



CPAC

N° 1

## SUMARIO

	pag
EDITORIAL.....	1
SMASH HITS.....	2
RUTINAS.....	2
BOLSA DE AVENTURAS.....	3
ANUNCIOS.....	4
THE LOST FLAME.....	5
COMENTARIOS.....	7
PROGRAMACION.....	9

CPAC

Calle Colombia 3, 1º C  
28320 Pinto (MADRID)

EDITOR: Luis Ignacio García Ventura

REDACCIÓN: Jose David Pleguezuelos  
Oscar Gonzales Fernández

MAQUETACION: Fco. Javier Rubio

(c) 1991 CPAC

## EDITORIAL

Saludos, aventureros. En este segundo (¿?) número del C.P.A.C. tenemos ya algunas de las nuevas secciones de los que los hablamos, aunque faltan todavía secciones sobre el ROLÉ, y secciones como el consultorio: Hablando de ROLÉ. Si alguno de vosotros desea hacerse cargo de su sección (o de cualquier otra), que nos lo diga, y mientras - que se compromete a tenerla a tiempo, estamos encantados en ofrecerla.

En este nuevo número comentamos una aventura de la bolsa, "La estación", resolvemos las dudas de algunos intrépidos aventureros, y continuamos todas las secciones iniciadas en el anterior CPAC.

Por cierto, hemos recibido muy pocas colaboraciones, esperamos que se multipliquen, para hacer entre todos un C.P.A.C. mucho más interesante y divertido.

Y de momento, ¡Esto es todo!, hasta el próximo C.P.A.C.



### SMASH HITS

- |                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| 1º... Tolum y Cobal | 6º... Gwain the Halfling |
| 2º... La estación   | 7º... Robin Hood         |
| 3º... Nick Tracy    | 8º... El ojo del dragón  |
| 4º... Abracadabra   | 9º... Aventura espacial  |
| 5º... 0-37          | 10º... Cozumel           |

Estas son las 10 aventuras que os recomendamos este mes. Como vereis, hay de todo, ingleses, españoles; antiguos, nuevos; de la bolsa, comerciales, etc...; fantásticos, espaciales, arqueológicos; - de todas las clases, aunque todos son estupendos, al menos eso nos parece a nosotros.

### RUTINAS

Seguimos esperando vuestras colaboraciones, - pero mientras tanto...

#### Turnos y puntuación en pantalla

-SYSPRESS:

/

-PROCESO 2:

SAVEAT PROCESS X BACKAT

PRINTAT 0 25 TURUS SCORE DONE

-PROCESOS X

X= 3-255

PS: Todos los mensajes del sistema del <sup>1º</sup> al <sup>2º</sup>, excepto el <sup>1º</sup>, Van en Blanco.

PPS: Mandad vuestras rutinas.

## BOLSA DE AVENTURAS

Hoy tenemos una nueva aventura: La estación

Aventura 5.

LA ESTACIÓN

Programador: Pablo Jordi Atienza.

Características: Sólo 128 K

- Caras de PSI en pantalla.
- Montones de objetos
- Estupendos gráficos a todo color.

Precio: 400 pesetas.

## OTRAS AVENTURAS

Aventura 1	..... <u>Sir Siofrid</u> .....	(300 ptas)
Aventura 2	..... <u>Gwain the halfling</u> ..	(350 ptas)
Aventura 3	..... <u>D-37</u> .....	(350 ptas)
Aventura 4	..... <u>Nick Tracy</u> .....	(350 ptas)

# ANUNCIOS

-COMPRO aventuras españolas e inglesas para Spectrum.

Busco la trilogía TOLKIEN

Daniel Gasset Soldevilla  
Avda. María Fortuny, 48, 6º I  
43.204 Reus (Tarragona)

-COMPRO aventuras inglesas.

Juan Carlos Matos Franco  
C/ San Miguel, 4, 5º A  
49.002 ZAMORA

-BUSCO todo tipo de aventuras conversacionales.

Tel: (972) 20-96-27  
(Ramón)

-VENDO Spectrum + 2A, dos joystick, 300 juegos, 45 revistas, TV color philips - radiola 14"- y mesa de ordenador por 65.000 ptas.

Tel: (943) 27-92-91

BBS gratis. Todo el día. 1200 ptas. 8NI. Conecta con el (971) 37-17-60

## THE COST FLAME

Una gran tormenta se desencadenaba en Ratland. Truenos, rayos y centellas surcaban el cielo, a la vez que los infelices dragones verdierialetas que vuelan en las alturas del reino de Ratland.

En el castillo del rey, todos se aburrían, -- hasta que de pronto, el gran estruendo de los al**da** bazos cernió el castillo. Todos se alegraron, **des** de el feo bicho-monstruasquerepugnausebundo que **mo** raba en la mazmorrá, era el cartero que traía mu - chas preguntas, quizá miles, de intrépidos aventu reros. Preguntas como las de Miguel Angel Morodio Naranjo, de Puertollano (Ciudad Real), que siempre es esoulsado por el mago de "Gwain the halfling", o como las de Maria Isabel Fernández, de Huelva, - (!Una chica!), que no puede entrar por la puerta - del Oeste del pasillo de su casa en la misma aven - tura.

Pues bien, mis osados aventureros (y aventure ras), el mago os hecha porque odia los halflings. Pues bien, taparos la cara con algo, y no os descu brirá.

La puerta del Oeste del pasillo, no debe ser - abierta, pues en su interior habita el hermano de nuestro bicho-monstruasquerepugnausebundo.

También nos llegan preguntas sobre D-37, pues Oscar González, de Madrid, nos cuenta cómo pasar -

la torreta de vigilancia, a lo cual le contestamos que con cierta arma explosiva que alguien dejó olvidada entre sus ropas.

Y todo volvió a la melancolía típica de Rat - land, pues no había más aventureros con dudas a -- cerca de algunas difíciles aventuras. Mientras -- tanto, seguiré torturando con arcades al morador -- de la mazmorra.

rat  
ratte II  
←

## COMENTARIO DE LA ESTACION

NOMBRE: La estación  
 COMPAÑIA: Imperator  
 PROGRAMADOR: Pablo Jordi Atienza

### ARGUMENTO

Todo era paz. Había pasado mucho tiempo desde la guerra que hizo estremecerse a todos los planetas. Todos los habitantes de la galaxia convivían en paz, hasta que llegó Thrab, un general sádico -- que estableció su imperio en toda la galaxia. Los más jóvenes de todos los planetas formaron una resistencia armada y comenzó entonces una sangrienta lucha que ha durado hasta nuestros días.

Todo empieza cuando tu nave es detectada por los radares de otra nave de aprovisionamiento del imperio y te meten en una celda, con otros dos prisioneros.

Tu misión consiste en asesinar al capitán general de la aviación del ejercito de Trab.

### COMENTARIO

Este es quizá una de las mejores aventuras que ha llegado a nuestra redacción. El argumento no -- destaca por su originalidad, pero unas gráficos bien realizados lo mejoran ostensiblemente.

Como ya he dicho antes, los gráficos están correctamente realizados, aunque hay algunos que no -- son una maravilla. Esta aventura incluye una novedad respecto a las demás; la parte superior está di

ver el gráfico de la localidad correspondiente, y en la derecha verás la cara de el PSI que se encuentre con tigo en esa misma localidad.

La dificultad en esta aventura es bastante elevada, al igual que la adición.

<u>ORIGINALIDAD:</u> .....	6
<u>GRAFICOS:</u> .....	8
<u>DIFICULTAD:</u> .....	8
<u>ADICION:</u> .....	8
<u>VALORACION GLOBAL:</u> .....	8

Jose David Pleguezuelos

## PROGRAMACION

Continuemos por donde lo dejamos el mes pasado, sobre el argumento y las localidades. Pongamos como ejemplo la original Historia de la pobre princesita cautiva en una horrible mazmorra, mientras un bello príncipe azul la busca.

Para tener las localidades debemos pensar en los lugares donde se desarrolla la historia. La princesa está prisionera en una mazmorra, y para que haya mazmorra debe haber un castillo, con sus corredores, dormitorios, y lujosos salones. Alrededor del castillo debe haber algo, como un bosque, un desierto, una montaña etc. El bello príncipe debe comenzar desde algún sitio su tarea, como por ejemplo desde su otro castillo.

En este sencillo ejemplo, podemos observar que de la más simple idea, podemos hacer una aventura con más de cien localidades, con simplemente ir añadiendo lugares al argumento.

Al igual sucede con los objetos que pueblan todas las aventuras, pues sería demasiado fácil, que el príncipe fuese directamente a la mazmorra y rescatase a nuestra bella princesa. Debería abrir las cadenas con alguna llave o ganzúa, y tampoco iba a abrir las puertas del castillo así como así, sin usar ningún objeto.

Hemos de recordar que los objetos, junto con los PSI's, es lo que dan vida y sabor a nuestras aventuras.



Luego debemos dotar los objetos de un tamaño y un peso, pues no es lo mismo llevar una pluma que un yunque. También debemos pensar ya cuales van a poder ser llevados puestos y cuales van a ser contenedores, a demás de todas las características secundarias.

En el próximo fanzine trataremos el complejo mundo de los PSI's.



CHAC

R<sup>o</sup> 2

# sumario

	pag
EDITORIAL.....	3
SMASH HITS.....	4
RUTINAS.....	5
ANUNCIOS.....	6
GRAFICOS.....	7
PROGRAMACION.....	18
BOLSA DE AVENTURAS.....	21
NEW FLASH.....	22
COMENTARIOS.....	23
THE LOST FLAME.....	25



CPAC

Calle Colombia 3, 1º C  
28320 Pinto (MADRID)

EDITOR: Luis Ignacio García Ventura

REDACCION: José David Plequezuelos  
Oscar González Fernández

MAQUETACIÓN: Fco. Javier Rubio Mesa.

COLABORADORES: Rat Rattus II, SQX, BBC, Pablo Jordi  
Atienza, Leonardo da Vinci.

(c) C . P . A . C . 1991

# EDITORIAL

Saludos de nuevo, aventureros.

Nos volvemos a encontrar en este nuevo CPAC. Como veis, vamos mejorando, y se van abriendo nuevas secciones, incluimos ilustraciones, y miles de cosas nuevas.

Publicamos una rutina sobre las claves de acceso, que seguramente os será de mucha utilidad.

Tenemos también nuevas aventuras en la bolsa, del fantástica programador gallego Fran Morell.

Os anunciamos que podeis enviarnos anuncios publicitarios (con dibujos, etc...) y debeis hacerlo en tamaño DIN - A 4, o en tamaño cuartilla.

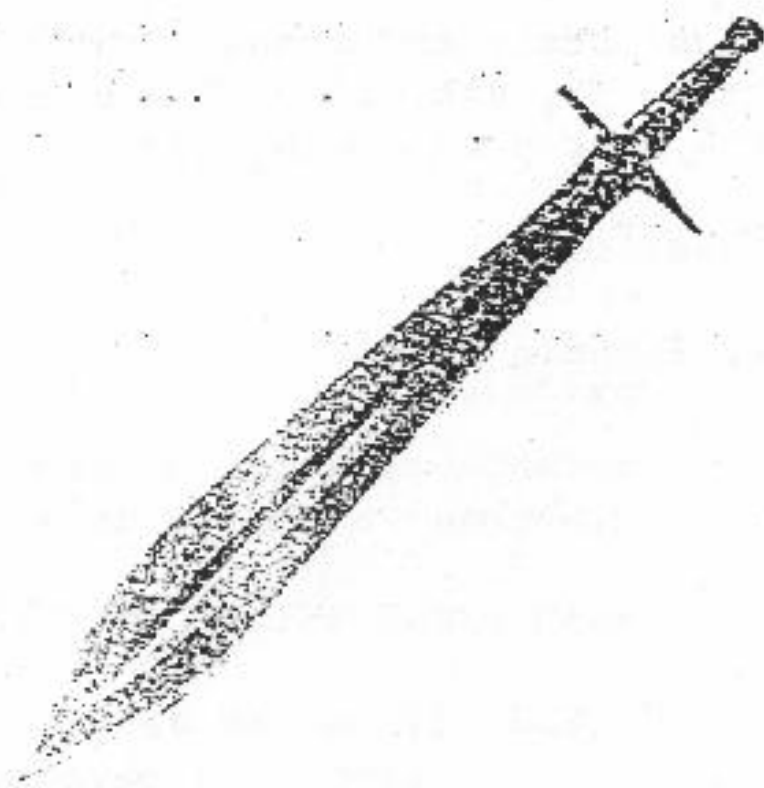
Se desoide de vosotros:

Luis Ignacio García

# SMASH HITS

- |                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| 19... El ojo del dragón   | 69... Guain the halfling |
| 29... El libro negro      | 79... D-37               |
| 39... What was that?      | 89... Tulum y Cobá       |
| 49... The Crawling horror | 99... Jabato             |
| 59... La estación         | 109... Excessus          |

Como vereis, se han producido grandes cambios en nuestra lista, encabezada ahora por aventuras - en castellano realizadas con el P.A.U., aunque también hay aventuras realizadas por compañías profesionales. Pero recordad que esta lista está realizada siguiendo criterios de aceptación entre la redacción, y sin seguir ninguna lista de número de ventas.



# ***rutinas***

He aquí una rutina que permite introducir claves de acceso para segundas partes, etc.. Algunos dirán que ya apareció en cierta revista una rutina para eso, pero esta es mucho mejor, (!!!incluso es mejor que la del Jabato y la Aventura Original!!!)

La palabra "clave" puede estar compuesta de un verbo, un nombre y un adjetivo. En el ejemplo pondremos "caballo" como nombre (110 en el vocabulario), "fuerte" como adjetivo (111 en el vocabulario), y "galopa" como verbo (112 en el vocabulario)

La localidad 0 será esta:

Introduce la clave:

Y para que esté en color blanco, justo antes de escribir, pulsaremos EXTENDED MODE, CAPS SHIFT y 7, y justo después otra vez EXTENDED MODE, CAPS SHIFT y 8, para que deje el color como está.

## EN PROCESOS 1:

AT 0  
INK 0  
LET 5 1

## RESPUESTAS:

\* \* NOTEQ 33 112  
NOTEQ 34 110  
NOTEQ 35 111  
AT 0  
DESC

AT 0  
ZERO 5  
DESC

\* \* AT 0  
GOTO 1  
INK 7  
DESC

También hay que tener en cuenta que si cada vez que nos matan hacemos END, nos pedirá la clave otra vez. Para evitarlo, debemos tener aountadas las banderas que usamos en la aventura y donde ponga END cambiarlo por un CLEAR a todas las banderas, y un GOTO 1 y un DESC.



# GRÁFICOS

Hola a todos. Aquí y ahora comienza una sección dedicada a gráficos. Aquí se dará respuesta a muchos interrogantes que todo grafista se cuestiona en algún momento de su vida, aquí intentaremos dar una pequeña ayuda a esos programadores que se hacen sus propios gráficos y a esos grafistas aficionados a los que aún les queda algo por aprender...

Y ya, sin más, iniciamos el primer capítulo - titulado...

## EL BOCETO (1)

Lo primero que debe hacer un grafista, cuando se le encarga hacer el gráfico de una localidad es leer el texto de dicha localidad (o mejor el guión entero) e intentar hacerse una imagen mental de la misma, una vez hecho eso, y se puede sentar en una mesa, coger papel y lápiz, y empezar a plasmar su idea el papel, o sea, hacer un boceto.

Para que os deis cuenta de lo importante que es hacer un boceto antes de ponerse a hacer el gráfico en sí, diré que el boceto marca la diferencia entre un gráfico profesional y un garabato de niño pequeño. Si queréis un ejemplo no teneis más que ver la aventura "la estación" en la que se ven algunos gráficos muy bonitos y otros que son una auténtica basura y que tendrían que hacer que a su autor se le cayera la cara de vergüenza...

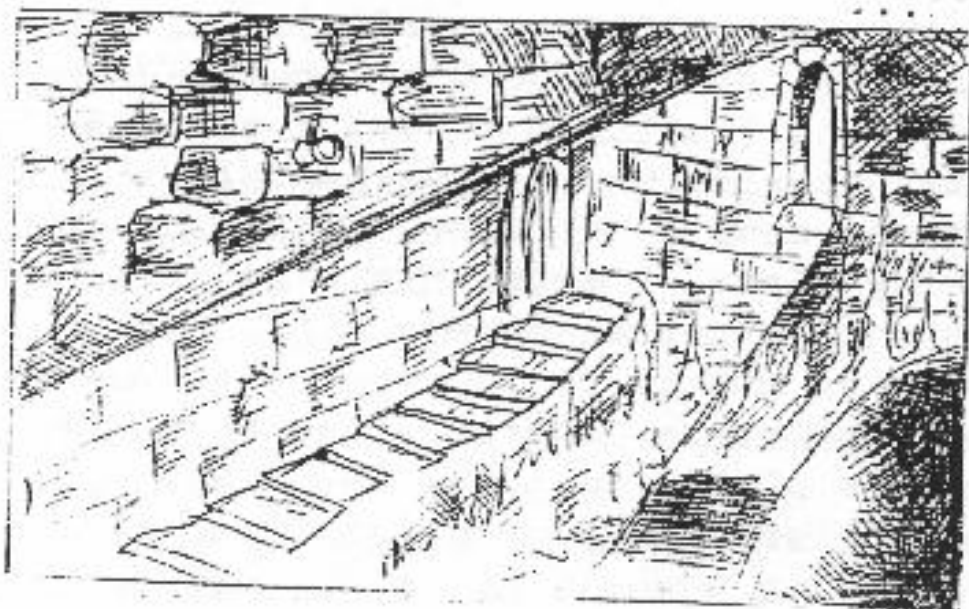
En un boceto deben darse las siguientes cali-  
dades:

- Simplicidad
- Interposición de planos
- Perspectiva
- Luces y sombras



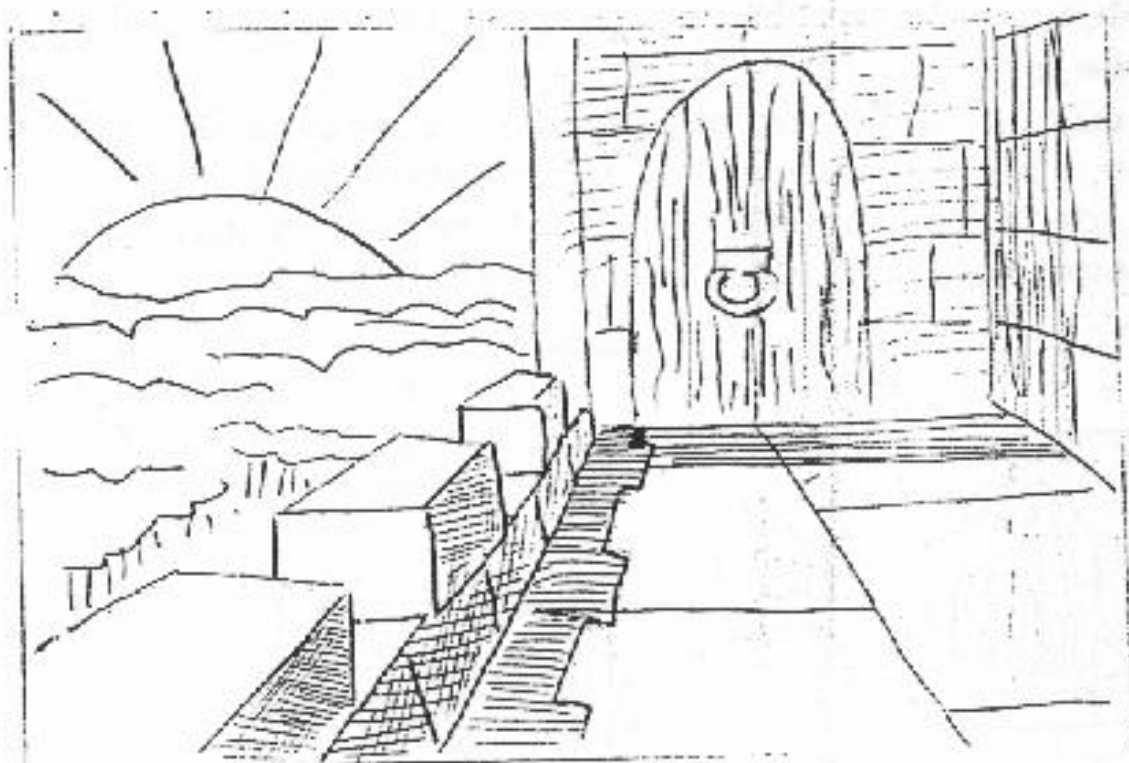
Vamos a intentar explicar brevemente todo esto, punto por punto, teniendo en cuenta que por --ahora sólo nos referiremos a paisajes.

-Simplicidad: Puede que seas un gran dibujante, y que hagas un maravilloso óleo puntillista — con 600 colores por  $\text{cm}^2$ , pero eso no sirve como boceto. Observad la figura 1.



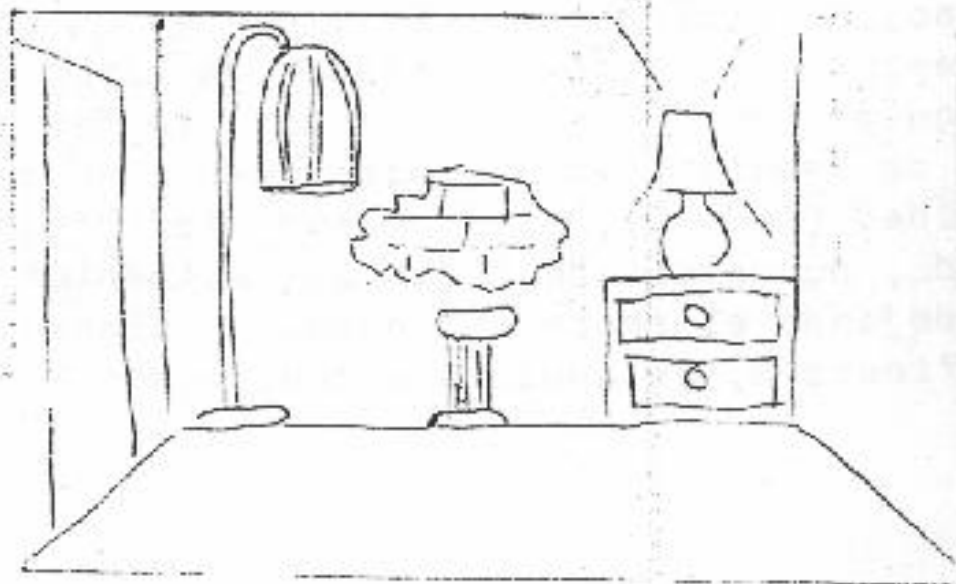
Está mal (como boceto) sin embargo la figura 2 es un buen boceto. No hay que confundir simplicidad con su sosez. En resumen no hay que recargar los bocetos, ni de detalles ni de colores (es más, es mejor que lo hagáis sólo en blanco y negro) pero si hacer una buena composición.

(FIG. 2)



-Internosición de planos: Esto es muy importante para hacer una buena composición, y un poco difícil de entender. Tomemos como ejemplo la figura 3, que representa un gráfico típico de aficiom  
do.

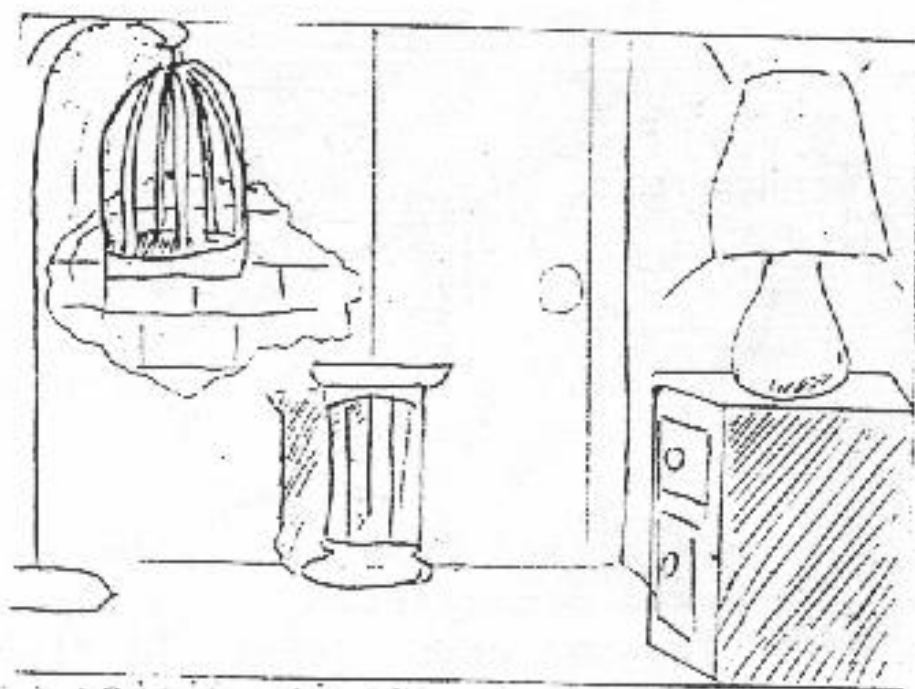
(FIG. 3)



Y ahora observad la figura 4, es la misma estancia, pero con interposición de planos. Aunque creo que el ejemplo es bastante significativo, me explicaré mejor:

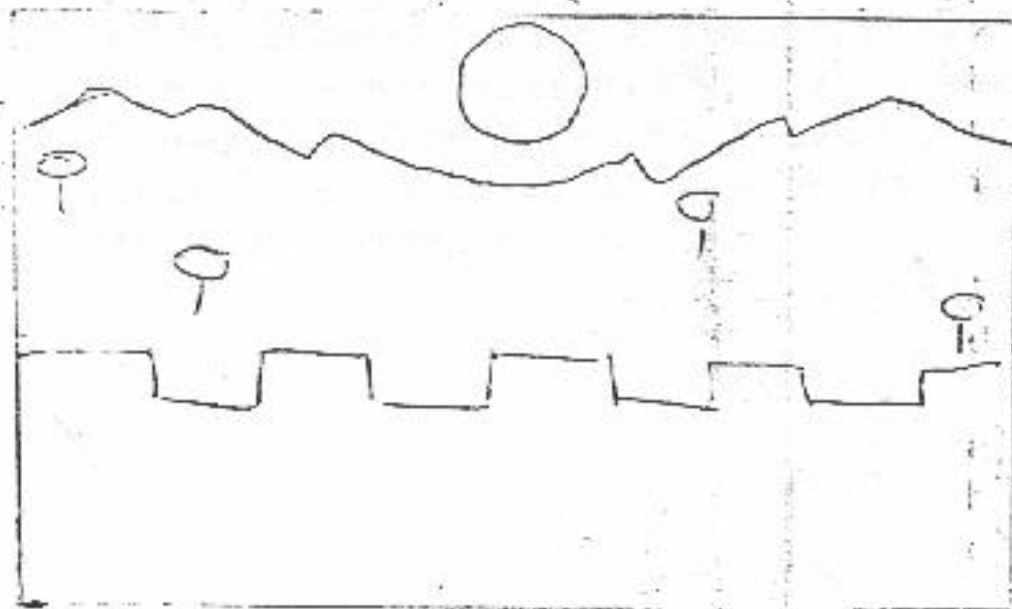
Para que un gráfico quede bien y sea realista no se deben colocar todos los elementos en fila, - uno detrás de otro, en el mismo plano, sino que deben interponerse, ponerse unos delante de otros, - cortándose, etc.

(FIG. 4)

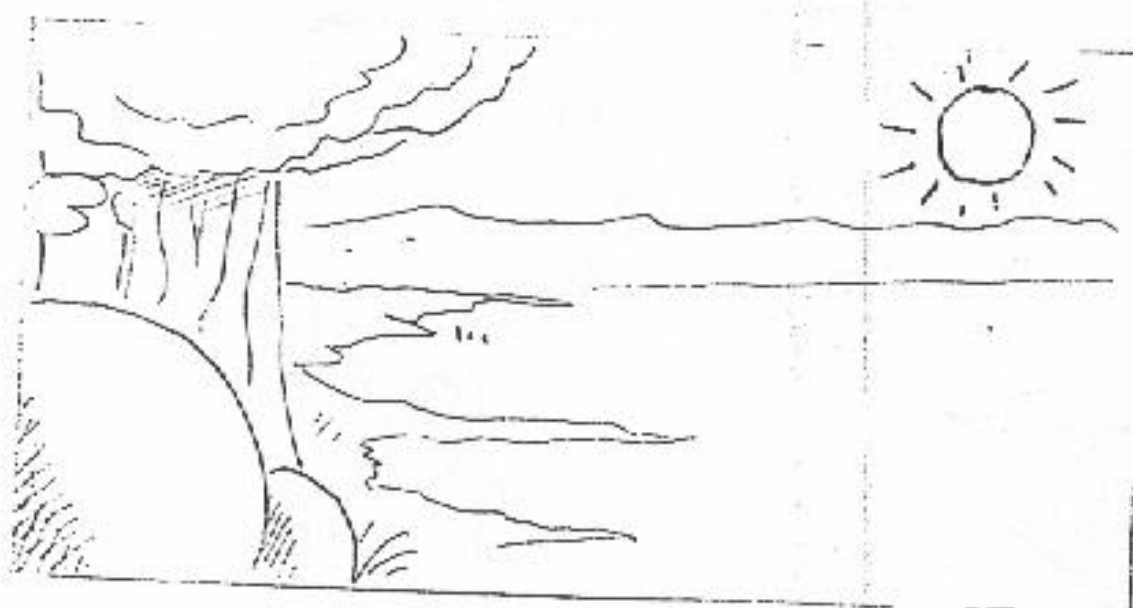


De paso, os digo que conviene que en un gráfico los elementos no estén colocados de forma simétrica y regular (salvo en excepciones) ya que da un aspecto de regularidad que normalmente no se ve en la realidad (FIG. 5), sino un aspecto irregular y compensado, no mezclando todos los elementos en un sitio, dejando el resto del papel en blanco, observar la figura 6, os ayudará a comprender lo que digo.

(FIG. 5)

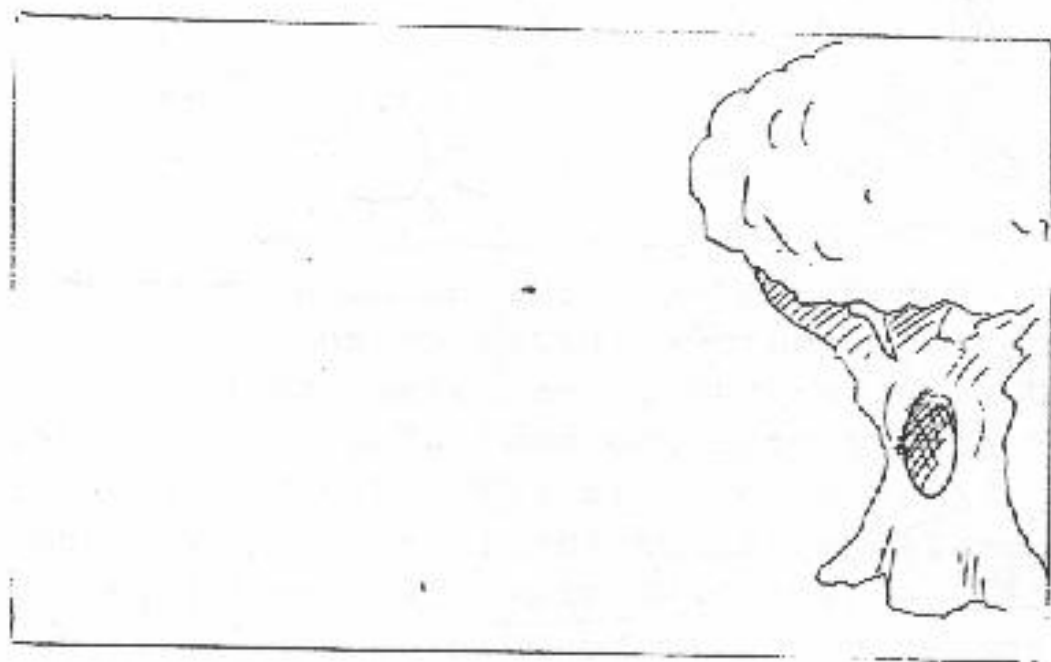


(FIG. 6)

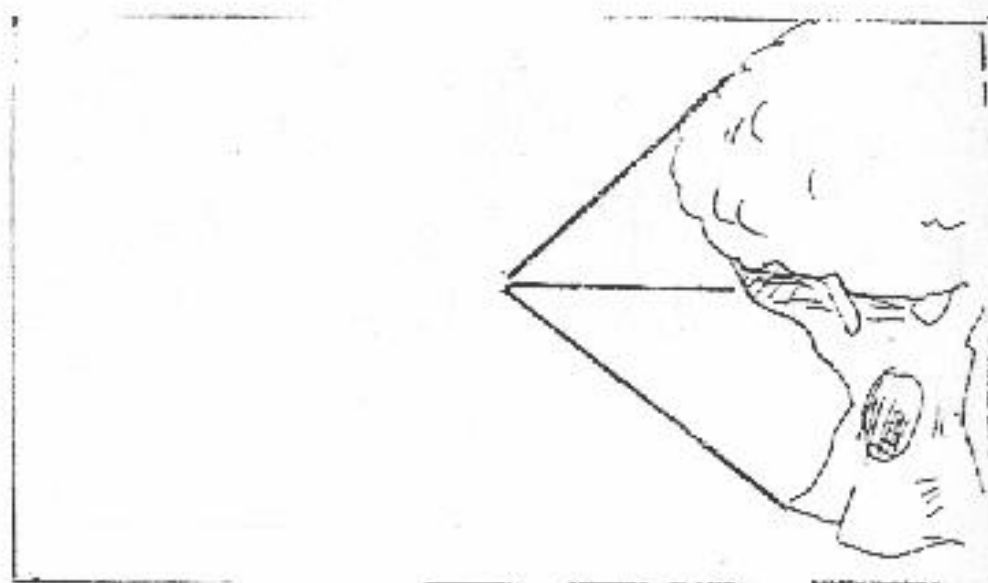


-PERSPECTIVA: Si lo anterior era complicado, esto lo es un poco más. Como os habreis dado cuenta, o habreis estudiado, los seres humanos vemos más pequeños los objetos más distantes y más grandes los cercanos, esto hay que tenerlo en cuenta a la hora de hacer el boceto, pero no es lo único... veamos, al empezar conviene que marquemos un punto en el dibujo (FIG. 7)

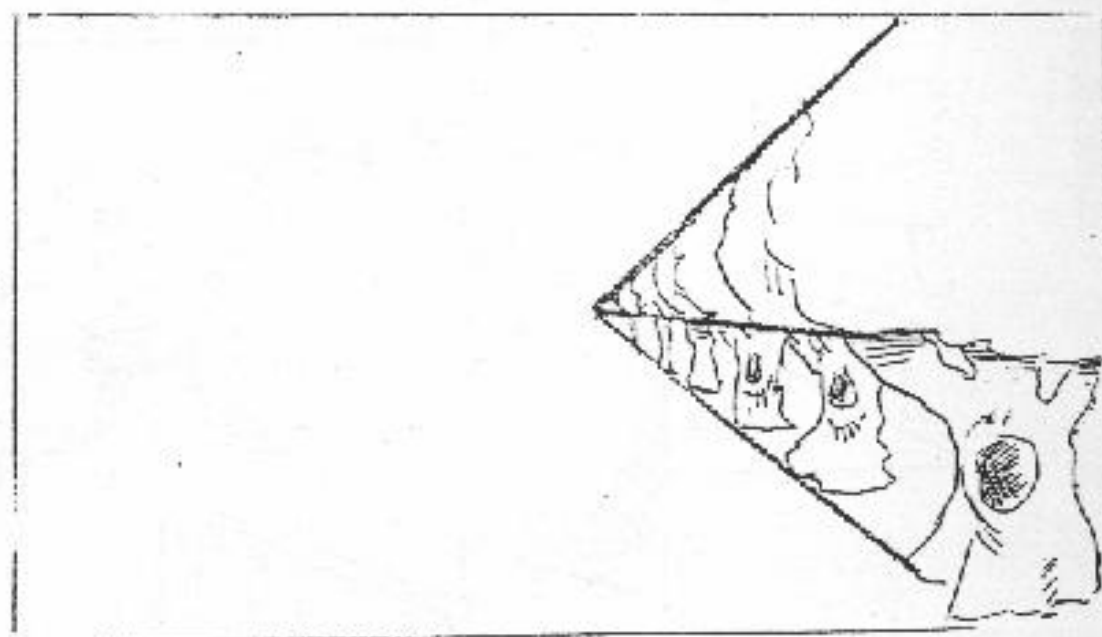
Imaginemos que queremos representar una hilera de árboles. Hacemos el primero más o menos cerca de donde se supone que lo estamos viendo (FIG. 8)



Entonces, tracemos líneas desde los puntos principales del árbol (la parte de arriba de la copa, el final de la copa y el final del tronco) hasta el punto de antes (FIG. 9)

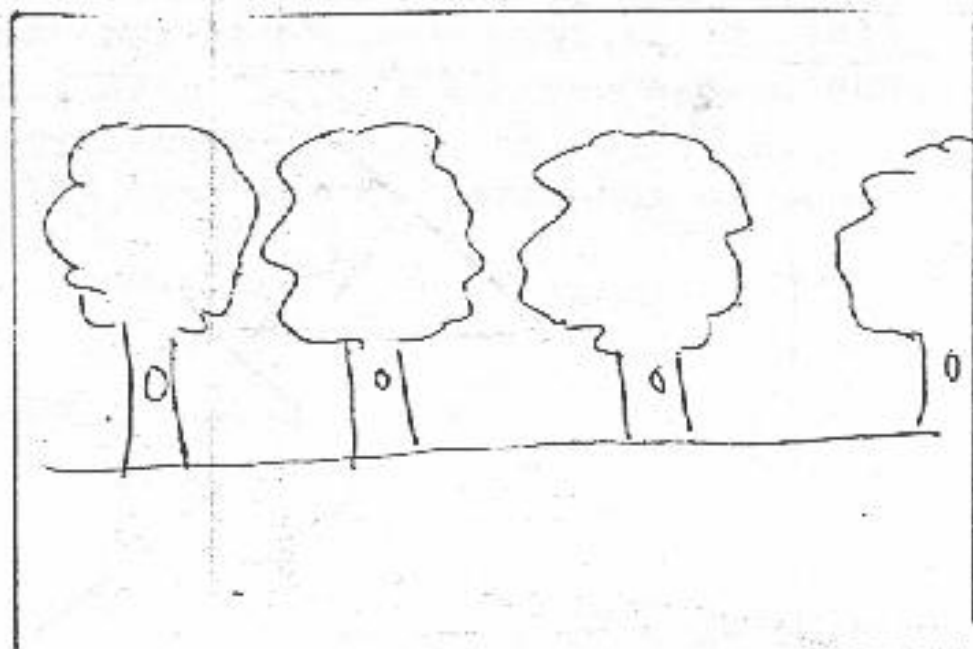


Ahora, tomando estas líneas como referencia y dejando un espacio cada vez menor según los árboles se van "alejando", nos quedará un bonito ejemplo de perspectiva (FIG. 10)



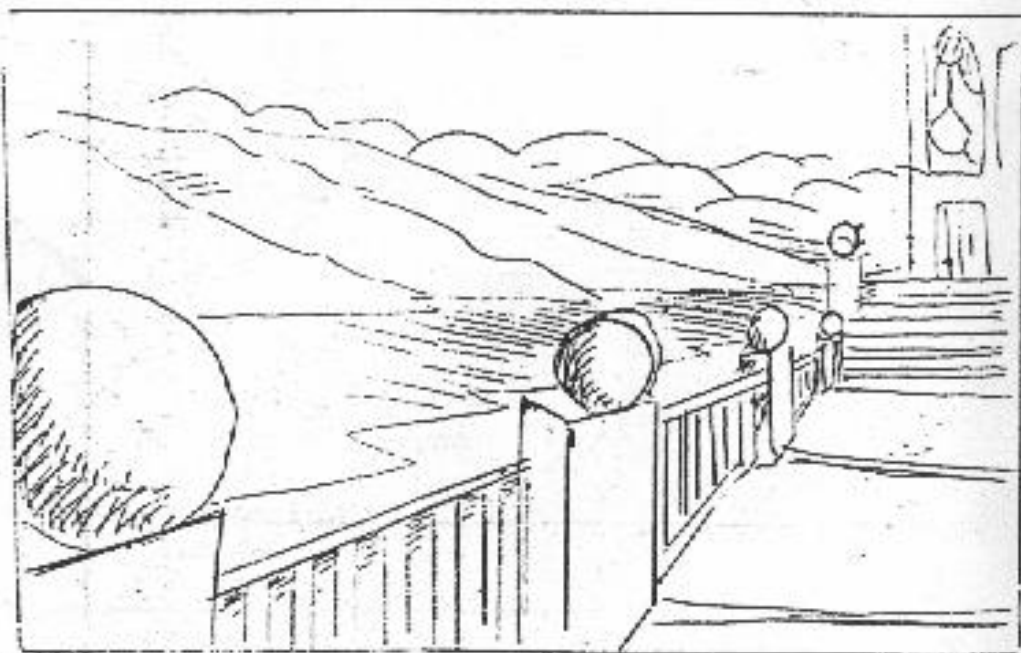


- y no ese aborto de gráficos que tantas veces hemos hecho (FIG. 11)

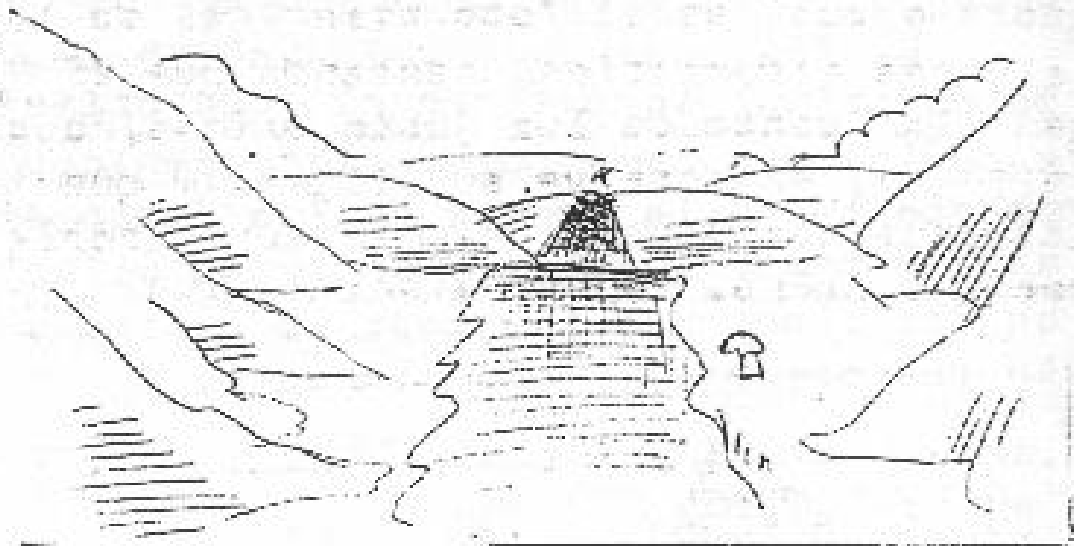


Otros ejemplos de perspectiva los podéis encontrar en las figuras 12, 13 y 14 donde podéis apreciar la sensación de profundidad, que al fin y al cabo es lo que buscamos...

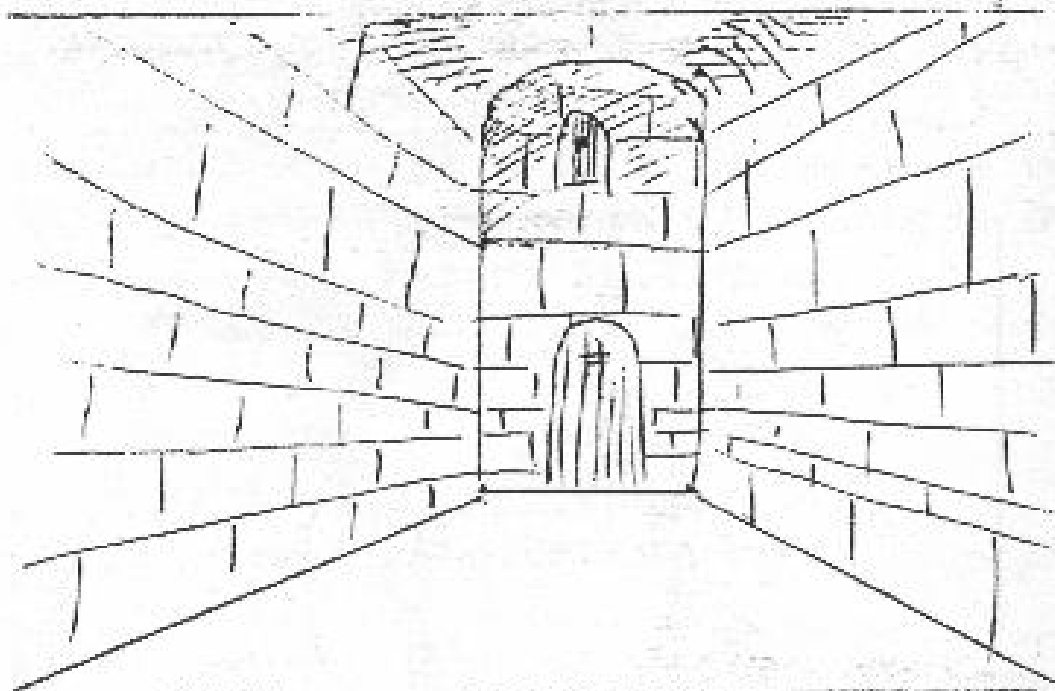
(FIG. 12)



(FIG. 13)



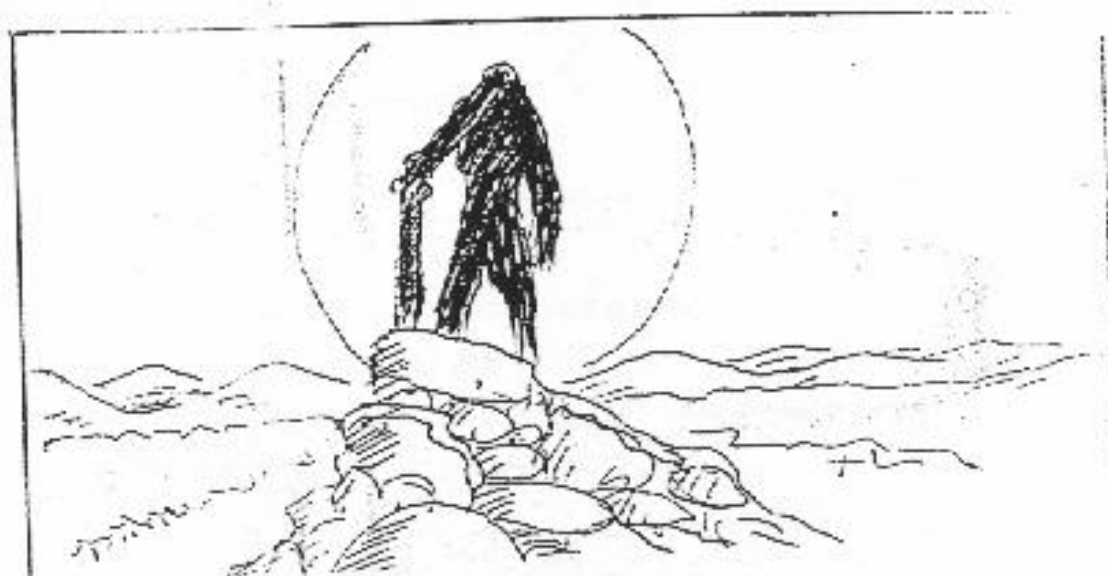
(FIG. 14)





LUCES Y SOMBRAS: esto ya es más o menos más sencillo que lo anterior, y es menos necesario, pero no deja de ser importante.

Es fácil dominar las sombras si definimos desde un principio cuál es el foco principal de luz y cuáles algunos secundarios, pensando que si un objeto tiene la fuente de luz justo detrás, o sea, está a contraluz, sólo se ve su silueta y que todo objeto tiene dos sombras; la que es suya propia y la que produce. (FIG. 15 y 16)



Y sobre esto nada más, creo que ha quedado bastante claro; para ver si es así os voy a proponer un reto: haced el boceto de la estancia que os describiré ahora. La semana que viene daré algunas de las posibles representaciones que más convienen. Allá va la descripción:

Me encuentro a la entrada del bosque. Por encima de este diviso las montañas doradas y a mi lado hay una tremenda piedra con unas inscripciones sobre ella. El suelo está lleno de cantos y hojas de los árboles.

A ver si os queda bien. En el próximo capítulo Hablaremos de los gráficos y la figura humana. De todos modos, os recuerdo que si cualquiera de vosotros quiere escribir para plantearme sus dudas, o para comentar su trabajo o el mío, para que le explique en profundidad algo en concreto, o simplemente para hablar de temas gráficos estaré encantadísimo de contestar. Escribid a:

Pablo Jordi Atienza  
Colombia 52, 3º B  
28016 MADRID

Y nada más, hasta el próxima CPAC se despiden de vosotros la bestia más asquerosamente nauseabunda de cuantos habitan sobre la faz de la Tierra.

Un saludo:

Pablo Jordi Atienza  
(La bestia de la cueva)

# PROGRAMACION

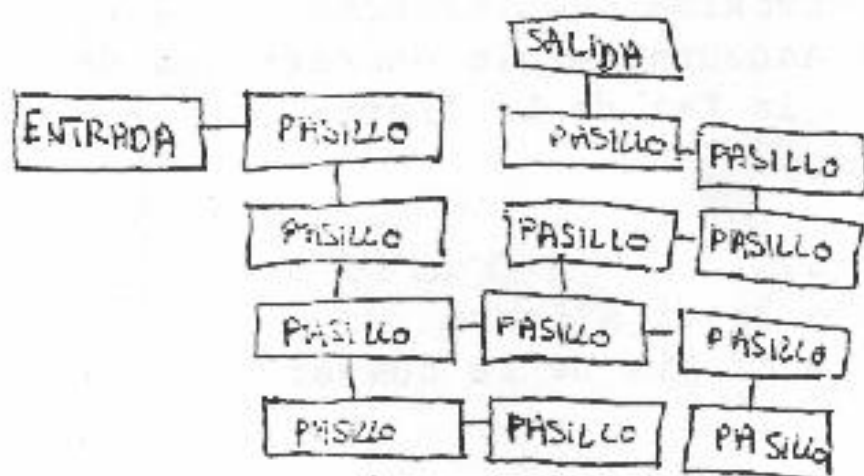
A pesar de que os dijimos que íbamos a comenzar con los PSI's en este ESPAC, vamos a hablar sobre los laberintos, el terror de los inexpertos, pero lo que da vida a las aventuras según los "veteranos".

El 90% de las aventuras llevan incluido algún laberinto. Hay desde dos hasta más de cien localidades.

Podemos encontrar varias clases de laberintos:

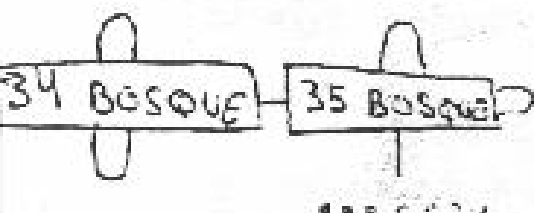
- a) Clásicos.
- b) Clásicos con repetición de localidades.
- c) Ilógicos.

Los primeros son los típicos laberintos de toda la vida que tantas veces hemos resuelto en revistas de pasatiempos en las que unas localidades se entrelazan lógicamente. Por ejemplo:



Son totalmente fáciles de mapear, y no es necesario siquiera ir dejando objetos, por lo que si quieres que tu aventura sea difícil (excepto en ciertas ocasiones en que son necesarios), no te recomendamos que utilices este tipo.

Los del segundo tipo son iguales que los anteriores, sólo que en los bordes del laberinto, si se intenta salir, se redescrive de nuevo la localidad actual, dando la impresión de que se ha llegado a otra distinta. Esto se hace conexiando la localidad con ella misma. Por ejemplo:



#### CONEXIONES

Localidad 34

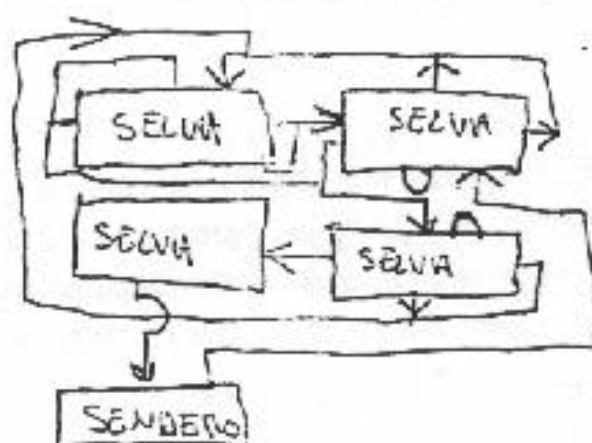
N. 34, S 34, E 35, O 34

Localidad 35

N 35, E 35, O 34, S ...

Este es el tipo que usan los programadores de AD generalmente, aunque muchos programadores no lo usan porque les parece demasiado fáciles de resolver.

El tercero es el más difícil, pues como su propio nombre indica es ilógico, es decir, si por ejemplo de la sala de máquinas vamos al norte, llegamos al almacén, pero si del almacén vamos al sur, llegamos al corredor central. Son enormemente difíciles de resolver. Además se pueden usar también conexiones a la misma localidad. Un ejemplo:



En este tipo de laberintos se pueden dejar lo calidades aisladas y sin conexiones de entrada, co-  
mo colmo de la perversidad, pero si se intenta ma-  
pear dejando objetos, se pierden en esa localidad.  
Este tipo de laberintos suelen hacer que el jugador  
se acuerde, no muy bien por cierto, de todos los -  
familiares del programador.

Una cosa que es imperdonable, es que haya obje-  
tos con su localidad inicial en un laberinto, pues  
ayuda enormemente a mapearlo, especialmente si son  
laberintos de pocas localidades. Tampoco está bien  
hacer un laberinto de ciento y pico localidades, -  
complica demasiado la cosa, pero sobre costos no -  
hay nada escrito.

Si teneis alguna duda o quereis que tratemos  
algún asunto en especial escribid al club poniendo  
en el sobre:

"SECCION DE PROGRAMACIÓN. Elrond". Y será tra-  
tado en el siguiente CPAC.

Y hasta el próximo CPAC:

**Elrond**

# BOLSA DE AVENTURAS

Tenemos tres nuevas aventuras: What was that? El libro negro y The Crawling horror, numeradas respectivamente 6, 7 y 8.

Características: -Dos fantásticas partes (tres de The Crawling horror)  
-Maravillosos PSI's  
-Montones de localidades geníalmente descritas.

Programador: -Francisco Xavier Morell.

Precio: 350 pts. cada una.

## OTRAS AVENTURAS

Aventura 1.....	<u>Sir Sigfird</u> .....	(300 ptas)
Aventura 2.....	<u>Gwain the Halfling</u> ..	(350 ptas)
Aventura 3.....	<u>D - 37</u> .....	(350 ptas)
Aventura 4.....	<u>Nick Tracy</u> .....	(350 ptas)
Aventura 5.....	<u>La estación</u> .....	(400 ptas)

## New Flash!!



Os ofrecemos esta fotografía, en la que podemos observar a nuestro redactor jefe, intentando convencer a nuestro editor de como deberían ser los sueldos este mes.



# COMENTARIOS

NOMBRE: Nick Tracy.  
COMPAÑIA: Bejacoft.  
PROGRAMADOR: Rat rattus I.  
ARGUMENTO:

La familia de Mary Withaker está totalmente desesperada, pues su hermana Helen han desaparecido. Todo hace pensar que ha sido brutalmente asesinada. Por eso deciden contratar al mejor detective del mundo: Nick Tracy (tú), alias el chiva-tillas.

Tu misión consiste en encontrarla, y si está muerta, como no, de encontrar al malvado asesino.

## COMENTARIO:

El argumento de esta aventura es bastante original, aunque, ni por asomo, supera al genial - Sherlock o the raven, aunque su realización técnica es bastante buena.

La ambientación está muy bien lograda, aunque hay algunos fallos en el texto de las localidades.

Aunque algunos están de sobra, generalmente, los PSI's, están bastante bien programados.

Hay gráficos que nos recuerdan al Carvalho, pero en definitiva, están bien realizados, aunque como todos sabemos, los gráficos juegan un papel secundario en una aventura.

Una elevada dificultad hace que suba ostensiblemente.

De todas maneras hemos descubiertos algunos fallos en la programación, como puede ser los ce



mentarios que hacen algunos personajes sobre ti.

En resumen: ¿Quién mató a Laura Palmer?

Por cierto, el asesino es.....!AAhhhh!...



ORIGINALIDAD:.....	7
AMBIENTACION:.....	7
PSI's:.....	6
GRAFICOS:.....	6'5
ADICCION:.....	8
DIFICULTAD:.....	8
VALORACION GLOBAL:.....	7'5

**SQX**

# THE LOST Flame

El pánico cundía por todo Ratland, la gente corría despavorida de un sitio a otro tratando de huir, pues el morador de las mazmorras del castillo se escapó mientras lo sacaban a pasear.

Al día siguiente Ratland, era una desierta - región con sólo dos habitantes, el rey, y su mascota, que huyó porque se había asustado de una mariposa. Pero esto al gran Rat Rattus II no le importaba nada, pues tenía cartas y cartas llenas de preguntas de perdidos aventureros. Pero conseguimos una instantánea del rey Rat Rattus II buscando a su querida mascota Meloms, que por cierto, hemos descubierto que se trata de un cruce entre cierta especie vegetal, un dragón rojo, un libidinoso erano, y como no, un ogro; aunque no sabemos como fue posible.

Y comenzamos...

## NICK TRACY

Sobre esta aventura, sólo nos pregunta don Oscar Melonas, de Pinto (Madrid), que se atrevió a venir hasta Ratland para preguntarme, antes de ser devorado por Meloms(a quien le costó una indigestión), que como podía entrar a la fiesta.

Pues la verdad que el organizador no se lleva bien con los detectives privados, aunque la policía pública recibe siemore invitaciones, pero algunos las olvidan entre sus protectoras "ropas".



(Rat Rattus II Buscando a su querido Melonsa  
la luz de la luna.)

## ABRACADABRA

Don Trabhot(Barcelona)nos cuestiona textualmente:"¿Cómo puedo arrancarle los pelos a satán? (suponiendo que satán sea el dragón)".

Para lo que dices hay que teclear exactamente:"Arrancar pelos a satán". Pero en esta aventura Mefistófeles no se ha personalizado en dragón, sino a. bajo su propia figura. Para llegar hasta él debes entrar en un agujero que se encuentra en una mazmorra.

## LA ESTACION

Don Francisco Javier(Pinto)pregunta que como quitar una rejilla que le impide el paso.

Nada más fácil que destornillarla.

Don José Fernández(Cádiz)tiene"poblemillas" con los rayos laser que le disparan. Le recordamos que son rayos de luz, y que se pueden reflejar facilmente en un espejo, resultando mortal e para quien los halla disparado.

## D-37

Don David Calabria Pastor(BAD BREATH)desde Buenos Aires, nos pregunta que como pasar al campo de prisioneros, a lo que le contestamos que - ecleee:"AYUDA" de vez en cuando, pero para que no e enfade le decimos que pruebe con sus documentos.

Don Mario Piñán Villar(CABATAYUD)nos pregunta:¿Qué hay que dar a Paul para poder subir al avión?, y yo te contesto:"Paul necesita un microfilm que Alexander no recuerda donde escondió.

Y hasta dentro de dos lunas se desvía su majestad....

Zat  
Zat  
II  
THE KING OF  
RATLAND

# 3PSOFT

## LOS PROFESIONALES DE LA AVENTURA

En 3PSOFT hemos empezado a vender aventuras por correo; de Spectrum tenemos:

-JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO: el juego más extravagante y cachondo, lucha por recuperar tu balón con extraños personajes y en la Partell harás 3 pruebas elegidas aleatoriamente entre 10. 400 pts.

-PALACE HOTEL: eres el botones de un lujoso hotel y debes hallar al asesino de una mujer cuyo cadáver encuentras. Fabulosos gráficos y gran jugabilidad. 425pts

-RAISLIN: aventura de ambiente mágico, con un extenso mapeado y dos partes en las que podrás realizar varios hechizos y te encontrarás con fabulosos personajes y gráficos, de los que destaca la secuencia de sol y luna según sea día o noche. 450 pts.

-LA ISLA DEL TESORO: basada en la famosa novela, esta aventura desarrolla toda la acción de la misma con un gran ambiente y unos cuidados personajes que te asombrarán en sus dos partes. 450 pts.

Todos los juegos incluyen demo de los que se pida y otros en preparación, gran manual de instrucciones y un mapa en blanco para que te puedas guiar.

Ofrecemos GRATIS para PC: Torpedo y La llave perdida, sólo mandanos un disco. También editamos un fanzine de 80 páginas y por 275 pts. Infórmate o manda cheque o giro a Antonio Peláez Barceló (NO LO HAGAS A 3PSOFT; contrarreembolso, consulta). OFERTA: 50 pts. menos si compras 2, 100 si compras 3. Escribe a: 3PSOFT

APARTADO DE CORREOS 45076

28083 MADRID





CPAC

CLUB DE PRESIDENTES DE ENTIDADES CONVERSACIONALES

Nº 3



# ***sumario***

EDITORIAL.....	pág 2
SMASH HITS.....	3
RUTINAS.....	4
ANUNCIOS.....	5
LOS GRAFICOS.....	6
PROGRAMACION.....	13
EL ROLE.....	17
BOLSA DE AVENTURAS.....	19
JPC's PROJECT.....	21
THE LOST FLAME.....	22
SIMPLEMENTE ROLE.....	27
GRAN CONCURSO "D-37".....	32
COMENTARIOS.....	34
NEW FLASH.....	42

C.P.A.C.

C/. Colombia, 3-1º C

28320 PINTO

▪ MADRID ▪

CPAC Nº 3. Junio 91-Julio 91.

Portada realizada por Pablo Jordi Atienza.

EDITOR: Luis Ignacio García Ventura.

REDACCIÓN: José David Plequezuelos Galán.  
Oscar González Fernández.

MAQUETACIÓN: Fco. Javier Rubio Mesa.

SECRETARÍA REDACCIÓN: Virginia Torrejón M.

COLABORADORES: Rat Rattus II, Red-neck, Elrond,  
Pablo Jordi Atienza, F. González, Raul Pérez A.

(c) C.P.A.C 1991

# **EDITORIAL**

Amigos aventureros,

Ya han pasado otros dos meses desde el último CPAC, y ahora os ofrecemos este, muchísimo más grande.

Estrenamos DOS secciones sobre el role, para observar las distintas opiniones de dos expertos: Raul Pérez Antón y F. González.

En la bolsa de aventuras hay varios cambios, como la incrusión de tres nuevas aventuras, o la momentánea desaparición de "El libro Negro".

Además patrocinamos, junto con 3PSOFT, un estupendo concurso en que esperamos que participéis. También iniciamos una serie de juegos por correo.

Y, bueno, hasta dentro de otros dos meses...

Luis Ignacio García V.

# SMASH HITS

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| 1ª... El Libro Negro       | 6ª... D-37           |
| 2ª... The Crawling horror  | 7ª... Nick Tracy     |
| 3ª... Los templos sagrados | 8ª... Araña          |
| 4ª... La isla del tesoro   | 9ª... What was That? |
| 5ª... La estación          | 10ª... Silversword   |

Como vereis nuestra lista se ha visto invadida por títulos de esa fantástica compañía que es 3P50FT.

Esta es la última lista que confeccionamos no sotras, pues hemos pensado que sería mejor que la hiciéramos entre todos. Para ello debeis enviarnos los nombres de vuestras diez aventuras preferidas al Club. Esperamos vuestros votos.

# ***rutinas***

Os ofrecemos aquí la más maravillosa, estu-  
penda y novedosa rutina: una rutina que os permi-  
tirá poder corregir errores en las frases teclea-  
das o poder repetir las sin tener que reescribirlas.

Debemos insertar en el vocabulario lo siguien  
te:

I V 253 Ø

I P 254 2

En Respuestas tecleemos lo siguiente:

\* \* EQ 33 253

COPYFF 253 33

\* \* EQ 34 254

COPYFF 254 34

\* \* COPYFF 33 253

COPYFF 34 254

Aseguraros de que estas entradas queden al  
principio de la tabla, por el orden en que aquí  
están escritas.

Para usar esta rutina debemos tener en cuenta:

-Siempre que tecleemos V, se repetirá el último  
verbo, y siempre que tecleemos P el último nombre.

Si por ejemplo tecleamos COERQ CUERDA, con que  
tecleemos COGER P valdrá.

Si tecleamos V se repetirá la última frase.

# GRÁFICOS

## El boceto (y II): La figura humana

Hola a todos, ya estamos aquí otra vez, en este nuevo CPAC, para explicaros las artes del grafismo. Hoy toca un tema sumamente interesante (y difícil): la figura humana.

Naturalmente no se suele usar la figura humana en los gráficos más que cuando es necesaria, aun así os diré que la forma más corriente de hacerlo es con un primer plano de la cara (fig.1) o con un plano americano, es decir, de cintura para arriba.

(FIG.1)

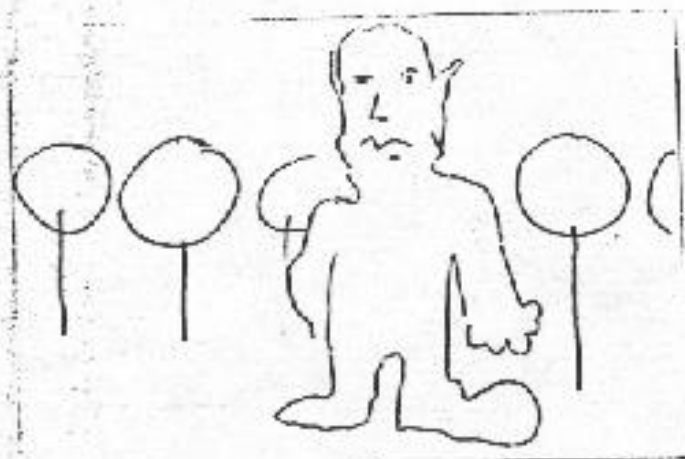


(FIG. 2)



Pero eso no es lo más importante. Seguramente alguno de vosotros ha hecho alguna vez un gráfico como el de la figura 3. No os preocupéis, todavía tiene solución.

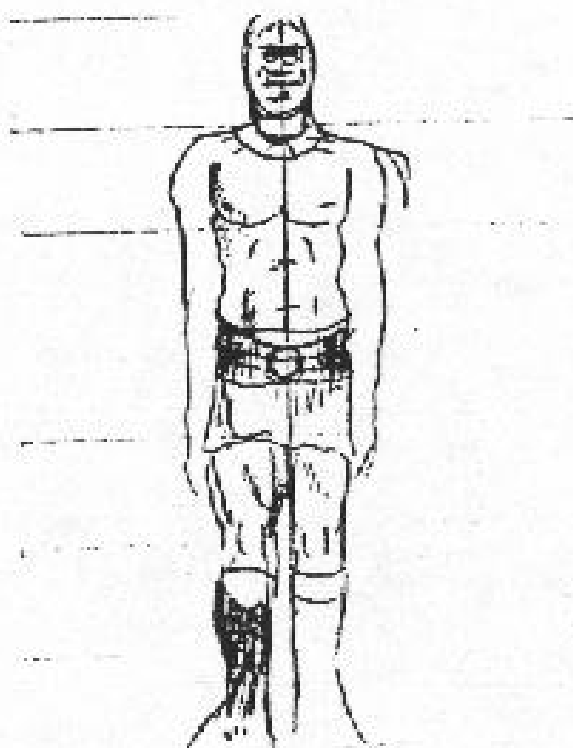
(FIG. 3)





Para empezar, hay que tener en cuenta el canon de proporciones del ser humano, según el cual, el cuerpo de una persona adulta (que no sea especialmente bajita), debe medir mas o menos siete veces lo que mida su cabeza. (Fig.4).

(FIG.4)

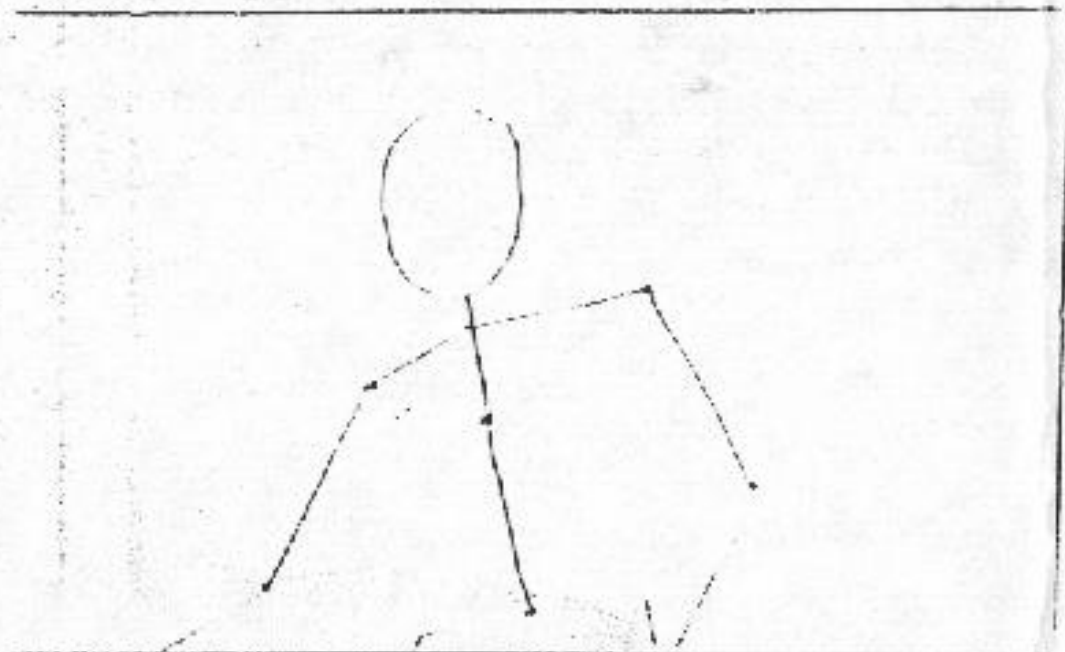


Una vez que tenáis eso en cuenta, el resto es muy fácil. Aun así os daré unas pequeñas instrucciones para representar la figura humana en vuestros bocetos. (Hay mucha gente a quien le cuesta mucho trabajo dibujar una persona en posición convincente.)

12.-Trazad un pequeño maniquí, en una posición natural (si os cuesta mucho podéis usar un familiar como modelo), marcando claramente los hombros, codos

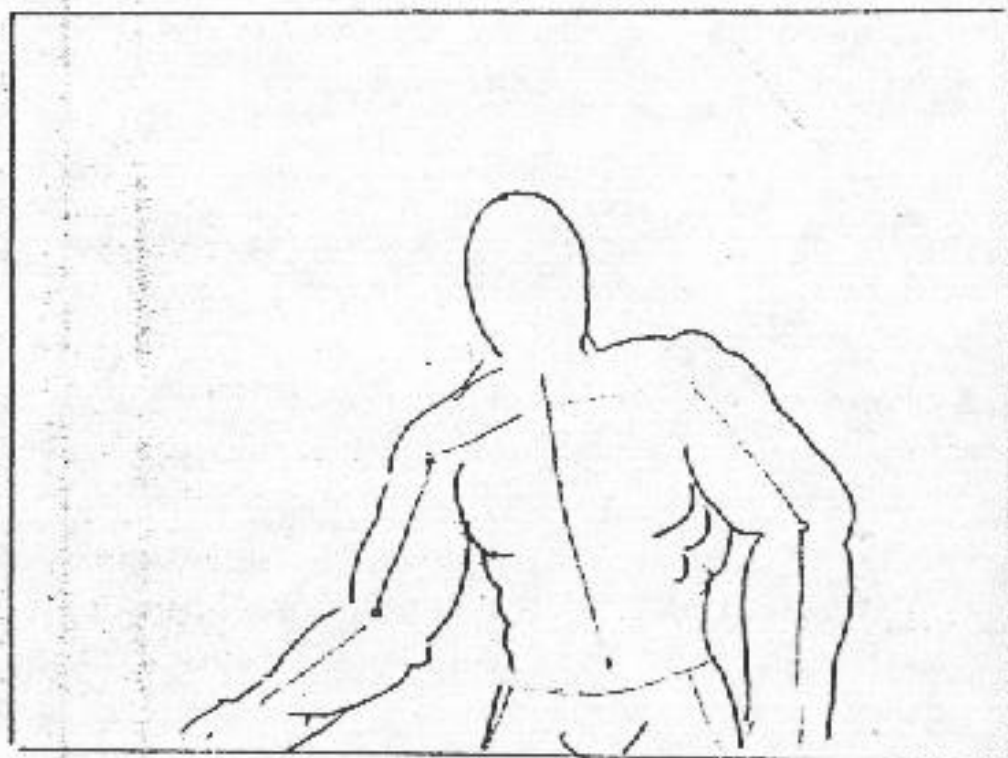
muñecas, rodillas, caderas, etc... (Fig.5)

(FIG.5)



29.- Siguiendo el monigote que habéis hecho, dibujad una silueta de lo que será el personaje.

(FIG.6)



39.- Id añadiendo detalles a esta silueta (tampoco muchos, recordad el número anterior) y, si todo lo habeis hecho bien, quedará algo convincente.(Fig.7).

(FIG.7)

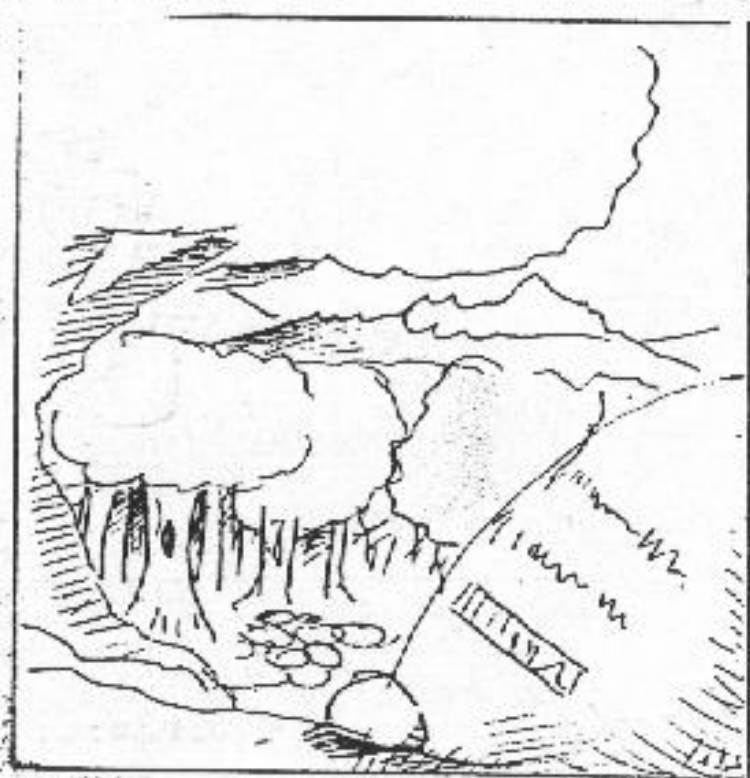


Pero ahora muchos dirán:...Muy bien, ya sabemos dibujar paisajes y a la figura humana, pero... ¿Qué pasa si queremos hacer un boceto de un troll, con la entrada de una cueva por detrás, por ejemplo? Muy sencillo. Cuando se quiere hacer un boceto de un hombre con paisaje, lo único que hay que hacer es tener a los hombres como un objeto más dentro de la composición. Así, creo que todos sabréis pintar una fila de hombres y sabréis incluirlo en cualquier tipo de gráfico.

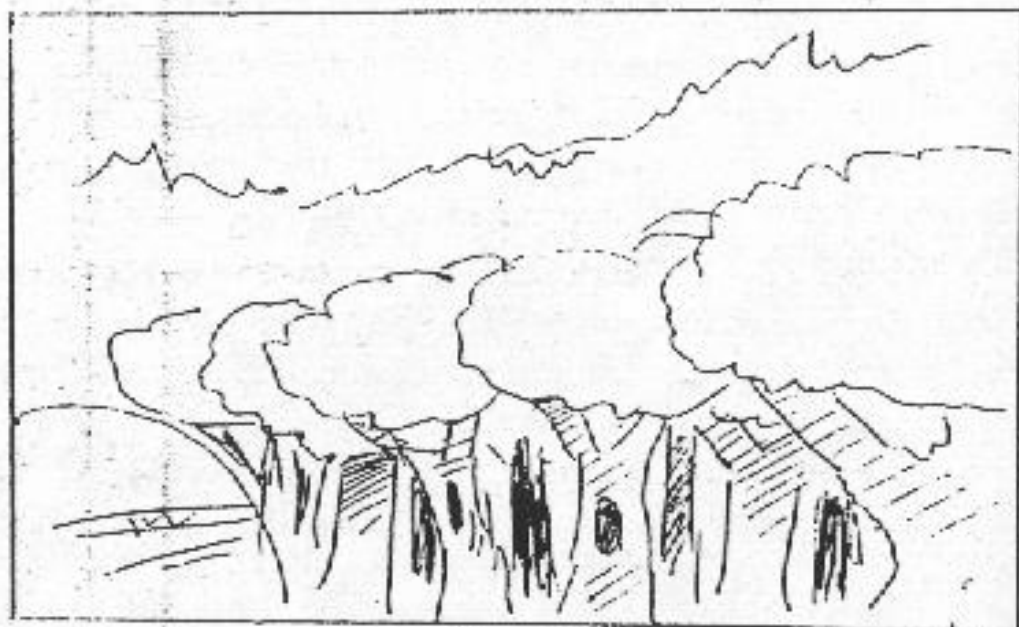
Bien. Creo que ha quedado claro. Ahora observad algunas posibles soluciones al reto que os plantea-

ba el número anterior. Sólo son algunas de las posibles, conque si tu boceto no se parece a ninguna de las figuras ocho, nueve, o diez, no te desanimes, si cumple las reglas que os presentábamos. el número anterior, está bien.

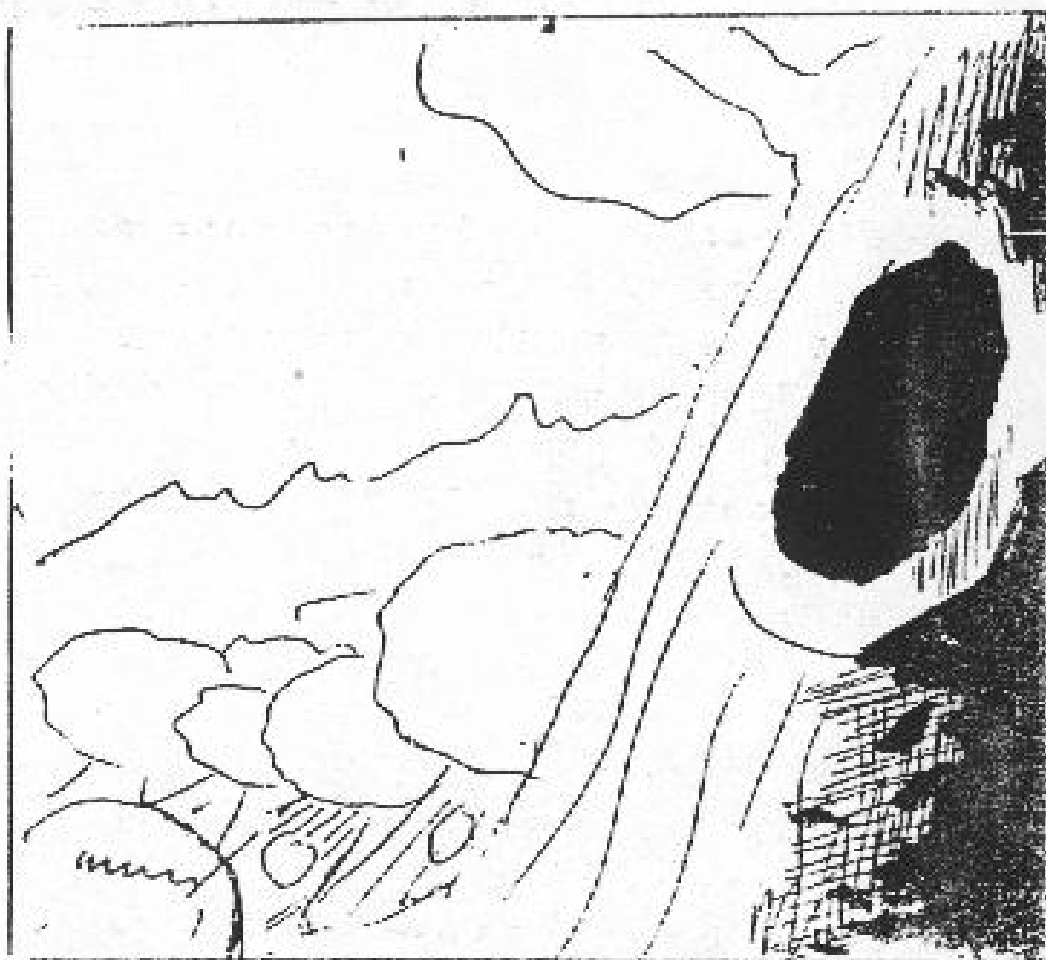
(FIG.8)



(FIG.9)



(FIG.10)



Nada más por hoy. Repito el reclamo del pasado número, así que si no te ha quedado algo claro, o piensas que no tengo razón, o algo así, no tienes más que escribirme, ya sabéis mi dirección (C/. Colombia, 52 - 3ºB. 28016 Madrid),...

Dejando descansar a mi torturada máquina de escribir, se despide deseándoos felices gráficos, bestialmente vuestro:

Pablo Jordi Atienza

(La bestia de la cueva)



# PROGRAMACION

!Por fin! Hoy vamos a comenzar a hablar sobre el largo y complicado tema de los PSI's, ese mundo de personajillos que pueblan nuestras aventuras. Desde esa rata que tanto nos hizo sufrir en "Don Quijote" hasta la bella y desgraciada Zyanya de "Cozumel". He puesto estos dos ejemplos como el del PSI que en realidad no existe, a uno que es bastante complicado. Los hay mejores y peores. Personalmente, creo que el mejor PSI es Gangalf, de "The hobbit".

Para empezar, hagamos una división de los tipos de PSI's. Comencemos sacando los dos tipos de los que hablamos antes. De los que son más complicados saquemos dos tipos más: fijos o móviles. Los fijos son muy simples, pues sólo necesitan una, a lo sumo dos tablas de procesos. El típico ejemplo lo tenemos en ese anciano que nunca nos deja pasar por un puente si no le damos determinado objeto, o si no acertamos una puñetera adivinencia. Algunos programadores, bastante vagos, por cierto, usan una sola tabla para hablar a todos los PSI's fijos. ¿Qué cómo lo hacen? Muy fácil. Si a un PSI que está en la localidad 27, y no se va a mover de ella, quieres decirle NELUCNE ET, en la tabla usada para hablarles ponen:

NELUCNE ET

AT 27

MESSAGE ...

...

Y así se ahorran los bytes de tener que usar una tabla para cada uno. Si hay algo que se le vaya a poder decir a todos, no se pone ningún AT al principio.

Con este tipo de PSI's, nos ahorramos una rutina que nos indique cuales están presentes, pudiendo indicar en el texto de la localidad donde se encuentra.

Creo que de los PSI's fijos siempre se ha hablado mal injustamente, pues si en nuestra aventura necesitamos un dependiente, no creo que sea lógico que si le decimos que se dirija hacia el Sur, cumpla nuestra orden. O si no, no tenéis mas que fijaros en la aventura mejor programada: la vida real. Si en la realidad vamos a una tienda y le decimos al dependiente: "Vete al sur", lo más seguro es que, o llame a los loqueros, o que nos conteste: "Y tu a la mierda", en vez de cumplir nuestra orden.

Los móviles se subdividen en dos: los colegas que te siguen, y los que van a su aire. Como ejemplo de los primeros tenemos a Taurus del Jabato, y de los segundos al Orco de "Gwaiñ the Haffling". Los que te siguen, cuando lo hacen se setea una bandera, y cuando no, se limpia:

#### PROCESOS (Donde se habla al PSI)

SIGUEME    —    ZERO (No de bandera)  
                 SET                    "  
                 ...



ESPERAME \_ NOTZERO (Nº de bandera)  
CLEAR "  
...

### PROCESOS 1

\* \* NOTZERO (Nº de bandera)  
COPYFF 38 (Bandera localidad PSI):

Los segundos tienen una tabla que los dirige. La manera más fácil de programarlos es numerar con secutivamente las localidades por donde se pasee, y en su tabla se aumenta(o disminuye) su bandera de localidad.

Como ejemplo vamos a programar entre todos un PSI, que podría ser un hobbit, que va a ser móvil, y que, aunque algo independiente, nos seguirá si se lo pedimos.

Para nuestro querido hobbit, de nombre Ordo, vamos a necesitar una localidad libre, ya veremos para qué, que podría ser la 99, y, de momento, 3 banderas: la 11, la 12 y la 13. La bandera 11 va a llevar el nº de localidad de Ordo, y la 12 y 13 ya veremos para qué usarlas.

Lo primero que debemos hacer es que podamos examinarlo, algo que todos deberíamos saber hacer. Bueno, por si acaso andamos mal de inspiración:

RESPUESTAS:

EX ORDO SAME 39 11

MESSAGE (Un joven hobbit muy  
simpatico.)

DONE

Nuestro hobbit va a usar también dos tablas de procesos, para adquirir personalidad, pero de eso trataremos ya en el siguiente CPAC, pues creo que ya hemos hablado bastante por hoy, así que, se despide de vosotros desde LORIEN:

**Elrond**

# el role

Bienvenidos al mundo del rol. En esta breve introducción vamos a intentar explicar algunos conceptos básicos que, sin embargo, no están claros para casi nadie. Todos entendemos que para jugar una aventura necesitamos nuestro computer y una cinta o disco, pero... ¿y para jugar al rol?

Podemos hacer una aproximación desde argumentos que ya conozcamos: en un juego de rol "hacemos el papel" de un personaje creado a base de reglas que el autor ha predefinido al crear el juego. Las reglas y la explicación del juego suelen contenerse en libros, de ahí la habitual presentación de estos productos.

¿Quién de entre los lectores no ha jugado nunca al "hacer de" un personaje (hay a rol, en inglés)? Sólo que ahora ya no necesitaremos una espada de madera para hacer de capitán pirata, y las reglas estarán mucho más definidas, entrando en un nuevo mundo de fantasía, pero con la intención de siempre: divertirse.

Vamos a suponer que hemos decidido comenzar a jugar. En cualquier mundo de rol lo primero es escoger un personaje, ¡y eso puede ser una tarea difícil!. El personaje que interpretemos tendrá unas características que le hemos dado nosotros, dentro del margen, amplio o estrecho, que permitan las reglas. En unos casos tendremos total libertad para definir al protagonista de nuestra aventura, en otros sólo se pueden tomar las características de una lista previamente elaborada por el autor, o

quizá ni si quiera podamos definir al personaje, sino que viene definido ya, y en ese caso lo que podemos es elegir al personaje entre varios.

Las reglas podemos conocerlas todas desde un principio, pero también puede que conozcamos unas cuantas, más o menos básicas, y el resto las tendremos que ir descubriendo, quizá a costa de hacer sufrir a nuestro protagonista.

La forma más simple de jugar es cuando varios aventureros se reúnen, digamos, alrededor, de una mesa: uno de ellos hace de Master, Guardián, o como se llame, algo así como cuando uno hace de "Banca" en el Monopoly. ¡Pero por favor, nada de ideas preconcebidas sobre el tablero, dados y fichas!. El Master conoce no sólo las reglas del juego, sino también lo que va a pasar: él inventa una situación para los jugadores, y estos se mueven dentro de ella. Lo más normal es jugar de vivo a voz, es decir, simplemente diciéndole al Master lo que pretendemos hacer, y éste nos dirá si es o no posible, y cuales son los efectos. Ahora, si queremos, podemos añadir "decorados" al juego, como figuritas de plomo que representen a los personajes, o cualquier otro elemento que ayude a nuestra imaginación, pero no son obligatorios... ¡Ojo! pueden ser necesarios en algún tipo de juego de rol en concreto, que venga con sus tableros y sus casillas incluso, pero estamos hablando en general.

Para comenzar, ya es bastante. Proximamente iremos entrando en mayor profundidad en el rol.

F. González



# BOLSA DE AVENTURAS

Tenemos dos malas noticias que daros:

1ª: Por problemas con el copyright, nos vemos obligados a vender Nick Tracy SIN GRÁFICOS.

2ª: Debido a que está en el concurso de AD, las ventas de la aventura 7 (El Libro Negro), han de ser suspendidas hasta que esa aventura deje de estar en dicho concurso.

Pero no todo son malas noticias, pues tenemos tres nuevas aventuras:

## AVENTURA 9

TÍTULO: Araña

AUTOR: Fran Morell

COMPAÑIA: Year Zero

CARACTERÍSTICAS: - Multitud de gráficos a todo color.

- Escoge a tu personaje entre los miembros del HIPER GRUPO

PRECIO: 350 ptas.

## AVENTURA 10

TÍTULO: Lord

AUTOR: Fco. Javier Sánchez

COMPAÑIA: Boom soft

CARACTERÍSTICAS: - Interacciona con sus estupendos PSI's.

- Magníficos gráficos multi color

PRECIO: 350 ptas.

## AVENTURA 11

TÍTULO: El día Después

AUTOR: Fran Morell

COMPañIA: Bolsoftware c. a.

CARACTERÍSTICAS: - Los mejores  
PSI's jamás programados.

- Revive las  
aventuras de la Guerra Civil.

PRECIO: 350 ptas.

## OTRAS AVENTURAS

- Aventura 1.....Sir Sigfrid.....(300 ptas.)
- Aventura 2.....Gwain the haffling?.....(350 ptas.)
- Aventura 3.....D - 37.?.....(350 ptas.)
- \*Aventura 4.....Nick Tracy.?.....(350 ptas.)
- Aventura 5.....La estación.....(400 ptas.)
- Aventura 6.....What was that?.....(350 ptas.)
- \*Aventura 7.....El libro negro.....(350 ptas.)
- Aventura 8.....The crawling Horror.(350 ptas.)

Así, Fran Morell se sitúa con cinco títulos en esta sección, y Rat Rattus I con 3.

!Esperamos vuestras aventuras!

\* Fuera de venta temporalmente.

# jpc's

El club CPAC ha creado su propia, y estupenda, serie de juegos por correo, dirigida por los mayores profesionales de España en esa materia.

Hay varios juegos, entre los que destacan:

- Khurst Tower
- The Magic Ship
- Spacial Killer
- The lord of the Death

¿Te interesa participar? Envía este cupón (o una fotocopia) al club indicando en el sobre: "JPC's project", y recibirás más información.

\_\_\_\_\_  
NOMBRE: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
DIRECCION: \_\_\_\_\_

¿ERES SOCIO DEL C.P.A.C.?      - Si                      - No

¿ESTÁS EN ALGÚN OTRO JPC?      - Si                      - No

¿ALGUNA SUGERENCIA?



# The Lost Flame

Como no cabía esperar, la primavera ha echo su aparición en Ratland, donde nadie ha sido inmune a sus efectos. Incluso han brotado unos matojos de mandrágora cerca del castillo del rey. Meloms, la bella mascota de Rat Rattus I, se ha vuelto verde, pues recordemos que era un cruce entre varias especies, entre la que destacaba una vegetal, que hemos descubierto se trataba de una planta melomera.

Un día, cierta desconsolada damisela, a quién una tormenta pillóla desprevenida, no tuvo mas remedio que pedir asilo en el castillo de Su Majestad, quién quedó prendido de la belleza de la joven, al igual que ella de él. Sólo un obstáculo se oponía al amor entre la damisela, llamada Lekar, y Su Majestad, era cierto angel que hacía llover cada vez que salían, aunque desistió de su empeño tras una visita de Meloms, a quién a partir de entonces empezaron a gustarle más alas que las de pollo, a pesar que cada vez que estornudaba echaba un montón de plumas.

A la semana todo estuvo preparado para la boda. Enormes mesas repletas de succulentos manjares tales como arañas, ojos de sapo y cosas más deliciosas, si es posible. Y así fué como Rat Rattus II de Ratland desposó a Lekar Aicrag Savreh (Lekar I de Ratland... Y comencemos de una vez...

## LOS TEMPLOS SAGRADOS

Ya nos empiezan a llegar preguntas sobre esta

nueva aventura de AD. D. Miguel A. Moreno, desde Puerto Real, nos pregunta cual es el método de descifrar las ayudas que vienen en el manual de instrucciones. Es muy fácil, ruga el rey, pues solo tienes que sustituir cada letra por la anterior en el alfabeto (sin contar la LL ni la CH), por ejemplo si pone IPMB LPMDFZ significa HOLA KOLEGA. D. Juan Chirbeche, de San Sebastián, no puede coger la cuenta del Imix, aunque ahora, sabiendo cómo descifrar las ayudas de las instrucciones, esperamos que se solucionen sus problemas.

### THE HOBBIT

Al oír el nombre de esta aventura Su Majestad comenzó a brincar de alegría: ¡A alguien le gustaba la que era su aventura preferida!, y ese alguien era D. David Calabria Pastor (BAD BREATH) que desde Buenos Aires le preguntaba como podía pasar a la cueva de los trolls. Pues bien, mi querido discípulo, vete a la localidad del norte del claro de los trolls y espera a que amanezca. Cuando esto suceda vuelve al claro y recoge la large key. Después ve al norte y teclea: UNLOCK DOOR, OPEN DOOR, NORTH et voilà. Esperemos que con esto queden resueltas las dudas de M. Angel Morodio y de D. Antonio Gutierrez Aragón.

### D = 37

D. Miguel Angel Moreno hace doblete, como diría cierto colega de Rat Rattus II que habita en los Cárpatos, al consultarnos como puede pasar el

Aprovechamos para mostraros esta instantánea de Lekar Aicrag Savreh en el momento de su boda con Rat Rattus II:



puesto de vigilancia en cuyo gráfico se ve una barrera. Ese puesto es un puesto fronterizo que une Checoslovaquia con Alemania, y tu pasaporte no lleva visado para poder pasarlo. D. José Fernández escribe desde Cadiz, porque no sabe pasar la patrulla que hay al lado de la casa de Paul, pues otras se acercan al oír el ruido de su ametralladora. Nada mas lógico que matarla con un arma que efectúe menos ruido que una STEN.

#### GWAIN THE HAFFLING

D. M. Angel Moreno vuelve a repetir preguntándonos como pasar a la sala del mago. Esa pregunta ya fué contestada en un número anterior, el mago debe tener alergia a los hafflings, así que debes evitar que te reconozca, tapándote la cara con algo por ejemplo. Tampoco sabe nuestro amigo como matar al dragón. Cierta princesa nos dará el arma a utilizar a cambio de cierta joya. D. Antonio García García, desde La Coruña, nos pregunta: ¿La magia sirve para algo, o sólo está para hacer bonito? La verdad es que no sé cómo te puedes plantear eso. Esta aventura tiene algunas rutinas de magia que son verdaderamente geniales, como la de teletransporte, que puede servirnos para escapar de algún enemigo que esté a punto de matarnos, por ejemplo.

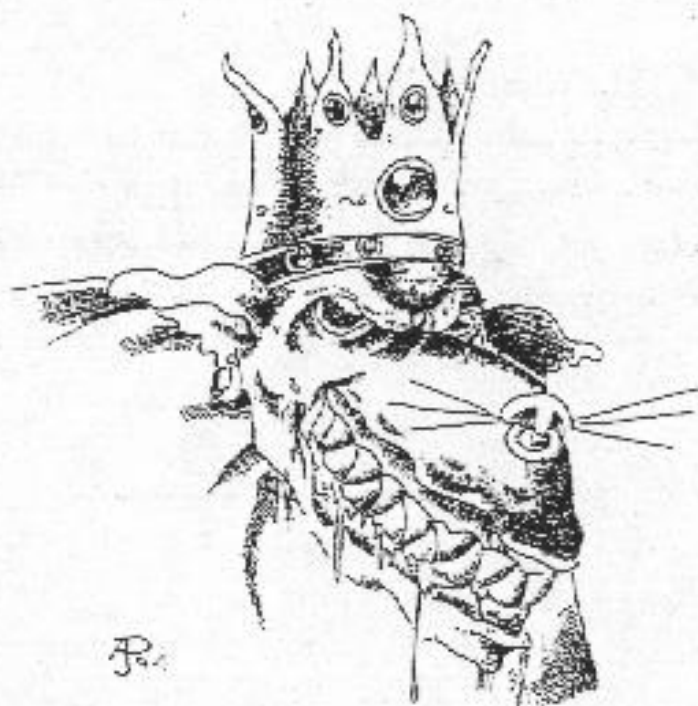
#### NICK TRACY

D. Manuel Luengo Granado, desde Barcelona, tiene problemas con el maître d'hotel. Para que



te deje en paz, lo mejor que puedes hacer es alquilar una habitación del hotel. Si no sabes como hacerlo, en recepción seguro que si.

Y con las preguntas de este sufrido aventurero doy término al THE LOST FLAME de este bimestre. Hasta el caluroso agosto se despiden su majestad Rat Rattus II:



# simplemente role

Hola colegas.

En este preciso instante. En este preciso momento. En este maravilloso día de este año tan raro, comienza la sección SIMPLEMENTE ROL del CPAC. Desde este rincón, este pequeño hobbit, tratará de informaros sobre este fantástico mundo paralelo al de la aventura.

¿Qué es el Rol? Muchos de vosotros os habréis hecho esta pregunta u os la hareis ahora al leer este CPAC. Es una pregunta difícil y compleja que intentaré responder ahora.

Una analogía bastante aproximada es la siguiente: Te encuentras tranquilamente en la soledad de tu habitación leyendo el fantástico "... (Libro genial a gusto del lector), y de repente, te encuentras a ti mismo viviendo las aventuras del libro que estabas leyendo con tu imaginación.

En el juego de Rol, los PJ (Personajes Jugadores) interpretan el papel de héroes del libro, y el DJ (Director de juego, Master, Guardián, etc...) el papel de escritor, con la enorme ventaja de que puede cambiar el argumento de la novela según lo que hagan los PJ's. Así, si el "protá" muere, el DJ hará que un PNJ (Personaje No Jugador, término más o menos similar al del PSI aventurero) asuma el papel principal o distribuirá la labor del difunto entre los PJ supervivientes.

La curtida imaginación del sufrido Master crea esos, a veces fantásticos, a veces horribles mundos

donde los jugadores se las ven y se las desean para triunfar.

Suponiendo (creo que mal) que ya teneis un concepto más claro del Rol, pasaré a un aspecto un poco más técnico. Los juegos de Rol vienen en forma de libro que contiene las reglas para el sistema de juego, la creación de personajes, la lucha, etc... También suelen incluir varias aventuras ya preparadas para que el DJ vaya tomando experiencia. Un ejemplo similar es la demo de la Aventura Original que viene en el P.A.U. o el Firfurcio, en el P.A.U. 43.

Otro elemento imprescindible son los dados. Los dados y el sentido común del Master sirven para determinar la mayoría de las situaciones con las que un PJ se encuentra. El dado más importante es con mucho el de 100. Los dados más usados son los de 4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras. A partir de ahora los dados serán 104, 2020, 106, etc... El D100 se puede adquirir así, con cien caras, bastante caro, o más comunmente se forma con 2D10, 2D20 ó 1D10 y 1D20. Se elige el dado que formará las decenas y se tiran los dados. P. ej.: Tenemos 1D20 y 1D10. El D20 será las decenas. Tiramos ambos dados y obtenemos 15 en el D20 y 6 en el D10. En el de 20 se ignora el 1 inicial y el número deseado es el 56.

Para representar la situación de los PJ's y PNJ's se suelen usar figuras de plomo. Esto permite tener una visión más clara de la zona de combate y del orden de marcha (ya que es en estas dos situaciones donde más se usan). Si no poseen figuras se pueden usar dados, fichas, monedas, cualquier cosa



para representarlos. Aunque no es imprescindible, añade claridad y evita discusiones.

He dejado para el final el requisito más importante: amigos con ganas de divertirse. Sin esto no hay nada que hacer; aunque se puede jugar al Rol en solitario la cima de la diversión se alcanza con unos amigos.

Estaré encantado de contestar cualquier duda relacionada con el Rol, ya que supongo que no habrá quedado muy claro. La mejor forma de comprender lo que es un juego de Rol es jugar a uno.

Paso a comentar los dos juegos de Rol que más aceptación tienen en España. "El Señor De Los Anillos" (Indiscutible líder), y "La llamada de Cthulhu". Describo antes la llamada por razones en seguida desveladas.

- LA LLAMADA DE CTHULHU (LC abreviado): La LC es, a mi entender, uno de los juegos de Rol más recomendable para aventureros. La investigación es la parte más importante del juego, ya que los monstruos son tan mortíferos que el único medio de vencerlos es usando la cabeza, método notablemente parecido al aventurero. La atmósfera de tensión y opresión hacen que el juego sea una experiencia muy profunda. Los sustos son el pan nuestro de cada día. El juego está ambientado en los años veinte en Usalandia, aunque puede trasladarse a otras partes del mundo. También existe el módulo "Cthulhu Now" para jugarlo en la actualidad, y si el traductor oficial de la LC se decide, quizá pronto podamos ver "Cthulhu

entre nosotros", con el agradable bicho en los 90.

La LC está basada en la lucha contra los dioses primigenios y demás seres extraterrestres creados por H. P. Lovecraft (para los que no lo conozcan diré que "Reanimator" está basado en un cuento suyo.).

El mayor peligro de la LC no son los monstruos de por sí ya bastante asesinos, sino la locura. Es muy fácil que un PJ enloquezca al ver a uno de los numerosos monstruos intentando comprender que clase de fantástica evolución a podido crear ese ser. Cuando un personaje se vuelve loco lo más normal es que quede irrecuperable para la acción y deba ser encerrado en un manicomio para siempre (Recorrad que en los años 20 los psiquiatras estaban menos desarrollados que ahora).

El sistema de la LC se basa en porcentaje, es decir, conseguir con 10100% menos de un cierto número que representa la habilidad del personaje en esta acción.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS (MERP, de Middle Earth Role Playing, juego de rol en la Tierra Media): Basado en el libro de Tolkien con el mismo nombre. ¿Nunca soñaste luchar junto a Frodo y Gandalf, cabalgar con los Rohirrim y defender la paz en la Tierra Media. Puedes combinar tus inclusiones con el Lord Of the Rings con tus batallitas particulares con los Orcos en el rol.

Es un juego con reglas casi perfectas, aunque esto se paga con una mayor dificultad de aprendizaje. Al principio debes tener paciencia, ya que si no puedes acabar abandonándolo. Cuando lles más tiempo jugando te darás cuenta de que no puedes dejarlo y necesitarás mas complejidad, disponible en el Rolemaster.

Los personajes comienzan en un mísero nivel 1, en el que son unas auténticas nulidades. Consiguiendo puntos de experiencia, van aumentando de nivel, hasta que llegan a ser muy, muy poderosos.

La magia es poco poderosa al principio, pero al llegar a niveles altos debe ser manejada con mucho cuidado.

En el próximo número, espero comentar Rune-Quest, D&D y Aquelarre, y responder a las preguntas que espero que me llegarán.

Y esto es todo por hoy. En el próximo CP4C, más. Las consultas, sugerencias, simples comentarios, preguntas personales y etc, etc, podéis dirigirlas a:

Raúl Pérez Antón  
Plaza Honduras 34-pta. 49  
46022 - VALENCIA -

Hasta otra. El quinto hobbit más conocido a esta orrilla del mar os desea... os desea... os desea. Huy, se me ha olvidado. Si consiguiera que mi amigo Ares me enseñara un conjuro de memoria...

# concurso

CPAC y 3PSOFT patrocinan el 1er. gran concurso de finalización de aventuras.

Todas las cartas recibidas antes del día 1 de Septiembre de 1991, con la última orden de la aventura D-37 participarán en el sorteo de los siguientes premios:

1º.- Maqueta de un avión C-47, marca AIRFIX, a escala 1/72 (Este es el avión en el que está inscrito el ficticio D-37), con todo lo necesario para su montaje.

2º.- Maqueta de un avión MUSTANG, marca MATCH BOX, a escala 1/72.

3º.- Magnífico lote de aventuras.

## BASES

- Puede participar en el concurso cualquier persona, sea o no socio del CPAC.
- El resultado del sorteo será inapelable.
- Todas las cartas recibidas después de la fecha indicada se considerarán no válidas.
- En todas las cartas deben incluirse el cupón de participación (o fotocopia), con todos los datos rellenos.
- La propia participación en el concurso, supone la previa aceptación de todas las bases.

Todas las cartas deberán ser enviadas a:

BEJA SOFTWARE  
C/Colombia Nº4 - 1ºD  
28320 - Pinto -  
MADRID

---

CUPON DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DIRECCIÓN: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿ERES SOCIO DEL CPAC?                      -SI                      -NO

ULTIMA ORDEN DE D-37: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿TIENES EL P.A.U.?                      -SI                      -NO

TIEMPO QUE HAS TARDADO EN RESOLVERLA: \_\_\_\_\_



# COMENTARIOS

Antes de nada debemos hacer una corrección sobre el argumento de la ESTACIÓN, comentada en el CPAC I: El objetivo final es huir de la estación y si es posible, volarla.

Hecho esto, comenzamos:...

NOMBRE: LORD

COMPAÑIA: BOOMSOFT

PROGRAMADOR: Fco. Javier Sánchez

ARGUMENTO:

Cuando en la tierra todo era odio y maldad, el maligno surgió de las profundidades y se apoderó del mundo.

Los sacerdotes no podían hacer nada, y los brujos dieron la pista de dos armas sagradas, que usadas, podrían devolver toda la maldad a las profundidades del infierno.

COMENTARIO:

La aventura comienza en el castillo donde vives. A partir de ahí, deberás encontrar las dos armas sagradas, y con ellas derrotar al maligno.

Comencemos dividiendo la aventura en dos partes: lo bueno y lo malo.

LO BUENO: Un original argumento, que mientras cargamos la aventura nos hace soñar con un juego lleno de jugabilidad, a pesar de la pantalla de presentación.

LO MALO: Cuando por fin carga la aventura, comenzamos a despertar: Una "fantástica" pantalla de la localidad Ø, ejerce la función de un estruendoso despertador. Una vez pulsada una tecla, comienza la "aventura". Nada más ver el primer gráfico, nos dan ganas de teclear MODC TEXTO, o algo por el estilo, pero ni siquiera se nos ha concedido esta oportunidad.

Empezamos a deambular por las localidades, y pronto llegamos a las "nuves" o a un "lavezinto" o a cosas aun peores, aunque, gracias a dios, ninguna descripción supera las tres o cuatro líneas.

En nuestro paseo, nos encontramos también algunos PSI's que no están tan mal, aunque podrían mejorarse.

Esta es la típica aventura que a todos nos recuerda la primera que hicimos, y todos esos fallos que luego vamos aprendiendo a corregir poco a poco. Desde aquí queremos animar a su autor, porque creemos que para ser la primera aventura que hace, no está tan mal.

ORIGINALIDAD.....	8
AMBIENTACIÓN.....	3
PSI's.....	4'5
GRÁFICOS, VÍDEO.....	2
ADICCIÓN.....	2'5
DIFICULTAD.....	6
VALORACION GLOBAL.....	3



NOMBRE: ARAÑA

COMPañÍA: YEAR ZERO

PROGRAMADOR: Francisco Xavier Morell

ARGUMENTO:

En el cuartel general del HIPERGRUPO, se recibe una extraña señal procedente del espacio exterior. Después de hacer las oportunas comprobaciones nuestros héroes descubren que una nave de origen desconocido está emitiendo desde la cara oculta de la Luna.

Así, gracias a un módulo experimental requisado a uno de sus enemigos, se dirigen en busca de la potencial amenaza.

Pero cuando logran alcanzar su objetivo, quedan estupefactos: la "nave" no es otra cosa que una MONSTRUOSA ARAÑA gigante, y ... el resto es desconocido para ellos. Cada uno de los Super-Héroes aparece encerrado en un compartimento de la horrible estructura, y...

COMENTARIO:

En ese momento entras tú. Antes de comenzar a jugar, debes decidir con cual de los siete héroes quieres hacerlo. Entonces, deberás liderar a los otros seis, y con la ayuda de todos, destruir la letal amenaza para la Tierra, y escapar de la nave araña. Es posible finalizar el juego con cualquier Super-Héroe del HIPERGRUPO.

Una genial aventura del también genial programador Fran Morell, lo único que puede reprochársele es que solamente se pueden examinar muy pocas cosas.

Una ambientación muy bien lograda con unas enormes descripciones llenas de adjetivos, nos hacen vivir la sensación que tendríamos en la realidad si nos vemos atrapados en el interior de una araña gigante.

Unos muy buenos PSI's te acompañarán en esta aventura, aunque alguno de tus amigos es un poco pesado y siempre repite lo mismo, todos cumplen su función a pesar de que el vocabulario que entienden es muy reducido, y no pueden manejar objetos.

Los gráficos están bien realizados, aunque son bastante repetitivos y hay algunos que no vienen ni a cuento. La sensación de profundidad en alguno de ellos está muy bien lograda.

Respecto a la adicción, hay que tener mucho cuidado con esta aventura, puesto que pedéis tírricos horas y horas jugando sin apenas daros cuenta, aunque en las primeras partidas puede hacerse algo pesada.

Esta es una de las aventuras más difíciles de terminar que hemos visto hasta ahora, con una enormidad de difíciles, aunque totalmente lógicos, problemas.

En definitiva: una de las mejores aventuras que han pasado por nuestras manos.

ORIGINALIDAD.....	8
AMBIENTACION.....	8'5
PSI's.....	7
GRAFICOS.....	6'5
ADICCION.....	7'5
DIFICULTAD.....	8
VALORACION GLOBAL.....	8'5

NOMBRE: Los Templos Sagrados

COMPAÑIA: AD

PROGRAMADOR: Equipo de programación.

#### ARGUMENTO:

Doc Monro se dirige hacia el Yucatan a bordo de la barca que consiguió en Cozumel, y nada más desembarcar en tierras Yucatanas se encuentra con el templo de Tulum...

#### COMENTARIO:

El objetivo en esta aventura es llegar al templo de Cobá y solucionar los problemas que allí tengas, para poder continuar tu aventura por Chit-chen Itzá.

Nada más cargar la aventura, nos encontramos en una barca, con el indio y con el loro. Aquí empiezan los problemas.

Una vez que hemos desembarcado y nos hemos despedido del indio, llegamos al templo Maya, donde cooperemos la cuenta. Después de pasar a los monos llegamos a la localidad de un jaguar...

Aunque en sí es una aventura original, nos recuerda bastante a su predecesora: Cozumel.

La ambientación está muy bien lograda, gracias a unos gráficos y a unas descripciones magníficas, aunque cortas.

Los PSI's, hasta donde hemos podido ver, son muy simples.

Los gráficos son bastante originales y están muy bien realizados, aunque la mayoría son los típicos "espejos", hechos con el DAAD.

La adicción es alta al principio, pero algunos problemas bastante difíciles, yo diría casi imposibles, hace que baje mucho a las pocas partidas, y nos entran unos irremediables deseos de pulsar el botón de RESET.

Como ya he citado antes, la dificultad es bastante elevada, y en algunos casos llega a aburrir.

Bueno, espero que vosotros os paseis más que yo, porque este maldito jaguar...

ORIGINALIDAD.....	6
AMBIENTACION.....	9
PSI's.....	7
GRAFICOS.....	8
ADICCION.....	7
DIFICULTAD.....	8
VALORACION GLOBAL.....	8



NOMBRE: What was that?  
COMPANIA: Bolsoftware  
PROGRAMADOR: Fran Morell

#### ARGUMENTO:

Lud Robbins y Wil Williams atravessaban en coche el bosque de Alesbury Pike, en U.S.A., cuando, de repente, un enorme resplandor los ciega, y se chocan contra un árbol...

#### COMENTARIO:

Deberás encarnar el papel de Lud, e intentar escapar del bosque, misión que inicialmente parece fácil, pero que en realidad no lo es.

Bajo una idea muy original, se esconde una aventura bastante buena, aunque no tanto como otras del mismo autor.

Las descripciones y los mensajes están tan bien escritos, que nos crean una sensación de terror totalmente real, lo a alguno de vosotros le gustaría estar perdido en medio de un inmenso bosque, totalmente de noche, y oyendo extranaturales sonidos?

Sin duda, el PSI mejor logrado en la aventura es tu amigo Will, aunque los restantes merecen la pena.

Los gráficos no están especialmente bien, aunque hay alguno, en la 2ª parte, que es genial.

El nivel de dificultad es el adecuado, ni muy fácil, ni excesivamente difícil, aunque algunos

problemas pueden crearnos graves quebraderos de cabeza.

Resumiendo: una buena aventura que deba ser jugada.

ORIGINALIDAD:.....	9
AMBIENTACION:.....	9
PSI's:.....	7
GRAFICOS:.....	6
ADICCION:.....	7
DIFICULTAD:.....	7'5
VALORACION GLOBAL:.....	7'5



## New Flash!!



Os ofrecemos a nuestro maquettador, desilusionado, tras haber rechazado la redacción el nuevo proyecto para la forma del fanzine.

# CPAC

CLUB DE PROGRAMADORES DE AVENTURAS CONVERSACIONALES

Heinell



CPAC

n° 4

(C) C.P.A.C. 1991.

CPAC Nº 4. Septiembre-Octubre 1991

Portada realizada por Pablo Jordi Atienza.

EDITOR: Luis Ignacio García Ventura

REDACTOR JEFE: José David Fleguezuelos

REDACCION: Oscar González Fernández  
José Manuel Lagos Aguilar

MAQUETACION: Fco. Javier Rubio Mesa

SECRETARIA DE REDACCION: Virginia Torrejón

COLABORADORES: P. González, Raul Pérez Antón, Rat Rattus  
II, Redneck, Pablo Jordi Atienza, Elrond, Leonardo Da  
Vinci.

C.P.A.C.

C/ Colombia, 3 - 1º C

28320 PINTO

# ☆ SUMARIO ☆

	Pág
EDITORIAL.....	5
SMASH HITS.....	7
ANUNCIOS.....	8
LOS GRAFICOS.....	9
PROGRAMACION.....	13
EL ROLE.....	13
BOLSA DE AVENTURAS.....	22
SIMPLEMENTE ROLE.....	21
THE LOST FLAME.....	25
COMENTARIOS.....	27
OTROS CLUBS.....	29
ENTREVISTA .....	31



# EDITORIAL

Amigos Aventureros,

De nuevo, tras el caluroso verano, estamos aquí. Esta vez, por fin ajustados a los meses del año. Como podeis ver, cada CPAC es mejor que el anterior. En éste, al reducir el tamaño de la letra, podemos incluir nuevas secciones que, hasta ahora, se nos habian quedado en el tintero. Esperamos que os gusten.

Estamos maravillados por la gran cantidad de colaboraciones que hemos recibido ultimamente, si esto sigue así, pronto haremos, entre todos, del CPAC, el fanzine más importante de España, aunque pueda haber gente a quien esto no le guste. Pero para eso hay que mejorar mucho todavía.

Os ofrecemos a continuación la tarifa anuncios pagados del CPAC, por si alguno de vosotros quiere insertar alguno:

	<u>1 FANZINE</u>	<u>2 FANZINES</u>	<u>3 FANZINES</u>
1/4 DE PAGINA	500 ptas.	1000 ptas.	1350 ptas.
1/2 PAGINA	1000 ptas.	2000 ptas.	2500 ptas.
1 PAGINA	1500 ptas.	3000 ptas.	4000 ptas.
CONTRAPORTADA	3000 ptas.	6000 ptas.	8000 ptas.

Y bueno, de momento, nada más. Hasta noviembre...

Luis Ignacio García



**C**omo es posible que no  
formes parte del mejor club de  
programadores de aventuras y  
aventureros en general?

*Solucionalo. Escribe rapidamente a:*

**C.P.A.C.**

**C/ Colombia 3, 1-C  
28320 Pinto - MADRID -**

*... Enviando el cupon de la pagina  
de al lado y recibiras mas  
informacion.*

## Smash Hits

Según vuestros votos, éstas son las diez mejores aventuras:

- |                                      |                                 |
|--------------------------------------|---------------------------------|
| 1ª... <i>El Libro Negro</i>          | 2ª... <i>El ojo del dragón</i>  |
| 3ª... <i>Nick Tracy</i>              | 4ª... <i>D - 37</i>             |
| 5ª... <i>La Estación</i>             | 6ª... <i>Gwain the haffling</i> |
| 7ª... <i>La isla del tesoro</i>      | 8ª... <i>Jack The Ripper</i>    |
| 9ª... <i>Indiana Jones (16 bits)</i> | 10ª... <i>Templos Sagrados</i>  |

Como podéis ver, hay de todo. En el número 8 se introduce JACK THE RIPPER, al que habéis votado bastantes, a pesar de ser un programa bastante antiguo, aunque bueno. En el 1 tenemos a EL LIBRO NEGRO, de nuestra bolsa de aventuras, programado por Francisco Xavier Morell, a quién entrevistamos en este número.

Ya sabéis, continuamos esperando vuestros votos sobre programas de cualquier ordenador, no sólo SPECTRUM, y no sólo aventuras conversacionales, también RFGs y aventuras gráficas, pero por favor, nada de (perdonad por la palabra a utilizar) arcades.

La redaccio

Bueno, queridos y queridas, lectores viciosos que leéis desesperadamente esta sección. Se acabó la espera. Ha llegado la hora de hacer gráficos de verdad. Ha llegado la hora de pasar...

### DEL BOCETO AL PIXEL

En el pasado CPAC cerrábamos (por el momento), el tema de los bocetos. De todos modos, si quereis que hablemos más del tema, si quereis que hablemos de construcciones, ropajes, edificios, de árboles o animales, escribir a mi dirección pidiéndolo, y, si hay mucha demanda, atenderé vuestras peticiones.

Bueno, el caso es que ahora el grafista, teniendo en la mano unos bocetos que le satisfacen a él y al programador, decide empezar a dejarse la vista haciendo gráficos y más gráficos basados en los bocetos que tantos sudores le han costado.

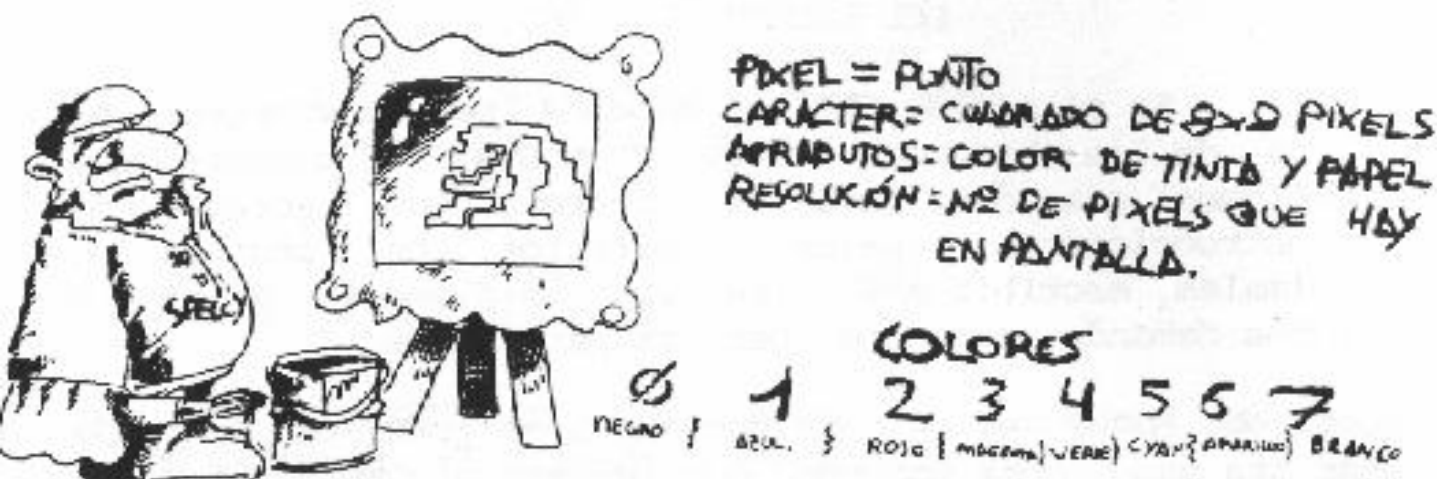
Por lo general es más fácil hacer los gráficos que dibujar los bocetos. En muchas ocasiones, los programadores de una aventura piden a un dibujante consagrado que les haga los bocetos, y ellos mismos los pasan a la pantalla. Es más fácil hacer los gráficos, pero también es más aburrido. A la hora de dibujar no tienes ninguna restricción, pero a la hora de diseñar tienes muchas:

- la resolución
- los atributos o colores
- la cantidad de memoria que te ha concedido el programador
- un largo etc. (EEEEEEETTTTTTTTCCCCCCCC)

Como ya he dicho, es bastante fácil, y es por eso que no voy a tratar el tema en profundidad. Sólo explicar brevemente el PROBLEMON que representan los atributos.

En cada cuadrado de 8 x 8 pixels (puntos) solo puedes utilizar dos colores a elegir entre una paleta de 8:

(FIG. 1)



Esto puede dar problemas si queremos hacer gráficos muy detallados a la vez. Hay tres métodos para solucionar el problema de los atributos. A saber:

- 1º-Hacer gráficos en blanco y negro, con lo que se consigue más detalle.
- 2º-Hacer gráficos en colores, pero muy separados unos de otros para que no se mezclen.
- 3º-Hacer gráficos a todo color. La más difícil, cara y bonita de las tres (la que suelo usar yo)

NOTA: Cuando digo en blanco y negro, no me refiero sólo a esos colores. Me refiero a cualquier gráfico que utilice un color de papel fijo y otro de tinta fijo.

Dado el éxito del miniconcurso de hace dos números, ahora os presento un nuevo enigma:

Debeis decir que tipo de gráfico predomina en cada uno de estos juegos:

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| - Jabato            | - La isla del tesoro   |
| - El ojo del dragon | - Los templos sagrados |
| - La estación       | - Fafnir               |
| - Jack the ripper   |                        |

Enviáis la respuesta con una tarjeta que indique vuestros datos personales al apartado 450000000 de Andorra, y conseguireis un viaje para tres personas a ninguna parte. No, en serio. En el próximo número doy la solución...

Y ahora, como veo que no habeis tenido suficiente, vamos a hablar de otro tema que considero apasionante: un fenómeno que yo he dado a llamar "CONTORSIONISMO PAWEIANO". No tiene nada que ver con el contorsionismo, aclararé al gracioso de turno.

Este fenómeno, que se debe intentar evitar, aunque sea caro, consiste en que los gráficos hechos con el PAW... Parecen hechos con el PAW. A veces no importa, pero, por favor, comparad la figura 2 con la 3. En la dos se nota que es un dibujo del PAW, porque los sombreados están rodeados por una línea.

(FIG. 2)



(FIG. 3)



Ahora decidme, con la mano en el corazón y los pies sobre la tierra: ¿No es más bonito el tres, aunque salga mas caro por tener que borrar líneas que hayas hecho antes? EL QUE DIGA "NO" se la carga. La bestia ha matado a muchas personas, y una más no es nada.

Bueno, reflexionad sobre el tema, ahora que las vacaciones "san acabau". Si mortales, las bestias también tenemos vacaciones...

Repito una vez más mi llamamiento de siempre: si te preguntas cualquier cosa; crees que me explico mal; te crees más listo que yo, y quieres llevar la sección; me quieres mostrar gráficos o dibujos de los que te sientas orgullosos; o solamente quieres conocer a una simpática bestia de gelatina peluda y mirada profunda... ¡ESCRIBE, condenado!

Pablo Jordi Atienza  
C/. Colombia nº 52, 3º B  
28016 MADRID

... Qué hasta ahora tan solo me ha escrito D.Eduardo Castilla Vico, y no me lo he comido... bueno, no entero.....

Pablo Jordi Atienza

(La bestia de la cueva)



# PROGRAMACION

Desgraciadamente ya acabaron las vacaciones, y debemos continuar asistiendo a clase. Para intentar paliarlo, aunque sólo sea un poco, continuemos hablando de los PSI's. Antes de continuar, he de pedir os disculpas por despedirme, en el CPAC número tres, desde Lorient, en lugar de hacerlo desde Rivendell.

Continuemos programando a nuestro Ordo. En este fanzine haremos su tabla de respuestas particular, y su movimiento. Una de las dos tablas de procesos del personaje, la usaremos para definirla como su vocabulario (como la tabla de respuestas, pero de un personaje). Introduzcamos entonces primero:

## PROCESOS X

```
* * MES (Hablas con Ordo)
      PARSE
      MESSAGE (. No entiende ni jota.)
      DONE

* * MES (. Te contesta:)

- - MESSAGE ("Explicate mejor.")
      DONE
```

## RESPUESTAS

```
DECIR ORDO SAME 38 11 (Ver CPAC número 3)
PROCESS X
DONE
```

Luego sólo nos queda ir introduciendo en procesos X las cosas que queramos que se le puedan decir a nuestro amigo, entre las cuales se encuentran "Hola", "Adiós", "¿Cómo te llamas?", etc..., y ya Ordo nos entenderá.

Entre las cosas que hay que añadir en procesos X, se encuentran:

```
SIGUEME _ ZERO 12
          MESSAGE ("Vale.".)
          SET 12
          DONE
```

```
ESPERAME _ NOTZERO 12
          MESSAGE ("Vale.".)
          CLEAR 12
          DONE
```

... Y en procesos 1:

```
* * NOTZERO 12
    COPYFF 38 11
```

```
* * NOTZERO 12
    PROCESS Y
```

```
* * Inicial AT 0
    ...
    ...
    LET 11 34
```

Para que el hobbit nos siga si se lo pedimos, y si no, que vaya a la tabla Y, donde deberemos insertar estas entradas:

\* \* GT 11 28  
ZERO 13  
MINUS 11 1

\* \* EQ 11 28  
SET 13

\* \* LT 11 38  
NOTZERO 13  
PLUS 11 1

\* \* EQ 11 38  
CLEAR 13

Y con ésto se moverá de la localidad 28 a la 38. Este es un ejemplo muy sencillo, no es necesario complicarlo más, aunque si posible, y bastante fácil. En él véis como crear movimiento en un personaje. Luego pueden influir cantidad de factores, si es de día o de noche, si le hemos dado determinado objeto, si hemos hablado a su amigo XXXXXX, y todas las que queráis imaginaros.

Bueno, creo que, de momento, ésto es suficiente. Os saluda desde la Ultima Morada...

*Elrond*

# El Rol

(2ª Parte)

Como suele ser habitual, el mejor modo de acercarse al rol es con la práctica, pero como suele ser también habitual, es difícil que lleguemos a jugar una partida si no tenemos cierta idea previa para ayudarnos a decidirnos por comprar el juego, o a participar en el de un amigo.

Así pues, será bueno que hagamos unas cuantas "prácticas", aunque sea a través de la lectura de estas líneas. Comencemos pues con un ejemplo simple: supongamos que estamos ya participando en una partida, sentados alrededor de una mesa, con un grupo de colegas, que serán, inevitablemente, nuestros queridos amigos X, Y y Z: El juego que elegimos no es lo más importante, pero vamos a suponer que estamos jugando algo sobre aventuras espaciales.

X (Que es el que hace de Master) comienza describiendo la situación: -"Sois dos guerreros Protoplasmáticos de la Tercera Dinastía en busca de aventuras por la Tierra de Mnir. Estáis dentro de una taberna portuaria, rodeados de seres extraños y multiformes, algunos con tentáculos, otros con escamas, aún no os habéis visto, y bebéis vuestra jarra de jugo de X'rirr mientras en el escenario baila un ser de impensable obesidad, pero de increíble agilidad"

(Aquí entrarían en juego toda una serie de posibilidades, como cuales son las reglas del juego, etc, pero vamos a improvisar.)

Habla Y:

- "Mi personaje busca con la mirada a ver si encuentra una terrestre bien proporcionada"

Contesta X, el Master:

- "No encuentras ninguna terrestre, pero si varios seres del sexo opuesto. Ninguna de ellas se parece remotamente a ti. Ahora tira el dado."

(Y tira el dado, de 6 caras, y sale un 2),

X dice: "Solo sacaste un 2, como no has llegado a 5, no descubres nada con tu fugaz mirada. Te toca, Z."

Z dice: "Como mi personaje es venusiano (es un sifoner), posee varios tentáculos en lugar de brazos, y los agita para hacerse notar por alguna venusiana"

(Parece que Y y Z están empeñados en ligar.)

El Master, X, responde: "Tira tu dado" (Z lo tira y saca un 6)

X sigue: "Como has pasado de cinco, logras que una venusiana se te acerque. Hablas con ella y te dice que ha visto a otro guerrero protoplasmático en la taberna."

Y dice: "Es mi turno. Ahora subo al escenario para coger el micro y cantar, porque el gordo ése ya me aburre."

X responde: "Al subir, el ser baboso que actuaba te atrapa entre los pliegues de su carne grasienda, y comienzas a asfixiarte."

Z dice: "Yo veo la escena, y me precipito a salvar a mi colega."

El Master: "Como no has mencionado que llevases ningún arma, el seboso cantante te atrapa a ti también entre las risas y el jolgorio del público."

Y: "Intento sacar mi arma láser del bolsillo para disparar."

X: "Tira tu dado." ( y lo hace, pero sólo obtiene un 4)

X sigue: "Lo siento, pero no puedes sacar tu pistola y mueres sin poder respirar."

Z: "Yo también intento sacar la pistola" (Tira su dado, pero saca un 1)

El Master: "Tú también estás destrozado por la grasa del ser del escenario."

Bueno, como habéis visto, tanto Y como Z no tuvieron mucha suerte en su primera partida, pero a nosotros nos sirve para juzgar los siguientes elementos:

- I) Y y Z tuvieron que elegir qué personajes iban a representar antes de empezar (Y un terrestre, Z un venusiano)
- II) Z pudo haber empleado otro sistema para salvar a su colega protoplasmático dependiendo de qué dijeran las reglas sobre cómo actúan los venusianos. Por ejemplo: podría haber usado sus tentáculos, o haber sacado la pistola antes de "lanzarse al ruedo", y lo mismo pudo hacer Y.



III) Cualquier discusión sobre las reglas (ej. si los venusianos pueden morir ahogados porque no respiran) se resuelve conforme al libro de instrucciones. Si no dice nada, será el Master quien decida apoyandose en el Libro.

Por hoy espero que haya sido bastante. En el próximo CPAC, seguiremos hablando de guerreros protoplasmáticos, o de lo que caiga. Un saludo de:

*F. González, "El presidente"*

# BOLSA DE AVENTURAS

Desgraciadamente, no hemos recibido nuevas aventuras para la bolsa. Ya podeis adquirir EL LIBRO NEGRO, puesto que ya ha terminado el concurso de AD. Os recordamos las que teniamos, todas para SPECTRUM:

AVENTURA 1.....Sir Sigfrid.....(300 ptas.)  
Programada por Rat Rattus I. Tema mediaval.

AVENTURA 2.....Gwain the Haffling...(350 ptas.)  
Programada por Rat Rattus I. Rescata a tu padre.

AVENTURA 3.....D - 37.....(350 ptas.)  
Programada por Redneck. Argumento bélico.

AVENTURA 4.....Nick Tracy.....(350 ptas.)  
Programada por Rat Rattus I. Encuentra a H.Withaker.

AVENTURA 5.....La estación.....(400 ptas.)  
Programada por Pablo Jordi Atienza. Escapa de Thrab. 128k

AVENTURA 6.....What was that?.....(350 ptas.)  
Programada por Fran Morell. Terrorífico argumento.

AVENTURA 7.....El libro negro.....(350 ptas.)  
Programada por Fran Morell. Recupera el Libro Negro.

AVENTURA 8.....The crawling horror...(350 ptas.)  
Programada por Fran Morell. Mismos personajes de Aven.6

AVENTURA 9.....Araña.....(350 ptas.)  
Programada por Fran Morell. Escapa de una ARANA gigante.

AVENTURA 10.....Lord.....(350 ptas.)  
Programada por Fco.Javier Sánchez. Mediaval ambiente.

AVENTURA 11.....El día Después.....(350 ptas.)

# Simplemente Rol

Hola amigos. Después del susto del anterior CPAC al ver otra sección de Rol, me he recuperado lo suficiente para volver a esto. Como mi intención original era informar sobre las novedades que se van presentando en el mundillo este, pasaré directamente a esto, y dejaremos al Sr. F. Gonzalez que se ocupe de la ardua tarea de formaros. Como tampoco me ha escrito el citado colaborador del CPAC, esperaré a que se ponga en contacto conmigo.

Aparte. Como estoy de vacaciones lejos de la civilización, tampoco estoy muy al loro de lo último, pero como para el próximo número ya estaré de vuelta, en la "city", diré algo más. Cuando desaparecí de la urbe, las últimas noticias eran la aparición de un juego "made in Spain". Se llama *Mutantes en la sombra* y con ese título os podéis imaginar de que irá. Otra novedad es la aparición de *Warhammer 4000*, un juego futurista de guerra con armas hipersofisticadas. Estuve a punto de jugar en la versión en inglés, pero la aparición del juego en castellano hizo que lo dejáramos de traducir. Asegura superar en sangre a *Terminator II*. Aparte de matar, da poco más de sí, pero hay gente que es feliz sintiéndose Rambo. Después de este pequeño avance, pasó a lo que prometí hace ya varios meses:

RuneQuest (RQ): Juego de fantasía mediaval. Dispone de varios módulos muy buenos y desarrollados que describen el mundo de Genertela, donde transcurre el juego, aunque también puedes jugar donde quieras. Dispone de un avanzado (RQa) que añade más reglas y hechizos, pero ¡OJO!, que el RQ básico es totalmente operativo por sí solo. Hay 3 maneras de entender la magia: Divina, través de los Dioses; Espiritual, sacándola de nuestro espíritu; y Hechicería, dedicándose al estudio del Universo.

Los personajes son muy reales y el combate casi perfecto (aún más con las reglas del RQa). Los módulos (casi todos con ampliación de reglas) dotan al juego de un dinamismo alucinante. Las reglas recogen casi todos los aspectos del juego. Es de Chaosium, los mismos de *La llamada de Cthulhu*, así que si te gusta uno, es casi seguro que otro también. El sistema de juego es igual pero más desarrollado en RQ. Muy bueno. Tiene facetas para todo: Magia, combates sangrientos, mucha variedad de razas, etc. ¡Tiene hasta orcos para matar!.

D&D: (*Dungeons & Dragons*, o al revés). Juego de fantasía mediaval. La versión básica apenas se juega pues es muy simple. El plato fuerte es el AD&D (*Advanced D&D*). Su única pega es que está en inglés y sin vistas de traducción. Su documentación es mas larga que *El Quijote* y *La regenta* juntos. El AD&D consta de 3 libros, uno para los jugadores, y los otros dos para el Master. Eso es el juego básico. Después tienes una cantidad inagotable de módulos. Desde el codiciado *Ars Magica* hasta la serie de *Forgotten Realms*. Uno de los mundos posibles es el de la *Dragonlance*, que algún aficionado a los tebeos conocerá. Monstruos, hechizos, aventuras forman parte del material disponible, claro, en inglés.

El sistema de juego es simple a más no poder. Los personajes tienen 7 características normalmente determinadas por 3D6, un Armour Class (traducir), Hit Points (puntos de vida) y poco más. Los combates se resuelven con un solo D20, y aparte hay tiradas de porcentaje (1D100, recordad) para profesiones específicas como ladrón, etc.

Existen niveles y puntos de experiencia que permiten aumentar de nivel y, consecuentemente, reducen la torpeza de tu personaje (cuando has visto morir a un Conan de nivel 1 a manos de un goblin conoces la

inutilidad de algunos jugadores.)

La encuadernación del libro es una verdadera joya: Tapa dura, pinturas al óleo en su interior, multitud de tablas y explicaciones... El marco del juego es incomparable, los alineamientos o ideología de tu personaje es de lo mejor que he visto, pero el sistema de juego es demasiado simple y rígido. Los personajes no pueden aprender habilidades ajenas a su profesión (un mago no puede abrir cerraduras, etc) cuando en la realidad es totalmente diferente. Está claro que debe costar más aprender estas cosas, pero no restringirlas por completo. Hay gente que no piensa como yo, pero hay gustos para todo. Por cierto, todo lo que he dicho es sobre el AD&D, El D&D básico sólo vale la pena si eres un supernegado en inglés, y no sabes tampoco francés ni otro idioma donde pueda estar traducido.

Si te gusta un juego simple con infinitas posibilidades y dominas otro idioma, júégalo, pero si prefieres algo más complejo (y normalmente un aventurero es complejo), dedícate a otro juego.

AQUELARRE: Juego español con marco español desarrollado en España. La base del juego es la sociedad mediaval española. Es muy bueno y ameno, sobre todo porque juegas en un lugar más conocido que Genertela en *RuneQuest*, *Forgotten Realms* en AD&D o la *Tierra Media* en el MERP. El sistema de juego es muy parecido al RQ, con porcentajes, experiencia, puntos mágicos, etc. La magia es muy bonita con pociones tipo bruja: amuletos, ungüentos y talismanes. Menos magia surgiendo del alma del personaje que se encuentra en otro plano astral y chorradas de esas.

Las restricciones mediavales por clase social están muy bien resueltas. El combate es mejorable, pero creíble y sangriento. La magia me gusta mucho con hechizos variados y de efecto sorprendentes. Desde

filtros de amor a invocación de demonios hasta maldiciones y males de ojo.

El bestiario incluye seres muy variados de nuestra mitología: Meigas, hadas, gnomos y hasta la Santa Compañía (recordad *El bosque animado*, la película de Alfredo Landa, la peña se acojonaba sólo de pensarlo). También se incluyen en el libro apuntes sobre la Edad Media y consejos, así como tres aventuras ya hechas.

El libro padece de la encuadernación de Joc Internacional, que se abre en seguida, pero las ilustraciones interiores con motivos mediavales son interesantes. En la primera versión hay unos fallos gordos sobre hechizos que fueron corregidos en una revista de Rol, pero supongo que en la segunda edición se habrán arreglado o se arreglarán. Hace dos o tres meses salió el primer módulo (aventuras ya hechas y suelen contener ampliación de reglas) del que sólo se conoce el título, *Lilith*, una tía que hizo algo malo.

Al ser un juego reciente, carece de mucho apoyo en módulos y gente que juegue, pero poco a poco esto cambiará (y espero adivinar porque el juego está realmente bien.)

Acabóse. Como no sé que me encontraré al volver de vacaciones, no adelanto nada sobre el contenido de el siguiente número. Ta pronto.

Raul Pérez Antón.



# The Lost Flame

El verano acabó en Ratland, y con él se fueron los baños en la pestilenta charca, o en el foso del castillo, que eran los mejores, pues se tenía la compañía de pirañas, tiburones, y limos verdes. De nuevo, el terrible frío se apoderaba de la región.

Tras una helada noche, que en realidad no lo fué tanto en el castillo, Lekar I de Ratland comunicó a su esposo una buenísima nueva: iban a ser padres de un bebé. El rey pasó todo el día pensando en el que sería el heredero de la corona. Tras mucho pensar, decidió el nombre: Bure I de Ratland. Meloms estaba triste porque él no podía reproducirse, a ver cómo iba a encontrar un revoltijo de seres como él, y encima hembra.

Para celebrarlo, el rey organizó una fiesta (con manjares semejantes a los de su boda) con un partido de fútbol. Para ello, tuvo que encarcelar antes a varios pobres de redondas cabezas, pues todavía no se han inventado allí las pelotas. En el partido, ganó la corte por 200 a 22 (marcaron un tanto cada uno, pero fueron ejecutados. Los demás huyeron.). Cuando el rey, la reina, y su séquito regresaron al castillo tenía cartas y cartas llenas de preguntas. Preguntas sobre...

NICK TRACY

D. Antonio Fernández Mesa, desde La Coruña, nos pregunta que qué puede hacer para poder salir del despacho. Yo me sigo preguntando para que ponen el comando AYUDA en las aventuras, pues tecleándolo en esta aventura, te da como hacerlo. Intenta también examinar las cosas, que siempre te vendrá

## LOS TEMPLOS SAGRADOS

D. Radaghast, D. Mithrandir, y demás fauna Tolkieniana, nos preguntan cómo pasar el jaguarcito de la primera parte. Si bajas a la trampa sin ningún objeto, puedes coger una estaca, con la que puedes atravesar al jaguar. Y a D. David Calabria, desde Buenos Aires, le digo que para poder coger la Cuenta del Imix, tiene que usar o la red, o la piel de un animal, depende de la versión que tengas, de ocho o de dieciséis bits.

D. Juan Antonio Naranjo, me pregunta la clave de acceso. GRRRRRRRH! Meloms ruge desesperado, un trueno cae en las afueras del castillo. El suelo tiembla. Las claves hay que conseguirlas acabando la primera parte, y no de otra manera.

## DON QUIJOTE

A D. Antonio Fernández le contestamos que para poder abrir la alacena, debe llevar puesta una armadura que encontrarás en un viejo baul, y para aliviar tu curiosidad, te diré que en la alacena está la llave de la puerta de tu casa.

Y llegado aquí, nos despedimos hasta dentro de dos meses. Por cierto, escribid, que ultimamente apenas recibimos cartas vuestras. Se despide Su Majestad...

# comentarios

NOMBRE: Torpedo 1936

COMPANIA: 3PSOFT

PROGRAMADOR: Equipo de programación.

VERSIONES DISPONIBLES: PC

VERSION COMENTADA: PC

## ARGUMENTO:

Esta aventura trata sobre las peripecias de Torpedo en Nueva York. Su objetivo final es entrar en el mundo de la mafia. Para ello deberá tratar con negros, chicanos, etcétera, hasta conseguir entrar en la mansión Williams, donde vive un famoso capo del hampa. La mayor parte del juego transcurre en los suburbios de Nueva York, tales como el Bronx, el Harlem, etc.

## COMENTARIO:

La ambientación está magníficamente lograda, con cortas pero precisas descripciones, con geniales, aunque escasos y en tarjeta CGA, gráficos digitalizados, pero cuando analizamos el tema de los PSIs, la cosa cambia. Son bastante mediocres, con un vocabulario muy limitado, entienden una o dos palabras, y hasta dar con la precisa podemos desesperarnos.

También tiene poco grado de adicción, pues tiene problemas muy difíciles, prácticamente imposibles, y sobre todo al inicio de la aventura, en que es obligatorio "destripar" la aventura.

Aun así es una mediocre aventura, que puede incluso ser jugada, aunque sólo esté disponible para PC, aunque que tampoco lloren los demás usuarios, porque no se pierden nada especial.

FICHA RESUMEN:

ORIGINALIDAD: 7

AMBIENTACION: 8

PSIs: 5

GRAFICOS: 9

ADICCION: 5

DIFICULTAD: 8'5

VALORACION GLOBAL: 7

# OTROS CLUBS

En esta sección, que comienza su andadura en el CPAC 4, vamos a analizar los otros clubs de aventureros que existen en nuestro país, y ,como no, en la cuna de la aventura: Inglaterra.

Para empezar, nos vemos obligados a analizar al club que más importancia tiene en nuestro país, y que mas tiempo lleva dedicado en la labor de unir aventureros: el CAAD (Club de Aventuras de AD).

Este club posee un buen fanzine editado por imprenta, con algunas secciones bastante buenas, pero en el fondo, podríamos definirlo con su propio nombre: Club de AD. Se hechan de menos algunas secciones que deberían estar en todos los fanzines, sobre todo los comentarios de aventuras, que estuvieron presentes en los primeros números. Ha tenido secciones muy originales, la del libro-juego, por ejemplo.

Su bolsa de aventuras, con diez títulos, es una de las más grandes, aunque no todas sus aventuras, como pasa en todos los clubs, son de una aceptable calidad.

Respecto a la cuota de inscripción, no podemos más que creer que es excesivamente elevada, pues 1500 ptas. cada semestre (tres fanzines), es demasiado alta, por mucho que los números estén hechos con imprenta, y que, de vez en cuando, escriba en él Andrés Samudio.

En definitiva, nuestra opinión sobre el CAAD, es que no es tan buen club como se dice, y que está demasiado pegado a AD.

----- FICHA TECNICA -----

NOMBRE: Club de Aventuras de AD

NUMERO DE SOCIOS: Todavía no nos lo ha dicho su director.

ULTIMO FANZINE EDITADO: Número 12

PERIODICIDAD DEL FANZINE: Bimensual.

CUOTA DE INSCRIPCION: Semestral. 1500 Ptas.

EDITOR: Juan Muñoz Falcó

DIRECCION: CAAD. Aptdo. 399. 46080 VALENCIA.

CALIFICACION:            0     5     10  
                             \*---\*---\*

A) FANZINE:                \*\*\*\*\* (6)

B) CALIDAD SECCIONES: \*\*\*\*\* (5)

C) R. CALIDAD/PRECIO: \*\*----- (2)

D) CALIF. GLOBAL:        \*\*\*\*----- (4)

EN EL PROXIMO NUMERO: El fanzine "El Aventurero".

\* Agradeceríamos que se nos comunicase la existencia de cualquier club nuevo, o que no sea excesivamente conocido.



# Entrevista

En este CPAC iniciamos una serie de entrevistas a personajes de importancia para el mundo de la Aventura. Y que mejor que comenzar entrevistando a *Francisco Xavier Morell*, programador de YEAR ZERO SOFT, que tiene 5 títulos en nuestra bolsa de aventuras:

CPAC- ¿Como fué tu encuentro con el mundo de la aventura?

F.X. Morell- Supongo que estaba abocado a ésto, después de mi fracaso como "asesino de marcianitos", pero me parece recordar que la primera vez que vi una aventura fue con ALICIA, en Microhobby cassette. En realidad, no estoy seguro de que me gustase ese programa, pero mirando hacia atrás, es probablemente mi primer contacto con las aventuras conversacionales. Más adelante, ya en serio, me marcaron aventuras como VALKYRIE 17, GRANGE HILL, MEGACORP... y en general todos los programas de estrategia, wargames incluidos.

CPAC- ¿Qual fué el primer parser que tuviste?

F.X.M.- El primero, y por cierto, el que sigo usando ahora, aunque tengo otros, fue un PAW que adquirí tras ver un pequeño minirreportaje en una revista. No ponían muy bien al programa, e incluso le adjudicaban un par de detalles incorrectos, pero a mí me pareció la única posibilidad de hacer algo que estaba intentando hacer sin parser, y no con demasiado éxito: una aventura.

CPAC- ¿Y el primer ordenador?

F.X.M.- El primer ordenador que tuve en régimen de copropiedad (compartido con mi hermano), fué un Spectrum 48K, en navidades del año 1984. Pero ya antes había tenido ocasión de "probar" otros, un TRS-80, un VIC-20, un Spectravideo, y hasta un Timex (versión pirata del Spectrum).

CPAC- ¿Cómo ves el futuro de las Aventuras en 8 bits en España?

F.X.M.- Yo de futuros entiendo mas bien poco, pero supongo que llegará un momento en que ésto de los 8 bits sea un recuerdo, más o menos romántico, como las cintas magnetofónicas o los discos de cera. Sólo espero que el cambio, por otra parte deseable, hacia los 16 bits, se produzca de la manera menos traumática posible. Lo malo de todo ésto es que en el proceso pueden perderse aventuras buenas, porque no han llegado a ser producidas para 16 bits. De todas formas, creo firmemente que el sector de las aventuras conversacionales es el que "caerá" el último, antes del fin.

CPAC- ¿Qué piensas de que AD haya puesto a la venta el tan *preciado* DAAD?

F.X.M.- Creo que se está produciendo una especie de enloquecimiento colectivo: todos quieren conseguir el DAAD, pero nadie tiene dinero para adquirirlo, y si alguien tiene esa ingente suma, no quiere comprar el programa. De ésta forma, el DAAD es un bien inalcanzable para quién quiere lo quiere, pero despreciable para quien si puede adquirirlo. En estas condiciones, el pirateo podría surgir en cualquier momento. Si a AD les costó dos millones y medio, es evidente que hagan lo que hagan, van a perder dinero. La solución de regalarlo a unos cuantos parece en principio buena, pero mucho me temo que solo va a alegrar a unos pocos...

CPAC- De todas las aventuras que has jugado, ¿cual te ha gustado más?

F.X.M.- A parte de las mias (je, je...) la aventura que más me ha gustado jugar es DRACULA. No es que sea un programa perfecto, pero si tenía al menos todos los elementos para que me gustase: buen guión, argumento lógico, pocos gráficos, tema de terror, buenos textos...

CPAC- ¿En qué aventura estás trabajando ahora?

F.X.M.- En YEAR ZERO SOFT estamos trabajando en varios proyectos: por mi parte, estoy a punto de acabar la segunda parte de TERROR FROM EARNATH, y en breve saldrá THE HIDEOUS, de Kenny Murdock. Pero tengo muchas otras cosas en cartera: TIJERAS, con el mismo protagonista de EL LIBRO NEGRO, y LOS CRIMENES DE LA RUE MORGUE. Trabajo de cualquier tipo nunca me falta, lo malo es que ¡el día solo tiene 24 horas!

CPAC- ¿Quieres añadir algo que se te haya olvidado?

F.X.M.- Sí. Me gustaría agradecer sinceramente a todos cuantos han colaborado de cualquier forma para que YEAR ZERO y mi propio nombre sean conocidos en este círculo, y por la fama que se nos adjudica, buena o no tan buena. Y pedir a todos los que por el momento confiaron en nosotros, que sigan haciéndolo en un futuro, y que si aún no han disfrutado de nuestros programas, ¡que no esperen más!

... Y aquí nos despedimos de Francisco Xavier Morell, y de vosotros. ¡Hasta el próximo CPAC!

# NUMEROS ATRASADOS

¿Te interesa conseguir los números atrasados de CPAC?. Nada más fácil:

## CPAC Nº 0

Inicio de las secciones PROGRAMACION, THE LOST FLAME, COMENTARIOS, BOLSA DE AVENTURAS y RUTINAS.

PRECIO: 100 Ptas. AGOTADO

## CPAC Nº 1

Continuación de todas las secciones. Comentario de LA ESTACION.

PRECIO: 100 Ptas.

## CPAC Nº 2

Inicio de la sección sobre los GRAFICOS. Comentario de NICK TRACY. 1ª New Flash!.

PRECIO: 150 Ptas.

## CPAC Nº 3

42 páginas llenas de aventura. Inicio de EL ROLE, y SIMPLEMENTE ROLE, comentario de CUATRO aventuras. 2ª New Flash!.

PRECIO: 250 Ptas.

(c) 1991 C.P.A.C.