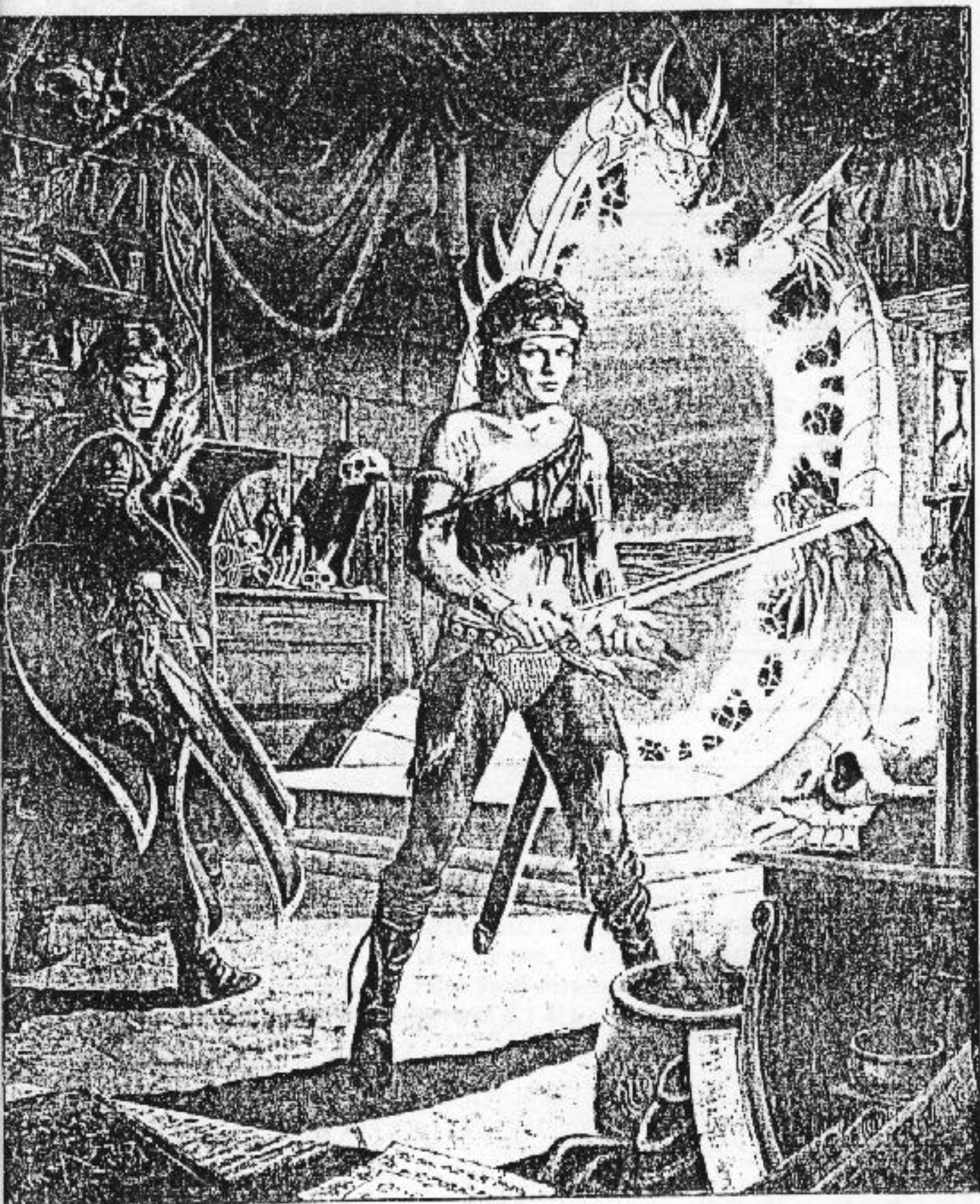


A TRAVES DEL ESPEJO

Núm.

7

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO 1 NÚM 7



SUMARIO

4 EDITORIAL

6 NOTICIAS

8 ROL

10 GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT (y VI)

14 COMO EXPRIMIR EL COMANDO EXTERN

CRITICAS

16 (Scapeghost, La Estación, The Micro
Mutant y Nick tracy.)

28 PROGRAMACION EN EL PAW

30 SOLUCION
(Space Station Beta 1)

33 NUEVAS VERSIONES DE PAW

36 OCASION

37 SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: José Enrique García Martín.

PORTADA: "El Portal" de -Larry Elmore-

COLABORADORES: Juan Manuel Martín Castillo y Daniel Querol Burés.

Julian Mirallas, Carlos García de Paredes, Toni y Carlos Sisí Cavia.

DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza.

A TRAVES DEL ESPEJO: C/Herrerín N.1 4. Izq. 50002 Zaragoza

Editorial

Nuestro primer objetivo está próximo a cumplirse. Si todo sale bien, pronto veremos un nuevo "ATE" realizado por imprenta. En un principio, Enrique pensó en comprar un Apple para realizar la maquetación, pero el equipo que podía costear, pese a la calidad de la marca, se quedaba pequeño para manejar el programa de autoedición de la imprenta. Así pues, ha decidido comprarse un Commodore Amiga (no sabéis lo que me ha costado convencerle de que no tiene comparación con el PCVGASOUNDBLASTERHD40MG y demás, pero en cuanto lo vió funcionar en casa de un amigo...), así que vamos a utilizar este ordenador y los programas "Page Stream", "Page Maker" y "Word Perfect 5.0" para la copia maestra que luego llevaremos a la imprenta. En fin, que obtendremos unos resultados alucinantes. También pensamos aumentar el número de páginas (si hay material suficiente para llenarlas), pero para llevar a cabo todo esto necesitamos de todo vuestro apoyo. Un apoyo mayor todavía del que nos estáis dando, que debe hacerse notar principalmente en dos puntos: 1- Muchas más colaboraciones y artículos y 2- Un aumento sustancial del número de socios. Así que os ruego que escribáis más, que os decidáis a colaborar y que enseñéis este fanzine a vuestros amigos a ver si alguno de ellos se suscribe.

Vuestras cartas. En su mayoría alentadoras y cargadas de "soporte moral", lo cual os agradecemos mucho. Pero no todas, como es lógico, han sido así. Hay quien dice (palabras textuales) que no tenemos coj... a meternos con AD. Sinceramente, yo creo que cuando ha habido que meterse nos hemos metido y prometo que lo seguiremos haciendo cuando sus errores clamen al cielo, pero no se puede insultar a la gente como en algunas de las cartas. Insultos que no cito por ser excesivamente fuertes (y eso que mis palabras tampoco son flojas), pero según estas cartas, riete tu de la crítica del número uno. En fin, que se pueden decir las cosas sin insultar y argumentando lo que se dice.

Alguien ha dicho también que aquí mutilamos las

entrevistas, concretamente la de "Year Zero", y por ahí sí que no paso. Esto lo niego rotundamente con los textos originales en la mano. A quién pueda presentarme pruebas que demuestren lo contrario le pediré mil perdones y publicaremos de nuevo la entrevista. Pero quién diga esto sin pruebas que vaya escondiéndose debajo de una baldosa.

También quiero avisaros de que en Agosto no habrá fanzine, ya sabéis, las vacaciones, búsqueda de imprenta, aprender a manejar los programas de autoedición, etc.

Este fanzine va dedicado muy especialmente a Daniel Querol, por que es un aventurero donde los haya, por que es un gran amigo, y por que sin él, el fanzine no sería lo que es.

Quiero dejar claro (por esto de la guerra de páginas) que nosotros sacamos ochenta (80) páginas cada dos meses, y soluciones completas en cada fanzine. Y pronto sacaremos más.

Por cierto, nos congratulamos (que bien queda) en anunciar que todos los lectores excepto uno han renovado su suscripción. Por algo será. Muchas gracias, ha sido una nueva inyección de moral.

Bien, esperamos que los abuelos de la aventura nos permitan convertirnos en una seta grande y jugosa (de esas que tienen forma de craneo y puntitos rojos y son peores que un escorpión trepando por la pantorrilla). Por cierto, ¿sabíais que una seta reflejada en un espejo son dos setas?.

Hasta dentro de dos meses.

Jorge Fuertes Alfranca.

NOTICIAS

European Computer Trade Show.

Como era de esperar esta feria ha sido todo un acontecimiento informático, y hay bastantes cosas de interés aventureros.

-Bandit Kings of Ancient China, de Infogrames, la empresa del Norte y Sur que nos presenta este juego de estrategia Ambientado en la antigua China.

-Lone Wolf (lobo solitario), basado en los famosos libros de Joe Dever y Gary Chalk que aquí se publicaron alrededor de 1985 por "Altea Junior". Este programa lo produce Audiogenic, aunque no es la primera vez. ¿Recordáis "Lone Wolf fire on water"?

-3D Construction Kit. ¿Qué aventurero no ha jugado a "Castle Master" o a "Total Eclipse"? Ahora tenemos la oportunidad de crear nuestros propios "Freescapes" de la mano de Incentive Software.

-Space Crusade: Un juego de Rol de Gremlin.

-Battle Command (Ocean) una mezcla de arcade y estrategia en el año 2001 (mezcla muy habitual ultimamente).

-BAT, de Ubi Soft, aventura con forma de tebeo manejada por menús.

Concurso AD-MH.

Por fin ha terminado el largo concurso de aventuras. Ahí va la lista de los afortunados ganadores:

-DR.JEKILL vs MR.HYDE de Jaime Alfonso Perez Moriano y Juan Carlos Perez Walls (Morbosoft).

-EL ANILLO de Juan A. Paz Salgado.

-MEMORIAS DE UN HOBBIT de Javier San José.

-MIDNIGHT del ya fanoso Carlos Sisi.

-SHERIFF de Antonio de Haro Leon.

-JOHNNY WAYNA de Pedro Amador Lopez.

NOTICIAS

-ESPEJOS de Pedro J. Rodríguez Larrañaga.

Todos ellos han escogido como premio el DAAD, el pasar con el que AD produce sus aventuras y con el que podrán adentrarse en la programación profesional. Conforme vayamos viendo estas aventuras, os iremos ofreciendo las correspondientes críticas.

Errare Nostrum Est.

Errare Nostrum Est (ENE), es el nombre de nuestro duende particular, que se dedica a poner faltas de ortografía en los textos, a machacar sectores de los discos, a cambiar cosas, a perder otras... En fin hagamos un repaso de sus últimas hazanas:



La dirección del CAAD es: Club de Aventuras AD, Apartado 319, CP: 46080, VALENCIA. Y no la que aparecía en el número seis, que es la de AD. En cualquier caso las cartas ya enviadas a AD serán remitidas al CAAD sin problemas, pero tardarán más. También hay que decir que la suscripción al CAAD cuesta 1500 ptas, pero que además de los tres números de rigor incluye un extra, o sea cuatro números.

Leginario Pideperdonus, tercera cohorte, sexta centuria.

Las aventuras de "La llamada" (para abreviar) suelen transcurrir alrededor de los años 20 y en Estados Unidos. Este juego aporta un ambiente real al juego con varios detalles como el marco histórico, bastante atractivo a mi entender. Los años 20 fueron una época muy especial, por de pronto, todos los recuerdan como "los locos años 20", en esta época aparecieron los bailes nuevos y más dinámicos como el CHARLESTON. También fue el año en que en los USA se implanto la "ley seca" por la cual se prohibía la venta y consumo de bebidas alcohólicas en locales públicos. Y otro hecho muy importante, en estos años los gansters tenían poder para presionar cargos públicos, imponer sus reglas en las calles y convertirse en los dueños de las zonas pobres de las ciudades norteamericanas. Como veis, no se necesitan monstruos para nada, teniendo una época así, pueden ambientarse multitud de historias. Y todo esto en América, en Europa por ejemplo hacía poco que se había acabado la Gran Guerra (primera guerra mundial, revueltas intestinas en el este de Europa, etc.).



Con esto quiero decir que además de poder proporcionar un excelente marco histórico a las aventuras (se puede extraer de los libros de historia, "Enciclopedia del siglo XX" por ejemplo), se pueden jugar situaciones históricas, con intrigas y misterios humanos y nada sobrenaturales. ¡Imaginaros jugar a las luchas entre bandas rivales en Chicago, o la matanza del día de San Valentín!.

En fin, poco más se puede alabar un juego de rol, el que habréis dado cuenta es mi preferido. Sólo tiene un tantoal os en contra (que no lo es tanto si se sabe jugar) y es que los enemigos, lease monstruos, suelen ser bastante poderosos y si se utilizan igual que en Dungeons & Dragons pueden

masacrar fácilmente el grupo. Esto es algo que hay que evitar, ya que sume a los jugadores en un estado de impotencia tal que irán a las partidas con espíritu "pelín" masoquista (a sufrir y a sufrir).

Esto debe ser evitado, se advierte en la reglas a los masters que el meollo principal del juego es el misterio, que se consigue creando una buena atmósfera y controlando los monstruos.

Así mismo, si un jugador actúa en "La llamada" como lo hace en "D&D" debe ser advertido por el master de que de seguir así, está comprando todos los boletos para una "caja de pino" a dos metros bajo tierra y cortesía de la policía, grupos de ciudadanos agredidos por él, o... ¿porqué no? por castigo "divino" (es decir el master) sacándole un enemigo contra el que no puede hacer nada.

Así que, la que yo consideraría regla de oro de este juego es: No te pases, actúa como lo haría tu personaje (los anticuarios no llevan un revolver del 45, un rifle de la policía y un machete, ¡por favor!, estas personas como mucho llevarán una pistola y por defensa personal, su verdadera arma es el cerebro).

En "La llamada", es muy importante crear un grupo heterogeneo pero compenetrado, es decir dos o tres personas serán las intelectuales, profesores de universidad, anticuarios, autores, otras dos o tres personas serán los guardianes de estos, es decir, los cubrirán físicamente del peligro, y vendría muy bien una persona que tenga acceso a locales con información, y que disponga de habilidades de los tipos anteriores, ej, el periodista. Así este grupo tendrá más posibilidades de sobrevivir que otro en el que todos los personajes tengan profesiones parecidas.

Y dejamos así este magnifico juego, en el próximo número "Rune Quest".

Julian Mirallas.

GUIA PARA JUGAR EL HOBBIT (VI)

El Hobbit

UNA GUIA TURISTICA PARA WILDERLAND.
LAS ULTIMAS AYUDAS.

Bilbo Bolson es un apacible hobbit (pequeño ser con pies peludos cuyas máximas ambiciones en la vida son el comer bien y no tener problemas) que un día cualquiera recibe la visita del mago Gandalf que le propone escapar de la rutina y correr aventuras. Bilbo se niega, pero Gandalf con la ayuda de sus amigos los enanos, le convence y Bilbo en unión de Thorin se pone en marcha. Después de mil aventuras consiguen rescatar un tesoro guardado por un dragón y un anillo mágico (hace invisible al que lo usa) guardado hasta entonces por el malvado Gollum.

ZX N:14 - Enero 1985



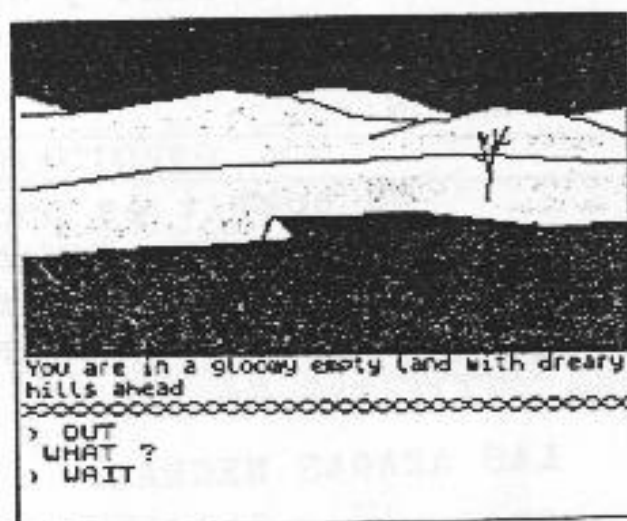
Este extracto que incluyo de la revista ZX me ha parecido un buen comienzo para este mi último artículo de la guía del hobbit. Ya quedan pocas cosas por contar y pocos sitios por descubrir, y estos os los dejo a vosotros. Esto no es un adiós, por que los amigos del hobbit nunca desaparecemos. Hace ya casi siete años que Melbourne

House lanzó el hobbit al mercado, yo lo tengo casi desde que salió, y de vez en cuando, no dejo de cargarlo sólo para verlo y jugar un rato. Se que todavía queda mucha gente a la que le pasa lo mismo, así que yo voy a estar siempre en este fanzine, esperando que alguien me envíe sus dudas, sus comentarios, sus anécdotas sobre el hobbit, para poder reabrir, aunque sólo sea un mes esta sección.

Bueno, vamos a repasar detenidamente algunos de los lugares más problemáticos del juego:

EL CLARO DE LOS TROLLS:

Los trolls se convierten en piedra con el sol, necesitas la llave que tienen con ellos. Pasa por el claro (entrar y salir en el mismo comando) y espera a que amanezca en otro sitio.

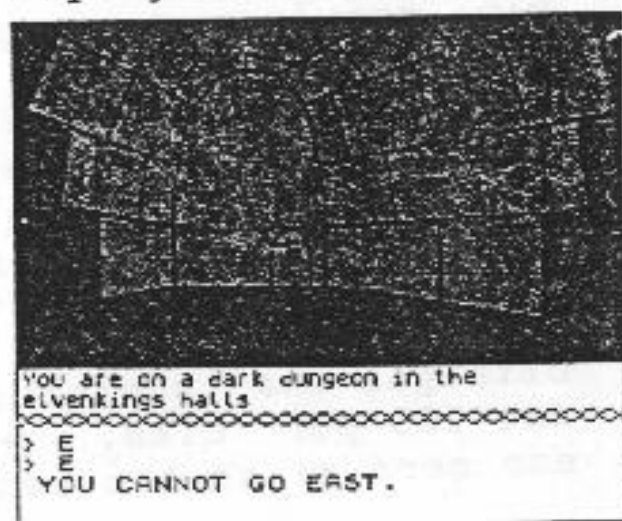


RIVENDEL:

Elrond podrá leer el mapa y se crearán sitios que antes no estaban. Si esperas te darán comida. Si vas al Este, el ordenador escogerá aleatoriamente entre "Misty mountains" o "Dangerous path".

MAZMORRA DE LOS GOBLIN:

Excava, abre la trampilla y coge la llave.



Dile a Thorin que abra la ventana, que te coja y que te saque. También puedes decirle "GO.SW.OPEN" para que nos abra la puerta (eso es un PSI).

GOLLUM:

Dos soluciones son "MAN" y "SHADOW", pero si no le contestas no pasa nada, y si le contestas y falla pueden suceder cosas muy feas.

COMIDA:

En Rivendel y en la casa de Beorn, detrás de una cortina, dentro del armario.

DRAGON:

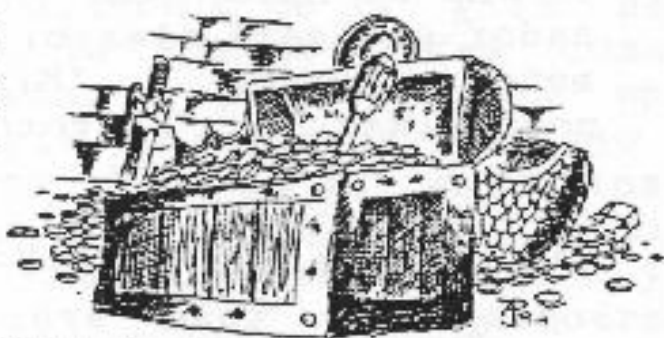
Un hobbit es poca cosa como para intentar cargarse a un dragón. Pero hay alguien mejor equipado, alguien que encontramos en un pueblecito de madera, ¿te imaginas quien? Simplemente "SHOOT DRAGON".

LAS ARANAS NEGRAS:

Teclea "SMASH WEB" las veces que haga falta.

PARA TERMINAR EL JUEGO:

Coge el tesoro, el anillo y llévalo todo a tu casa, donde debes depositarlo en la cesta dispuesta a tal efecto. Puede ser que no obtengas una puntuación del 100 por cien, pero eso será si no has recorrido todos los lugares que



hay en el juego.

Ahora que ya hemos observado el juego en profundidad, me pregunto como es que a nadie se le ha ocurrido realizar una versión en castellano, o una parodia. Ah! queda la idea.

Hasta pronto amigos.

The Dark Master.

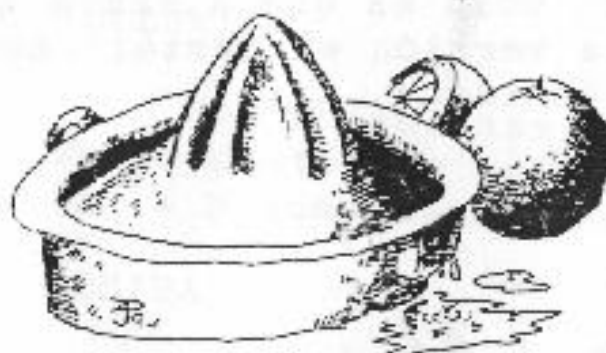
COLABORACIONES

¿Quieres expresar tus ideas en este, tu fanzine? ¿Eres un maestro en temas relacionados con la aventura? ¿Te gustaría enseñarnos? Has jugado a algún programa del que te gustaría hacer una crítica?

Envíanos todo lo que quieras. Si tiene un mínimo de interés, a todo lo referente a estos temas, lo publicaremos con mucho gusto. También aceptamos dibujos, ilustraciones, etc...

Si te gustaría crear una sección, esta es tu oportunidad. "A Través del Espejo" no es nada sin vosotros.

COMO EXPRIMIR EL COMANDO EXTERN.



En el número cinco ya se hablaba de la combinación de Código Máquina y Paws, mediante el comando Extern, pero no se daba ningún consejo sobre como aprovecharlo. Primero tenemos que saber que queremos hacer, y más concretamente como y en que aspecto del juego.

- Borrados de pantalla: Hay muchos y variados, aunque sólo son efectivos los hechos en C/M. Se puede escoger uno que borre la pantalla en espiral, gradualmente, como una persiana de un lado a otro etc...
- Presentación y desaparición de textos: Aquí se presentan las mismas opciones que en el apartado anterior, pero con algunos añadidos: Scroll en cualquier dirección, aparición gradual por modificación de tintas (de 0 a 7 si el papel es negro, de 7 a 0 si el papel es blanco).
- Sonido: Bien sea un FX (sonido de trueno, una bomba, una ametralladora...) o una melodía, en el menú o al final del juego, claro que una buena melodía ocupa más memoria que un FX.
- Subjuegos: Famosos en juegos como "Worm in the Paradise" o "The Micro Mutant". Son juegos sencillos, como un puzzle o un comecocos, que suelen estar de adorno aunque a veces son indispensables para acabar el juego.
- Bloques gráficos: [[Ahaha!]. He aquí el más profundo e interesante de los usos a los que se puede someter el comando extern. Bien puedes meter bloques grandes para la pantalla inicial, que bloques de 1K para una pantalla normal del juego. Ayudado por una sencilla rutina, también se puede

del juego. Ayudado por una sencilla rutina, también se puede dejar boquiabierto al jugador con un sprite o gráfico móvil, ensamblado para imprimir sobre fondo de un color, esto es, sin necesidad de máscara.

- Para que os hagáis una idea, un gráfico de 6 x 4 con cinco fases de animación ocupa menos de 1K de memoria, pero el efecto del movimiento queda más bonito que un gráfico que ocupe lo mismo.

En fin, como habéis visto, se puede hacer de todo con el comando EXTERN.

Si se os acaban los 2K que deja libres el PAW, habréis de buscar memoria libre en otras zonas de la memoria... pero de eso ya hablaré en otro momento. Deseandoos una aventura "pui potita", me auto-externeo.

Carlos Garcia de Paredes

ANUNCIOS. TARIFAS

Las tarifas para un anuncio, durante un fanzine, son las siguientes:

1/4 de página.....	500	Ptas.
1/2 de página.....	1000	Ptas.
1 página.....	2000	Ptas.
Contraportada.....	3000	Ptas.

Para más de un anuncio o más de una página, tenemos tarifas especiales, llámanos, te atenderemos con mucho gusto.

Scapeghost

Cuando la británica Level 9 tenía ya muy claro que sus próximos pasos se encaminarían por una trayectoria muy lejana de la que nos lleva al mundo de las aventuras conversacionales clásicas -tal y como las entendemos todos aquí-, los hermanos Austin decidieron concebir una última creación, una nueva obra maestra que supusiera su despedida del mundo de las aventuras. Se llama Scapeghost y, probablemente, no hayas conocido nada similar...

Por todos es conocido el hecho de que El hobbit es, probablemente, la aventura más conocida y jugada de todos los tiempos. Los lectores de este fanzine podrán comprobar esta afirmación buscando en las páginas de la revista, donde encontrarán, casi diez años después de que fuese publicado originalmente el programa, toda una guía completa para concluir con éxito el objetivo primordial: regresar con el tesoro a la tranquilidad del "Bag-End". El éxito de esta excelente producción -y todos sus admiradores coincidirán conmigo- se basa en sus personajes, su increíble automotivación y, por tanto, su capacidad para llevar sus propias vidas independientemente de lo que, en ese momento, esté haciendo el jugador. Bien se puede decir, pues, que Scapeghost es sin duda alguna el máximo exponente

de este alarde de habilidad, el ejemplo más reciente y, además, sorprendente de todos cuantos podemos aquí recordar.

Atendiendo a la trayectoria habitual de las últimas creaciones de Level 9, Scapeghost se presenta en forma de aventura dividida en tres partes, si bien, en directa



EXAMINE SARCOPHAGUS
It was a marble coffin. On it
was an urn.
> EXAMINE URN
It was definitely wobbly.
> OH!

contraposición a otros productos directamente anteriores, aquí la secuencia completa es jugable en cualquier orden -puedes jugar a la segunda parte sin haber concluido la primera y etc-. Estas tres partes reciben los nombres de November Graveyard, Haunted House y Poltergeist respectivamente. Qué otra cosa

podría evocar semejantes nombres que cien cementerios, casas embrujadas y fenómenos paranormales... mejores escenarios no podían haberse encontrado. Interpretas el papel de Alan Chance, un brillante detective. Pero lejos de la sin duda interesante trama policial que Scapeghost podría sugerir, comienzas tu aventura mientras observas estupidamente tu propio entierro. Parece ser que diversas pesquisas sobre drogas, delinquentes y cosas así te han llevado a la tumba, secuestrado a tu compañera y, por si esto fuera poco, ensuciado tu nombre, ¿Cómo podría un espíritu novato volver las cosas a su cauce habitual, sin poder salir del cementerio donde ha sido enterrado, y sin poder hacer nada más allá de lo que un espíritu normal podría hacer -aparentemente, nada-. Interesantes preguntas que encuentran una extraordinaria solución en esta completa, frustante y bella aventura inglesa.

El concepto de "espíritu novato" está sorprendentemente bien tratado aquí. Si en un principio no eres capaz de levantar ni una triste caja de cerillas, diversas acciones pueden ser llevadas a cabo para hacer tus manos un poco menos intangibles. Estos poderes pueden incluso ser

ampliados hasta tal punto que, en partes más avanzadas del juego, podremos ser artífices de los más asombrosos efectos paranormales. Los problemas son, como puede verse, algo inusuales (nada de llaves para abrir puertas o cosas así), y todos están maravillosamente tratados, a veces con una pincelada de humor, otras con un tono serio y plenamente atmosférico que trae al jugador de vuelta al tenebroso mundo de los fantasmas, los cementerios, y el asesinato.

born, friendly smile.
"You must forgive me if I don't
follow you," she continued, "but
I might never find my way back
here". Joe Danby hovered south.
I floated south and was by a
toppled sepulchre, overgrown
with weeds and grass. I could
see Joe Danby.
Joe Danby drifted south.
I hovered south and was by Edith
Dean's headstone in a lonely
corner. I could see Joe Danby,
Edith Dean, some gravel and a
vase.
Joe Danby sighed and said, "And
by no means least, this is the
last resting place of Edith
Dean".
DIG UP GRAVE

Nuestros compañeros en esta aventura no podían ser otros que criaturas de ultratumba que comparten su condición de fantasma con nosotros. La maldecida Edith Dean o el carismático Joe Danby, quién se convertirá en nuestro guía a través del cementerio, introduciéndonos a los otros personajes.. Prestar atención a sus palabras y a sus ocasionales diálogos con otros fantasmas será una tarea sumamente importante, pues es ahí donde encontraremos la información que todo aventurero necesita para progresar. Tanto Joe como cualquiera de los otros PSIs que encontraremos en cualquiera de las tres secciones de aventura serán capaces, aparentemente, de llevar a cabo cualquier acción que nosotros mismos podamos llevar a cabo (tal y como ocurría en El hobbit).

De cualquier modo, es bien cierto que hay mucho que elogiar sobre esta aventura, (los jugadores habituales de Level 9 encontrarán que su parser es tan amplio y potente como siempre, y aquellos que jueguen a Scapeghost por primera vez encontrarán éste de una versatilidad fascinante) se trata de un "clásico defectuoso". Se ordena a Joe, por ejemplo, que haga algo que nosotros no somos capaces de realizar (los fantasmas más experimentados pueden emprender acciones que los novatos no pueden ni soñar) y, aunque la computadora dice "Joe agreed" (Joe está

de acuerdo), ¡luego resulta ser falso!. En otro momento, estamos en presencia del enterrador, el supervisor, o cualquiera de los otros personajes "vivos" de la aventura -quienes, como resulta lógico, no pueden vernos u oírnos-, y entonces nos la ingeniamos para hacer sonar una campana que llevamos con nosotros, y los individuos, lejos de asustarse por ver ¡una campana sonando sola!, ignoran completamente el hecho. Se trata de pequeños detalles que, de haber sido cuidados y elaborados, hubiesen contribuido a hacer Scapeghost un programa mucho más atmosférico.

El formato en que se presenta es el habitual, de sobra conocido por todos aquellos que compran sus copias originales usando el correo como única vía legal de adquirir estos productos: cuidada presentación en una lujosa caja donde encontraremos, dependiendo de si somos usuarios de cinta o disco, la correspondiente versión que ofrece esmerados gráficos en su segunda modalidad, y las interesantes opciones UNDO (volver atrás en la cadena de órdenes ya tecleada) y RAM SAVE para todas las de 128. No obstante, en esta ocasión se ha perdido la ya usual novela (aunque no así el poster) y es que, por diversos aspectos en la presentación general del programa y una clase de detalles que los hermanos Austin jamás habían dejado pasar en otras creaciones, en ATDE nos inclinamos a pensar que Level 9 no está muy interesada en si Scapeghost recibe buenas o malas críticas por parte de revistas o usuarios. Su faceta de creadores de aventuras, por así decirlo, ha desaparecido de todos modos y no importa mucho al fin y al cabo si su última creación deja de venderse prematuramente o Level 9 pierde su prestigio de programadores.

PUNTUACION: 91%

Carlos Sisi

LA ESTACIÓN

Título: La estación.
Empresa: Imperator.
Autor: Pablo Jordi Atienza.
Tema: Espacial.
Distribución: Dominio Público.

Capturado cuando cumplías una misión para la resistencia, eres trasladado a la estación espacial de aprovisionamiento DELTA-256, donde eres recluido en una celda improvisada con otros dos prisioneros....

Esta es la historia de la que somos protagonistas cuando jugamos a "La estación". Aparecemos en una habitación metálica con otros dos prisioneros, no hay forma de salir... pero, un momento, ¿qué es eso de ahí arriba? Parece un conducto de ventilación. Tal vez pueda encaramarme e introducirme en él...



El guión no es del todo malo, y se desarrolla con fluidez. Se trata de una aventura sencilla, aunque a veces pueda parecer un poco infantiloides, es muy entretenida. El autor la ha dotado de ciertas pinceladas de humor que nunca vienen mal, como por ejemplo cuando intentamos romper las cadenas de "Holl" y nos dice "¡Que no soy Bioman!".

El ambiente es pasable, estando los personajes correctamente realizados, sin llegar a ser la octava maravilla. Algunos son un poco sosos y dan poca conversación, aunque todos sirven para algo.

Los gráficos están bastante bien, aunque viniendo de



Pablo Jordi, la verdad es que me los esperaba mucho mejores, pero por lo visto no dibuja tan bien sobre la pantalla como sobre el papel. En cualquier caso son unos gráficos aceptables, con alguno bastante bueno. Es de señalar que los PSI están representados por su retrato al lado del gráfico principal, lo cual queda, cuando menos, muy bonito.

La programación es un poco floja y tiene los típicos fallos que cometemos todos al principio, pero no es desastrosa y permite jugar con comodidad.

En resumen, una aventura entretenida que nos hará pasar un buen rato pero que no llegará a ser recordada como algo especial o innovador.

Espero que esta crítica ayude a "Imperator" a superarse en sus próximas creaciones, y con esa intención la escribo.

The Dark Master.

THE MICRO MUTANT

"The Micro Mutant" es la tercera parte de la saga de Micro Man que comenzó en 1987 con un juego llamado "Project-X The Micro Man", que llegó a ser uno de los más vendidos por esas fechas. Si es tan bueno como ese último no me extraña, por que os puedo asegurar que "The Micro Mutant" es EL MEJOR JUEGO QUE HE VISTO PARA SPECTRUM, es lo mejor de lo mejor y sólo es una parte y sólo para 48K, pero tan bien usados que parece que estás en un 128 o incluso en un PC.

El juego me lo enviaron a una velocidad vertiginosa (les envié el giro el 22 de Abril y mandaron el juego el 10 de Mayo, calculad lo que tarda Correos y os saldrá que en Inglaterra les debe de llegar el juego en cerca de una semana).

La presentación es más que correcta, una portada muy bien dibujada, instrucciones del tamaño del cassette para que no sepas donde dejarlas e incluso una pequeña hoja con las soluciones a las partes más difíciles (sin la cual es a veces muy difícil avanzar, pero en otras ocasiones prefieres no mirar y hacerlo sólo por lo apasionante que es el juego).

El argumento es bastante novedoso, ya que eres el profesor Neil Richards que tras una serie de aventuras en los episodios anteriores de esta misma compañía se ha visto convertido en un ser minúsculo, pero con poderes para mutarse, el es ahora "The Micro Mutant".

Lo fascinante de este juego es el increíble buen uso que hacen del EXTERN, ya que está hecho con el PAW y aprovecha todas las características de este parser. Si quieres conseguir la fuerza suficiente para mutarte sólo tienes que teclear DNA y entrarás en un pequeño juego arcade en el cual llevas el control de unas "bolitas" que se van haciendo más largas conforme más capsulas consigues; la idea

en si es muy básica y simple, pero el resultado es genial, la interacción conseguida entre lo que logras con el mini-juego y lo que debes hacer en el juego está realizada a la perfección. Hay además gran cantidad de efectos visuales que contribuyen a darle gran ambiente al juego.

La dificultad está perfectamente ajustada, de tal forma que es una aventura muy jugable y endiabladamente adictiva. El ambiente logrado es sensacional, ya que puedes examinar casi todo y hacer absolutamente todo recibiendo respuesta del ordenador. No hay muchos gráficos ni son muy buenos, pero es mejor jugarlo sin gráficos, ya que lo importante está en el propio juego. Su originalidad no tiene límites, ya que para comunicarte con los personajes lo haces por medio del "MIND LINKING", algo así como telepatía y te sale un mensaje con lo que ellos piensan, pero este mensaje está hecho con un EXTERN, con lo cual sale por la izquierda y se va marchando por la derecha.

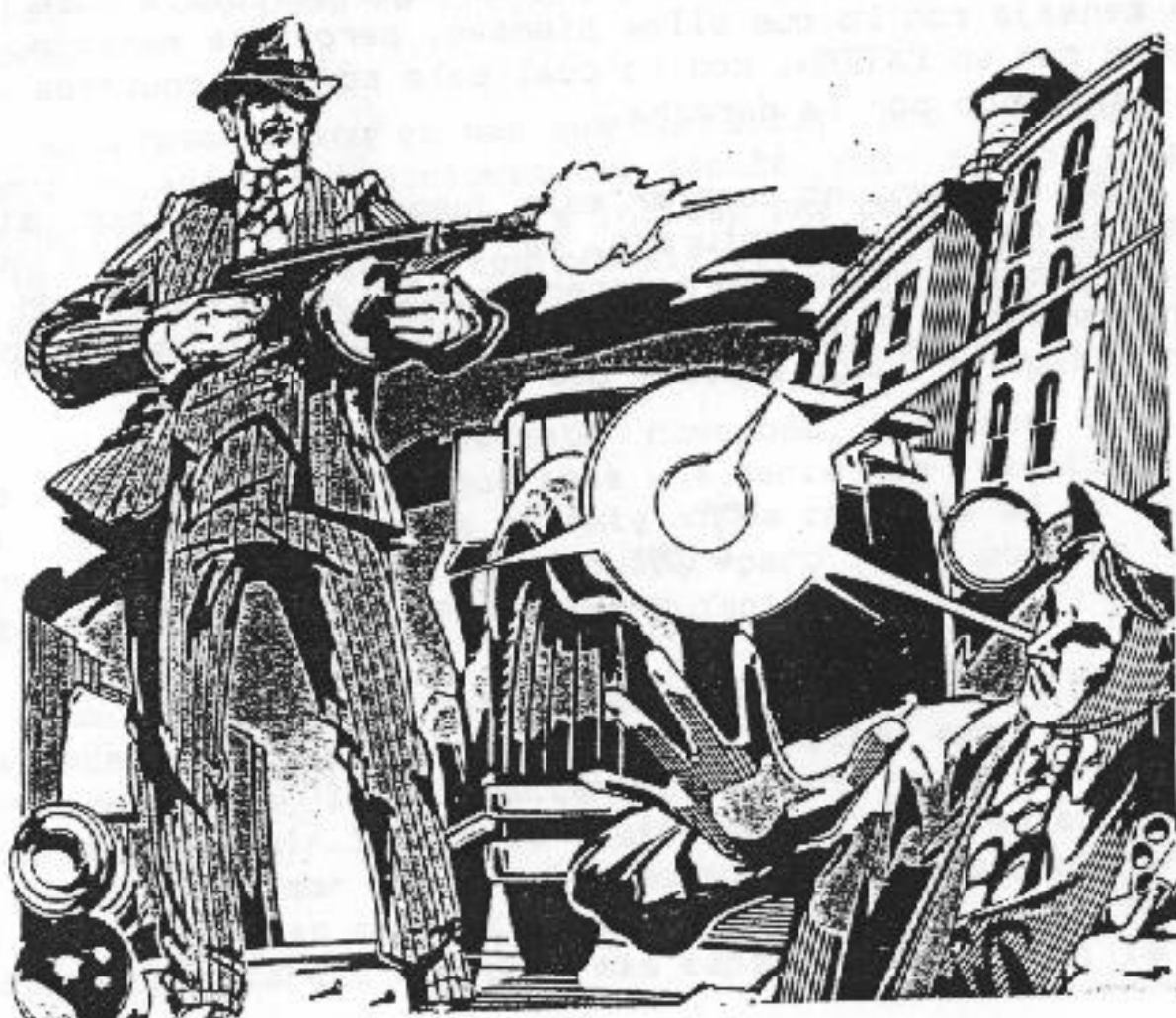
En resumen, no comprar este juego es un crimen si te precias de ser un aventurero, ya que sólo por 600 ptas. (2.99 libras) puedes permanecer pegado a tu SPECTRUM 48K durante muchos meses y disfrutar como nunca lo habías hecho con cualquier juego español que hayas visto.

Toni

NICK TRACY

Eres Nick Tracy, un famoso detective. Estás sentado en tu despacho con los pies apoyados en la mesa cuando de repente suena el teléfono. Ya tienes un caso. Helen Whitaker a desaparecido y tu debes encontrarla.

Este es, más o menos, el ambiente en el que nos metemos al empezar a jugar a esta aventura que distribuye 3PSOFT. 3PSOFT es un grupo de aficionados a las aventuras que, como algunos otros, han decidido coger el toro por los cuernos y montarse las cosas a su manera. Han empezado fuerte ofreciendo una buena lista de aventuras



para Spectrum y PC y un nuevo fanzine "EL AVENTURERO", cuyo número uno corresponde al periodo Mayo-Junio.

La primera impresión que nos da esta aventura es la falta de originalidad, incluso el plagio, ya que podemos ver algún gráfico copiado de "MANHATTAN 2005", "CARVALHO" y "PALACE HOTEL", aunque los gráficos no son exactamente iguales son muy parecidos. Los responsables de esta aventura ya se han disculpado por ello y en cualquier caso no tiene excesiva importancia.



El ambiente de esta aventura no está excesivamente cuidado y tiene algunos fallos de importancia. Por ejemplo, el teléfono suena continuamente, y cuando ya hemos aceptado nuestro caso, sigue sonando con llamadas de gente que se equivoca de número.

En cuanto a la historia, esta es prácticamente la misma que en el "PALACE HOTEL" de Carlos García de Paredes. Encontramos el cuerpo, obtenemos las huellas y detenemos al malhechor. Cabe destacar que al igual que en "PALACE" si cogemos el arma del crimen dejaremos nuestras huellas y la policía nos detendrá (Bien, hombre, bien).



NICK TRACY

La jugabilidad es pésima gracias a pequeños detalles tontos, por no decir dignos de la quema del autor. Por ejemplo, el número de objetos llevables es menor al adecuado y esto es exasperante. También me ha llamado mucho la atención lo siguiente: Examinas el cajón de tu despacho y te dice los objetos que hay dentro. Coges algunos y ya no te acuerdas de que más había. Examinas el cajón de nuevo y te dice "Pero si te lo acabo de decir" y no lista los objetos. Si hubiera tenido al autor cerca no se que le hubiera hecho.

En resumen, una aventura mala, falta de originalidad y con una baja jugabilidad. Esperamos que no sea una tónica común a las distribuciones de 3PSOFT.

PUNTUACION: 40 %

Jorge Fuertes Alfranca.

NUEVAS VERSIONES DE PAW

Quién no se a preguntado alguna vez que para que servia la opción "Z" de PAW (Overlays del usuario) si no salia al mercado ningún overlay y en el manual no se daba la más mínima información sobre como crear estos overlays. Pues ahora tengo por fin en mis manos algunos de esos overlays que si circulan por las redes de piratillas.

Los overlays que hemos podido ver son los siguientes:

- H- Hunk
- M- Mega A01.1
- P- Paw Phosis A01
- T- Paw Tel A01.1
- Y- Bytes Localización V.2.0

El primero de ellos (H) ya venia con la versión en castellano que distribuye aventuras AD, el M, P y T, llevan copyright de "1988 G T Kellet/Kelsoft" y no sabemos a ciencia cierta de donde han podido salir. El último (Y) ha sido escrito por el amigo Daniel Querol, nuestro conocido solucionador.

Vamos a tratar de explicar que es lo que hace cada uno de estos overlays:

H- El Hunk Management A01 es un extraño overlay sobre el que se cierne una túpida capa de misterio, ya que el manual no dice nada, en AD no saben nada, Tim Gilberts no sabe explicarlo en castellano, en fin, a mi entender, reserva en la memoria un espacio y te permite cargar algo ahí, pero realmente tiene escasa utilidad, ya que ni siquiera te dice en que dirección está ese

espacio.

M- Mega A01.1 es un overlay que permite tener simultáneamente todas las opciones en memoria, es decir, que no hay que acceder al disco cada vez que quieres usar una de ellas. Esto está muy bien, pero como es lógico, en cuanto empieza a quedar poca memoria su uso ya no es efectivo, y aunque esté toda la memoria libre no mete las opciones de Gráficos, Compresión, Selección de periférico, etc...

P- El Paw Phosis A01 es un overlay de complicado manejo pero de elevadas prestaciones, ya que nos permite: copiar una tabla de procesos, transferir entradas, imprimir una sola entrada (impresora), grabar una tabla, cargar una tabla, verificarla, nos da información sobre Localidades, Mensajes, etc... Además de permitirnos acceder directamente (sin tener que volver al menú principal) a procesos, respuestas, objetos, mensajes, conexiones, etc.

Esto nos permite, entre otras muchas cosas, tener nuestra propia biblioteca de rutinas y tablas de procesos, para ir poniéndolas en nuestras aventuras. También nos permite algo menos lícito pero más divertido, como es robar esa rutina de salidas de aquella aventura o copiar el movimiento de un personaje de tal otra, etc.

T- Paw Tel A01.1: Extraño, muy extraño, le verdad es que no hemos conseguido manejarlo en su totalidad, pero parece ser que sirve para hacer el mapeado más cómodamente. Permite buscar conexiones no sólo en su tabla, si no las ocultas en las tablas de procesos o respuestas, etc. También da acceso directo a algunas de las opciones del menú

principal.

Y- Bytes Localización V,2.0 es un overlay muy útil creado por Daniel Querol. Lo que hace es muy simple, lo seleccionamos y nos da una lista que comprende: Número de localidad, Bytes que ocupa el gráfico y Bytes que ocupa el texto de dicha localidad. Cabe señalar que no es del todo perfecto, ya que se equivoca en la última localidad y nos da una cantidad de texto desmesurada. A ver si alguien toma ejemplo y programa más overlays.

Sólo resta decir que estos overlays solamente funcionan en una determinada versión inglesa de PAW que es exactamente la A17 +3, cuyo EXTVEC es:34768 y el PRTADD es:29585. Poca utilidad pues para los españoles que, como no, vamos a hacer la pregunta de rigor, ¿A que espera AD (agente en España) para traducir y adaptar estos y otros overlays a nuestro Paw? ¿Acaso se han desentendido de nosotros?. Por que no es eso lo que se dice en el manual. Esperamos ansiosamente, AD.

The Dark Master.