

3PSOFT PRESENTA

JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO

MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LUIS IGNACIO GARCÍA VENTURA - CPAC

JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO

¡Atención aventurero! Te encuentras ante la aventura más asquerosa jamás creada; nunca habrás visto ni verás nada igual.

El mundo de Juanito puede resultar complejo, divertido, espasmódico, penetrante, todo depende de si lees con atención estas instrucciones y si estás tan loco como para aguantar más de dos partidas jugando a este juego psicodélico.

J. B. B. es la aventura de un pobre niño que sale a la calle a jugar al fútbol, pero no lo conseguirá porque Maco Mullo le robará su balón y se resistirá endiabladamente a dárselo. Nuestro amigo Juan deberá pactar con él para recuperarlo, pero ¡OJO!, pactar con Maco Mullo es como pactar con el diablo.

A lo largo de su camino nuestro protagonista se encontrará con multitud de P. B. I. (Personajes Brutalmente Inteligentes [o Idiotas, según se vea]) que le servirán de ayuda o no le servirán de nada, eso depende de tu habilidad para comprender los irresolubles enigmas que al autor le ha dado por insertar en este extravagante juego. Por ello debes analizar psicológicamente a cada P. B. I. que te encuentres para averiguar lo que quieren y dárselo, en este sentido te serán muy útiles los Tritufos, que son como una opción de ayuda, pero que requieren de cierto objeto para ayudarte.

Si no te fijas en el mapa que adjuntamos y haces tu propias anotaciones te perderás, aunque el mapeado de la ciudad de Madrizz (donde se desarrolla la 1ª parte) no es excesivamente compleja.

JUANITO II: LA NAVE

Una vez que hayas acabado la 1ª parte, tras un trabajo mental que te haya llevado muchos días abstraído de este mundo físico y sensible, recibirás dos claves que te servirán para poder acabar la segunda fase, ya que, si bien puedes jugar sin ellas, determinado colega tuyo no te dejará pasar a una localidad vital en el juego si no le das, además de un objeto muy preciado por él, las dos claves. Esta segunda fase consta de un mapeado más pequeño, pero problemas infinitamente más complejos, ya que se desarrolla en la Cerdonave Auxiliar Pililo, la más extraña de todo el Universo. En la cerdonave no encontrarás ningún objeto a la vista, o sea que tendrás que examinar TODO, TODO, TODO, techo, paredes, suelo, mierda, fondo de una cisterna y mucho más...

En esta fase hemos incorporado el sistema R. S. S. (Random Stupidest System), gracias al cual las tres pruebas que debes hacer al gran jefe de la nave se seleccionan aleatoriamente entre diez. Esto quiere decir que no sólo tienes un juego, sino miles, ya que la 1ª parte se puede solucionar de dos formas. En resumen, te pueden salir canas jugando con Juanito.

CÓMO CARGAR EL JUEGO

Al ser ésta una aventura conversacional, no es compatible Kempston, ni Sinclair, ni tiene teclado redefinible, ni puedes usar ratón, NO, y si esperabas que dijéramos otra cosa, empieza por pedir nuestra revista (o gaceta, que no fanzine) y a lo mejor te enteras de que para cargar el juego hay que teclear LOAD "" (o dar a la opción CARGADOR en PLUS 2 y 3) y darle al PLAY del cassette: si no sabías esto, pues, ¡ya sabes más!

Una vez lograda tal hazaña, si no te carga el juego, hijo mío, o mueves la rueda del volumen de tu cassette o le ajustas el azimut (con un destornillador pequeño en un agujero dispuesto a tal efecto) o nos lo mandas y sin ningún espasmo, aporía o desarreglo intestinal te cambiamos tu copia por otra que seguro te carga (si no, te dejamos que nos mates).

CONTROLES

Ya que hemos aclarado la misión y todos los rollos previos a jugar, pasamos a lo importante. Juanito sólo entenderá el lenguaje indio: COGER, CAGAR, MATAR, etc., o el lenguaje directo: COGE, CAGA, MATA... La aventura incorpora más palabras que el diccionario de la Real Academia de la Lengua actualizado, pero si eres un literato postmoderno, el ordenador te avisará de que tu lenguaje está un poco avanzado y deberás usar un sinónimo o cambiar de rumbo y hacer otra cosa.

Una vez vista tu misión y lo necesario para cargarla, para que veas que los chavales de 3PSOFT somos unos santos varones te facilitamos la tarea de teclear diciéndote que algunos de los verbos que puedes utilizar son: COGER, DEJAR, PONER, METER, EXAMINAR, CAGAR, MATAR, DAR, CANTAR "...", DESCANSAR, RETORCERSE, SALTAR, COMER, MOVER, PEDALEAR, DROGARSE, N (NORTE), E (ESTE), O (OESTE), S (SUR), ENTRAR, SALIR, SUBIR, BAJAR. Además de los ya clásicos I o INVENTARIO (para ver los objetos que llevas); M, D o Mirar, que te redescubre la localidad en que estás (no lo confundas con EX o EXAMINA, que te detalla algo determinado), y como novedad de esta versión incluimos la posibilidad de hablar a los personajes sólo diciendo su nombre, p. e., VAREA "HIJO DE PUTA", BAACAZAR "SIGUEME", y así todos.

Esta versión de "Juanito..." es la 3.0 y ha sido mejorada en múltiples aspectos respecto a las dos anteriores (la primera de 1989 y la otra de 1990, ésta es de 1991), pese a ello y dada la anormalidad del guión y otros aspectos de este juego, puede que no te guste tanto como a nosotros o que ocurra todo lo contrario; cualquiera que sea tu opinión nos gustaría recibirla para poder darte el producto que prefieras, envíanos tus puntuaciones y comentarios e incluso nos servirán para meterlos en nuestra revista.

HISTORIA DE 3PSOFT

3PSOFT, aunque no lo parezca se constituyó inicialmente hace unos cuatro años, como un grupo de programadores que, con el tiempo, decidieron meterse a hacer aventuras gracias al PAW CASTELLANO conseguido gracias a AD. JUANITO ha sido nuestro primer juego y por ello es actualmente el más barato de nuestro extenso catálogo.

En su etapa actual, 3PSOFT se ha constituido como empresa vendedora de aventuras por correo el 23 de febrero de 1991 (connotaciones políticas aparte) y actualmente agrupa programadores para SPECTRUM, PC e incluso AMIGA; estos son los miembros:

- Carlos García de Paredes.
- Carlos Martínez Aguirre.
- Luis Navalpotro Herrero.
- Juan Antonio Lacal.
- Luis Ignacio García Ventura.
- José Ruiz Cristina.
- Alberto Ruiz Cristina.
- Alfonso Pérez Martínez.
- David Pérez Martínez.
- Antonio "Tony \$" Peláez Barceló.

En la cinta que te mandamos podrás encontrar "demos" de los programas que actualmente desarrollan o ya han desarrollado estos programadores. Si posees un PC consúltanos sobre nuestras aventuras, ya que está a punto de acabarse una magnífica llamada "Orfeo y Euridice" que saldrá a unas 1.000 pesetas con gráficos digitalizados y sonido, a la cual acompañan otras dos totalmente gratis.

Este juego ha sido desarrollado gracias a: Carlos "Rulos" Peña Hortal (dibujos), David "Empollón" Pérez Martínez (gráficos), Alfonso Pérez Martínez (mensajes) y Tony Dollar (guión y programación).

El equipo empleado en el juego ha sido:

- Un Spectrum +3 para el desarrollo de gran parte de la aventura.
- Dos Spectrum + para chequeo y creación del programa.
- Un K-40 compatible PC para las instrucciones.

COPYRIGHT 1991 BY 3PSOFT

AGRADECIMIENTOS

Todos los miembros de 3PSOFT deseamos agradecer el enorme papel que han desarrollado en la creación de esta aventura las siguientes personas:

- Juan Francisco Varea, sin el cual no hubiera sido posible la creación de gran parte de este juego y que se tomó muy amablemente el papel que él tiene en la aventura.
- Jorge de Ory, Fernando de Ory y Fernando Morán por haberlo jugado y opinado sobre "Juanito ...".
- Luis Cruz, por ser, como Tony, un forofo del Atleti.
- Carlos Peña, compañero de Tony durante largos años BUP y COU y que ahora sufre los suplicios de la mili, deseamos que siga dibujando como él bien sabe hacer.
- A todos los clubes que se esfuerzan por el progreso de la aventura como son: PAC, CPAC, RED MOON, LIGHTS SOFT y CAAD (espero que no se me quede ninguno).
- A Andrés R. (Dios sabe qué) Samudio, Juan Muñoz Falcó y todo el equipo de Aventuras AD por habernos proporcionado el PAW (y esperemos que el DAAD) y por el empujoncito que han dado a la aventura en España.
- A todas las revistas que se dedican a la aventura como las de los clubes CPAC y CAAD, la maravillosa A TRAVES DEL ESPEJO y las insuperables inglesas como es FROM BEYOND; además gracias a los ingleses por introducirnos en este maravilloso mundo que es el de la aventura.
- A todos nuestros familiares y amigos/as por estar siempre, incluso cuando lo hemos pasado peor.

FUTURO DE 3PSOFT

El futuro de 3PSOFT depende de ti. Estamos dispuestos a admitir cualquier aventura para venderla a toda España y al resto del mundo, si tienes una (aunque la hayas hecho en LOGO) envíanosla y si vives en Madrid no dudes en unirse con nosotros, ya que estamos buscando gente que tenga AMSTRAD, COMMODORE, MSX, ATARI o AMIGA para poder comprar el DAAD (eso depende de vosotros), si tienes PC o SPECTRUM también puedes unirse.

Si te interesa el mundo de la aventura puedes adquirir ejemplares sueltos o hacerte suscriptor por tres números de nuestra revista bimensual, que en breve se publicará a un precio de sólo 275 pesetas por 60 páginas (que en un futuro podrían aumentarse) y donde cabe todo lo relacionado con la aventura y para cualquier ordenador.

Recuerda que nuestra dirección es:

3PSOFT
APARTADO DE CORREOS 45.076
28080 MADRID