

ROL CRUSADERS

El primer juego de ROL para compatibles PC que incluye un juego de mesa. 2995 ptas

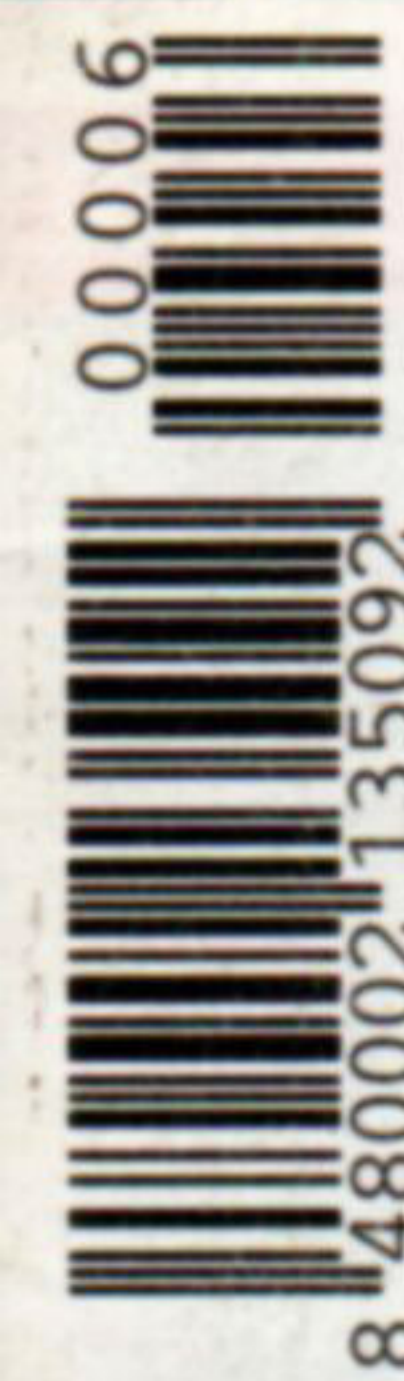


REQUERIMIENTOS:

PC 386 o superior, 2MB de memoria RAM, tarjeta gráfica VGA, 12 MB libres en el disco duro y ratón. Recomendada tarjeta de sonido Sound Blaster.

CONTIENE:

2 disquetes de alta densidad con 7 MB de gráficos, sonido, aventura, generación de personajes y módulo de juego 3D.



TOWER
COMMUNICATIONS, S.R.L.

DDM DIGITAL
DREAMS
MULTIMEDIA

SUMARIO

	Página
Editorial.	1
1. Instalación y requisitos del programa.	2
1.1. Instalación.	2
2. Como optimizar la memoria.	2
3. Posibles fallos y sus causas.	3
4. Protección.	3
4.1. Ejemplo de como introducir el código de protección.	3
5. Introducción general.	4
5.1. ¿Qué es el ROL?.....	4
5.2. ¿Qué es ROL CRUSADERS?.....	5
5.3. La historia.	5
6. El juego.	5
6.1. Objetivo.	5
6.2. Opciones.....	5
6.3. Generación de personajes.	6
6.3.1. El menú principal.	6
6.3.2. Generación de personajes.....	6
6.3.2.1. Selección de ocupación.	6
6.3.2.2. Características y atributos.	7
6.3.2.3. Aspecto físico, facial y datos sociales.	8
6.3.2.4. Armamento.	8
6.3.2.5. Hechizos.	9
6.3.2.6. Equipo y mochila.....	9
6.3.2.7. Resumen de personaje.	9
6.3.2.8. Grabación del personaje.	10
6.3.2.9. Ejemplo de generación de un personaje.	10
6.3.3. Creación de cuadrilla.	13
6.3.3.1. Ejemplo de creación de una cuadrilla.....	13
6.3.4. Hechos históricos	15
6.4. Comenzar juego.	15
6.4.1. Control del juego.	15
6.4.2. La pantalla principal.	16
6.4.3. Tiempo	16
6.4.4. Energía física, psíquica y comida.	16
6.4.5. Seleccionando el personaje activo.	16
6.4.6. Seleccionando modalidad de ataque.....	16
6.4.7. Atacando al enemigo.	17
6.4.8. Información de los personajes.....	17
6.4.9. Utilizando el inventario y sus objetos.	17
6.4.10. Método de control de la cuadrilla.	17
6.4.11. Comunicándose con los personajes.	17
6.5. Introducción de augurio.	17
7. El armamento, lista y descripción.	18
8. Los hechizos, lista y descripción.	19
9. El equipo, lista y descripción.	20
* Servicio de atención al usuario registrado	7

PRESENTACION

Hace aproximadamente un año que se empezó a fraguar la posible idea de hacer un juego de rol. Todo empezó con unos vagos retazos gráficos y un obtuso argumento, sin hablar de la programación, que es capítulo aparte. Poco a poco, con el paso de las semanas, todo fue cambiando. Lo que en un primer momento eran unos gráficos escuetos y poco trabajados, se convertían en personajes, escenarios y animaciones de una calidad más que notable.

Con el tema sonoro sucedía lo mismo, al igual que la programación. Era tal el volumen que estaba alcanzando cada uno de los aspectos del juego que fue necesario ampliar el equipo. Más gráfistas, más músicos y en general, más ayuda.

El desarrollo ha sido muy duro, sobre todo en los últimos meses, que han sido difíciles por la impaciencia y la multitud de ideas que se acumulaban, deseosas todas ellas de ser introducidas en el juego. Al final todo el esfuerzo ha merecido la pena, ver el programa acabado nos inunda de felicidad y colma todas nuestras expectativas respecto a su calidad.

Otro aspecto que parecía muy atrevido era la idea de ofrecer por primera vez un juego de ROL en kioscos de prensa, lo cual hizo que no nos conformásemos únicamente con obtener un programa de gran calidad, sino que debía de ofrecerse algo más. En este caso se optó por crear el primer juego de ROL interactivo, se podía jugar con un ordenador o sobre un tablero con amigos, con un manual completo, siguiendo las reglas de un juego de ROL de este tipo. La apuesta ha sido fuerte, pero pensamos que el resultado ha merecido la pena y que el usuario va a disfrutar con ROL CRUSADERS casi tanto como nosotros lo hemos hecho creándolo. Únicamente la buena aceptación que tenga el producto en el mercado será la mejor recompensa para nosotros y la clave para seguir mejorando esta línea de productos.

De momento, os dejamos con el mundo mágico de ROL CRUSADERS. Nosotros seguiremos manos a la obra con nuevos proyectos. Un saludo.

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

ISBN del manual: 84-88432-85-2

ISBN de la obra: 84-88432-84-4

Depósito Legal: M-2278-1995

1. INSTALACION Y REQUISITOS DEL PROGRAMA

Debido a la complejidad del programa, se necesitará para ejecutar el juego un ordenador 386 a 16 Mhz como mínimo (se recomienda 386/33). Otros requisitos son:

- 512 Kb de memoria convencional libres.

- 1024 Kb de memoria extendida libre. Es posible que otros programas estén utilizando memoria extendida, y por ello ROL CRUSADERS no podría ejecutarse. Para liberar esta memoria, compruebe los archivos de sistema de su ordenador. Más adelante se explica como aumentar la memoria.

- Tarjeta gráfica VGA.
- Disco duro con al menos 12 Mb libres para la instalación.

- Una disquetera de 3'5 pulgadas y alta densidad (1'44 Mb).

- Un ratón.
- Sistema Operativo MS-DOS 3.3 o superior.

- Se recomienda una tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster, aunque el programa también soporta AdLib, Disney Sound Source y PC Speaker.

- Se recomienda el uso de un caché de disco convencional para acelerar el programa. MS-DOS incluye un caché de disco. Teclee <SMARTDRV> para activarlo.

1.1. Instalación.

El instalador incluido en el programa, crea los directorios necesarios en el disco duro, y copia los archivos al mismo, descomprimiéndolos después.

También se debe realizar la configuración de la tarjeta de sonido, porque de lo contrario se tomará por defecto que no hay ninguna instalada.

El programa sólo ocupa 7 Mb, pero para proceder a su instalación, compruebe que su disco duro tenga al menos 12 Mb libres, ya que de lo contrario, el instalador no permitirá proceder con la instalación al necesitar un buffer de espacio libre para descomprimir los ficheros. Una vez hecho esto, inserte el disco 1/2 en la unidad de 3'5 pulgadas. Teclee: A:(si su unidad está nombrada como B, entonces escriba B:). Pulse <ENTER> y después <INSTALAR>

El programa de instalación permite seleccionar el disco en el que se copiará el juego, y la tarjeta de sonido que se utilizará.

La pantalla está dividida en tres ventan-



nas: Una con la configuración actual del programa, otra situada a la derecha de ésta con el menú de opciones y otra situada abajo con los textos de ayuda. Para comenzar la instalación, seleccione "Copiar al disco duro" del menú principal, y a continuación el disco duro al que se van a copiar los archivos.

La fase de descompresión de los datos del juego sólo tiene lugar cuando se han copiado los dos discos al disco duro. Este proceso es bastante lento. Por lo tanto, sea paciente, porque dependiendo de la máquina y de su configuración puede que se tarden varios minutos.

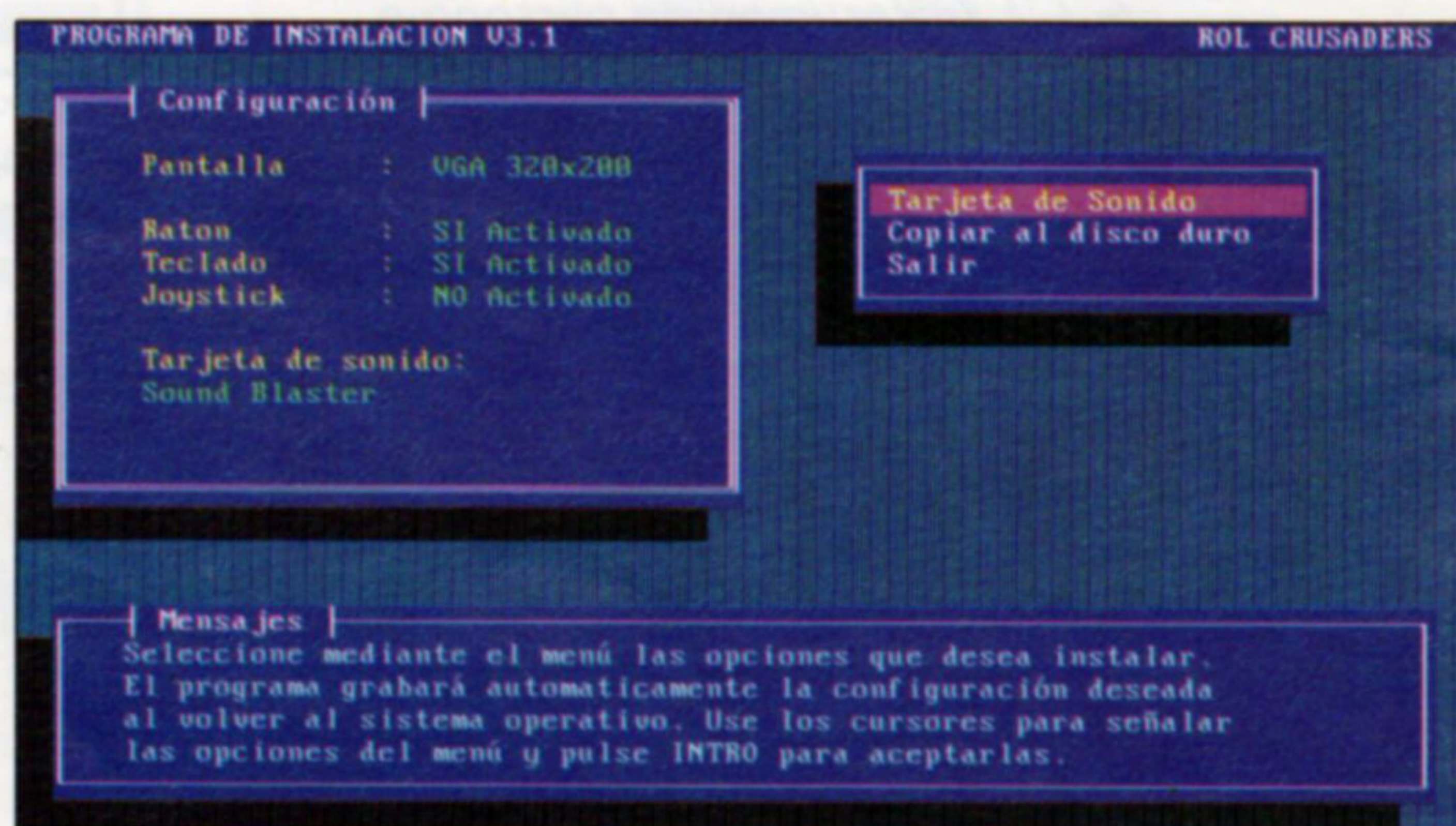
Se debe elegir un directorio destino que no exista ya.

2. COMO OPTIMIZAR LA MEMORIA

Para que el programa funcione a pleno rendimiento, debemos disponer de al menos 590 Kb libres. Si esto no fuese así, no se oirán los efectos de sonido del juego, aunque sí sonarán las músicas.

Para aumentar la memoria, no

existe un único método válido, ya que éste depende del procesador del ordenador y del sistema operativo que tenga por ejemplo MS-DOS 6.0 o posterior, teclee desde el símbolo del sistema <MEMMAKER> y pulse <ENTER>. Un programa le hará una serie de preguntas a lo largo de varias pantallas. Seleccione "instalación rápida". A continuación le dirá si desea memoria expandida. Seleccione "no". Se observará que el ordenador se resetea varias veces; no se alarme, es normal. El proceso terminará saliendo al símbolo del sistema. Ejecute el programa. Si aún así no funcionase, re-



NOMENCLATURA UTILIZADA

Cuando en el manual se hable de pulsar una tecla, ésta se rodeará por los signos de mayor y menor para destacarla del texto.

Por ejemplo: pulse ENTER será pulse <ENTER>.

pulse el botón izquierdo del ratón se-

rá <CLICK IZQUIERDO>.

pulse el botón derecho del ratón será <CLICK DERECHO>.

pulse la barra espaciadora será <ESPACIO>.

Si se pide una cadena de caracteres, se rodeara por comillas.

Por ejemplo: hola, se dirá "hola".





setee el ordenador. Cuando éste presente el mensaje "iniciando MS-DOS", pulse F5 para omitir la ejecución de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS. Pruebe ahora a ejecutar ROL CRUSADERS.

Con versiones inferiores a MS-DOS 6.0 debe crear un disco de sistema. Para ello, introduzca un disco formateado en su unidad A: y teclee el siguiente comando:

SYS A:

Luego escriba las siguientes líneas desde el símbolo de sistema:

```
COPY CON A:\CONFIG.SYS
DEVICE=A:\HIMEM.SYS
DEVICE=A:\EMM386.EXE
DOS=HIGH,UMB
BUFFERS=20
FILES=25
```

Recuerde pulsar la tecla <ENTER> al final de cada línea. Para finalizar, pulse simultáneamente las teclas <CONTROL> y <Z>.

Ahora el comando COPY debe duplicar los ficheros HIMEM.SYS y EMM386.EXE, desde la ruta de acceso donde se encuentren (normalmente ésta será C:\DOS, hasta el directorio A:\ (el disquete). Escriba por ejemplo:

```
COPY C:\DOS\HIMEM.SYS A:\
COPY C:\DOS\EMM386.EXE A:\
```

Además de estos archivos, deberá copiar otros drivers y controladores de dispositivos que hayan sido instalados con anterioridad en el ordenador, como por ejemplo, el controlador del ratón.

3. POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS:

Debido a ciertas incompatibilidades entre unas máquinas y otras, es posible que se produzcan ciertos errores o fallos del programa. Estos errores a veces son fácilmente solucionables, mientras que otras son absolutamente imposibles de corregir. Uno de los fallos más comunes

es el ratón. Es posible que en algunos ordenadores no funcione correctamente, se mueva muy brusco o simplemente que no responda. Para evitar éste problema, cambie su driver del ratón por otro distinto.

Otro fallo, se suele producir por la tarjeta de sonido. En ciertos ordenadores se han detectado problemas de sonido, que incluso pueden llegar a colgar el ordenador. Si estos errores se produjesen, pruebe a quitar los efectos de sonido solamente (esto se consigue bien especificando tarjeta de sonido AdLib en el instalador o pulsando F7 durante el juego).

4. PROTECCION

El sistema de protección del juego es bastante simple. Basta con introducir un código de colores acorde con la página y la casilla que el programa solicite. En cada una de las páginas del manual esta impreso en la parte inferior una fila de cuadrados numerados divididos, a su vez, en triángulos.

Si el sistema de protección pide la página cinco y la casilla siete, se deberán de introducir los colores de cada uno de los triángulos de la casilla de dicha página, comenzando por el de la izquierda, continuando por el de arriba, el de la derecha y por último el de abajo.

Con las teclas del cursor izquierda y derecha, se podrá seleccionar el color del triángulo, para validar el color en el que nos encontramos bastará con pulsar la barra espaciadora.

4.1. Ejemplo de como introducir el código de protección.

Suponer que el programa de protección pide introducir el código de colores perteneciente a la página 3 y la casilla 12.

Lo primero que hay que hacer es ir a la página número 3. Dentro de la página número 3, en la parte inferior de la misma se encuentra una fila de casillas de colores. Se debe mirar la número 12.

Hay que introducir los colores de los triángulos en los que se descompone la casilla empezando por la izquierda, arriba, derecha y abajo.

Así pues, la serie que habría que introducir sería amarillo, verde, blanco y negro. Esto se haría primeramente situando la flecha blanca que selecciona el color a introducir debajo del color amarillo. Una vez hecho esto pulsar <ESPACIO> para validar el color. Después situar la flecha encima del verde y <ESPACIO>, después encima del blanco y <ESPACIO> y por último, encima del negro y <ESPACIO>.



5. INTRODUCCIÓN GENERAL

5.1. ¿Qué es el ROL?

El concepto de ROL, que viene del inglés ROLE, o papel, nació a principios de los años setenta cuando en las universidades americanas, grupos de estudiantes se dedicaban en sus ratos libres a jugar a encontrar por todo el campus objetos que otros grupos también participantes habían escondido.

El juego fue ganando complejidad hasta llegar a tal punto de estructuración que cada uno de los componentes de los diversos grupos fue adquiriendo un papel. De eso a lo que hoy en día se entiende por ROL hay mucha diferencia, por supuesto, pero es que también ha pasado mucho tiempo. En un juego de ROL cada participante adquiere una personalidad propia y encarna un personaje concreto. Un juego de ROL no tiene por qué estar ambientado en mundos mágicos con dragones o elfos, sino que puede desarrollarse en cualquier mundo que se pueda imaginar, lo único que se necesita son ganas de jugar. Todos los jugadores deben de seguir unas pautas de comportamiento que vienen dadas por las características tanto mentales como físicas del personaje que controlan en la aventura. El MASTER es la persona que dirige la partida, o por decirlo de otro modo, un semidiós que controla todas las situaciones y respuestas del entorno en el que se ven sumergidos todos los participantes.

Estos son a grandes rasgos los aspectos básicos para que el concepto de ROL pueda ser más o menos entendido. Para mayor información acudir al libro que acompaña a este manual.



No se garantiza el correcto funcionamiento del programa si no se leen las instrucciones de este manual. Debido a que **ROL CRUSADERS** es un producto de venta masivo, le rogamos que lea muy atentamente las advertencias de instalación y funcionamiento antes de llamar a nuestro Servicio Técnico en caso de que tenga algún problema, ya que la mayoría de las veces surgen por desinformación.

Servicio de Atención al Cliente de Tower Communications

Teléfono: (91) 741-26-62. (La persona encargada es Oscar Rodríguez).

Horario: Lunes a Viernes 16:00 a 18:00.

Por favor, llame con el ordenador delante y el programa arrancado en el punto en el que se detectó el error.

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS.

PROBLEMAS DURANTE LA INSTALACIÓN:

• *Al introducir el disco, aparece el mensaje "Anular, Repetir, Descartar".* Solución: dispone de una disquetera de baja densidad o ese disquete ha sido mal duplicado. Para el segundo caso, envíe directamente el disco a:

Tower Communications (a la atención de Oscar Rodríguez)

C/ Marqués de Portugalete 10, B
28027 Madrid

Le será remitido por correo uno nuevo a su domicilio sin coste alguno.

PROBLEMAS DURANTE LA EJECUCIÓN DEL PROGRAMA:

• *El juego arranca, pero los gráficos salen mal.* Falta memoria convencional. Solución: aumente la memoria convencional según las explicaciones que se dan en las primeras páginas de este manual.

• *El juego arranca, pero al iniciar una aventura nos devuelve al sistema operativo con un error.* No hay suficiente memoria extendida disponible. Solución: su equipo debe disponer, al menos, de 1Mb de memoria extendida. Además debe haber instalado un programa que la gestione. Siga las instrucciones del manual para solucionar este problema.

• *No hay un ratón instalado.* Solución: Es imprescindible tener un ratón instalado correctamente para ejecutar el juego.

• *Hay un ratón conectado y, sin embargo, el programa no funciona.* Solución: El ratón está mal instalado. DOS incluye un controlador de ratón (<MOUSE>) que funciona con la mayoría de los modelos del mercado. De no ser ese el caso, su ratón debería incluir un controlador adecuado.

• *Cuando ejecuto el programa, no aparecen determinados gráficos o no se escuchan efectos de sonido.* Solución: aumente el número de FILES en el fichero CONFIG.SYS, como se explica en las primeras páginas de este manual.

• *El juego funciona muy lento.* Solución: El programa hace un uso intensivo del disco duro, por lo que cualquier fórmula que permita reducir el número de accesos, se traducirá en un incremento de la velocidad. Por ejemplo:

- Instalar un caché de disco. El DOS incorpora uno (<SMARTDRV>).

- A mayor cantidad de memoria extendida libre, menos accesos a disco y, por consiguiente, mayor velocidad.

Otra solución consiste en liberar al procesador de tareas no imprescindibles. Para ello debemos desactivar la música y/o los samples durante el juego.

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES:

• *Algunas aplicaciones que antes funcionaban, ya no lo hacen por haber ejecutado MEMMAKER.* Solución: es posible que se haya desactivado el uso de la memoria expandida, utilizada por otros programas.



do más fiel posible la realidad de una vista en primera persona de un personaje introducido en un mundo medieval y la ambientación se ha cuidado hasta el punto de recrear verdaderos ambientes templarios, tanto en su grafismo y colorido como en el ambiente sonoro.



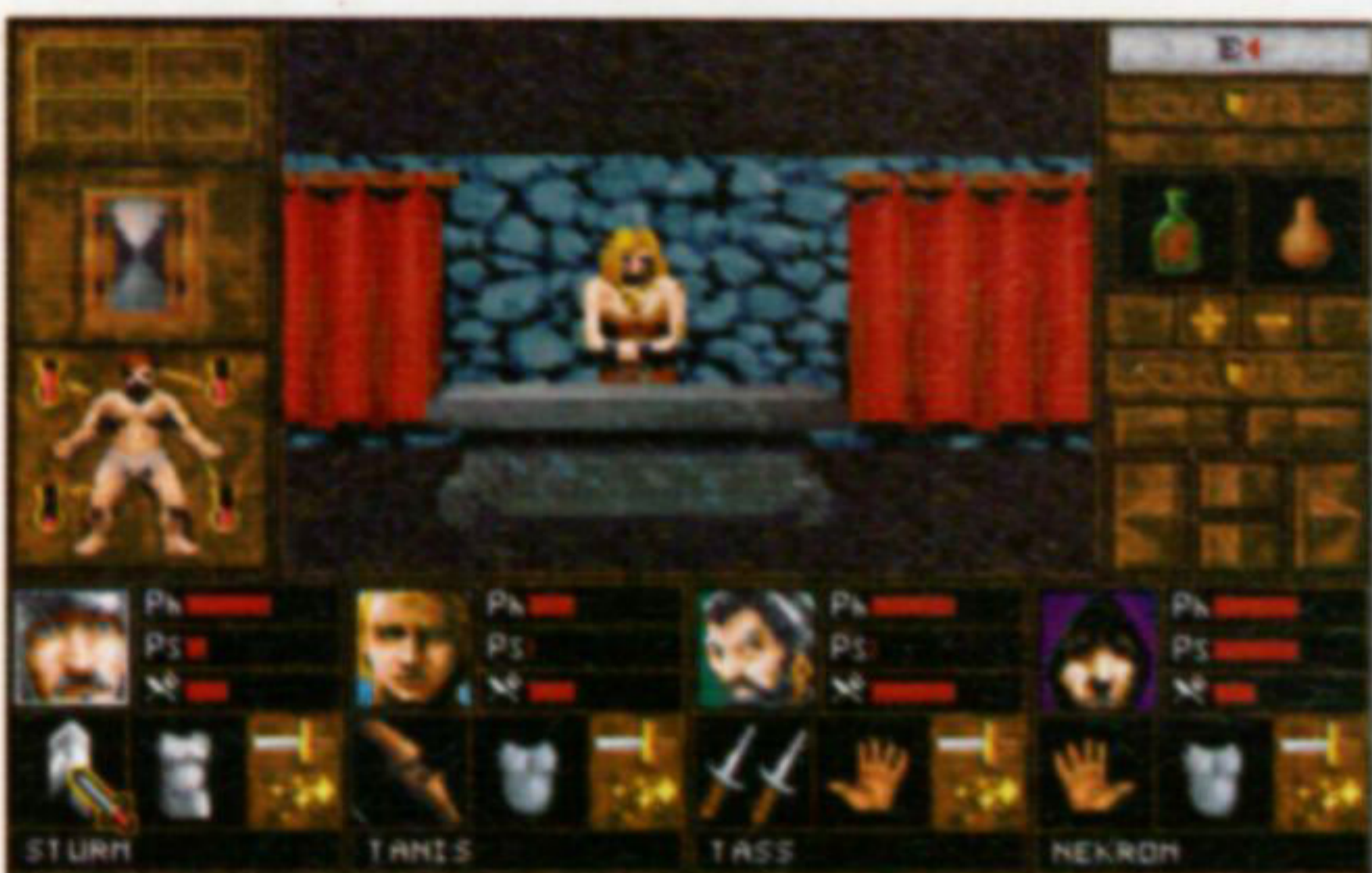
5.2. ¿Qué es ROL CRUSADERS?

Bienvenidos a un nuevo concepto de diversión. Rol Crusaders es el primer programa que integra un juego de rol de ordenador con un juego de rol de tablero. De este modo, se puede jugar de forma interactiva con las dos partes a la vez, o utilizar separadamente el tablero y el ordenador para vivir las más increíbles aventuras medievales.



Rol Crusaders es la respuesta a la creciente necesidad de que en el mercado de los videojuegos de ordenador y más concretamente en lo referente a los juegos de ROL apareciera un programa diferente. Con una completa generación de personajes, la más avanzada jamás creada, se podrán definir todo tipo de caracteres y personajes con los que podremos vivir mil situaciones.

El juego utiliza una compleja técnica tridimensional para conseguir simular del mo-



5.3. La historia

Después de la aniquilación de la Orden del Temple, por orden de la Inquisición, Belasco, uno de los Grandes Inquisidores y adorador del diablo al vender su alma a cambio de poder, interesado por la búsqueda del Arca de la Alianza que mantenían los templarios, comenzó a utilizar todos los estudios realizados por los caballeros del temple para adueñarse de ella y entregársela a su señor Satanás.

Por ello y guiados por el espíritu de uno de los Maestres Templarios, cuatro valientes seleccionados de entre los mortales se enfrentarán a las fuerzas inquisidoras para evitar que Belasco lleve a cabo su siniestro plan.

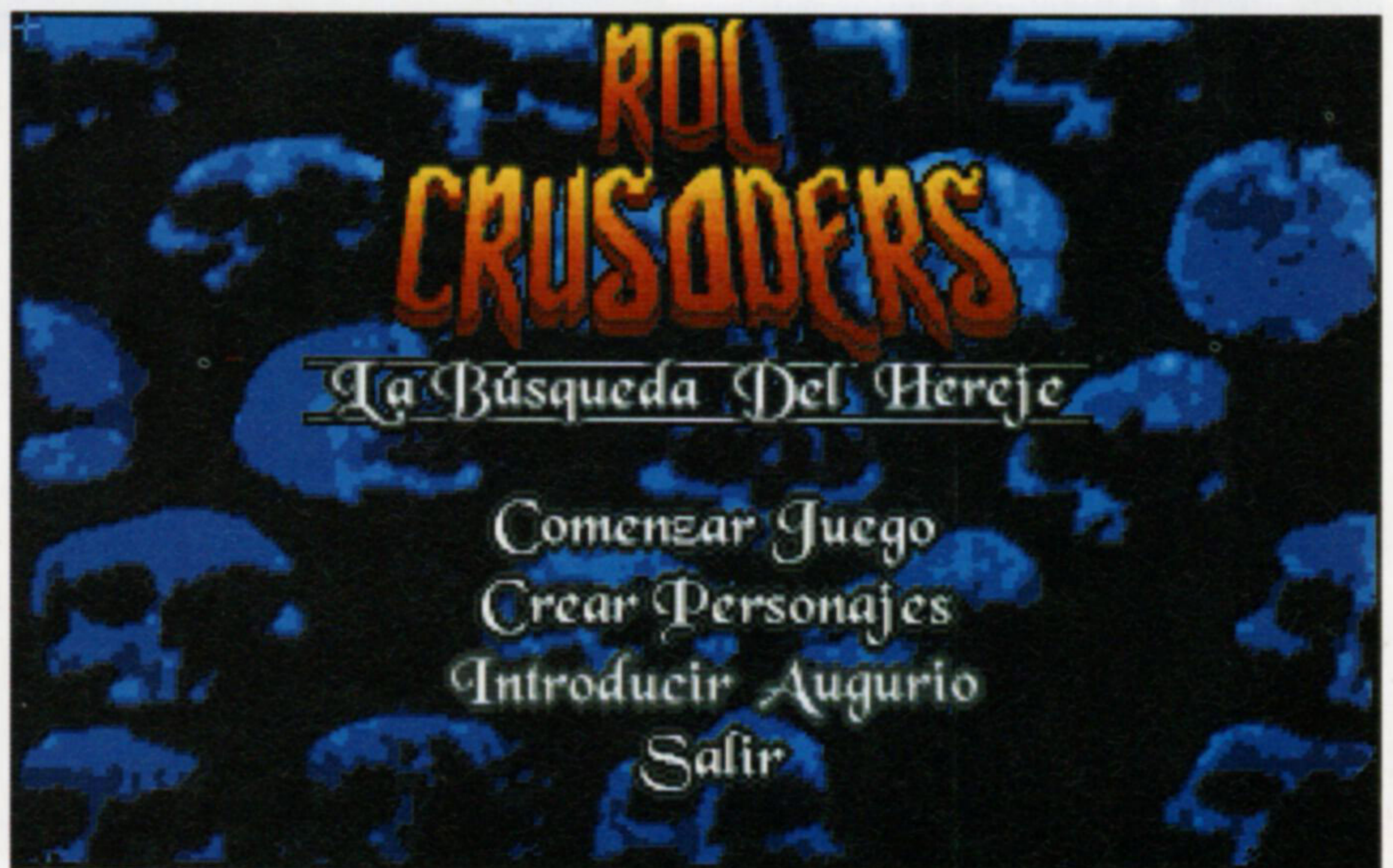
6. EL JUEGO

6.1. Objetivo

El objetivo del juego es resolver los diferentes niveles de los que se compone hasta llegar al final. Se contará con una pequeña ayuda a modo de introducción de cada nivel.

6.2. Opciones

En el menú principal se presentan cuatro opciones diferentes: Comenzar el juego,





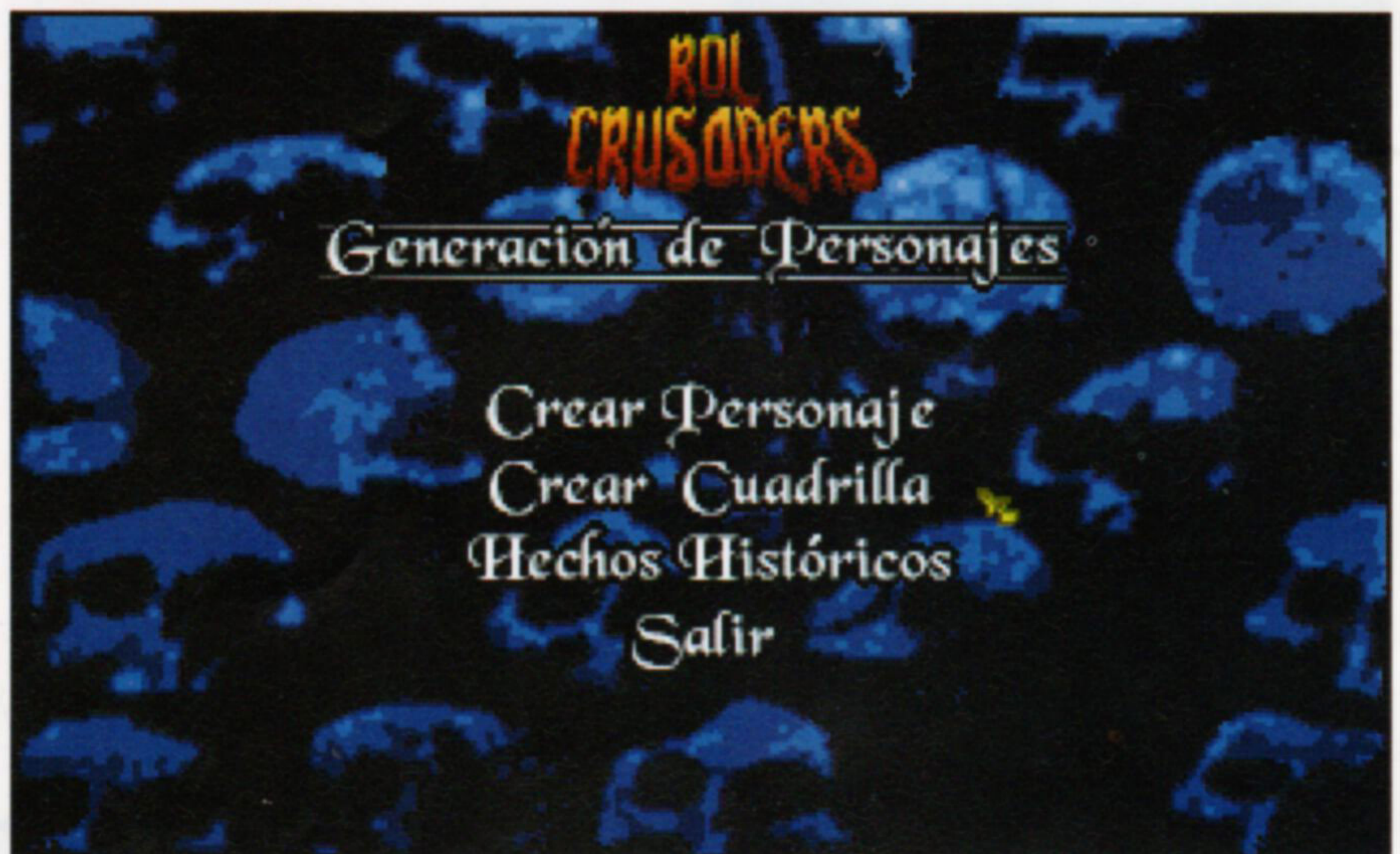
generar personajes, introducir augurio y salir. Para jugar se necesita tener creada una cuadrilla o conjunto formada por cuatro miembros. Existe una cuadrilla creada por defecto.

6.3. Generación de personajes

La opción de generar personajes cuenta con una importancia vital en el posterior desarrollo del juego, ya que gracias a ella se pueden crear personajes con unas características propias, que irán desde las meramente físicas, tales como altura, peso, mano (zurdo o diestro), hasta las psíquicas, pasando por supuesto por las sociales (ocupación o profesión) y por el equipamiento que se le otorgará al personaje que se quiera crear (armas, hechizos o comida y utensilios variados).

6.3.1. El menú principal

En el menú principal de la generación de personajes existen cuatro opciones diferentes: Crear personaje, crear cuadrilla, hechos históricos y salir.



6.3.2. Creación de personajes

Al seleccionar esta opción aparecerá inmediatamente la pantalla de selección de ocupación del personaje que se quiere crear. Mediante los iconos situados en la parte superior de la pantalla se podrá acceder a las distintas pantallas de las que se compone la generación.

Se puede acceder libre e indiferentemente a cada una de las pantallas tantas veces como se quiera y



como requiera el ajuste de las características del personaje que se está creando.

6.3.2.1. Selección de ocupación

El primero de ellos es el de selección de profesión. Existen quince profesiones distintas, mostradas en grupos de cinco. Para pasar al siguiente grupo basta con pulsar sobre la flecha amarilla de la esquina inferior derecha. Para seleccionar la profesión se debe pulsar encima del nombre de la profesión deseada. En la parte derecha hay un grabado que indica cual es la profesión seleccionada en ese momento.



SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO REGISTRADO.

Digital Dreams Multimedia mantiene un servicio gratuito de atención al usuario registrado. Para registrarse es imprescindible enviar la tarjeta de usuario registrado, con los sellos correspondientes, y enviarla a:

DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Angel Larra 7, Local 1
28027 MADRID

El usuario registrado recibirá periódicamente, y de forma totalmente gratuita, información sobre nuevos productos de DDM, tales como actualizaciones de software, ofertas, boletines internos, catálogos de programas, etc.

Del mismo modo, si desea hacer algún comentario o sugerencia sobre ROL CRUSADERS no dude en escribir a DDM con sus opiniones. Se tomarán en cuenta de cara a desarrollar futuras versiones que se adapten a las necesidades de los usuarios.

Si está interesado en nuevos niveles de ROL CRUSADERS, o una segunda parte del libro del juego de tablero, escriba a DDM con sus impresiones a cerca del juego.

Los programadores de DDM vienen desarrollando videojuegos desde 1986, para ordenadores como el Spectrum, Amstrad y MSX, y en su historial figuran algunos de los primeros éxitos del software español. Esperamos que este programa haya sido de su agrado y confiamos que le permita disfrutar, al menos, tanto como sus autores lo hicieron al realizarlo.



busca

PROGRAMAS y PROGRAMADORES

DDM produce proyectos realizados por programadores in house y freelancers. Si estás desarrollando un video juego, o tienes algún proyecto avanzado, gráficos, rutinas de movimiento innovadoras, etc, no dudes en ponerte en contacto con nosotros para analizar tus trabajos y estudiar las posibles vías de comercialización.

Para ello, enviarnos una demo con rutinas, gráficos, músicas, animaciones, efectos en 3 dimensiones, ideas, etc, indicando claramente en el sobre:

"Referencia Programadores"
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA,
C/ Angel Larra 7, local 1
28027 Madrid

DDM es la primera empresa española de software que distribuye sus programas en España, Italia, Méjico, Argentina, G.Bretaña y Francia.

6.3.2.2. Características y atributos

En este apartado se asigna una capacidad ofensiva, defensiva y unos atributos corporales, mentales y sensitivos al personaje, que tendrán en el juego una importancia decisiva. Hay veinte puntos a repartir entre capacidad ofensiva y defensiva y sesenta entre los atributos.

Dentro de la capacidad ofensiva (cuando el personaje ataque) se encuentran Fuerza y Destreza. La capacidad defensiva se compone de Aguante y Agilidad (para recibir o esquivar los ataques de los enemigos).

Por ultimo, dentro de atributos se debe de elegir la Vitalidad y Salud (corporales), Cultura y Psique (mentales, que re-



Selección de ocupación

Características y atributos

Equipo y mochila

Aspecto físico, facial y datos sociales

Resumen de personaje

Armamento

Hechizos

Salvar



percutirán a la hora de lanzar o aguantar hechizos) y Percibir y Buscar (sensitivos).

Para incrementar un atributo en concreto se sitúa el cursor del ratón encima del signo del "más" (la suma) y <CLICK IZQUIERDO>.

Para decrementar el valor se hará lo mismo pero con el signo del menos.

6.3.2.3. Aspecto físico, facial y datos sociales

Aquí se puede elegir el aspecto físico del personaje: sexo, edad, mano (diestro o zurdo), el peso, la apariencia, la altura y el rostro; y asignarle un nombre y un país de procedencia. El sistema de control es igual al de las demás secciones de la generación.

Para validar basta con hacer <CLICK IZQUIERDO> en la zona determinada, para incrementar una característica hacer <CLICK IZQUIERDO> en el "más" y para decrementarla en el "menos".



ducir una vez se haya iniciado la operación. Lo mismo sucede con la introducción de la nación o país de origen.

La altura avanzará en intervalos de cinco centímetros, al igual que pasa con la edad y el peso. De esta manera se puede dar una precisión aproximada de las medidas y características físicas del personaje.



6.3.2.4. Armamento

En esta sección se elige el armamento con el que vamos a dotar al personaje. Cada arma tiene unas características propias que la hacen diferente de las demás. Para poder coger determinadas armas es necesario dotar al personaje de una fuerza mayor o menor en función del peso del arma.

La pantalla se divide en dos zonas diferenciadas. A la izquierda de la misma aparecen todas las armas disponibles. A la derecha los datos del arma seleccionada (el

Para introducir el nombre se debe pulsar la flecha amarilla que hay a la derecha del nombre. Una vez se haya hecho <CLICK IZQUIERDO> con el ratón se procede a teclear el nombre deseado para el personaje. Cuando este se haya introducido se debe pulsar <RETURN>, de lo contrario no se podrá acceder a ninguna otra opción si se deja el nombre sin intro-



nada (el nombre de la misma, su clase, el daño que inflige, la fuerza que se necesita para portarla, el peso, el bonus y el malus).





6.3.2.5. Hechizos

El funcionamiento de la selección de hechizos es exactamente igual al que hay que seguir en la pantalla de selección de armas. La pantalla se divide en dos zonas, en la de la izquierda aparecen todos los hechizos existentes, en la de la derecha los hechizos que tenemos seleccionados.

Se pueden portar dos hechizos, cada hechizo requiere una cultura mínima para poder llevarse a cabo, por eso, para seleccionar algunos hechizos es necesario que el personaje esté dotado de una cultura determinada.

Basta con hacer <CLICK IZQUIERDO> encima del hechizo elegido. Inmediata-

mente después, si el personaje puede ejecutar ese hechizo, aparecerá en la zona de la derecha toda su información.

Dentro de los datos del hechizo, la Clase informa del tipo de hechizo. Existen tres diferentes: Hechizos de ataque, de cura y de protección.

La Cultura y la Psique son las que se necesitan para poder poseer ese hechizo.

Por último, el Efecto informa de como el hechizo actúa una vez lanzado.



6.3.2.6. Equipo y mochila

Dentro de esta pantalla se pueden comprar diferentes artículos que son los que portará o usará el personaje en el juego. La pantalla se divide en cuatro zonas. En la superior izquierda aparecen todos los artículos que se pueden comprar. Justamente debajo se informa de la armadura que se tiene, (que puede variar entre un peto de cuero, una cota de malla o varias armaduras que se diferencian por la resistencia que oponen a los ataques enemigos), el precio y el escudo de la misma y del dinero que tiene el personaje (dentro del círculo), que dependerá de la profesión seleccionada.

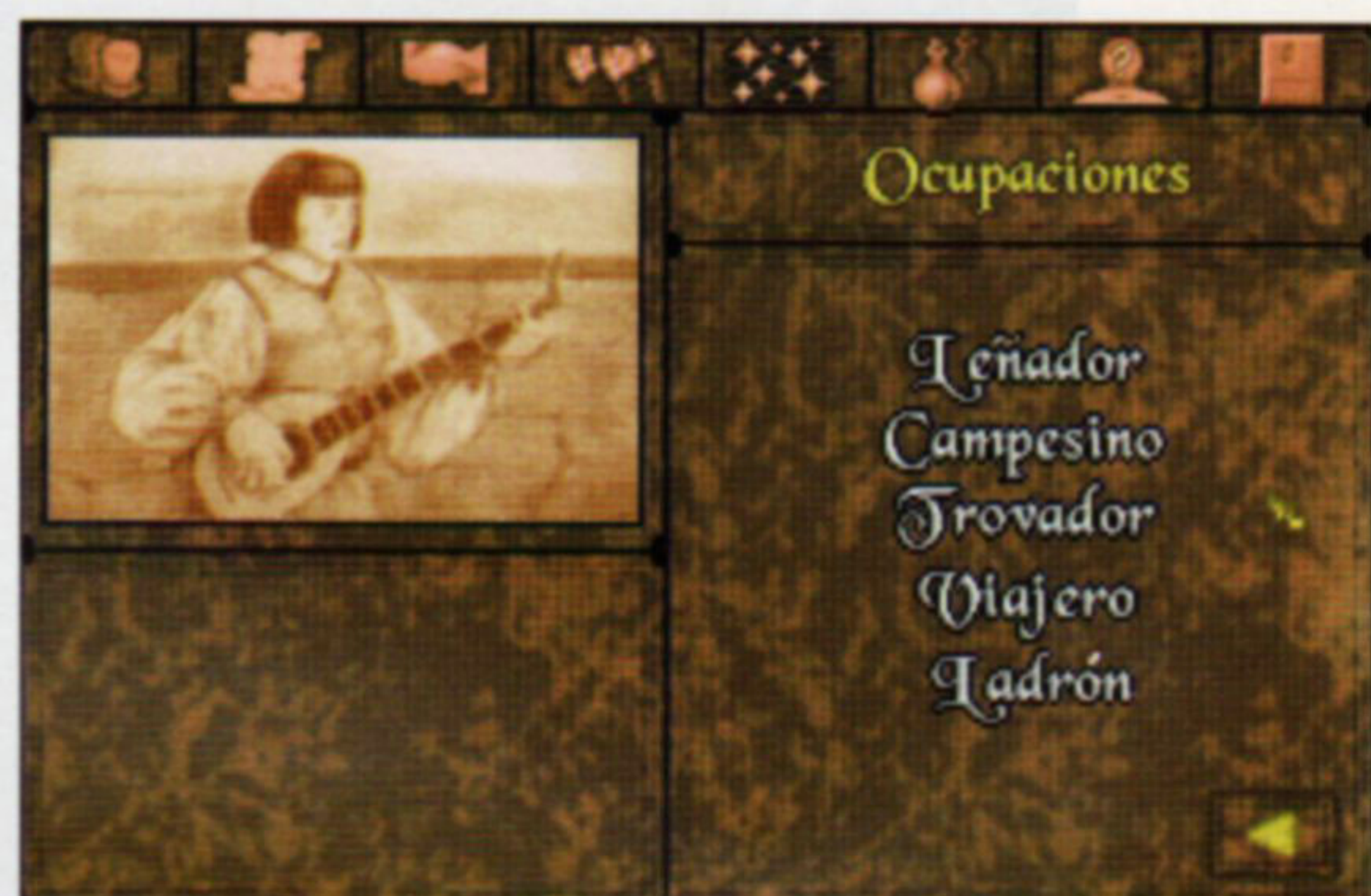
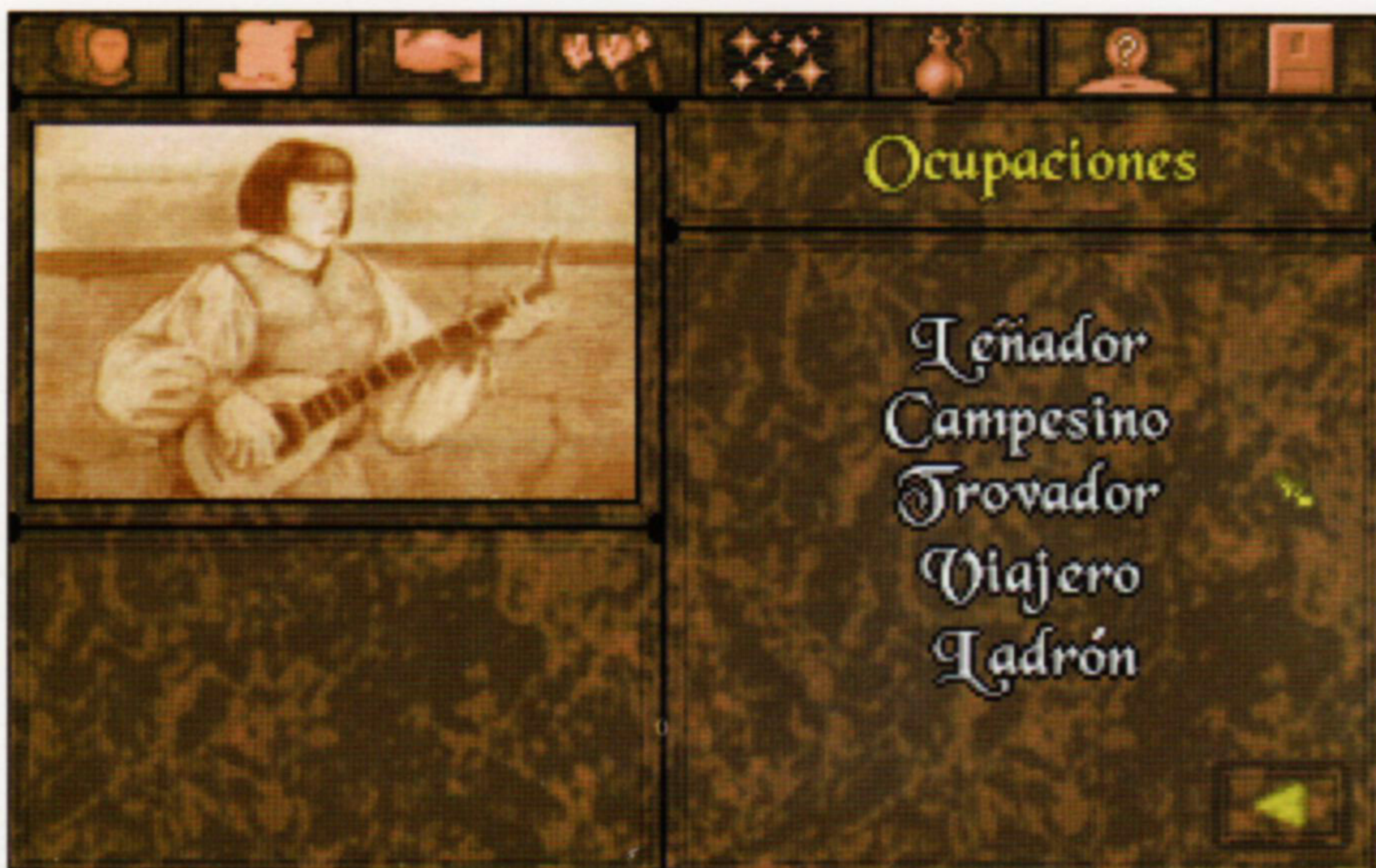
En la zona superior derecha se sitúan las pócimas adquiridas y sus datos, que son Efecto y Precio. Por último en la zona inferior derecha se informa de todo lo que se lleva en la mochila.

6.3.2.7. Resumen de personaje

Al acceder a esta opción aparece una pantalla informativa con todos los datos del personaje hasta el momento. Es una ayuda en línea que proporciona información global de todos los rasgos y características del personaje.

En la parte superior se





encuentra el rostro actual. Inmediatamente a la derecha se encuentra el nombre y los datos básicos. Debajo del rostro y sus datos básicos se encuentran todas las características y atributos tal y como están en el momento de acceder a la tabla de resumen.

Por último está el arma, en la zona inferior izquierda, y los hechizos, en la zona inferior derecha. Toda la información responde a la existente en ese momento, tal y como estén configuradas todas las características.

Para salir basta con acceder a cualquier otra opción, ya que dentro de esta pantalla no se puede seleccionar, ni validar ni anular nada, únicamente vale de resumen.

6.3.2.8. Grabación del personaje

Haciendo <CLICK IZQUIERDO> esta opción graba el personaje en disco creado, tal y como este hasta ese momento. Es necesario haber repartido todos los puntos de las características para grabar el personaje, así como haberle dado un nombre. De todas maneras, si alguna opción no está debidamente cumplimentada el programa nos

informa de ello, preguntando si aún se desea grabar el personaje a disco. Pulsando <CLICK IZQUIERDO> validaremos, mientras que con <CLICK DERECHO>, anularemos o cancelaremos.

6.3.2.9. Ejemplo de generación de un personaje

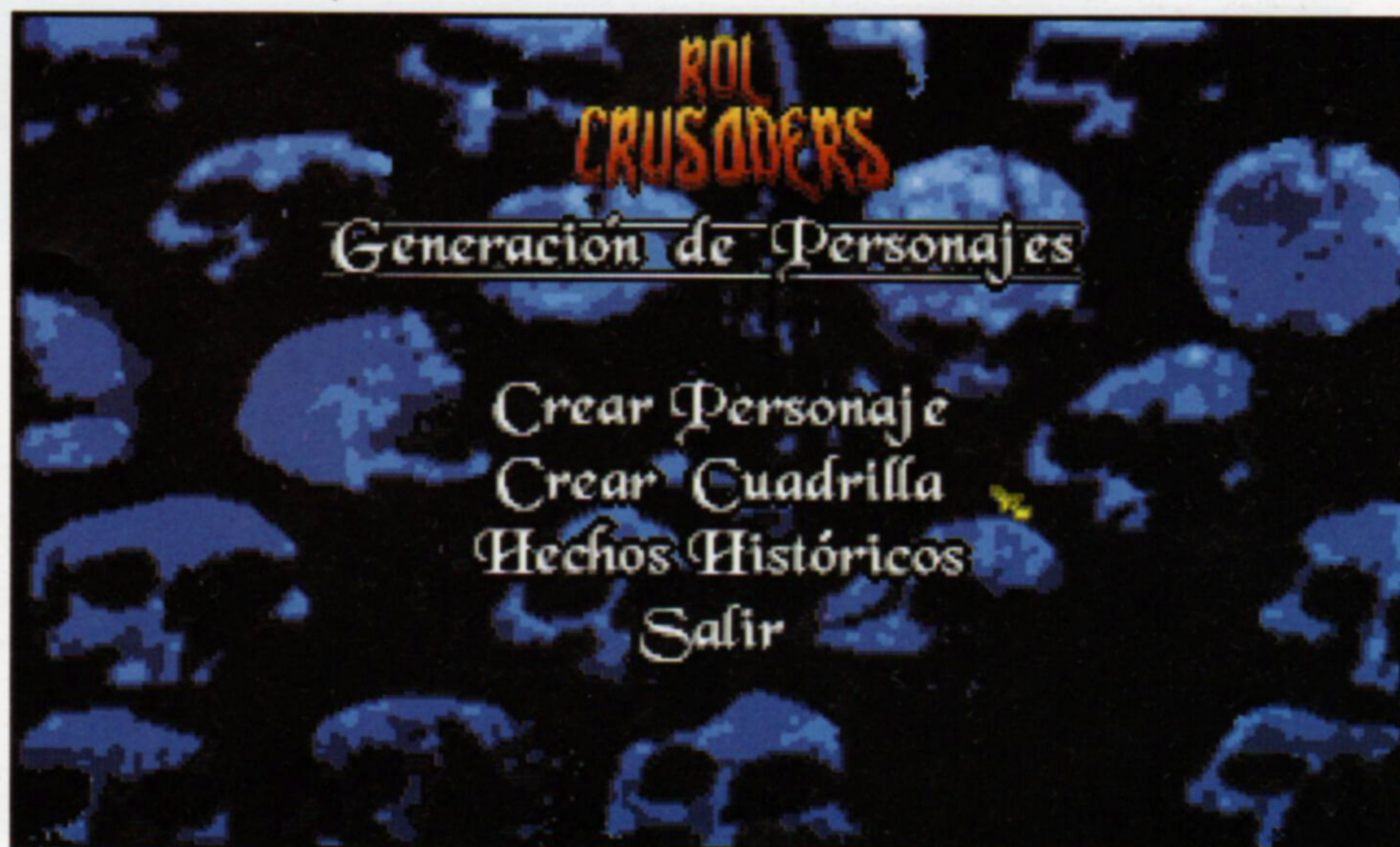
A continuación se va a explicar paso a paso como generar un personaje para aclarar y poner de relieve todo lo explicado anteriormente.

Paso 1º) En el menú de la GENERACION DE PERSONAJES situar el cursor encima de CREAR PERSONAJE y <CLICK IZQUIERDO>

Paso 2º) Nos encontramos en la primera pantalla de la generación.

En ella se selecciona la ocupación (profesión) del personaje que queremos crear. En este caso, un TROVADOR/A.

Para ello se debe situar el cursor en la flecha situada en la esquina inferior derecha y <CLICK IZQUIERDO>. Con esta operación nos movemos a través de las distintas ocupaciones que ofrece la generación. TROVADOR es el tercero. Situar el cursor encima y <CLICK IZQUIERDO>. La ilustración aparecerá a la izquierda. Ya se ha seleccionado la ocupación del personaje.





Paso 3º) Ahora vamos a definir las características mentales y físicas del personaje. Situamos el cursor encima del segundo icono, dentro de la barra superior en donde se encuentran todos los iconos para acceder a las diferentes pantallas de la generación, el del pergamino y <CLICK IZQUIERDO>. Ahora hemos pasado a otra pantalla en la cual se deben de distribuir los puntos entre todas las características posibles. Para ello se deben de pulsar los botones de "+" y "-" que aparecen a la derecha de cada una de las características. Los puntos restantes a repartir aparecen a la izquierda y derecha de Atributos. Los de la izquierda son para características ofensivas y defensivas, mientras que los de la derecha son para vitalidad, salud, cultura, psique, percibir y buscar.

Una vez estén distribuidos todos los puntos, situaremos el cursor encima del tercer icono (el bíceps) y <CLICK IZQUIERDO>.

Paso 4º) Ahora nos encontramos en la pantalla de selección del aspecto del personaje. Vamos a crear una mujer, con lo cual deberemos de situar el cursor encima del torso de mujer que aparece debajo de SEXO y <CLICK IZQUIERDO>. Ahora vamos a seleccionar su edad, que será veintiún

años. Para ello situamos el cursor encima del "+" que aparece a la derecha de EDAD y <CLICK IZQUIERDO>. Ahora la edad es veintiuno. Va a ser diestra, con lo cual no modificamos la MANO. La chica que vamos a crear tendrá una apariencia sexi, con lo cual debemos situar el cursor encima del "+" que está a la derecha de APARIENCIA y dos <CLICK IZQUIERDO>. Va a medir 170 cm, para ello situamos el cursor encima del

"+" a la derecha de ALTURA y <CLICK IZQUIERDO>. La chica será delgada, por lo que el peso tampoco será modificado.

Debemos de asignar un rostro a nuestro personaje. Situamos el cursor en el "+" que aparece a la derecha de las tres caras situadas en la zona inferior izquierda y hacemos cinco <CLICK IZQUIERDO>. El personaje es una mujer rubia de pelo medio rizado.

Sólo queda introducir su nombre y su país de origen. Situaremos el cursor encima de la flecha a la derecha de NOMBRE y <CLICK IZQUIERDO> teclaremos LETICIA y <ENTER>. Ahora situamos el cursor encima de la flecha a la derecha de NACIÓN, <CLICK IZQUIERDO> y teclamos TAURO.

Los datos de aspecto del personaje ya están introducidos. Situaremos el cursor encima del cuarto icono (las dos hachas) y <CLICK IZQUIERDO>.






Paso 5º) Nos encontramos en la pantalla de selección de armamento. Ahora debemos elegir el arma que va a llevar el personaje en la aventura. Nos situaremos encima del MACHETE y <CLICK IZQUIERDO>. Si el arma seleccionada requiere más fuerza para su manejo que la que posee actualmente el personaje aparecerá una ventana indicando que se debe aumentar la fuerza del personaje si se desea que lleve ese arma en concreto. Ahora el personaje cuenta con un machete. Situamos el cursor encima del quinto icono (hechizos) y <CLICK IZQUIERDO>.

Paso 6º) Esta pantalla es idéntica a la anterior en cuanto a mecánica. Únicamente

se diferencia en que aquí seleccionamos los hechizos de nuestro personaje. Situamos el cursor encima del primero de la lista y <CLICK IZQUIERDO> a continuación hacemos lo mismo con el segundo y <CLICK IZQUIERDO>. Volvemos a situar el cursor en el sexto icono (equipo, representado por una pócima) y <CLICK IZQUIERDO>.

Paso 7º) Por último nos encontramos en la pantalla de selección de equipo y protección. El equipo aparece en la parte superior de



la pantalla. Como últimos elementos de éste se encuentran una serie de armaduras, comenzando por un peto de cuero, una malla y armaduras completas.

Como contamos con dinero suficiente para adquirir varios objetos debido a la profesión que hemos seleccionado, situaremos el cursor del ratón sobre la barra de pan y <CLICK IZQUIERDO>, ahora sobre la primera vasija y <CLICK IZQUIERDO>, después sobre el segundo tarro y <CLICK IZQUIERDO>, por último sobre el tercer recipiente y <CLICK IZQUIERDO>. Ahora seleccionaremos el peto de cuero para protegernos de los ataques enemigos. Basta con situarnos sobre él y <CLICK IZQUIERDO>. El equipo está completo.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



Paso 8º) Ahora sólo queda salvar el personaje que hemos creado en el disco. Para ello situamos el cursor encima del último icono, el del disco, y <CLICK IZQUIERDO>. Si no hemos cumplimentado alguno de los pasos anteriores aparecerán en pantalla ventanas avisandonos de los datos que faltan por completar, la generación no permitirá que se grabe un personaje si no se le ha asignado un nombre o no se ha completado el reparto de puntos en sus atributos,



sin embargo pedirá confirmación para continuar la grabación si se detecta la falta de armas o de hechizos en el personaje, para indicar que se continua la grabación <CLICK IZQUIERDO> para abortar la grabación <CLICK DERECHO>. Ya hemos creado un personaje.

La mecánica de esta operación se deberá seguir cada vez que se desee crear un personaje. Más fácil imposible.

6.3.3. Creación de cuadrilla

Para poder jugar se necesita tener una cuadrilla. Existe una creada por defecto que es la que se carga si no hay creada otra.

Una cuadrilla se compone de cuatro

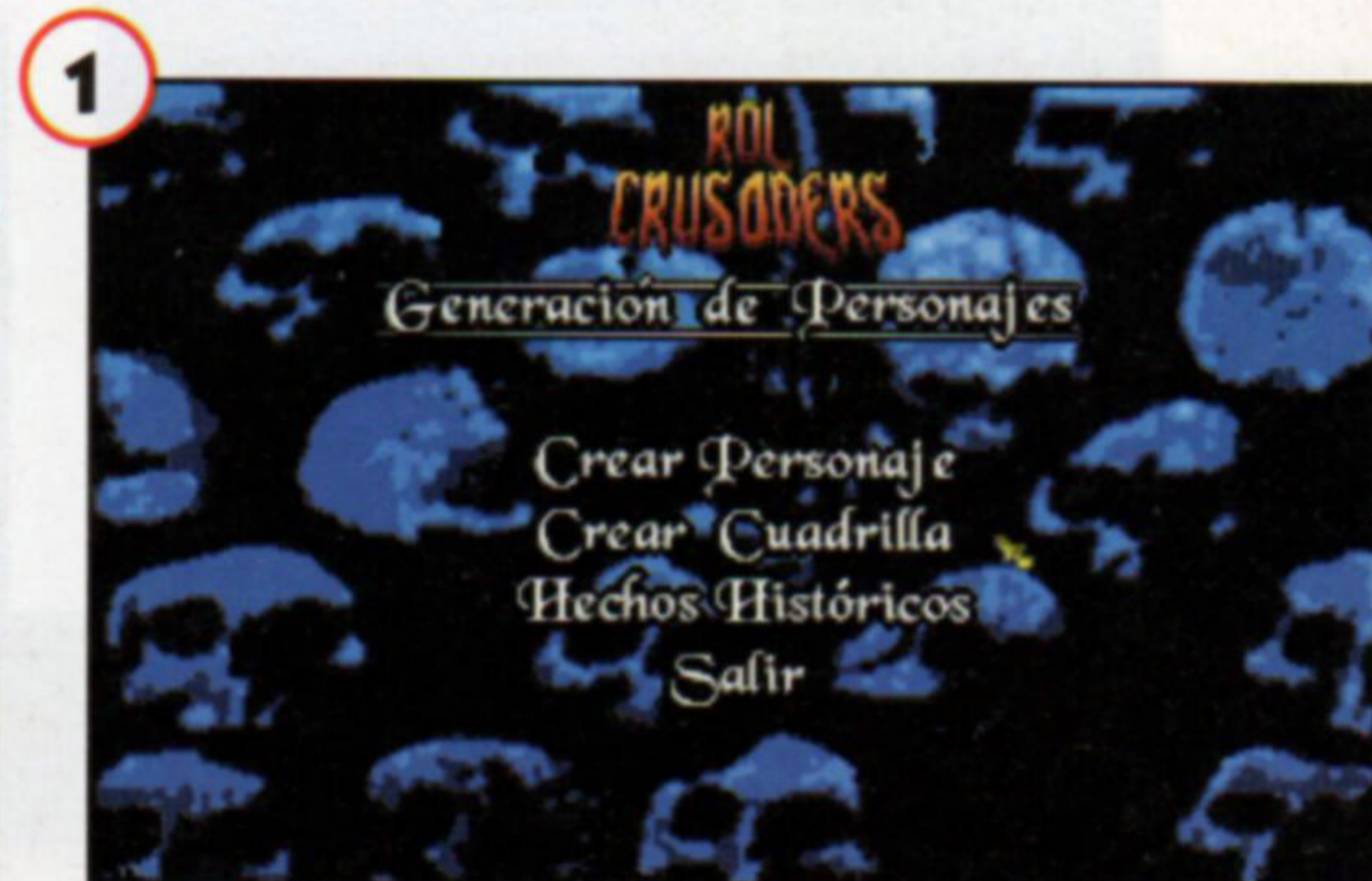
personajes. Para crear una cuadrilla de deben tener al menos cuatro personajes creados con anterioridad.

La pantalla se divide en tres zonas. En la de la derecha aparece información de cada uno de los personajes ya creados y que se encuentran en el directorio del juego. En la zona central se muestran todos los personajes alistados hasta el momento en la cuadrilla. En la zona de la derecha están las opciones, OK alista el personaje que se encuentre en ese momento en la zona izquierda. Anterior y siguiente permiten ir viendo los distintos personajes creados, borrar reinicializa la cuadrilla que hubiera hasta ese momento. Salvar guarda la cuadrilla actual a disco y salir vuelve al menú principal.

6.3.3.1. Ejemplo de creación de una cuadrilla.

A continuación se explica el proceso paso a paso para crear una cuadrilla y guardarla a disco para poder jugar con ella posteriormente.

Paso 1º) Se hace <CLICK IZQUIERDO> en el menú principal de la generación de personaje sobre la opción CREAR CUADRILLA.



Paso 2º) La cuadrilla se encuentra vacía en estos momentos



ROL CRUSADERS

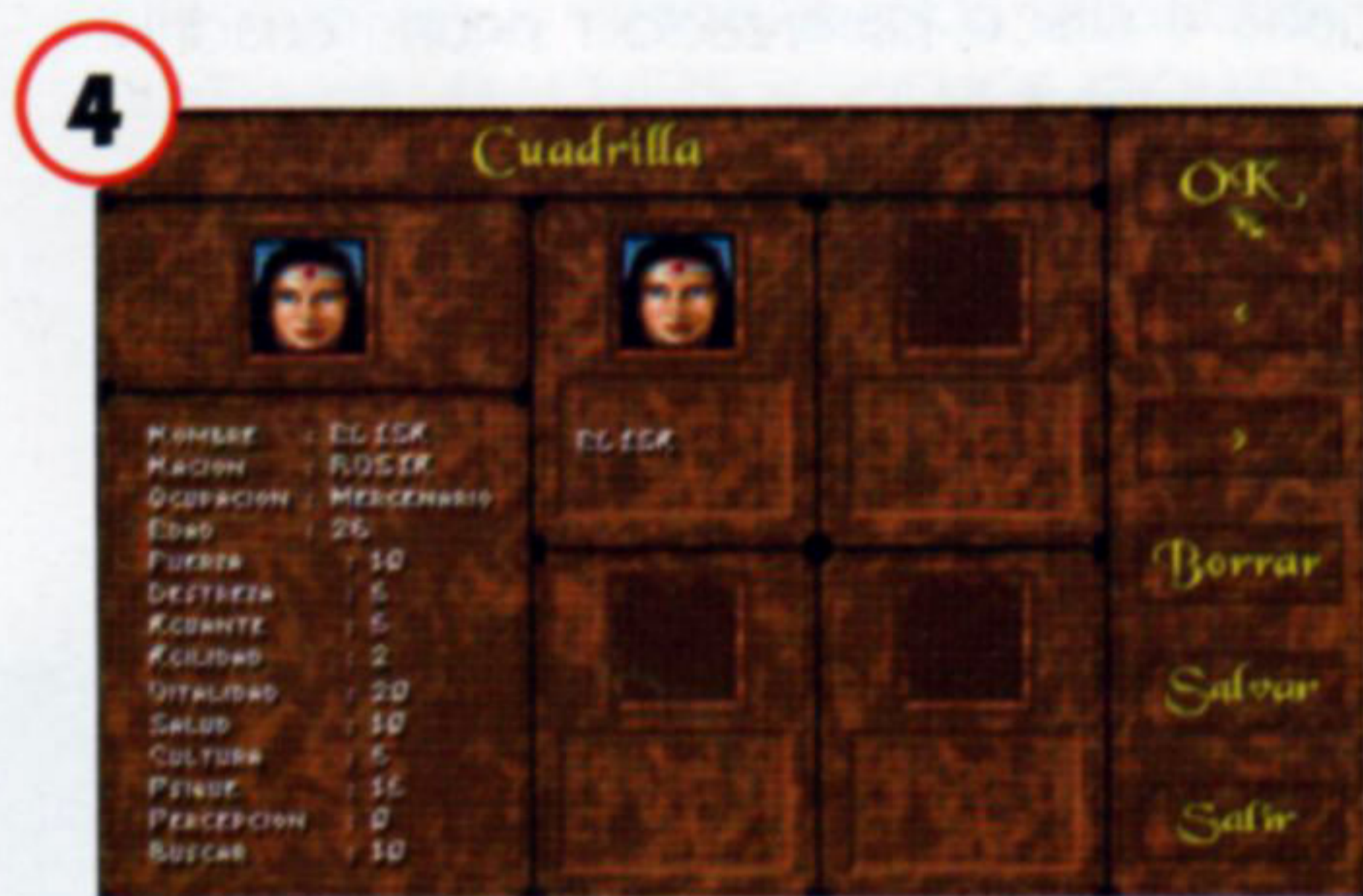
Paso 3º) Se sitúa el cursor sobre OK y <CLICK IZQUIERDO>

Con esto, el personaje que aparece a la izquierda es aceptado en la cuadrilla.



Paso 4º) Elisa ha pasado a formar parte de la cuadrilla como primer miembro, apareciendo en la esquina superior izquierda de la zona destinada a mostrar los personajes alistados.

Se debe de repetir esta operación tres veces más, hasta que la cuadrilla este completa.



Paso 5º) Se sitúa el cursor sobre la zona de siguiente (la flecha hacia la derecha) y <CLICK IZQUIERDO>. Tras hacer esto, el personaje situado en la zona izquierda de la pantalla habrá cambiado (es el siguiente al que había previamente).



(Paso 6º) Se sitúa de nuevo el cursor sobre OK y <CLICK IZQUIERDO>



Paso 7º) George ha pasado a formar parte de la cuadrilla como segundo miembro. Ahora aparece su cara a la derecha de Elisa.



Paso 8º) Se sitúa de nuevo el cursor sobre la zona de siguiente y se hacen dos <CLICK IZQUIERDO>.



Paso 9º) El personaje que aparecía en la zona izquierda de la pantalla ha vuelto a cambiar, George a desaparecido y ahora aparece Roger, un ladrón nacido en Suiza.



Paso 10º) Para alistarlo basta con situar

el cursor sobre OK y hacer <CLICK IZQUIERDO>.



Paso 11º) Ahora Roger aparece como tercer miembro de la cuadrilla, inmediatamente debajo de Elisa.

Sólo queda alistar al último miembro de la cuadrilla.



Paso 12º) Se sitúa el cursor encima de la zona de anterior (flecha hacia la izquierda, debajo de OK) y <CLICK IZQUIERDO>

Con esto se accede al personaje que estaba antes de Roger y que anteriormente se había pasado. Es Nekrom, un nigromante.

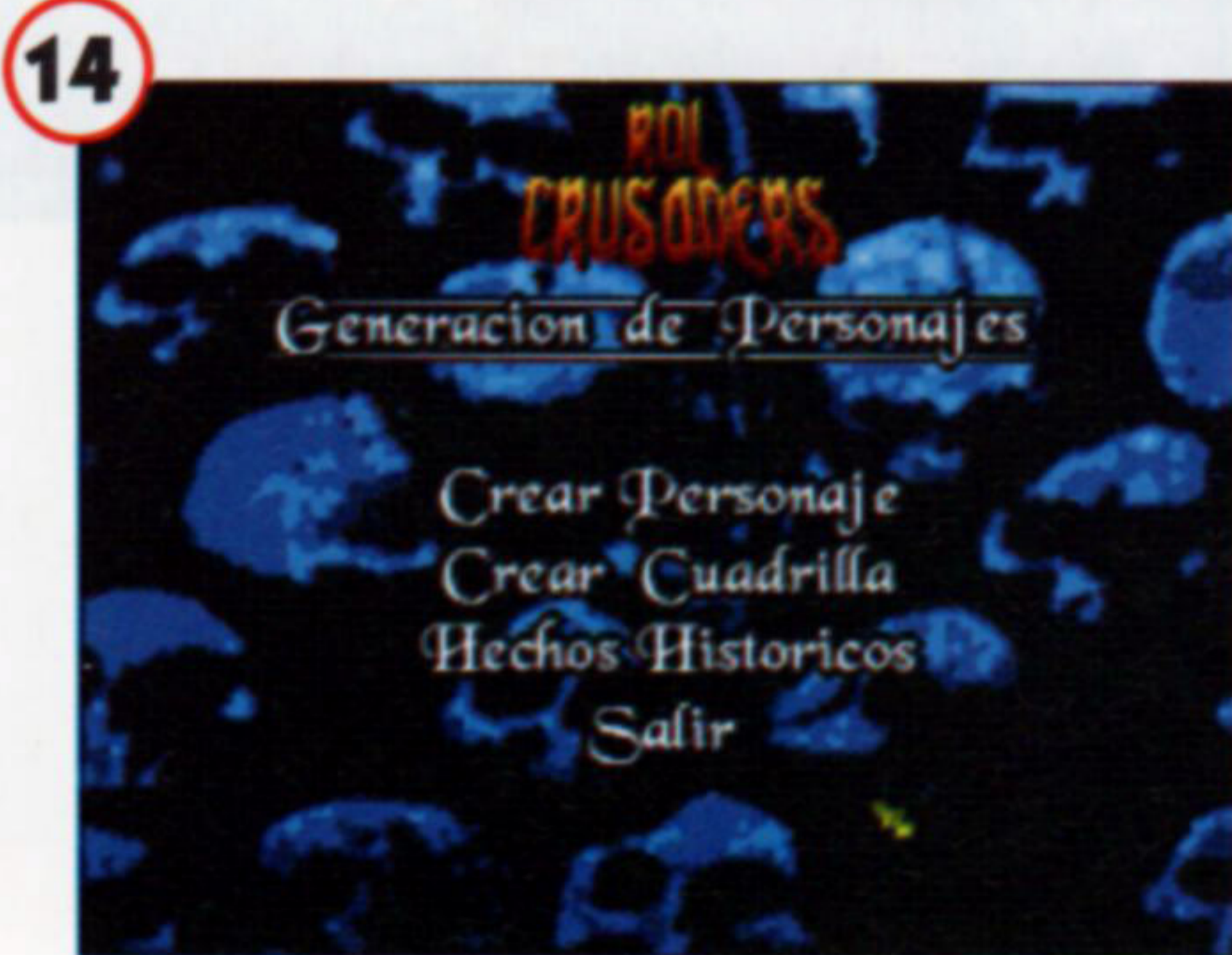


Paso 13º) Se sitúa el cursor encima de OK y <CLICK IZQUIERDO>.

Por fin la cuadrilla está completa. Se tienen cuatro miembros: Elisa, George, Roger y Nekrom, que son los que van a participar activamente en la partida.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27



Únicamente resta guardar la cuadrilla en el disco (grabarla).

Paso 14º) Se sitúa el cursor sobre SALVAR y <CLICK IZQUIERDO>.

La cuadrilla se ha salvado en el disco.

Paso 15º) Se sitúa el cursor sobre SALIR y <CLICK IZQUIERDO>

Ahora aparece el menú principal de la generación de personajes.

Ya hay en el disco una cuadrilla creada que será la que utilice el usuario para jugar. Cada vez que se desee cambiar la cuadrilla o utilizar nuevos personajes previamente creados dentro de la generación de personajes con la opción de CREAR PERSONAJE, se deberá repetir la operación anteriormente descrita.

6.3.4. Hechos históricos

Mediante esta opción se puede acceder a datos accesorios acerca de la historia, sociología o geografía de todos los países y aspectos que rodean la época en la que se desarrolla el juego.



Accediendo a información histórica se muestra todo lo relacionado con la época y los sucesos acontecidos en el continente.

En información sociológica se pueden encontrar datos culturales y sociales, las costumbres y los hábitos de las gentes dependiendo de sus lugares de nacimiento y la época.

Por último, en información geográfica se muestra todo lo referente al aspecto geográfico y cómo éste influye en el desarrollo de los acontecimientos históricos o políticos.

Lo único que se debe hacer es <CLICK IZQUIERDO> encima del tema que se desee conocer.

6.4. Comenzar juego

Tras elegir esta opción el juego procede a cargarse, utilizando la última cuadrilla creada. Si no se ha creado ninguna cuadrilla se juega con la cuadrilla que incorpora el juego por defecto.

6.4.1. Control del juego

Los controles del juego son los siguientes.

Se mueve mediante las teclas del cursor, arriba, abajo, izquierda y derecha.

- Las teclas del 1 al 4 sirven para seleccionar al personaje activo.

- La barra espaciadora (SPACE) sirve para atacar.

- La tecla de tabulación (TAB) sirve para ver el mapa.

- Con ALT pulsado y las teclas de dirección se desplaza lateralmente.

- F7 activa o desactiva los efectos de sonido.

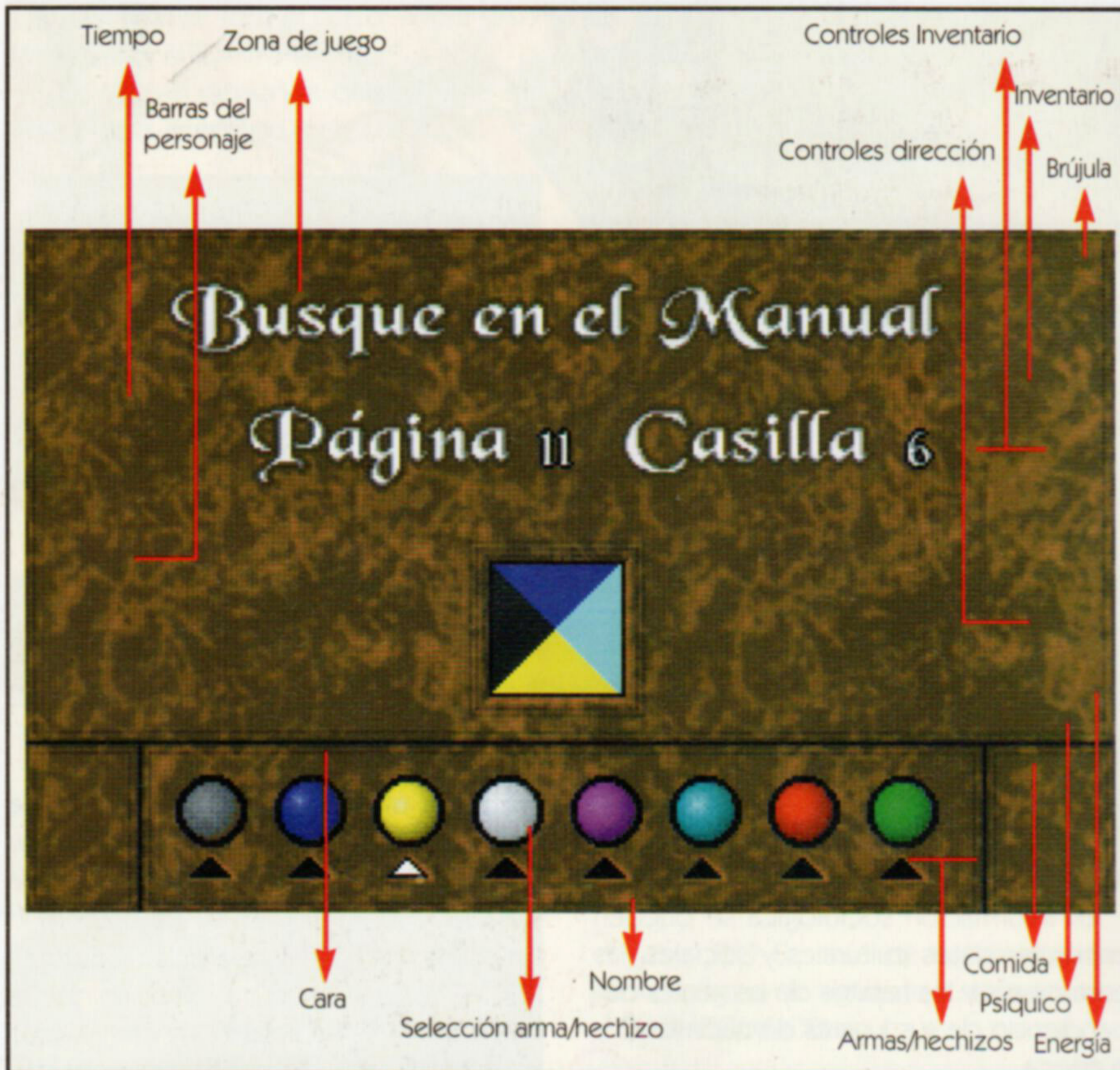
- F8 activa o desactiva la música.

- F9 activa o desactiva el modo de navegación.

- F10 activa o desactiva la luz (corrección GAMMA).

- ESC vuelve al menú principal tanto en el juego como en la generación.





6.4.2. La pantalla principal

La pantalla se encuentra dividida en varias zonas.

En la zona inferior aparecen todos los miembros integrantes de la cuadrilla.

En la zona derecha está la brújula, el inventario y las direcciones.

En la zona izquierda se encuentra el reloj,

que indica el tiempo que resta para poder acabar el nivel y las características del personaje seleccionado (orden de características)

6.4.3. Tiempo

Se cuenta con un tiempo determinado para poder resolver cada uno de los niveles de los que se compone el juego. El reloj de arena es el indicador del mismo. Una vez el tiempo se acabe, termina la partida.



6.4.4. Energía física, psíquica y comida

A la derecha de los rostros aparecen tres indicadores.

Ph es la energía física, cuando algún miembro reciba un ataque, el Ph se decrementará dependiendo de la intensidad de la acometida enemiga.

Cuando el Ph llegue a cero, ese personaje morirá.

Ps es la energía psíquica, que bajará cuando se lance un hechizo. Si Ps es menor que el Ps que necesita el hechizo,



ese personaje no puede lanzar hechizos.

Por último, el contador que se encuentra inmediatamente debajo de Ps es la comida, que se va decrementando a lo largo del desarrollo del juego, y al igual que sucede con el contador de energía física, hace que el personaje muera si llega a cero.

6.4.5. Seleccionando el personaje activo

El rostro del miembro seleccionado está rodeado por un reborde plateado que lo hace identificable.

Para seleccionar el personaje que lleve a cabo todas las acciones basta con situar el cursor del ratón sobre la cara y hacer <CLICK IZQUIERDO>

Desde ese momento será ese miembro de la cuadrilla el que lleve a cabo todos los mandatos y acciones. También es posible seleccionar a uno de los cuatro miembros de la cuadrilla pulsando las teclas del uno al cuatro, dependiendo del que se quiera seleccionar.

6.4.6. Seleccionando modalidad de ataque

Inmediatamente a la derecha de los indicadores de energía hay dos iconos.



Si se hace <CLICK IZQUIERDO> encima de la espada se selecciona el ataque con armas. Si por el contrario se hace <CLICK IZQUIERDO> encima del hechizo se selecciona el ataque con magia.

6.4.7. Atacando al enemigo

Únicamente se pueden efectuar ataques cuando hayamos entrado en combate debido a que hay un enemigo próximo al grupo. Para atacar es necesario hacer <CLICK IZ-



QUIERDO> encima del arma o de los hechizos, dependiendo de la modalidad de ataque seleccionada. El ataque producirá en el enemigo un daño que dependerá tanto de las cualidades del personaje que realiza el ataque, como del arma y el enemigo.

6.4.8. Información de los personajes



Se puede acceder a una página de información de cada personaje situándose encima de su rostro y haciendo <CLICK DERECHO>.

6.4.9. Utilizando el inventario y sus objetos

En la parte central derecha de la pantalla se encuentra el inventario.

Sólo son visibles dos de sus objetos. Para moverse entre ellos se sitúa el puntero del ratón encima del más o el menos y se hace <CLICK IZQUIERDO>, dependiendo de si se quieren ver los objetos que están a la derecha o a la izquierda de los que se ven en ese momento.

Para utilizar un objeto del inventario hay que situar el puntero del ratón sobre él y



hacer <CLICK IZQUIERDO>. El objeto será utilizado, dependiendo de su naturaleza, por el personaje seleccionado en ese momento.

Para vender o intercambiar un objeto con otro personaje con el que se haya entablado comunicación será preciso hacer <CLICK IZQUIERDO> sobre la opción pertinente y posteriormente hacer <CLICK IZQUIERDO> sobre el objeto del inventario.

6.4.10. Método de control de la cuadrilla

La cuadrilla se puede dirigir de dos modos diferentes. El modo navegación es el seleccionado por defecto. Si se deselecciona este modo, el movimiento de la cuadrilla se puede controlar por medio de la brújula situada en la parte derecha, debajo del inventario. Hay que hacer <CLICK IZQUIERDO> sobre la dirección a la que se quiere ir.

6.4.11. Comunicándose con los personajes

Se puede entablar diálogo con algunos de los personajes. Únicamente es necesario acercarse a ellos y tocarles para que aparezca la pantalla de diálogo. Se puede pedir o dar información, comprar, vender o intercambiar objetos, así como preguntar por determinados aspectos.

En la pantalla de juego aparece el personaje con el que se ha entablado diálogo. A su derecha una serie de doce iconos, los



cuales representan todo lo que se le puede comunicar. Según se vaya pasando el cursor del ratón por encima de dichos iconos aparecerá en el cuadro de diálogo situado inmediatamente debajo de los iconos, lo que quiere decir el icono sobre el cual está situado el cursor. Para validar la frase hay que hacer <CLICK IZQUIERDO>.

Una vez hecho esto, el personaje contestará de una manera determinada, aportando información útil para la misión o no.



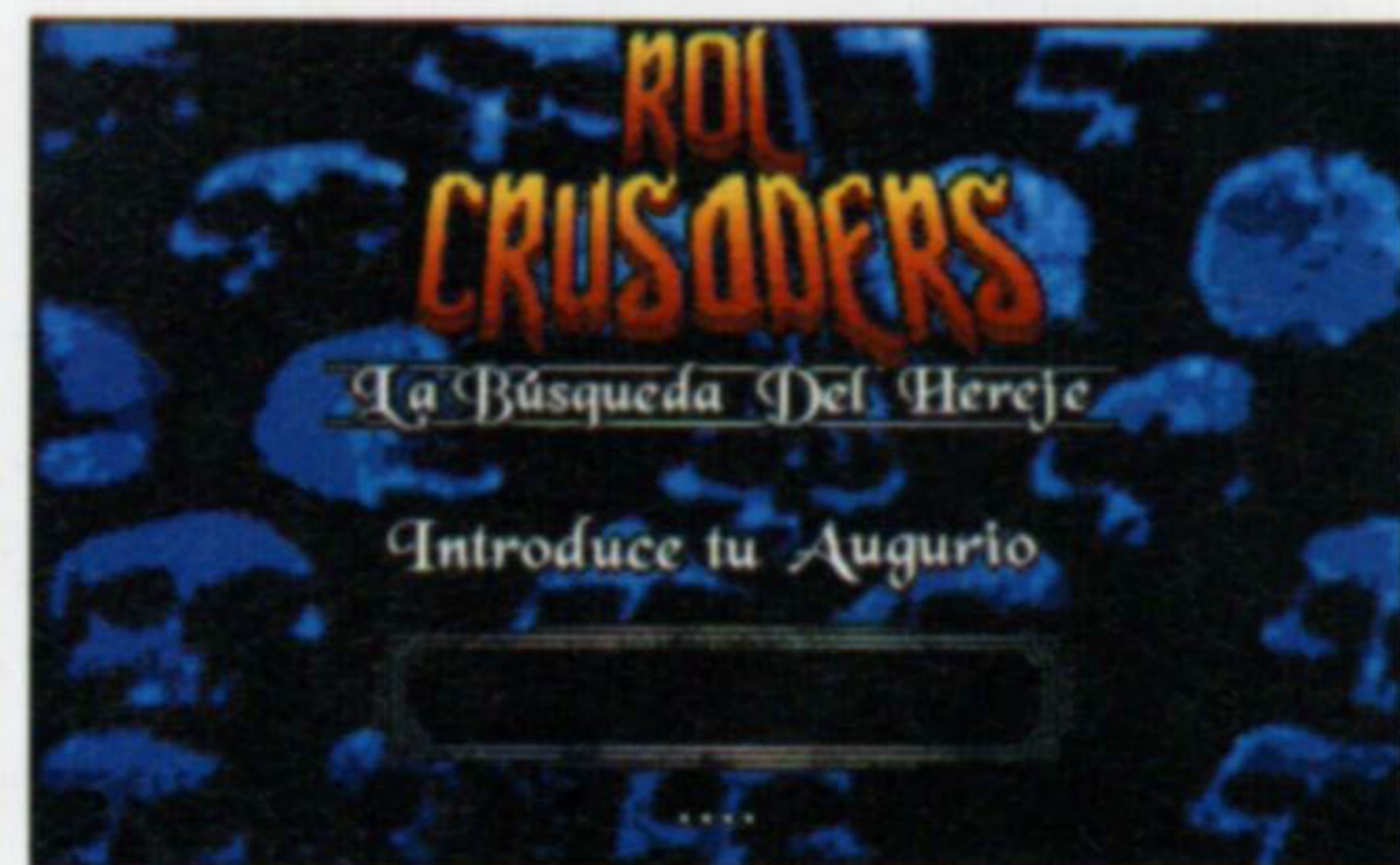
Para salir del cuadro de diálogo hay que situarse encima del icono en el que pone BYE y hacer <CLICK IZQUIERDO>.

Si lo que se desea es dar, intercambiar o vender un objeto hay que pulsar posteriormente sobre el objeto del inventario que se quiere dar, intercambiar o vender, ya que de lo contrario no se puede elegir otra opción si no está completada la última. Este es un punto muy importante en el desarrollo de la aventura, ya que muchos personajes darán información valiosa acerca de las claves para resolver los diferentes niveles.

6.5. Introducción de augurio

Mediante este sistema se puede comenzar en un nivel determinado sin necesidad de haber pasado por todos los anteriores.

Cada nivel lleva asociado un código, que es revelado apareciendo en pantalla cuando se logra resolver el nivel. De esta manera, si se vuelve a jugar otra partida, no será necesario jugar un nivel que ya se ha resuelto si no se quiere. Basta con recurrir a esta opción e introducir el código del nivel al cual se quiere acceder.



7.- LISTA Y DESCRIPCIÓN DEL ARMAMENTO

En la generación de personajes podremos elegir un arma, de la siguiente lista, para el personaje que estemos creando.

	Nombre	Clase	Daños	Fuerza	Golpeo	Peso	Bonus	Malus
	Cuchillos	Espada	2	3	2	lig	2	1
	Machete	"	3	3	2	"	2	1
	Cimitarra	"	5	4	2	"	2	1
	Espadín	"	5	4	2	"	2	1
	Espada	"	6	5	1	"	1	1
	Espadon	"	8	6	1	med	1	2
	Hacha de Mano	Hacha	6	5	1	lig	0	1
	Hacha de Combate	"	7	6	1	med	1	1
	Hacha de Doble Filo	"	9	8	1	pes	2	2
	Martillo de Herrero	Maza	5	3	2	lig	1	1
	Martillo de Guerra	"	6	4	1	"	0	2
	Maza Ligera	"	6	4	1	"	1	2
	Maza Pesada	"	8	7	1	med	3	2
	Cadena Maza	"	7	6	1	"	1	2
	Lanza Ligera	Lanza	6	7	1	med	2	2
	Lanza Pesada	"	10	9	1	pes	3	2
	Arco de Caza	Arco	4	5	1	lig	1	2
	Arco de Batalla	"	5	7	1	med	2	2
	Ballesta Ligera	"	6	6	1	"	2	1
	Ballesta Pesada	"	7	8	1	pes	3	2
	Hoz	Hoz	2	3	2	lig	2	1
	Guadaña	"	4	5	1	"	1	2
	Estaca	"	3	4	2	"	2	1
	Honda	"	2	3	2	"	2	1
	Látigo	"	2	3	2	"	0	1



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27










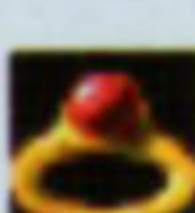




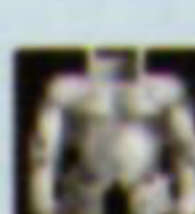
8.- LISTA Y DESCRIPCION DE LOS HECHIZOS

Nombre	Clase	Cultura	Psique	Efecto
 Luz de Justicia	Ataca	5	2	Vit/5
 Holocausto Infernal	Ataca	10	5	Vit/10
 Juicio Final	Ataca	15	8	Vit/15
 Niebla Mental	Ataca	5	2	Agi/2
 Velo de Negrura	Ataca	10	5	Agi/4
 Cúpula de Silencio	Ataca	15	8	Agi/6
 Susurro Corporal	Ataca	5	2	Fue/1
 Cuerpo Maldito	Ataca	10	5	Fue/3
 Adornecer Muscular	Ataca	5	2	Agi/3
 Miembros Pétreos	Ataca	10	5	Agi/5
 Impulso de Vida	Protege	5	2	Vit/3
 Ser Superior	Protege	5	2	Fue/1
 Golpe Relámpago	Protege	5	5	Des/2
 Maestro de Espadas	Protege	10	2	Des/3
 Fuego Interior	Protege	10	5	Agi/4
 Espíritu Felino	Protege	5	2	Agi/2
 Empuje Eólico	Protege	15	8	Agi/8
 Meditación Plena	Protege	5	2	Psi/10
 Resurgir Vital	Cura	10	5	Vit/6
 Curar Mente	Cura	15	8	Psi/20
 Curar Cuerpo	Cura	5	2	Sal/5
 Revivir Parcial	Cura	10	5	Vit/10
 Luz Mental	Cura	5	2	Psi/6
 Maná Sagrado	Cura	10	5	Sal/8
 Percepción Total	Cura	5	2	Per/3



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

9. LISTA Y DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

Objeto	Efecto	Precio
 Agua de Fuego	Fue/1	24
 Esencia de Tomado	Des/1	52
 Aceite de Búfalo	Agi/2	40
 Tonificador Muscular	Agi/5	105
 Ungüento Curativo	Sal/8	125
 Reconstituyente	Vit/10	240
 Pan	Sal/4	200
 Vino	Sal/6	60
 Fruta Fresca	Sal/8	70
 Anillo Protector	Vit/20	85
Protecciones	Escudo	Precio
 Peto de Cuero	1	100
 Cota de Malla	2	190
 Malla Pesada	3	220
 Armadura	5	270
 Armadura Pesada	7	290



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27

CENTRO MAIL

ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98

BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97

BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10

BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23

BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 419 34 73

BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)

BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47

MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25

MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79

Coslada MADRID
CENT. COM. "LA RAMBLA DE COSLADA"
FRENTE MINICHES C. HONDURAS, 11
TEL: 874 62 70

Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MÓSTOLES. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 877 90 24

Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS.
TEL: 804 98 72

Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82

Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET. 2
LOCAL 9. TEL: 72 90 71

MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66

PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 10 06

SALAMANCA
CALLE TORDO, 84
TEL: 28 19 81

SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOES
LOCAL 9-4. TEL: 467 52 23

Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254

VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2
TEL: 380 42 37

VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220930

ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 81 56

Centros Mail en España

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

PRECIOS CON IVA INCLUIDO

MAIL

VENTA POR CORREO **VE**

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

En los Centros Mail encontrarás todos los productos anunciados en esta página y muchos más juegos, joysticks, CD-ROM... a los mejores precios. ¡Ven a comprobarlo! Y si no tienes un Centro Mail próximo, puedes hacer tu pedido por correo

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

902171819

PC 3 / CD ROM

1942	ALONE IN THE DARK	ATAC	CD BASKET	CREATURE SHOCK	CYBERWAR	DOOM 2	DRAGONS LAIR	F 1 GRAND PRIX	F 14 TOMCAT	F 15 II	F 117 A	FALCON GOLD	FIFA SOCCER	FLEET DEFENDER	GUNSHIP 2000
PC-7195	PC-7145/CD-7845	PC3-1995	CD ROM - 4445	CD ROM - 9495	PC3-10795	PC-7095/CD-8895	CD ROM - 6990	PC-1995/CD-3950	PC3-1495	PC-2495/CD-1995	PC-1995/CD-3950	CD ROM - 9895	PC-5395/CD-5395	PC-7195/CD-8995	PC-1995/CD-3950
HELL OF CHINA	HELL CAB	IGOR	INT TENNIS OPEN	ISHAR II	LITTLE BIG ADVENTURE M1	TANK PLATOON	MAD DOG MCCREE	MAD DOG MCCREE II	MYST	PC BASKET 2.0	PC FUTBOL 3.0	PC STRIP POKER	PIRATES GOLD	PRINCE OF PERSIA II	REBEL ASSAULT
PC3-2995	CD ROM - 7990	PC3-3990	PC-4945/CD-6995	PC-5395/CD-6745	CD ROM - 7195	PC-2995/CD-1995	CD ROM - 3990	CD ROM - 4990	CD ROM - 7195	PC3-2245	PC3-2695	PC-2695/CD-2695	PC-6295/CD-3950	PC3-2990	CD ROM - 8995
ROBE OF THE ROBOT	SECRET WEAPONS	SIM CITY 2000	SIM FARM	SPACE QUEST IV	SUBWARR 2050	SUPER GUINIELAS	TASK FORCE 1942	THEME PARK	TIE FIGHTER	UFO	UNDER KILLING MOON	WHO SHOT J. ROCKWING COMM. III	WINGC ARMADA	WORLD CUP USA 94	
PC-8995/CD-9995	PC-1995/CD-4995	PC3-4990	PC3-3490	PC-2995/CD-2990	PC-7195/CD-8995	PC3-2245	PC3-1995	PC-6295/CD-7195	PC3-6995	PC/CD - 6295	CD ROM - 9895	CD ROM - 6990	CD ROM - 8995	PC/CD - 6295	PC3-3990

PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES • Y muchas más

- DE SHAREWARE II
- SO MUCH SHAREWARE
- TOO MUCH SHAREWARE
- NIGHT OWL
- SHAREWARE OVERLOAD TRIO
- OICA WINDOWS
- WORLD OF SHAREWARE

PACK 10 CD-ROM volumen 2 **5.990**

- PC KARAOKE
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- SPACE QUEST IV
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ROCK RAP N ROLL
- ARTS AND LETTERS
- MOVIE SELECT
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- SHERLOCK HOLMES • BATTLE CHESS ENHANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1 **4.990**

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- BEST OF MEDIA CLIP
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- PLANIMATION FESTIVAL
- WORLD FACT BOOK • SING ALONG CLASSIC

HABLEMOS INGLÉS **9.990**

CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM. VOCES DE 4 NORTeamERICANOS. EJERCICIOS AUDITIVOS. MEJORAR EL INGLÉS HABLAO. EJERCICIOS GRAMATICALES.

METAMORF 3 **4.750**

CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA

MORPHOLOGY 101 **6.990**

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS.

LA MAQUINA DEL TIEMPO **8.500**

IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA

101 **2.990**

Only the Best Games

TOOLKITS FOR LINUX **3.490**

JUEGOS

7TH. GUEST	6990	AVENTURA CUERPO HUMANO	10795
ALL WORLD OF LEMMINGS	6295	CARICATURAS CLASICAS	1990
ARMORED FIST	7845	CINEMANIA '95	9990
BLUE FORCE	4995	COMPUTER ANIMATE MADNESS	5490
BODY COUNT	4295	COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1990
CRIME PATROL	8995	GUIA TURISTICA	3395
CRUISE FOR A CORPSE	1995	KODAK PHOTO CD	3490
CYBERWORLD	2990	OCEANS BELOW	3095
CHESSMASTER 4000 TURBO	6745	SOUND SENSATIONS	1990
DAWN PATROL	7845	SPACE & ASTRONOMY	3990
DRAGON LORE	8995	SUPER FONTS	1990
DRAGOSPHERE	5990	WOODSTOCK	8700
DREAMWEB	7845		
ECSTASICA	8095		
F-19 STEALTH FIGHTER	1995		
F15 II	3950		
FLIGHT PACK	6995		
HARPOON	3095		
HARVESTER	9990		
HIGH COMMAND	3095		
INCA 2	4295		
INFERNO	8095		
LARRY I	1995		
LAWN MOWER MAN	6990		
LINKS	1995		
LOOM	4995		
LORDS OF THE REALM	6295		
LOST IN TIME	4295		
MAGIC CARPET	6295		
MIGHTY MORPHIN POWER R.	4990		
MONKEY ISLAND	4995		
NOVASTORM	8095		
OUTPOST	9795		
PACK 10 ANNIVERSARY	8095		
PACK 360 COMPILATION	4295		
PACK OPERA	2695		
PATRIOT	3095		
PGA 486 TOUR GOLF 2.0	6295		
PINBALL DREAMS DELUXE	5395		
PIRATES	1995		
QUARANTINE	6745		
SPACE QUEST I	1995		
STAR WARS CHESS	9445		
STARLORD	4990		
STREET FIGHTER SERIES	4990		
SYSTEM SHOCK	6295		
THE JOURNEY MAN PROJECT	3990		
TOP TEN PACK	5990		
VIRTUOSO	7990		
WING COMMANDER I/II	5990		
WORLD OF FLIGHT SIMS	4990		
X-COM UFO DEFENSE	7990		
ZEPPELIN	9895		

UTILIDADES/APLICACIONES

CICA SEPT 94	2990
CUG AUG 94	3990
GNU SEPT 94	3490
MEGA WINDOWS 3	2990
PEGASUS 5.0	4990
SUPER GAMES WIN I	1990
SUPER GAMES WIN II	1990
WINDOWARE	1990

SOLO PARA ADULTOS

101 SEX POSITIONS PT 1	5490
ALL BEAUTIES	4490
BABY'S GOT BUTT	5490
BUSTY BABES 2	5490
CURSE OF CARWOMAN	3490
DANGEROUS BLONDES	3990
DEEP TUSH	5490
DOORS OF ISSION	3490
DREAM GIRLS	3490
DREAM MACHINE	6990
GIRLS ON GIRLS	3990
HIDDEN OBSESSIONS	3490
HOUSE OF DREAMS	3490
INFERNO	5990
KAMASUTRA	4490
LEGENDS OF PORN II	2990
LUST COLLECTION	5990
MAN ENOUGH	6990
MASSIVE MELONS	3990
NEW WAVE HOOKERS 2	3490
NIGHTWATCH	4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D	3490
SEX	3490
SEXIST WOMEN ON CD	2490
SEYMORE BUTTS	6990
SUPERMODELS EXOTIC	3990
TASTE OF EROTICA	1990
VAMPIRE'S KISS	6490
VIRGINS 2	5990

JOYSTICKS

RAIDER 5	2.990
PYTHON	1.995
TORNADO	3.490
AXYS - 5.350	
ANALOG GRATIS - 7.990	
MEGAPAD VII	3.595
STARFIGHTER 5	2.595
PAD GRAVIS	4.500

IMPRESORAS

EPSON LX-300	24900
EPSON LX-300 COLOR	34900
EPSON STYLUS COLOR	89900
HP DESKJET 500 COLOR	57900
HP DESKJET 520	49900
HP LASERJET 4L	94900

Sound BLASTER Pro Value Edition **12.990**

Sound BLASTER 16 Value Edition **17.990**

GAME BLASTER CD16 **64.990**

DISCOVERY **44.990**

SB 16 MultiCDASP **31990**

SB 16 MultiCD **25990**

SB 16CSI 2 ASP **38990**

SB AWE 32 **45990**

CD-ROM + Controladora **19.990**

KIT CD-ROM Creative Lab **25.990**

Reel Magic Life **56.900**

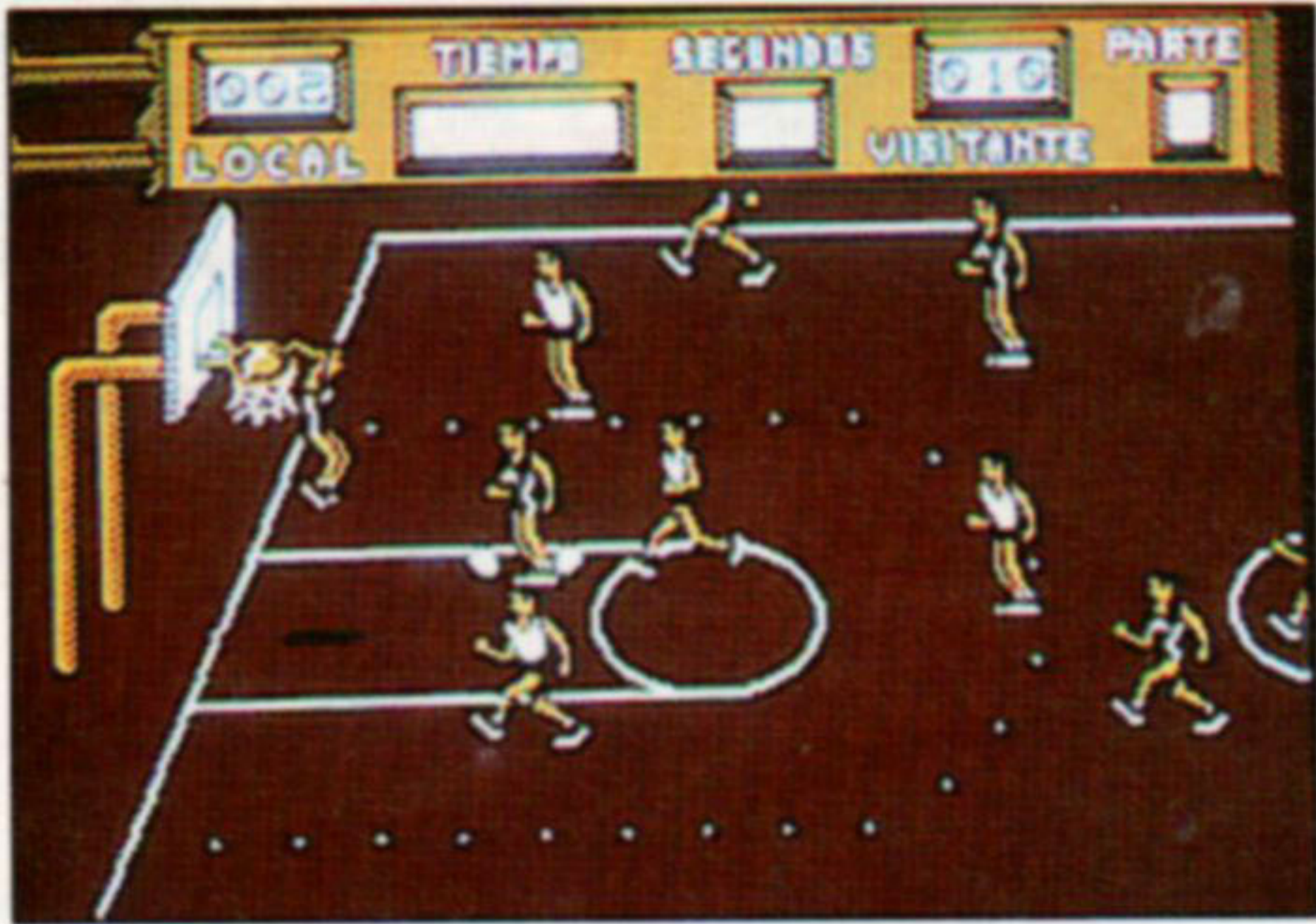
ULTRASOUND MAX **37.900**

SuperQuad 4X **69.990**

CD TRIPLE VELOCIDAD **29.900**

CUADRUPLE VELOCIDAD
TRANSFERENCIA: 600 Kbytes/SEC.
TIEMPO DE ACCESO: 195 M. sec.
COMPATIBLE SOUND BLASTER

LOS MEJORES PROGRAMAS PARA TU PC



El baloncesto en su máxima expresión, mates, pases, asistencias, etc.



Con programas deportivos como las Olimpiadas, con todas las pruebas.



PACK OPERA 25 contiene el famoso juego de mesa para adultos "La Colmena".



Acción sin límite para toda la familia: carreras de motos, uno o dos jugadores.

25 juegos COMPLETOS en CD-ROM por sólo 2.995 ptas. :

LA ABADIA DEL CRIMEN
BASKET
BOXEO
CCRSARIOS
FUTBOL
GONZZALEZZ
GUILLERMO TELL
GOODY
JAI ALAI

LA COLMENA
LIVINGSTONE, SUPONGO
LIVINGSTONE, SUPONGO II
THE LAST MISSION
MITHOS
MOT
MUTAN ZONE
OLIMPIC GAMES
POLE 500

LA PULGA
RESCATE EN EL GOLFO
SIRWOOD
SOL NEGRO
SOLO
SOVIET
TRIGGER
ULISES

TOWER
COMMUNICATIONS S.R.L.

CON LA GARANTÍA DE
DDM DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

Solicita PACK OPERA 25 enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 741.26.62 de 9 a 14 y de 16 a 18:30

Deseo que me envíen **PACK OPERA 25** al precio de 2995 ptas + 200 ptas. de gastos de envío.

Nombre y apellidos.....Domicilio.....Población.....

Provincia.....C.P.....Fecha de nacimiento.....Profesión.....

FORMA DE PAGO:

Talón a TOWER COMMUNICATIONS S.R.L. Contra reembolso (+ 200 Ptas. adicionales de gastos de envío)

Giro Postal nº.....de fecha.....

Tarjeta de crédito VISA nº

Firma ,

AMERICAN EXPRESS nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....Nombre del titular, si es distinto.....

Rellena este cupón y envíalo a:
TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
C/ Marqués de Portigalete, 10
28027 Madrid.