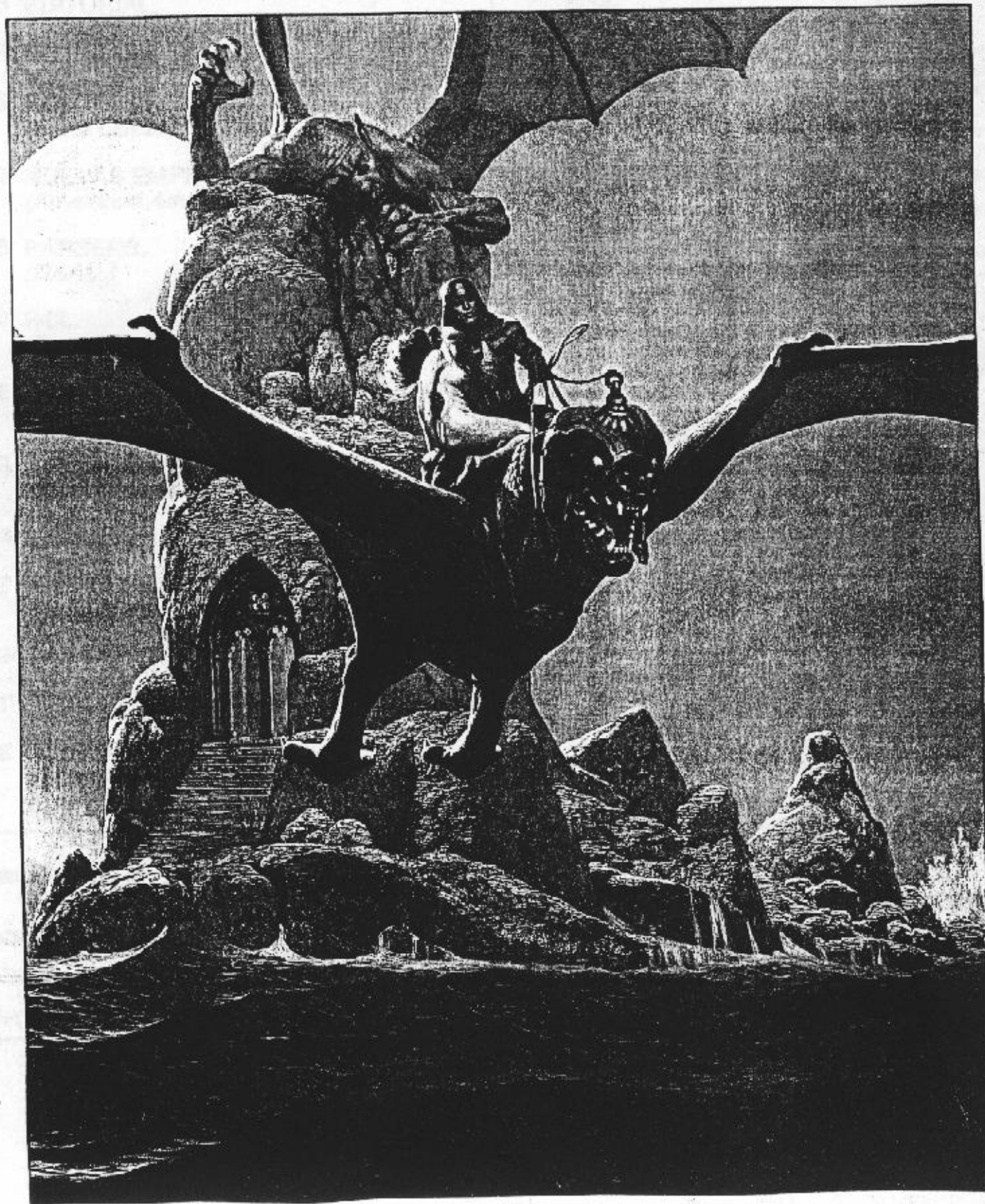


A TRAVÉS DEL ESPEJO

Revista especializada en juegos de aventura, rol y estrategia. Año: I. Núm:9. -Octubre de 1991-



A Través del Espejo

Revista especializada en Juegos de Aventura, Rol y Estrategia.
Año: I. Núm: 9 - Octubre de 1991 - 250 Ptas.

- 3 EDITORIAL.
- 4 NOTICIAS.
- 5 ROL.
(Rune Quest.)
- 7 NUEVAS EMPRESAS.
(Advanced Adventure Creations.)
- 8 PARSERS.
(DAAD.)
- 10 ROL.
(Space-Hulk.)
- 12 COMO MAPEAR UNA AVENTURA Y NO
PERDERSE EN EL INTENTO (y II).
- 13 PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.
(Inventario de los PSIs.)
- 14 GUIA PARA JUGAR AL LORD OF CHAOS.
- 17 ENTREVISTA.
(José Muñoz Falcó.)
- 19 LAS CLAVES DEL IRON LORD.
- 21 TODOS LOS PARSERS DEL MERCADO.
- 22 LIBROS.
(Lobo Solitario-Fuego Sobre el Agua.)

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: José Enrique García Martín.

AYUDANTE DE MAQUETACIÓN: David Gonzalez.

PORTADA: Vicente Segreilles.

COLABORADORES: Juan Manuel Martín Castillo, Carlos
Sisí Cavia, Jullán Mirallas Longares y The Carrion.

DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza y Roberto Fernandez.

REDACCIÓN ADMINISTRACIÓN Y PUBLICIDAD:

A Través del Espejo. C/Organo, 3. 1. 3. 50001 Zaragoza.

EDITORIAL

Todavía estáis alucinando con el nuevo formato ¿he? Pues este número tampoco es "moco de pavo". Dos importantes cambios habrán saltado a vuestros ojos inmediatamente. Primero, el tamaño folio, realmente necesario para vender en las tiendas y segundo, la imprenta, con la calidad de "Aragonesa de Reproducciones Gráficas". Os EXIJO vuestra opinión. Gracias.

Está claro que la autoedición ayuda mucho y alegra la vista, pero no por ello tiene menos importancia el contenido, que según podréis comprobar, va mejorando día a día. Por ejemplo, os recomiendo leer detenidamente el artículo sobre el fastuoso "LORD OF CHAOS", o el interesante reportaje sobre el juego de mesa "SPACE-HULK", en fin... todo lo que este número contiene es del máximo interés y merece ser leído.

También hemos querido hacer un experimento, incluyendo una sección que aparecerá esporádicamente sobre literatura fantástica. Sé que en este tema hay una importante división de opiniones, por eso es un experimento, y según como se desarrollen los acontecimientos, decidiremos que hacer con esa sección. Mientras tanto, os ruego que los que hayáis leído últimamente algún libro interesante y os apetezca comentarlo, os pongáis manos a la obra inmediatamente.

Otra cosa, que no es la primera vez que la digo, ¿Por qué no vais a ese amiguete aventurero que todos tenemos, le enseñáis el fanzine y le proponéis que se suscriba? No es mucho esfuerzo el que os pido, contando además con que el fanzine es muy presentable. Ya sabéis que al que consiga tres nuevos amigos le regalamos una suscripción.

También quería comentar a los que vivan en Zaragoza o por los alrededores, que también pueden comprar el fanzine en estos sitios:

-COMICS TAJ MAHAL, C/Juan Pablo Bonet, 20. Donde además encontraréis un amplio surtido de Juegos de Rol, mesa y fanzines.

-INFORMÁTICA JAVIER MAINAR, C/Lliria, 2. En la que os podrán mostrar un buen número de programas de RPGs, simuladores y aventuras para 16 bits. No dejéis de pasaros aunque sólo sea por curiosidad.

Espero vuestras opiniones sobre éste número que dedico a Juan Antonio Rodríguez por su apoyo moral y material, y por que es una persona a la que no tienes más que nombrarle una cosa y se desvive por conseguirla.

Aviso: Si alguien quiere que se le dedique un fanzine, no tiene más que pedirlo.

Gracias a todos. Que la fuerza de Johnson os acompañe.

Jorge Fuertes Alfranca
Editor

A Través del Espejo. 3

- NOTICIAS -

ADVANCED ADVENTURE CREATIONS

Este nuevo sello liderado por JON, está trabajando a pleno rendimiento para ofrecernos unas cuantas aventuras de lo más interesante. Entre ellas se encuentran "FREEZE ALIENS" para Spectrum 128K "DISAPPEARANCE" para 48K. La primera de ellas la va a distribuir ACC por su cuenta y trata de un tema espacial. Nos encontramos a bordo de una nave dividida en una gran cantidad de niveles junto con un montón de compañeros PSIs y quién sabe si no habrá también unos cuantos malignos y hambrientos aliens. La historia promete "DISAPPEARANCE" tiene un gulón detectivesco y no espacial como un lamentable error indicaba en el número anterior. Esta última la distribuye STORE SOFTWARE.

SPACE QUEST IV:

Hace ya algún tiempo que SIERRA ON LINE ha decidido distribuir sus productos en castellano. El primero de ellos ha sido todo un éxito en PC y seguro que lo será en la versión de Amiga, estamos hablando de "King Quest V". El próximo en salir a escena, es "Space Quest IV" que ha juzgar por sus gráficos, no tiene nada que envidiar a su antecesor. Lo malo de estas aventuras es su precio, aproximadamente unas 8000 ptas, pero si te lo puedes permitir, merece la pena tenerlos originales.

GOLDEN EAGLE

La empresa gala

"LORICIEL" nos va a ofrecer muy pronto su primera aventura gráfica (y es que parece que todo el mundo quiere subirse al carro tirado por los caballos de Lucas). Esta aventura se titula "GOLDEN EAGLE" y poco más podemos añadir. Solamente que se desarrolla en el futuro y que va de una especie de lucha entre planetas.

MIRRORSOFT

La afamada empresa Mirrorsoft está trabajando en un nuevo juego de rol titulado "LEGEND 3". Ya antes de nacer este juego está totalmente avalado por la potencia de sus creadores que también dieron vida a "BLOODWYCH". Esperamos que llegue pronto a España.

UNIVER-ROL

Los días 28,29,30 y 31 Octubre se celebrarán en Zaragoza unas jornadas de Rol, Estrategia y Simulación dentro de la Universidad de dicha ciudad.

Estas jornadas están organizadas por T.A.U.R.E.S. (Taller Aragonés Universitario de Rol, Estrategia y Simulación) asociación que recoge a los clubs universitarios aragoneses.

Esta actividad se lleva a cabo dentro de la semana de bienvenida que organiza la Universidad de Zaragoza a la cual están adscritas los clubs organizadores.

Dentro de estas jornadas habrá torneos de:

- Runequest.
 - La Llamada de Cthulhu.
 - Star Wars.
 - Marvel Superhéroes.
- Además de partidas de

demostración:

Rol:

- Space 1889
 - Advanced Dungeons & Dragons.
 - Stormbringer.
- Tablero:
- Blood Bowl.
 - Battletech.
 - Cruzada Estelar.
 - Cry Havoc.
 - otros...

Las partidas de demostración están sujetas a modificación y/o ampliación dependiendo de las posibilidades de la organización.

Pero desde luego el plato fuerte de estas jornadas será el rol en vivo. En primer lugar día 29 se hará una partida de iniciación y demostración dentro del edificio del interfacultades en el más puro estilo de Agatha Christie, para, al día siguiente, dar paso al plato fuerte de las jornadas, "Viaje a San Marcos" donde la más fabulosa aventura del espionaje se dará cita en todo el campus universitario convertido en una república bananera.

Todos los interesados en recibir más información, inscribirse en alguna de las actividades o incluso colaborar, pueden llamar a la Delegación de Alumnos de Ingeniería Técnica (Tfno: (976) 55-33-08, extensión 37).

¡Os esperamos a todos!

Zaragoza CON'91

(Jornadas organizadas por AZARES, Asociación Zaragozana de Rol, Estrategia y Simulación).

Estas jornadas tendrán lugar los días 1,2 y 3 de Noviembre en el Centro Cultural Delicias ubicado en la Avda de Navarra S/N. y el horario de éstas será de 9 a 13.30 y de 16 a 21 h.

Habrán los siguientes actos:

Torneos:

- La Llamada de Cthulhu.
- El Señor de los Anillos.
- Star Wars.
- Advanced Squad Leader.
- Blood Bowl.
- Diplomacy.

Para inscribirse hay que pagar una cuota de 200 ptas en la Casa de Juventud del Casco Viejo, (San Vicente de Paul) núm:22. Tf: (976)29-24-46, el plazo de inscripción es del 21 al 31 de Octubre de 19 a 21 h. y el día 1 de Noviembre (en las jornadas) hasta las 9.30 para tablero y hasta las 16.00 para rol.

Asimismo para cualquier información contactar con la Casa de Juventud del Casco Viejo en las señas y horario anteriormente indicado.

También habrá partidas de exhibición de:

- Napoleónicos, "Corps D'armes".
- Battlesystem AD&D.
- Space Hulk.
- Empires in Arms.
- Warhammer FRP.
- Pax Británica.
- Harpoon.

Y las partidas abiertas de:

- Paranoia.
- Storm Bringer.
- Rune Quest.
- Warhammer.
- Marvel Heroes.
- Gurps.

Y además juegos napoleónicos asistidos por ordenador, así como Battletech, Cry Harpoon y Machiavelli.

Si queréis venir desde fuera de Zaragoza a estas Jornadas, avisar a Casa Juventud Casco Viejo con tiempo para buscarte alojamiento (hostales, alberges o lo que deseéis).

Un saludo de la Organizadora.

RUNEQUEST.

Dedico este artículo a Paco Inés por iniciarme en este gran juego.

Por Julian Mirallas.

El mundo de Runequest es muy distinto al de Dungeons & Dragons. Esto se puede apreciar en las divisiones de las habilidades que dispone cada personaje. Para esto se han dividido las habilidades en 7 categorías que son:

- Agilidad, habilidades como arrojar, esquivar, montar, etc. Todas estas habilidades tienen el mismo modificador. (Son habilidades que dependen de la agilidad o destreza del personaje).
- Comunicación, como cantar, habla fluida, oratoria, hablar idiomas.
- Conocimiento, como artes marciales, conocimiento humano, del mundo, etc.

Estas habilidades dependen de lo que haya estudiado el personaje.

- Manipulación, como inventar, ocultar, tocar instrumentos o trucos de manos.
- Percepción, están basadas en la personalidad e inteligencia del personaje, son buscar, escuchar, oír y rastrear.
- Sigilo, están relacionadas con la destreza y el tamaño del personaje, a mayor destreza, mejor modificador de sigilo y a mayor tamaño, peor modificador.

Estas habilidades están divididas en otros dos grupos:

- Las habilidades en las que puede hacerse una comprobación de experiencia.
- Las que no es posible.

En la primera categoría de habilidades entran las que en la hoja del personaje disponen de un cuadro blanco. Una vez se ha

tenido éxito en alguna de esta habilidad se hará, al final del módulo una comprobación de experiencia. Para lo cual se debe tirar un porcentaje, si el valor obtenido es mayor que el que tenemos en la habilidad indicará que hemos aprendido algo y tiraremos 1D6 añadiendo el resultado al valor de la habilidad.

Tenemos también posibilidad de jugar con personajes no humanos, como elfos, enanos, trolls, etc. sin embargo, estos personajes no son ni mucho menos como los de D&D o MERP sino que son versiones particulares de estos hechos por los diseñadores del juego. El caso más claro está en que los elfos se insinúan en las reglas que son medio vegetales, concepto que choca mucho con la obra de Tolkien.

El mundo creado para Runequest es "Glorantha", un mundo ahora muy detallado y rico en matices gracias a los complementos que dispone el juego. Pero mi mundo favorito del género fantástico es sin duda la Tierra Media, el reino de Arda tiene algo especial, que es la poesía y el carácter épico que le supo dar Tolkien en su obra. Asimismo es muy interesante jugar en la Europa alternativa, o en situaciones históricas épicas ya que este juego las puede reproducir muy fielmente.

Pasemos a explicar la magia en Runequest.

Podemos jugar de tres formas distintas.

- Todo personaje conoce magia.
- Casi todos los personajes conocen magia, pero está limitada, es decir sólo los practicantes de ésta tienen bastantes hechizos, el resto, como los guerreros sólo dispondrían de algún hechizo de curación, cuchilla afilada o seducción.
- Nadie conoce magia.

Considero muy interesantes las tres, pero la segunda en especial. Me explicaré, los hechiceros de Runequest son mucho más débiles que en los demás juegos de fantasía y generalmente complementan sus habilidades mágicas con habilidades de armas ligeras como daga, espada corta o similares. Sin embargo su principal fuerza sigue siendo sus poderes mágicos.

Los guerreros dependen básicamente de su habilidad con las armas, éstas si producen un impacto crítico o especial pueden



provocar terribles heridas a nuestro personaje que le provocarían la muerte o la invalidez total. Para evitar esto se les dan algunos hechizos para impedirlo y que puedan sobrevivir a más de 2 o 3 combates.

En Runequest hay tres perspectivas o disciplinas mágicas, son:

- Magia espiritual. Es practicada por los Shamanes, es la más sencilla de las magias y la que posee poderes más débiles. La magia espiritual es en muchos aspectos, una recopilación rápida de fuerza vital con el fin de realizar alguna tarea. Este es el tipo de magia tradicional en la que se realizan ceremonias para realizar el conjuro.

El futuro Shaman deberá despertar su fetch (o capacidad de realizar hechizos) mediante unos ritos que pueden ser pie para una interesante aventura.

- Magia divina, la practican aquellas personas cualificadas para actuar en nombre de un dios o de un principio de quien derivan sus poderes. Este tipo de magia es la más fiable y rápida ya que la probabilidad de lanzarlos es 100% - Carga, (número muy alto) pero siempre dejando el 100 como fallo o pifa. Sin embargo muchos de estos hechizos sólo se pueden lanzar una vez, después se pierden y no se pueden recuperar.

Los practicantes de magia divina son los sacerdotes o iniciados y los laicos (aún no conocen ciertas ceremonias y ritos).

Los sacerdotes tienen la capacidad de recuperar algunos hechizos orando durante un tiempo que suelen ser semanas (y sólo dedicándose a orar).

Los Laicos no pueden recuperar los hechizos reutilizables, una vez lanzados se pierden y hay que volver a sacrificar PER para conseguirlo de nuevo.

Hechicería. Cualquiera puede

aprender hechicería siempre que encuentre a alguien que le enseñe los conjuros y habilidades hechiceras y no tenga un modificador de magia negativo. No hace falta dedicarse exclusivamente a la hechicería para aprender este arte.

Los conjuros de hechicería suelen ser de ataque y bastante potentes pero esta es una senda dura y peligrosa ya que los hechiceros no son muy bien vistos por la población. Es de destacar que para aprender conjuros hay que memorizarlos con lo que ocupan INT y que de esta forma se introduce el término de Int libre que es la diferencia entre la inteligencia del personaje y la inteligencia ocupada por los hechizos. Como el valor de nuestra inteligencia ocupada por los hechizos. Como el valor de nuestra inteligencia está limitado, el número de hechizos también lo estará. Para resolver esto se pueden olvidar hechizos para dejar Int libre que puede ser utilizada para aprender hechizos más potentes o que convengan más al personaje.

Todos los conjuros de las tres disciplinas se pueden potenciar (aumentar su efecto o su poder) con puntos mágicos o magia ritual. La magia ritual, más que un cuarto tipo de magia es un método de aumentar las posibilidades de que el hechizo se realice mediante ceremonia (realizando una ceremonia que puede durar desde asaltos hasta horas).

Todo esto hace de Runequest un juego ampliamente detallado, complejo y muy realista, siendo estos los principales encantos del juego.

¡No lo dudes!, si te gustan los juegos anteriores ¡Runequest es tu juego!. Sólo necesitarás tiempo y alguien que haya jugado para explicarte las posibles dudas que se puedan presentar.

Runequest se complementa además con las siguientes ampliaciones:

- Runequest avanzado (más reglas para resolver casi todas las situaciones posibles)

- Los vikingos, con mucha información sobre la vida, costumbres y delicias de este pueblo nórdico. También contiene varias aventuras para jugar.

- La isla de los Grifos, una campaña de aventuras en la tierra mística de Gioranta.

- Dioses de Gioranta, explica detalladamente las 70 regiones que se practican en Gioranta, así como sus dioses, atribuciones, deberes y obligaciones con ellos.

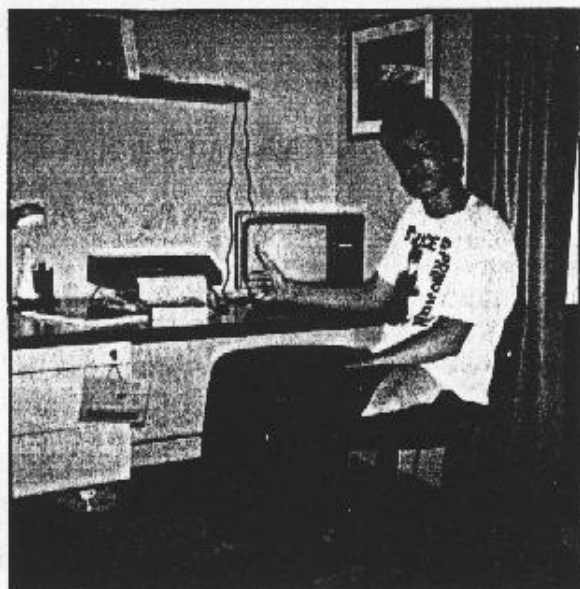
- Apple Lane; campaña que describe la región entera citada y que está habitada por... ¡¡ patos guerreros !!

- Gioranta. El mundo y sus habitantes, da mapas de Gioranta y describe las distintas regiones así como las principales ciudades, y también da una cronología de hechos acontecidos en el continente místico.

- Genertela; es la descripción de un continente inventado (Generatela), ubicado donde ahora está Norteamérica y en la antigüedad.

- El abismo de la Garganta de la serpiente. Es una campaña para jugar un el mundo de Gioranta.

Bueno, por este número ya es suficiente, espero que con estas palabras os haya interesado Runequest tanto como me gusta a mí. ■



Advanced Adventure Creations.

Nueva empresa de Homegrowns.

Por The Dark Master.

Cada cierto tiempo aparece una nueva empresa de Homegrowns. La que ahora tenemos entre manos, puede resultar mejor o peor y durar más o menos que otras, pero desde luego promete mucho.

Advanced Adventure Creations, es una empresa fundada por Juan Manuel Martín Castillo (JON) a la que posteriormente se unieron Marcelino Villarino Agullar (Marze) y Oscar Villarino Alonso (Mr. Countach).

JON hace de todo en AAC, programa, dibuja, escribe guiones, etc... Como él mismo dice es "un matao". Marze es guionista y poco a poco está empezando a programar algo. Mr. Countach se dedica a testear las aventuras (labor nada fácil, por cierto), a la vez que escribe algún guión.

Lo que más destaca

de esta compañía es su fértil actividad. Por el momento han terminado completamente:

|DISAPPERANCE|: Una aventura para Spectrum 48K, sin gráficos. Es una aventura de misterio o detectivesca en la que tendremos que desenvolvernos en el interior de una biblioteca para resolver un caso de desaparición.

|THINGS|: Terror, Spectrum 48K con gráficos. Programación y gráficos de JON, guión by Marze.

M U N D O SUBTERRANEO: Fantasía Clásica, 128K, con gráficos. Enteramente realizada por JON.

También tienen un programa en proyecto inmediato al que le están dando los últimos toques. Se trata de **FREEZE ALIENS**, aventura de

corte espacial que posiblemente será su consagración. Ocupa 128K, y ha sido realizada por JON sobre una idea de Marcelino.

Sus proyectos a medio plazo son: Power Storm, Piratas y Strange Tale, además de un JPC que ya están construyendo.

El que esté interesado en alguna de estas aventuras, que no dude en

ponerse en contacto con ellos. Os aseguramos que merece la pena. La dirección es:

Juan Manuel Martín
Castillo
Barrio das Chaves, 8
Fazouro, Foz, 27789
(LUGO)

Tel: (982) 13-67-35
FAX: (982) 13-66-26
(Llamar antes al mismo número).

PALACE HOTEL

* * * * *

VERSIÓN 2.0

* * * * *

Un clásico reconstruido desde los cimientos por uno de los aventureros de élite de nuestro país.

DAAD: ¡¡Tuvimos la oportunidad de echar un vistazo!!

El millonario parser de Aventuras AD, destripado finalmente por el equipo de ATDE.

Por Carlos Sisi

Valorado en casi tres millones de pesetas, el potente creador de aventuras desarrollado por Tim Gilberts (padre del PAW) supone una herramienta increíblemente versátil y completa con la que se consigue, no sólo complementar y superar a sus ancestros -el GAC y el PAW- sino dominar la gran mayoría de los formatos disponibles actualmente en el mercado (Amstrad, Spectrum, MSX, Amiga, Atari ST y la familia de compatibles PC, en versiones -los que lo admiten- de cinta y disco).

Cuando se piensa en el DAAD sin conocer realmente como es y como funciona, uno se imagina una especie de Super-PAW que incluye muchísimas otras opciones que complementan a las que ya estamos acostumbrados los usuarios de este parser. La verdad es que, en cierto modo, esto es realmente así, pero el DAAD queda muy lejos de ser un sólo paquete integrado desde el cual dominar estas opciones bien a través de menús, ventanas desplegables, o cualquier otro sistema. Tal y como ocurría con el ADVENTURE GAME TOOLKIT -comentado en el número anterior de esta revista-, no existe un programa

DAAD proplamente dicho. No es más que un buen montón de rutinas y programas de utilidades (compresores, rutinas gráficas, ficheros con el código máquina preparado para ser interpretado por otros ordenadores, y cientos de otras útiles herramientas) desde las cuales podremos levantar -muy laboriosamente, eso sí- nuestra aventura. Todo esto conlleva un impropio trabajo del cual es difícil hacerse una idea después de haber visto maravillas tan cómodas como el PAW. Tendemos a pensar que, tratándose de un parser, los programadores lo tienen muy fácil para crear esas colosales aventuras como las que nos tienen acostumbrados, y eso no es así.

Con el DAAD hay que pensar siempre que tu trabajo va a verse reproducido en ordenadores tan dispares como pueden ser el Amiga y el MSX, y no puedes desarrollar tu trabajo como te dé la gana (como, prácticamente ocurría con el PAW): tienes que estar estructurando muy bien lo que haces, estableciendo las cosas de un modo que no cause conflictos en otras máquinas, y atendiendo siempre a unas pautas definidas que debes respetar si quieres ver tu

producción debidamente reproducida en otros modelos de ordenadores. Y esto es, muy básicamente, el famoso DAAD (al menos, la versión 2). No en vano, el principio básico que mueve a este parser es proveer un sistema donde solamente es necesario escribir un juego una vez y que funcione en todos los ordenadores. Esto, por supuesto, no es posible sin sacrificar utilidades, por lo que DAAD incorpora algunos otros programas escritos para funcionar en modelos específicos, y que complementan la base de datos escrita original puede ser compilada para una gran variedad de formatos, y el juego en sí es capaz de correr en todos ellos con unos mínimos cambios o, según el caso, sin ellos-). Por ejemplo, el Spectrum incorpora una versión mejorada del editor gráfico del PAW, mientras que los de PC pueden hacerse con un editor gráfico cualquiera que admita grabar las pantallas realizadas en formato P11.

El lenguaje usado en DAAD es bastante más avanzado que en los parsers más conocidos, con muchísimas facilidades impensables en el PAW que incluyen desde la posibilidad de leer sólo una entrada cualquiera dentro de una tabla de procesos, hasta un condacto REDO capaz de comenzar de nuevo la lectura de la tabla en curso. Otros condactos desconocidos en anteriores intérpretes pueden ser, ISDONE, válido si en la tabla actual se ejecutó, al menos una opción, ISNDONE, negación del condacto anterior, SMALLER o BIGGER, capaces de camparar dos banderas y determinar si el valor de la primera de ellas es menor o mayor que la segunda, respectivamente, RESET, que

permite devolver los objetos a las posiciones definidas en la tabla. Inicialmente En, SETCO, extremadamente útil conducto que deposita el último objeto referido por la SL en "objno" (permite muchísimos juegos con _ y etc), SYNONYM, que define una "frase sinónima" a una SL dada por el jugador (si teclea COGER JARRON, este conducto advierte al intérprete de que AGARRAR FLORERO también es válido), y varios conductos que facilitan la llamada a rutinas externas tipo EXTERN como CALL, SFX o GFX.

Para facilitar la tarea, el DAAD es presentado con una especie de base de datos vacía (como la llamada START en el PAW, sólo que allí apenas serviría para algo) que,

en realidad, es un fichero BLANK.EXE que incluye una gran cantidad de datos y rutinas empleables en, al menos, una inmensa mayoría de aventuras. Pensamos que gracias a esta facilidad, la programación con el DAAD podría ser bastante más sencilla, pero no nos atrevemos a afirmarlo porque, incomprensiblemente para nosotros el DAAD nos ha sido suministrado sin ella.

En definitiva, nos parece muy loable que los responsables de AD se hayan llevado el gato al agua, jugándose el cuello como lo han hecho al procurarse un parser propio, y todo para que una pandilla de aventureros como nosotros podamos disfrutar como nos merecemos de

conversacionales de la talla de LA AVENTURA ORIGINAL o CHICHEN ITZA, que aunque aún está en preparación, ciertas informaciones llegadas hasta nuestros oídos parecen confirmar lo que era esperable: que esta vez han rizado el rizo. Tampoco concluiremos nuestro artículo sin manifestar abiertamente nuestra admiración por uno de los padres de la aventura, Tim Gilberts, creador de algunos de los parsers más utilizados y alabados por varias generaciones de aventureros. Pioneros como los chicos de AD y profesionales como Gilberts deberían conjuntarse mucho más a menudo: los resultados están a la vista. ■

PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO PARA COMMODORE AMIGA.

-OMEGAMEN ULTIMATE UTILITY DISK. Incluye tres potentes copladores, seis de los mejores compresores de todo tipo, seis utilidades para crear tus propios sectores de auto-arranque con efectos, textos, etc... además de otras diez utilidades varias de disco, cinco creadores de efectos gráficos, tres imprescindibles mata-virus y siete utilidades varias, incluyendo ensamblador "SEKA" y "SOUNDHACKER".

-WAB TOOLS VOLUME 3. En este disco podrás encontrar 21 utilidades que usarás continuamente. Entre ellas hay copladores, editores de ASCII, controladores del sector de arranque, monitores de C/M, utilidades de música y mata-virus. Una amplia caja herramientas a la que echar mano en muchas situaciones.

-MED 3.0. Un potentísimo programa de música que no le puede faltar a un buen compositor. Podrás crear tus propios temas, poner música a tus programas y crear los más variados efectos sonoros. Si Mozart viviese utilizaría el MED 3.0.

-ENERGY TOOLS. El más famoso paquete de utilidades para el Amiga. Es un crimen privarse de los siete mejores copladores del momento (X-Copy, Hércules, etc...). Así como de seis programas de música y percusión, de seis compresores, de ocho mata-virus, de seis monitores y ensambladores y de diecinueve utilidades varias.

PRECIO: Cada disco 500 ptas. Gastos de envío 100 ptas para todo pedido. Admitimos giro postal y cheque bancario a nombre de Jorge Fuertes Alfranca.

STORE SOFTWARE.

Jorge Fuertes Alfranca. C/Organo, 3, 1. 3. 50001 ZARAGOZA.



SPACE-HULK.

*Los Genestealers han llegado ...
... otro sistema planetario empieza a morir.*

Por Carlos Sinf.

Taller de juegos

En el patente desarrollo que la industria de los programas conversacionales ha venido soportando en los últimos tiempos, el trabajo generado por una empresa británica ha tenido una gran influencia: la Games Workshop, en taller de juegos dedicado por entero a promover este hobby. Es, en la actualidad, la mayor empresa del Reino Unido especializada en este tipo de juegos, y sus actividades incluyen la publicación tanto de sus propios productos como de los best-sellers americanos cuyos derechos adquieren; la edición de White Dwarf, una revista especializada en el tratamiento de los juegos de role en todos sus aspectos (incluso las miniaturas utilizadas en la presentación de nuestros particulares universos); la fabricación de las famosas Miniaturas Citadel, y la organización de la mayor convención de juegos de Inglaterra, el Games Day. Con su sede central en Londres, Games Workshop Ltd. cuenta hoy con tiendas en Hammersmith, Manchester, Birmingham, Sheffield y Nottingham. Uno de sus productos nos ha llamado particularmente la atención, en parte porque comienza a venderse ahora en este país completamente traducido (un brillante trabajo, por cierto), y sobre todo, por resultarnos extremadamente atractivo, divertido, y recomendable para

todos aquellos que disfrutan con una buena sesión de role, una aventura clásica asistida por ordenador, o cualquier otra vertiente de este tradicional hobby.

Un tradicional juego de tablero.

SPACE-HULK es, muy básicamente, un juego de tablero tradicional. La caja se presenta con un completo manual, un tablero de juego, varios peones y diversas fichas que representan varias situaciones. El matiz viene cuando observamos que el tablero da idea de la potente versatilidad del producto, formándose como si de un puzle se tratase, encajando las diversas piezas que componen corredores -de variable tamaño-, estancias, intersecciones, e incluso tramos cegados o curvos. Los mencionados peones son en realidad colosales reproducciones en miniatura de los distintos personajes que intervienen en el juego: los Marines Espaciales y los horribles Genestealers, seres de pesadilla venidos del espectro exterior. Las reglas de juego son lo suficientemente complejas y atractivas como para llamar la atención del aficionado más exigente (en la caja se advierte que el producto no es apto para menores de 14 años).

El Pecado de Condenación.

La acción de este juego transcurre en el interior de un gigantesco peclo espacial. Venido de las abisales profundidades del Time-Warp, el Pecado de Condenación es el escenario de una cruenta batalla entre las tropas enviadas por la Tierra (los Marines) y sus mortíferos ocupantes, una raza alienígena y hostil capaz de destruir una civilización mediante la infiltración y la sutileza. El mismo peclo no es sino un inquietante cúmulo de pedazos de naves derruidas que los allens han amasado a lo largo de sus viajes interplanetarios. Un total de seis secciones distintas de la nave nos serán presentados para decidir el destino del globo terraqueo, y en cada una, marines y generestealers deberán esforzarse por ver sus misiones fructuosamente realizadas. De estas, variará su contenido implícito dependiendo de la situación -por ejemplo, en algunas habrá que resistir los masivos ataques de las hordas allens, y en otras una mayor estrategia será requerida para, donde tendremos que llevar unidades I.C.A. (Infiltración Ciber-Alterada) a alguna escuadra opstada muchos perímetros más allá, o bien destruir un importante banco de genes de vital importancia para los Genestealers-.

Opciones de juego.

Las opciones de las que consta son también numerosas, desde el tipo de disparo que nuestros marines son capaces de efectuar (fuego de cobertura, con Bolter de asalto, con lanzallamas, etc etc) hasta las distintas estrategias que con nuestra escuadra -formada por un sargento, un marine armado con lanzallamas, y tres marines

normales- podremos llevar a cabo. Otro tipo de acciones nos permitirán interactuar con el decorado, abriendo y cerrando puertas, volándolas en pedazos, etc.

El concepto de juego es crear una atmósfera de terror y ansiedad sobre el jugador que interpreta el papel de marine. Los pasillos y corredores son tan estrechos, que nuestras pesadas unidades (equipadas con Armaduras de Erradicación) no pueden más que circular en columna. También depende de hacia donde miren el que puedan ver o disparar a un alienígena, con lo que esta atmósfera (dado el desorbitado número de Genestealers que se lanzarán sobre nosotros a lo largo de nuestras correrías por el pecto) está ampliamente lograda.

Cuidada presentación.

En el aspecto de la presentación, SPACE-HULK es gratamente positivo. Desde unas atmosféricas y bien redactadas instrucciones -disponibles, además, en castellano- hasta los más mínimos detalles, como unas breves pero explícitas notas sobre como pintar los modelos incluidos (un total de 30), hasta multitud de datos ambientales y dibujos ilustrativos (de decenas de artistas, algunos de los cuales de la talla de John Blanche o Brian Bolland) que son de agradecer por el comprador. Todo esto logra situar el juego en los más altos rankings de adicción, realismo y diversión que hemos podido ver en un juego de tablero.

Incongruente dificultad.

En el aspecto negativo, podemos argumentar que SPACE-HULK puede pecar en el terreno de la dificultad.

Algunas misiones son insufribles para el jugador que haga el papel de marine, pues verá todos sus esfuerzos salvajemente aplastados bajo el implacable avance de las hordas Genestealers. Otras veces, y en otras misiones, el jugador marine alcanzará rápidamente su objetivo ante la frustración y la imposibilidad de los Genestealers, a quienes les será muy difícil avanzar y sorprender a los heroes. No obstante, esto es un problema fácilmente soslayable que se evita con una adecuada selección de las misiones en las que queremos aventurarnos, o en última instancia, siempre podemos, dada la estructura del juego, elaborar nuestros propios escenarios.

Una última apreciación.

Antes de dar por terminada esta rápida revisión a uno de los grandes clásicos de la serie WARHAMMER 40.000, debemos advertirte que si el idioma anglosajón no es problema para ti, o ya conoces las reglas, te hagas con una versión inglesa del juego (que muchas tiendas especializadas en el tema ya importaron antes que Diseños Orbitales trajese la correspondiente traducción a España) porque, inexplicablemente para nosotros, las miniaturas incluidas en la caja inglesa son doblemente más atractivas que las españolas. Un tirón de orejas para la empresa barcelonesa por su, a nuestro juicio errónea decisión, de cambiar los modelos originales.

Donde conseguir SPACE-HULK.

SPACE-HULK está disponible en España a un precio de 6.450 ptas si lo pides directamente a su distribuidora

en la Ciudad Condal:

DISEÑOS ORBITALES
C/Pedro de la Creu, 23 Bajos
08034 Barcelona

También puedes llamar telefónicamente al (93) 280 01 38. Su catálogo incluye, además, muchos otros productos que seguramente serán de tu agrado (BLOOD-BOWL, ADVANCED HERO-QUEST, y los juegos de role TRAVELLER, MEGA-TRAVELLER, y cientos de módulos, figuras de metal, y bastantes más trastos con las que llenar tu cabeza por un gran periodo de tiempo). ■

Como mapear una aventura y no perderse en el intento.(y II)

*Una de la cosa que más preocupa a los jugadores nóbeles es cuando en sus andanzas por la aventura descubren una serie de localidades con la misma descripción y un montón de conexiones que parecen estar algo liadas:
Los Laberintos.*

Por JON.

Los laberintos han existido en los conversacionales desde siempre. En la biblia del aventurero (leese "The Hobbit" ya había uno de los más complicados laberintos que existen, las famosas: "Goblin's Dungeons". En los juegos más recientes, "Johnnie Verso", "El Ojo del Dragón", todos tienen su (o sus) laberintos.

Pero los laberintos no han sido iguales siempre, se puede decir que han evolucionado, (dejando aparte a Bilbo Bolson cerrado, pues él y su aventura se adelantaron al tiempo) y los primeros laberintos eran simplemente una serie de localidades iguales con direcciones liadas, eso quiere decir que por ejemplo, si en un laberinto vas al Este y después al Oeste no tienes porque estar en la misma localidad, o que si vas al Norte en una localidad puedes no haberte movido... y gran cantidad de "salvajadas" para que el aventurero "disfrute" de la aventura.

Ahora los laberintos se han modernizado, y nos los han complicado más, pues ahora nos hacen las "cerdadas" de que si dejas algún objeto en el laberinto, este desaparece, o se cambia de localidad para si nos movemos y nos lo volvemos a encontrar, creer que no nos habemos movido.

Si queréis saber como se mapea un laberinto seguir leyendo...

Un laberinto sin desaparición de objetos se mapea de la siguiente manera:

1- Dejamos un objeto en la localidad de comienzo del laberinto.

2- Nos movemos en una dirección.

3- Si el objeto vuelve a estar aquí es porque no nos hemos movido. Entonces podremos dibujar en el recuadro de la localidad, una flecha que vuelva a la misma localidad por esa dirección.

4- Nos volvemos a mover en otra dirección, si no nos encontramos el objeto, es porque estamos en otra localidad, la apuntamos, dejamos otro objeto y repetimos el proceso, así hasta que encontremos algo distinto o salgamos del laberinto.

Con los laberintos de desaparición de objetos es bastante más difícil, pues hay que recurrir a la lógica.

Si hay un personaje cerca podemos usarlo como referencia para ir mapeando. (Diciéndole que vaya a una dirección, y si vuelve a desaparecer es porque no se ha movido) ¿No?

Si no hay ningún personaje cerca, la cosa se complica, así que deberemos pensar: "Si voy al Este entro en el laberinto, así que voy a ir al Este y después al Oeste". Si resulta que vuelves al punto de partida. ¡Eureka!, ya tenemos una parte del laberinto mapeado, ahora volvemos al

Este.

Nos movemos en otra dirección, (por ejemplo: Norte) si ahora hacemos: Sur y Oeste y volvemos a estar en la localidad inicial hay probabilidades de que al Norte de esa localidad haya otra. Ahora hacer: "Este, Norte y Oeste" si no estamos en el principio... ya tenemos dos localidades del laberinto.

Y así tenéis que ir haciendo con todas, pues, si sabéis como volver al punto de partida, podréis volver y saber si os habéis movido, ¿comprendéis?, os diré que con este sistema mapeé el laberinto del pantano en El Ojo del Dragón (que se las trae el dichoso laberinto).

Para los laberintos donde los objetos se cambian de localidad recurrir a la anterior explicación. ¡Y no os dejéis ningún objeto!

Espero que estas explicaciones os hayan servido, y que no cojáis manía a los laberintos, pues mapearlos son de lo más divertido. Claro, si no hay personajes que te arreen leches o que te capturen y te lleven a una celda, que si no... ■

Programación en el P.A.W.

INVENTARIO DE LOS PSIs.

Por JON.

Otra cosa muy importante en un PSI y que da mayor profesionalidad a vuestras aventuras es el que los PSIs lleven su propio inventario, de como hacer eso vamos a hablar ahora.

Como ya dijimos en anteriores ocasiones para cada PSI completo, (esto requiere que se mueva independientemente, que podamos hablar con él, que nos pueda seguir y que tenga su propio inventario) hay que guardar lo siguiente:

- 1- Una bandera auxiliar para comprobar si nos está siguiendo y así anular la rutina de movimiento.
- 2- Una bandera que lleva la localidad actual del PSI.
- 3- Un objeto que sea del tipo: a nombre de. Ejemplo "a Jones"
- 4- Otro objeto del tipo: nombre: a nombre. Ejemplo: "Jones"
- 5- Una tabla de procesos para el diálogo con él.

Y además, si queremos que ese personaje tenga su propio inventario tendremos que darle una localidad que esté aislada de las del juego.

Muy bien, ahora que ya hemos definido todo lo relacionado con el PSI os mostraré la rutina que realiza el inventario y el acto de DAR/RECIBIR objetos del PSI:

Locno= Localidad del inventario del PSI.

Message 1: "Jones acepta _."
 Message 2: "Jones está llevando _"
 Message 3: "Jones te da _."

Tabla de Respuestas:

I DAR _ Noun2 (nombre personaje) Same (bandera locno PSI) 38 Whato Lt 51 255 eq 54 254 Puto (locno inven PSI)

Message 1 Done

Procesos X (La tabla que hayas asignado para diálogo con el PSI)
 I DAME _ Same (bandera locno PSI) 38 Whato Lt 51 255 Eq 54 (locno inven PSI) Message 3 Puto 254 Done
 I I _ Mes 2 Listat (locno inven PSI) Done

O más profesional todavía:

Message 4: "No puedes darle eso, pues no lo tienes."
 Message 5: "Eso no lo tiene."

Tabla de respuestas:

I DAR _ Noun2 (Nombre PSI) Same (bandera locno PSI) Whato Lt 51 255 Noteq 54 254 Message 4 Done

Procesos X:

I DAME _ Whato Lt 51 255 Noteq 54 (Locno inven PSI) Message 5 Done

La rutina funciona de la siguiente manera:

En la rutina donde le das un



objeto al PSI, primero comprueba el "A QUIEN" se lo vas a dar con un simple "NOUN2: NOMBRE PSI" para evitar confusiones si hubiera más de un PSI en la localidad. Después comprueba si ese personaje está aquí con un "SAME (flagno locno PSI) 38", después pone en la bandera 54 el nombre de la SL actual con "WHATO", comprueba si es un objeto válido con "LT 51 255" y comprueba si está siendo llevado con un "EQ 54 254", después si todo es favorable lo pone en la locno del inventario del PSI con "PUTO" (locno inven PSI), se lo dice al jugador ("MESSAGE 1") y termina "DONE".

En la rutina que pide un objeto al PSI, todo es similar, exceptuando que la comprobación de si el objeto está siendo llevado, se hace a la locno del PSI: "EQ 54 (locno PSI)" y pone el objeto en la locno 254 (cogido) con "PUTO 254", por todo lo demás es igual.

Para pedirle el inventario al PSI, primero ponemos el mensaje: "Jones está llevando" y después listamos los objetos de la localidad del PSI con un simple "LISTAT (locno inven PSI)".

Las otras dos series de contactos, son iguales a las anteriores sólo que en vez de comprobar si los objetos están siendo llevados por el personaje o por el jugador para cambiarlos de lugar, lo que hace es totalmente lo contrario, osea: "NOTEQ 54 254" y "NOTEQ 54 (locno inven PSI)".

¿Ok?, espero que esto os haya servido de algo, ya sabéis, si tenéis dudas solamente escribir al fanzine. Chao.

En el número 1 de nuestra revista le hacíamos mención y ahora que lo tenemos en nuestras manos hemos podido comprobar que no nos ha defraudado.

La mecánica de este juego es básicamente la del "Chaos" (juego bastante antiguo y también de este autor) salvo que ha sido muy mejorada. Por ejemplo se ha ampliado la lista de hechizos que posee o dispone el mago (eliminando algunos interesantes eso sí) y se le da al jugador la posibilidad de definir las características del mago a nuestro gusto. Así podremos fijar el mana o puntos mágicos, estamina o puntos de vida, puntos de acción (a más puntos de acción, más acciones es capaz de realizar el mago en un turno), su defensa y ataque cuerpo a cuerpo y su resistencia mágica.

El juego está dividido en tres fases, cada una de las cuales debe ser cargada por separado. Si se quiere acabar el juego se deben jugar (y acabar) en orden (es decir de la 1ª a la 3ª). Sin embargo, la segunda fase se puede cargar directamente y jugarla a 2 jugadores.

Pero pasemos a explicar la mecánica de este juego. En primer lugar y una vez

Guía para jugar al Lord of Chaos

Lord of Chaos es el último programa de la famosa compañía inglesa BLADESOFT, y es está realizado por Julian Gollop.

Por Julian Mirallas.

cargado el juego, se nos pide que diseñemos el mago a utilizar con lo cual entraremos en un submenú en el cual tenemos las siguientes opciones:

NAME --> Para poner nombre al mago.

CHARACTER --> Para definir las características del mago (stamina, mana, etc).

SPELLS --> Para comprar los hechizos disponibles.

EXIT --> Para volver al menú principal.

Inicialmente definimos las características de nuestro mago con **CHARACTER** y le asignamos un nombre.

Después y si hemos dejado EP's (siendo esto absolutamente necesario) podremos

comprar hechizos.

Los hechizos están divididos en 3 clases:

-Hechizos de ataque, estos actúan en forma de rayo, bola de fuego mágico o dominación de la criatura blanco siempre que tenga éxito. Estos hechizos no cuestan muchos puntos comprarlos de niveles altos, es decir, de 2º o 3er nivel.

- Hechizos de creación de pociones, es necesario haber dejado el objeto adecuado en un caldero y usar el hechizo para crear una redoma o poción que se debe beber para que actúe, normalmente tienen 3 dosis aunque algunas disponen de más.

- Hechizos de creación de criaturas, para la mayoría (menos los 3 para crear dragones) basta con disponer de puntos de mana y de

acción suficientes, con lo cual aparece(n) la(s) criatura(s) elegida(s).

Pero para crear dragones, es necesario tener la **DRAGON HERB** (hierba de dragón), dejarla en un caldero (**CAULDRON**) y disponiendo de puntos de mana y de acción suficientes crearemos un número de dragones igual al nivel del hechizo, es decir si es de nivel 1 aparecerá un dragón de nivel 2 aparecerán 2 dragones. Y esto siempre teniendo en cuenta que cuanto mayor sea el nivel del hechizo, mayor número de EP's cuesta y por lo tanto mayor nº de puntos de mana o mágicos costará.

Seguidamente seleccionamos la opción cargar escenario en el menú principal y esperamos a jugar el nivel 1º.

Una vez seleccionado el número de jugadores y el tipo de control pasamos al 1er turno, el nuestro, en el cual no podremos movernos, pero sí coger los objetos que parezcan en la misma casilla donde nos encontramos, usarlos (en el caso de las posiciones) y usar los hechizos para llamar o crear criaturas, las cuales aparecen a los lados del mago. Es de destacar la opción de

BIG MAP, que muestra de forma esquemática los enemigos, los objetos, las criaturas, siempre que estén visibles.

A continuación deberemos enfrentarnos a un duelo con el mago enemigo, sus criaturas y las criaturas independientes para escapar los primeros por el portal (el cual aparece a partir del turno 12) y escapar al siguiente nivel.

El mago enemigo también crea sus criaturas, las cuales recogen objetos o se enfrentan a las tuyas en una lucha a muerte. Con estos objetos se pueden conseguir las ayudas siguientes:

- **Magic apple** - Recupera puntos de maná y toda la estamina.
- **Apple** - Recupera puntos de estamina y sirve para hacer la poción de healing (salud).
- **Magic mushroom** - Recupera puntos de maná.
- **Crystal** - Sirve para hacer la poción de invisibilidad.
- **Clover (trebol)** -

Sirve para hacer la poción de defensa (aumenta la defensa cuerpo a cuerpo).

- **Ambergris** - Sirve para hacer la superpoción (aumenta algo todas las características).

- **Mistletoe** - Sirve para hacer la poción de fuerza (aumenta la lucha cuerpo a cuerpo).

- **Fairy Wing** - Sirve para hacer poción de vuelo.

- **Sulph (azufre)** - Sirve para hacer la poción de velocidad (aumenta los puntos de acción).

- **Dragon herb** - Sirve para hacer la poción del dragón.

Los efectos de estas pociones no se pueden apilar, es decir

, que si nos tomamos dos o tres pociones no permanecen los beneficios que proporcionan las tres, sino que normalmente, al beber una poción se anulan los efectos de la anterior.

Existe también una variedad de armas que podemos utilizar y que son:

- **Shield (escudo)** - Aumenta la defensa.

- **Sword (espada)** - Aumenta el ataque cuerpo a cuerpo aunque es pesada.

- **Knife (cuchillo)** - Bueno para lanzar y mediocre en el resto.

- **Axe (hacha)** - Buena para lanzar, pero pesada y regular para disparar proyectiles pero malo en el resto.

- **Bow (arco)** - Bueno para disparar proyectiles pero malo en el resto.

- **Magic Bow (arco mágico)** - Es como el arco sólo que causa más daño.

- **Spear (lanza)** - Buena cuerpo a cuerpo y para defender, pero mala para lanzar.

Quando disponemos de alguno de estos objetos, al luchar cuerpo a cuerpo infringiremos más daño que si no los tuviéramos.

Se pueden invocar una serie de criaturas que tienen varias características:

- **Demon (demonio)** - Es lento, pero muy

A Través del Espejo. 15



buen luchador además de ser un inmortal.

- Vampire (vampiro) - Más débil que el demonio, puede volar, coger objetos, usarlos y recibir todos los beneficios que esto conlleva, es buen combatiente y es un inmortal.

- Spectre (espectro) - Es un buen luchador y es una criatura inmortal.

- Ghost (fataσμα) - Mediocre luchador, es una criatura inmortal y puede atravesar las paredes y volar.

- Centaur (centauro) - Útil para recolectar objetos por la cantidad de puntos de acción que tiene, puede ser cabalgado.

- Goblin - buen recolector de objetos.

- Dwarf (enano) - Mediocre combatiente.

- Gigante, troll y similares - Combatientes.

- Griffon (grifo) - Vuela y se puede cabalgar, es una magnífica montura para el mago.

- Pegasus (pegaso) - Igual al grifo.

- Goey blab- Amebas que se reproducen y atrapan a las criaturas.

- Tangle vine (enredaderas) - Entorpece el avance a las criaturas.

- Giant spider (araña gigante) - Buen luchador.

- Giant bat (murciélago gigante) - Vuela y es un buen reconocedor pero mal luchador.

- Elephant (elefante) -

Luchador.

- Dragon - Excelente luchador, vuela y lanza fuego.

Consejos a la hora de jugar.

- Cuando creamos al mago, subir el maná a 97 o 100 y los puntos de acción al max, que son 40. Asimismo los hechizos recomendables son:

- Demon de nivel 2.

- Vampire de nivel 2.

- Griffon o pegasus nivel 1.

- Dragon nivel 2.

- Teleport nivel 1 (por lo menos).

- Magic fire nivel 1.

- Speed potion nivel 1.

- alguna criatura recolectora de objetos.

- Magic lightning nivel 2 ó 3.

- Magic Bolt nivel 2 ó 3.

- Flood (proboca un desbordamiento).

- Subersión (para dominar una criatura enemiga).

- Es recomendable no utilizar siempre todos los puntos de acción de las criaturas durante todos los turnos ya que estas se cansan y bajarán los puntos de acción disponibles.

- Siempre usar BIG MAP al principio de cada turno para localizar a nuestros enemigos.

- Los cofres se abren con "USE" y tienen objetos que pueden ser de mucha ayuda.

- Al principio crea 2 demonios y 2 vampiros. Los

demonios malos para destruir las criaturas enemigas y los vampiros para recoger objetos y llevárselos al mago, aunque si es necesario, estos últimos también pueden luchar.

- Crea cuanto antes puedas un dragón.

- Si mandas a todas tus criaturas a luchar, quedate en una habitación, cierra todas las puertas y después ponte en una esquina de esta.

- Si una criatura está herida (ha perdido estamina u otra característica) y puede coger objetos, haz que coma o que beba una poción para que se recupere.

- Cuando haya aparecido el portal, telepórtate cerca y al turno siguiente entra, con lo que pasarás de nivel.

- Cuando una criatura vuela, su campo de visión es mayor, con lo cual se podrán ver más objetos y criaturas.

- Los objetos pueden estar ocultos por objetos y al colocarnos al lado aparecer.

- Si una criatura puede volar, haz que se desplace así, ya que gastará menos puntos de acción que corriendo.

- Análogo para las criaturas que corren o las que avanzan por el agua (cocodrilo).

- A una criatura que vuela, no le afecta una casilla incendiada.

- Hazte invisible lo antes posible.

Y sin más acabamos esta guía para jugar al "Lords of Chaos" (buen programa), esperamos que lo comercialicen en España y que sigan editando títulos similares.

ENTREVISTA:

José Muñoz Falcó.



Juan José Muñoz, ha sido sin duda uno de los pioneros de la aventura en España, y el primero en lanzar un fanzine dedicado exclusivamente a este tema. Con el CAAD, ya en sus inicios, consiguió cautivar a gran cantidad de aventureros, que aún hoy, pese a la competencia y esfuerzos de otros clubes, siguen fieles a él. Esperamos que esta entrevista os ayude a conocerlo un poco mejor.

ATE: ¿Cómo y cuando surgió tu afición por las aventuras conversacionales?

JJMF: Fue un flechazo. Hace ya 5 años compré un "pack" de 10 juegos, cuando aún no conocía las aventuras. Siempre perdía el tiempo jugando con alguno de ellos, y nunca llegaba a cargar el último. Por fin, el día que lo hice, vi por primera vez un programa (circus) en el que nada se movía y había un montón de texto... ¡en Inglés!. Debo decir que desde entonces, tanto el inglés como las AC se me daban bastante bien.

ATE: ¿Por qué decidiste fundar el CAAD? ¿Con qué medios contabas?

JJMF: Quise hacer una especie de "asociación" entre aquellos sonados a los que gustaban los mismos programas que a mí. Era una especie de desafío tratar de encontrar aficionados a unos juegos que por entonces eran totalmente desconocidos. Respecto a los medios... toneladas de ilusión. Ni más ni menos. Ni he recibido pago o "esponsorización" por parte de nadie hasta ahora, ni creo que nadie lo haga en el futuro.

ATE: ¿Qué opinas del desarrollo del concurso de aventuras? ¿Te ha resultado muy difícil actuar como juez?

JJMF: El proceso de selección fue agotador y traumático... era muy difícil para mí eliminar cualquier aventura, dado que mi intención siempre ha sido promoverla, pero había que hacerlo. Conforme avanzaba, cada vez era más difícil hacer comparaciones entre ellas. Llegando un punto de perfección, es imposible comparar una aventura de 3 cargas hecha en ensamblador con otra de 128K realizada con el PAW, por ello, las 7 ganadoras del concurso son tan diferentes entre sí. Simplemente, cada una de ellas es la mejor de cada estilo.

ATE: Haz balance y dínos si con el fanzine has ganado o perdido amigos.

JJMF: Sin ninguna duda, he ganado muchísimos amigos, que además comparten mi afición. En ese punto, el CAAD me ha resultado muy gratificante.

ATE: En alguna ocasión has dicho que todas las

pedradas van dirigidas a tí. Explicanoslo.

JJMF: Con eso me refiero a los "descontentos", es decir, aquellos que no están conformes con nada. Veamos unos ejemplos... "El CAAD no trata el MSX", "mi aventura era la mejor del concurso", "las aventuras de la bolsa no están versionadas". Estos bastarán. Cualquiera que conozca mínimamente el CAAD, sabrá que cualquier aventura versionada a MSX es tratada, si uno manda una mala aventura o no lo bastante buena, es eliminada, y si las aventuras no se versionan es por que no hay PAW para otros ordenadores... se podría hablar más de esto y otras cosas, pero no merece la pena.

ATE: Sentimos tener que preguntarte esto, pero te rogamos que contestes para aclarar las ideas de cierta gente. ¿Has ganado algo (económicamente hablando) con el fanzine?

JJMF: La respuesta es un NO rotundo. De hecho pierdo dinero, y para comprobarlo basta con echar un vistazo a los "informes económicos" que puse en las editoriales de los

CAAD 10 y 14. Los rumores de que me estoy forrando (ojalá) son difundidos por cierto fracasado que sólo es capaz de intentar sembrar cizaña entre nosotros. De todos modos, me hace reír, y tanto yo como los chicos de ATE, los de El Aventurero y bastantes más, nos partimos de risa con sus ridículas cartas y pataletas. No cito su nombre para no darle una "importancia" que no se merece, pero se le podría dar el premio a la "mejor labor en pro de la destrucción de la aventura".

ATE: ¿Qué pretendes conseguir con el CAAD? ¿Por qué lo haces?

JJMF: Sólo quiero dar un vínculo a todos los aventureros, algo que los una. El porqué sigo con esta locura es algo que no tengo nada claro, ya es una cuestión de orgullo mantener el CAAD, cosa que haré hasta el final. Además, no me gustaría nada traicionar a los que han puesto su confianza en mí.

ATE: ¿Alguna vez has sentido deseos de abandonar todo lo que estás haciendo en pro de la aventura?

JJMF: Alguna que otra vez, sí... sobre todo después de recibir broncas de quien menos me esperaba, pero todo tiene arreglo, y estos baches duran muy poquito.

ATE: ¿Qué opinas de la marcha del CAAD?

JJMF: Sin duda, me podría ir mejor. Si sólo tuviese 100 socios más, no sé, no sé...

ATE: ¿Qué opinas de los fanzines de aventuras?

JJMF: Una gran iniciativa, pero no muy correcta.

Actualmente hay cuatro fanzines, para un muy reducido grupo de aventureros. Si hubiese 10 veces más gente, esto sería miel sobre hojuelas, pero por desgracia nuestro país no es UK. En un futuro, la única viabilidad que encuentro es hacer una especie de "confederación" o fusión entre los fanzines, pasando a realizar una verdadera revista, con unos contenidos más completos y variados de los que ahora puede tener cualquier fanzine por separado.

ATE: ¿Qué opinas de "A Través del Espejo"?

JJMF: Un interesante programa televisivo de debate... ah, ¿no te referías a ése ATE? En que estaría yo pensando... no, en serio. Al igual que los restantes clubes, está formado en su mayoría por antiguos socios del CAAD, varios en activo, y fue el primero en saltar a la arena en pos del CAAD. Sin duda una valiente decisión, que se está viendo recompensada con unos socios fieles, unos contenidos interesantes y unas maravillosas entrevistas. (Toma ya. Como no me mandes el jamón, me enfado).

ATE: ¿Qué piensas de la aventura profesional en España? ¿Y de las "Home-grown"?

JJMF: Sin duda, la aventura profesional no ha tenido competencia. Ha marcado unos caminos y ha abierto nuevas vías a la aventura, pero no ha podido expresarse a fondo luchando con alguien de su categoría, lo que quizá no les ha permitido dar de sí todo lo que podía. Las pequeñas compañías, o mejor dicho, autores solitarios, son algo que llena el mercado del Spectrum con basura, aventuras y excelentes programas, pero

que repito, sólo para Spectrum. Esperemos que alguien se atreva a usar el C, BASIC, parsers como el AGT o el GAGS para crear algo en PC, ya que si no, en un tiempo este mercado se acabará colapsando.

ATE: ¿Y en UK?

JJMF: Como siempre, allí es todo diferente. Las casas profesionales llegaron a tal extremo de sofisticación que todos pensamos en un tipo concreto de AC sólo con pensar en la compañía. Veamos... CRL= Terror, Delta 4= cachondeo, Level 9= excelentes... ya véis. Las pequeñas compañías inglesas, aunque mejor organizadas que aquí, quizá duren lo mismo o algo más, pero sin duda desaparecerán también si no evolucionan.

ATE: ¿Aventuras con gráficos o sin ellos? ¿inglesas o españolas?

JJMF: Si el gráfico es útil, o si no hay problemas de memoria, veremos gráficos. En caso contrario, no. La segunda pregunta es más complicada de resolver. Actualmente hay buenos programas españoles, pero claro, los clásicos ingleses son los clásicos ingleses...

ATE: Cualquier cosa que quieras decir...

JJMF: Nada en particular, tan sólo agradecer a Jorge (el editor) esta entrevista, gracias a la cual mis opiniones quedarán mucho más claras a bastante gente, y desde luego, desear suerte al ATE. ■

Las claves del IRON LORD.

Miró por cuarta vez el reloj, eran las 10:30, y ya pasaba media hora del tiempo acordado para la cita, - ¡Qué frío hace! - pensó-, a la vez que se apretaba el cuello del abrigo.

Por Julian Mirallas.

La gente pasaba acurrucada y embozada en sus abrigo a sus casas o a sus destinos. Era uno de los inviernos más crudos en la ciudad y allí estaba él, esperando media hora en la calle, helado, aterido de frío al reportero más extraño e irresponsable que él conocía. Definitivamente, esto lo colmaba, aguantó aquella vez que se citaron en Broto, en uno de los pueblos donde pasaba el verano la "sombra" haciendo eso que llaman "rape", alpinismo y monitor de campamentos de verano. Dos días se pasó allí, rodeado de esos pequeños monstruos que le gastaban bromas pesadas, (como esconderle la ropa interior en un árbol hueco) o le pedían que jugara con ellos al fútbol, al escondite, a luchas de caballeros, y claro, ellos no se contenían, no, pegaban con toda su alma. Acabó con más cardenales y morados que el Santo Concilio.

Pero esto ya era demasiado, la temperatura en la calle era de 15 grados bajo cero y él empezaba a ser un muñeco de nieve de lo congelado que estaba.

A lo lejos un coche destacaba sobre el resto, no respetaba ninguna señal y su conductor parecía cuando menos borracho o loco de remate.

El coche avanzaba a toda

velocidad por la calzada adelantando los coches en zig-zag sin importarle si lo hacía por la derecha o por la izquierda. De repente el coche enfiló hacia él y aceleró (si aún esto era posible) más todavía.

Se quedó paralizado, no pudo ni articular palabra y mucho menos moverse de donde estaba. Veía que inexorablemente ese coche se dirigía hacia él, en una acción refleja intentó ver el rostro del conductor, de esa bestia que lo enviaría al Hades, sin embargo, fue inútil, el vapor que cubría el parabrisas del coche impedía que lo consiguiera.

En ese último momento, su vida entera pasó ante sus ojos, recordó cuando le quitó un caramelo a su hermano, y cuando le almidonó los calzoncillos, también cuando su hermano creció y le propinó una paliza que cambió su vida y cuando conoció a Beatriz (su esposa).

Cerró los ojos esperando el golpe fatal, con labios apretados y rezando en la voz más alta que podía.

Y sin embargo ese golpe no se produjo. El coche paró a milímetros de su lado, se abrió una puerta y del interior salió una mano que le arrastró dentro del coche. Su primera reacción fue palparse el cuerpo para ver si tenía algo roto,

tardó varios minutos en darse cuenta de que no era así.

Respiró aliviado y dijo gracias a Dios por seguir vivo, después miró a su izquierda intentando averiguar la identidad del conductor. Súbitamente sufrió un ataque de ira, una ira incontenible que le cegaba como un velo rojo puesto ante los ojos.

- ¡Hola George! - dijo la "sombra", ¿cómo te va?

La "sombra" tenía una rara capacidad de irritar a todo el mundo. ¡Eh, alto!. Tengo lo que quieres, y le enseñó un paquete de folios mecanografiados. Al instante, su ira se difuminó y desapareció.

- ¡Al fin!, ¡Las claves del Iron Lord!. El reportaje más esperado del año.

- Bien George, espero que cumplas con lo convenido, ya sabes el precio - exclamó la sombra.

No pudo soportar por más tiempo y empezó a leer aquellos papeles mecanografiados toscamente.

- ¿Que hay que hacer para acabar la primera parte del juego?

- Bien, es fácil - contestó la sombra-. En primer lugar hay que ir a Chatenay Malabry donde vive el herbolarlo, allí, nos presentamos y le preguntamos si nos puede ayudar a luchar contra nuestro tío. Nos responderá que él no es un guerrero y que desde joven estaba ilusionado por ganar el gran concurso de tiro con arco. Así que nos dirigimos a la izquierda de donde tenemos el caballo, y en la parte superior entraremos en el torneo.

Allí debemos ganar 3 rondas de tiro con arco y ganaremos el torneo y la ansiada copa. Con la copa nos dirigimos al herbolarlo y se la damos, al preguntarle si nos ayudará a luchar, dice que reunirá al

pueblo y cuando les llamemos acudirán a luchar.

- Sí, pero el torneo es difícil, ¿no? - dijo George.

- No tanto, con un poco de práctica se puede pasar. A continuación nos dirigimos al pueblo o villa de Lorando donde se encuentran dos personajes, con cinco esmeraldas que perteneció a su esposa, y un tabernero le dice que los monjes no le venden vino, y éstos hacen el mejor vino de la región.

En la abadía de los templarios y si nos dirigimos a donde están los monjes, nos encontraremos con que han sido envenenados. Y por otra parte están los templarios que nos ayudarán si probamos nuestra fuerza y valor.

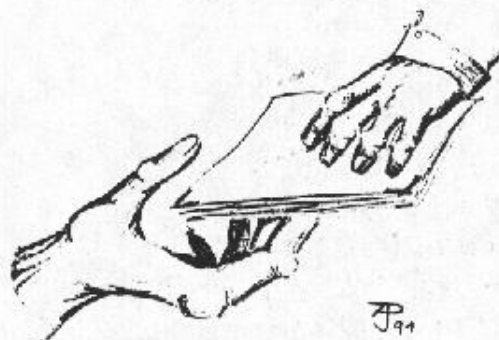
Los campesinos, a cambio de nuestra ayuda quieren que les paguen la harina que le dieron la tabernero de Lorando. Y finalmente, en la ciudad de Torantek encontramos una posada donde podremos jugar a los dados. El juego consiste en conseguir obtener el número 7 con los 2 dados. Ni que decir tiene que este juego es esencial ya que las 100 monedas con las que empezamos es insuficiente. Disponemos de la posibilidad de probar nuestra fuerza en un torneo de pulsos (quizá lo más difícil del juego) y la camarera nos dirá que si queremos que alguien que ella conoce nos ayude, debemos probar nuestra fuerza.

También en esta ciudad, en la Izquierda, hay un capitán de mercenarios que nos ayudará si vamos recomendados.

- No me entero de nada "sombra", mejor explícame las soluciones.

- ¡Ay, estos impacientes!

El collar del vendedor lo tiene el capitán de mercenarios y lo cambia por una armadura que tiene a la venta el vendedor y nos ayudará en la lucha.



Asimismo para ayudar a los monjes hay que preguntar al herbolario (después de entregarle la copa) si tiene un antídoto y milagrosamente nos dirá que sí, lo compramos baratito y lo llevamos a los monjes con lo que nos dirán que hablarán de nuestro valor a los templarios, y si se lo pedimos como favor personal, venderán vino al posadero.

Con lo anterior el posadero nos ayudará con su ejército de contrabandistas, y si se lo pedimos pagará la harina a los campesinos. Así estos nos ayudarán en la lucha.

Para que el ejército de mercenarios nos ayude, debemos pedir ayuda a la chica, probar nuestra fuerza ganando el torneo de pulsos, con lo que si volvemos a hablar con ella nos dará unos pendientes. Con estos nos dirigimos al capitán de los mercenarios y nos dirá que nos ayudará si para pagar a sus hombres le damos un rubí, el cual está en la tienda del vendedor en Lorando.

Asimismo, para que los templarios nos ayuden deberemos matar a 5 esbirros de nuestro tío, esos asesinos que siempre aparecen en el momento más inoportuno.

Una vez hecho esto, nos dirigimos a las ruinas del castillo donde comenzaremos el juego y en la torre central seleccionamos "armies raised", con lo cual se levantarán en

armas 10 ejércitos y seleccionando "Go to War" iremos a la guerra y cargaremos el juego estratégico.

Esta parte es realmente sencilla, hay 2 características de las tropas, número de hombres (500 por ejército) y fuerza de éste. El truco está en dejar que tus hombres avancen poco a poco para que la fuerza baje poco y en forma de dientes de sierra para que cuando ataque un ejército enemigo, defiendan 3 de los tuyos con lo que probablemente será aniquilado.

La tercera parte, la arcade, se trata de ir avanzando por unas cavernas laberínticas, entrar en unas localidades indicadas con "In" y derribar a unos seres voladores con los rayos de nuestra espada antes de que nos arrebatan la energía. Después de hacer esto 6 veces, el mensaje final nos dirá que nuestro malvado tío ha muerto y que el bien volverá a reinar, (más o menos).

- "Sombra", eres el mejor, pero como me vuelvas a hacer algo parecido otra vez, juro que te mataré.

La sonrisa pícarona que le dirigió la sombra preocupó a George más de una semana. ■

Todos los parsers del mercado.

Muchos habéis sido los que nos habéis escrito o llamado para consultarnos los parsers disponibles para tal o cual ordenador. Pretendemos con este artículo aclarar, en la medida de lo posible, vuestras dudas sobre este tema. Sin más preámbulos:

Por The Carrion.

-SPECTRUM: Pese a la ya probada antigüedad de su hardware, este gran ordenador sigue en la brecha, y actualmente es uno de los más fértiles en cuanto a aventuras se refiere, superando algunas de ellas a las disponibles para ordenadores de 16 bits. En cuanto a parsers hay que nombrar: "The Graphic Adventure Creator" de Incentive Software, utilizado para dar vida a programas como Megacorp, Don Quijote o Los Pájaros de Bangkok, actualmente está en desuso. "THE QUILL" de Gilsoft Int. Este programa es una versión antigua del PAW. No tiene posibilidad de gráficos por sí sólo, pero hay un editor que se vendía aparte (The Illustrator) que permitía ensamblar gráficos. Ha sido muy usado en Inglaterra, pero no hay versión en castellano. Actualmente está totalmente obsoleto.

Como no, hay que nombrar a "The Professional Adventure Writing System", también de Gilsoft, del que existe una magnífica versión en castellano distribuida por aventuras AD. Es el más usado y sin duda el mejor. Ha dado lugar a creaciones como "El Ojo del Dragón" o más recientemente "Johnnie Verso", amén de las demás homegrowns españolas.

También podríamos hablar de otras chapuzas como "The Dungeon Master", pero queda totalmente fuera de lugar. Todavía hay otro, el "ADVENTURE Builder System" un parser algo viejo, pero que vamos a poder disfrutar en castellano, ya que los ya famosos muchachos de 3PSOFT (qué contentos se van a poner), van a traducirlo y a distribuirlo al precio de 1500 pts. Sin duda una estupenda iniciativa.

-PC y compatibles: Existen varios, pero ninguno, de momento, ha dado la talla. Podemos nombrar "The Adventure Game Toolkit" del que ya hablamos en el número ocho de "ATE". También está el DAAD si disponéis de un millonaje por ahí suelto.

-COMMODERE AMIGA: Parece que esta maravilla de la tecnología moderna (no se nota que es mi preferido) está empezando a hacer ruido últimamente, y se habla de programas como el "AMOS" el "TALESPIN" y el "HATRACK II". Este último va a disponer muy pronto de un módulo para gráficos. En cualquier caso, hacer una aventura bajo tan potente hardware ha de ser por fuerza, una gozada, aunque sea en basic.

-COMMODERE 64: Lamentablemente, este fantástico ordenador, ha caído un poco en el olvido y la verdad es que no es utilizado por muchos aventureros. Lo único que sabemos a ciencia cierta es que existe una versión de GAC que es posible conseguir por los medios "de siempre".

-MSX: ¡Uff, que negra está la cosa!

CPC 6128: Otro ordenador degollado por nuestro querido amigo Alan Sugar. Estos usuarios disponen de una versión del GAC y otra de PAW para CP/M. Ambas en inglés y con posibilidad de incluir gráficos. Un consejo

"The Professional Adventure Writing System es el más usado y sin duda el mejor."

gratuito, no se os ocurra comprar absolutamente ningún producto AMSTRAD u os arriesgáis a que en dos meses se quede con una mano delante y otra detrás. (Bastaría con nombrar su super consola o sus maravillosos PCs 1512 o más recientemente los AMSTRAD 6128 plus.)

-Expectativas: Corren rumores de que se está trabajando en varias versiones de Paw para Amiga, Atari y PC, pero esto son sólo rumores, ya que en un sitio lo desmienten, en otro lo corroboran... Si no tenéis nada que hacer, llamad a Aventuras AD (Agente en España) y preguntad por ellas, os aseguro que (no sé por qué) esto les cabrea más que cualquier otra cosa.

Suerte a todos, y os recuerdo que STORE SOFTWARE admite aventuras en cualquier formato. ■

Literatura de Interés Aventurero: Lobo Solitario-Fuego Sobre el Agua.

Autores: Joe Dever & Gary Chalk.
Editorial: Altea (Colección Altea Junior).
Primera edición en castellano: 1985.

Por The Carrion.

Eres Lobo Solitario, el último de los señores del Kai. Una guerra encarnizada asola tu país y los malvados señores de la Oscuridad de Occidente han puesto cerco a la capital.

El Rey te ha enviado en busca del único poder que hay en todo Magnamund capaz de salvar a tu pueblo: la Sommersword, la espada del sol. Te acechan terribles peligros: pavorosas tormentas, el tunel de Tarnalín, los barcos fantasmales de Vonotar el traidor...

Utiliza tus habilidades con sabiduría, pues sólo tú puedes librar a tu país de la devastación con que lo amenazan los señores de la oscuridad.

Es innegable que la historia es de lo más interesante, lo suficiente como para empujarte a comprar este libro, pero... todavía cuando comienzo a hojearlo tengo la sensación de que es un tostón que la editorial "Altea" tradujo aprovechándose del auge de los juegos del rol.

Una vez que empecé a leer la historia de los autores y a hojear los mapas, la hoja de formación de personaje y el sistema de combate me di cuenta de que Joe Dever y Gary Chalk no eran ningunos farsantes ocasionales y pensé que la editorial "Altea" había tenido una magnífica idea al traducir esta colección. Poco más adelante me convencí de que el

libro estaba lejos de ser aburrido.

Lo primero que debemos hacer para empezar a crear nuestro personaje es examinar la tabla de la suerte en la que obtendremos valores aleatorios señalando a ojos cerrados, con un bolígrafo, aunque yo os aconsejo que os proveáis de un par de dados (o mejor uno de diez caras). En base a estos resultados rellenaremos la carta de acción con nuestros puntos de: **DESTREZA EN EL COMBATE, PUNTOS DE RESISTENCIA, etc...** También debemos elegir las disciplinas del KAI que vamos a utilizar, y que pueden ser: **PODER MENTAL SOBRE LA MATERIA, CAMUFLAJE, CAZA, SEXTO SENTIDO, RASTREO, CURACIÓN, DOMINIO EN EL MANEJO DE ARMAS, DEFENSA PSÍQUICA, ATAQUE PSÍQUICO Y AFINIDAD ANIMAL.** Después hay que elegir dos armas de entre las que el libro nos ofrece. Si se entabla combate teniendo un arma y la destreza apropiada de su manejo sumaremos dos puntos a nuestra destreza en el combate, pero si tratamos de combatir sin arma alguna restaremos cuatro puntos.

Los autores nos proveen también de una mochila en la que podremos cargar un máximo de ocho objetos más la comida, y cuidado, si no disponemos de comida cuando el libro nos ordena comer restaremos tres puntos a la resistencia que en muchos casos pueden ser cruciales para nuestro héroe (cero PR significa la muerte).

La carta de acción, incluye, como último elemento, una tabla de resultados en los combates que seguramente iremos rellenando a medida que avancemos en nuestra cruzada.

Al principio del juego se nos dará una cantidad de dinero que podemos gastar en equipo. Algunos de estos objetos podremos encontrarlos también durante el juego. Algunos de estos objetos son: espada, casco, cota de malla, maza, pociones, escudo, monedas de oro, etc...



En resumen, un libro-juego muy bueno, con unas reglas ensayadas y adaptadas, y una aventura nada fácil. Si jugamos legalmente (es decir, sin RAMSAVES y otras extrañas concepciones informáticas), podemos tardar muchísimo en solucionarla. ■