A TRAVÉS DEL ESPEJO

Revista especializada en juegos de aventura, rol y estrategia. Año:I. Núm:10. -Noviembre de 1991-



A Través del Espejo

Revista especializada en juegos de Aventura, Rol y Estrategia.
Año: I. Núm: 10 -Noviembre de 1991- 250 Ptas

3 EDITORIAL.

4 NOTICIAS.

5 ROL.
(Las Tierras del Sueño.)

6 LA SECCIÓN ABIERTA.

7 SIMULACIÓN.
(Battletech.)

8 ENTREVISTA.
(Juan Antonio Paz Salgado.)

10 OPINIÓN.
(¿Qué ocurre?.)

11 RELATOS DE TERROR Y FANTASÍA.
(La Declaración de Randolph Carter.)

13 CONSULTORIO.

14 YO BOBBIN (I)
(Loom.)

16 CRÍTICA.
(El Mundo Mágico.)

17 PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

19 CRITICA.
(¡Things! y Mundo Subterraneo.)

20 ROL SCANNER (II).
(Bard's Tale.)

22 LIBROS.
(Edgar Allan Poe.)

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.
DISEÑO Y MAQUETACIÓN: José Enrique García Martín.
AYUDANTE DE MAQUETACIÓN: David Gonzalez.
PORTADA: "Una lucha épica" de -Jeff Easley-
COLABORADORES: Juan Manuel Martín Castillo, Julián Mirallas Longares, Alberto R. Cuesta, Miguel Angel del Aguila, Alfonso J. García López, Cayetano Nuñez Cecilio y The Carrion.
DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza y Arcone
REDACCIÓN ADMINISTRACIÓN Y PUBLICIDAD:
A Través del Espejo. C/Organo, 3. 1. 3. 50001 Zaragoza.

EDITORIAL

Vaya "picia" que nos hicieron en el número nueve los señores de Aragonesa de Reproducciones Gráficas. Os aseguro que se les encorgó un fanzine con tapas de cartón, y después de tardar dos interminables semanas, nos lo hicieron con tapas de papel corriente y moliente. No quiero pensar que hubiera pasado si les encargamos también la autoedición. En el momento de escribir esta editorial, estamos buscando una nueva imprenta, y esperamos no tener que volver a las fotocopias de siempre.

Bien, a pesar de todo ello, está claro que en este momento somos el mejor fanzine de España (me imagino la cara que estarán poniendo los directores de otros clubes). Ahora en serio, no pretendemos ser mejor que los demás, ni ganar a alguien, simplemente lo hacemos lo mejor que podemos.

Hablando de todo un poco, espero que escribáis contándonos vuestras opiniones sobre el fanzine. Especialmente sobre las nuevas secciones sobre literatura. Un consejo, leed el relato de H.P.L.

Ya puestos a pedir, necesito artículos y críticas sobre aventuras de todo tipo y de todos los sistemas.

Volviendo a lo de antes, pasando de lo de las tapas, el contenido, las fotos y la maquetación, no está nada mal ¿he?.

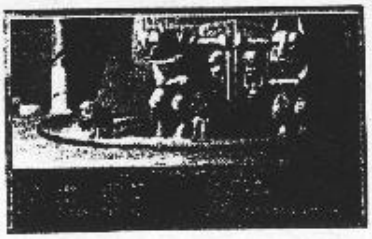
Ya para terminar, nombrar nuestros puntos de venta:
-INFORMÁTICA JAVIER MAINAR. C/Linan, 2.
-COMICS TAJ MAHAL. C/Juan Pablo Bonet, 20.
-JUEGOS LUDO Z. Avda. Goya, 72 (P.je. Comercial).

Dedicatoria: A mi tío Roberto, que sin tener ordenador, ni puñetera idea de rol, lee ATE todos los meses, y además, por que se ha armado de valor y está jugando a "Lobo Solitario".

Jorge Fuertes Alfranca
Editor

LuChuck's Revenge.





LUCASFILM está a punto de lanzar un programa que a buen seguro, se colocará en los primeros puestos de todas las listas. Hablamos de "Indiana Jones IV: The Fate of Atlantis". Pero tampoco se han olvidado del éxito de "Monkey Island" y están preparando su segunta parte "LeChuck's Revenge".

Su próximo proyecto lleva el título de "The Dig", y guión de George Lucas.

¿Cierra AD?

Este rumor, al parecer difundido por la revista Microhobby, no es del todo cierto. Lo que ocurre es que AD se ha dado cuenta de algo que salta a la vista: Lucasfilm se está forrando, así que han cerrado mientras preparan el nuevo parser que va a permitir el uso del ratón, gráficos en movimiento, scrolles... Nos tememos que esto no va a favorecer a los 8 bits.

Year Zero Software.

Year Zero Software, la compañía liderada por Fran Morell, nos ha comunicado que acaban de finalizar "TERROR FROM SARNATH". Una aventura de dos cargas con un guión basado en las historias de un guerrero celta de los siglos IX y VIII a.c. y la próxima comercialización de "TIJERAS", aventura detectivesca para 128K con más de 20 PSIs sospechosos de asesinato...

¿Qué ocurre con la ORIGINAL II?

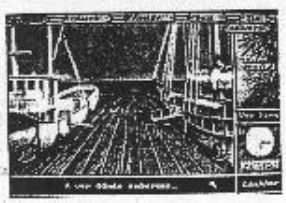
Hemos consultado a Juan Muñoz, guionista y director del proyecto y nos ha dicho que el guión estaba terminado, los gráficos a punto, pero que Juan Luis Cervera, programador, ha estado dando largas para finalmente renunciar al proyecto. Incomprensiblemente, parece ser que se va a dejar para el nuevo parser.

Rol en vivo.

Se está estudiando la posibilidad de realizar un rol en vivo reproduciendo el ambiente de "El nombre de la rosa". Se realizará dentro de la Universidad y durará toda una noche. Asímismo, los jugadores deberán deambular por el edificio vestidos de monjes y seguir el horario de la abadía, es decir, prima, nona, maitines, comida, oración etc. Y será en los ratos libres cuando se llevará a cabo la inventigación del asesinato. Un reto muy interesante.

Maupiti Island.





Una famosa aventura de Commodore Amiga acaba de ser traducida al castellano. Su título es Maupiti Island, y aunque sólo hemos podido ver la versión inglesa, podemos aseguraros que es fantástica.

Se desarrolla en una isla caribeña, y aparte de todos los efectos de sonido y melodías que podremos encontrar, oiremos hablar a los personajes.

LAS TIERRAS DEL SUEÑO.

Hace muchos años, Sandy Petersen escribió a chaosium ofreciéndose a crear un juego ambientado en las Tierras del Sueño de H.P. Lovecraft basándose en el sistema de Runequest. Sim embargo, de ese trabajo el fruto fué "La Llamada de Cthulhu". Ahora, este antiguo proyecto surge a la luz como complemento de "La Llamada de Cthulhu".

Por Julian Mirallas.

Hace muchos años, Sandy Petersen escribió a chaosium ofreciéndose a crear un juego ambientado en las Tierras del Sueño de H.P. Lovecraft basándose en el sistema de Runequest. Sim embargo, de ese trabajo el fruto fué "La Llamada de Cthulhu". Ahora, este antiguo proyecto surge a la luz como complemento de "La Llamada de Cthulhu".

Las Tierras del Sueño están basadas en el libro de relatos "Viajes al otro mundo", que protagoniza Randolph Carter.

Para entrar en las Tierras del Sueño, evidentemente debemos soñar, y con suerte, en el sueño nos encontraremos con una escalinata que desciende tentadoramente desde el sueño que el personaje esté teniendo en ese momento.

Si el soñador baja la escalinata, recorrerá los setenta escalones del sueño ligero por los que el soñador puede descender a la Caverna de las Llamas.

Allí viven dos viejos sacerdotes, Nasht y Kaman-Thah que protegen a los soñadores incautos de los peligros de las Tierras del Sueño. Si la suma de cordura más Mitos de Cthulhu es igual ó superior a 75, se le dejará pasar. Si nó, se le expulsará de la caverna y el soñador despierta.

Saliendo de la Caverna de las Llamas el soñador a quién se haya aprobado debe descender los setecientos escalones que llevan a las puertas del sueño profundo para salir al Bosque Encantado.

El tiempo en las Tierras del Sueño no discurre al mismo ritmo que en el mundo real, en las Tierras del Sueño, el tiempo transcurre más deprisa, así, una hora de sueño terrenal equivale a una semana en las Tierras del Sueño. Sin embargo, esta relación no siempre se cumple, y el tiempo y la distancia varían, así en la ciudad de Celefais, la de las puertas de bronce, el tiempo no existe y nada cambia.

Se puede entrar en las Tierras del Sueño de cuatro maneras.

La primera es mediante un hechizo o un artefacto (p. ej. la llave de plata de Randolph Carter).

La segunda es encontrar un lugar donde las Tierras del Sueño se "cruzan" con nuestro mundo. Se insinúan algunos como la Selva Negra en Alemania, los bosques de secoyas de Carolina y Transilvania.

La tercera es la siguiente, si un personaje es un soñador experto, y muere, puede optar por que el espíritu del personaje resida eternamente en las Tierras del Sueño.

La cuarta y última es soñar. Si un investigador ha leído u oído hablar algo sobre las Tierras del Sueño, puede buscarlas en sueños. Para hallar el portal se deberá tirar la habilidad de Mitos de Cthulhu. Sin embargo, los dioses y criaturas mayores de los "mitos" pueden enseñar a algún personaje el camino a estos, en este caso, el portal se encuentra la primera noche.

Se definen dos nuevas habilidades en este suplemento:

Soñar, ésta habilidad se utiliza para crear ó alterar objetos o seres vivos en las Tierras del Sueño.

Saber onírico, representa el conocimiento de las Tierras del Sueño por parte del soñador, permite conocer información acerca de una situación específica.

Sin embargo si entramos voluntariamente en las Tierras del Sueño, no es así a la hora de salir, no podemos despertar voluntariamente, pero podemos ser despertados por alguien que permanezca en el mundo real. No obstante si ha entrado físicamente, para salir, deberá hacerlo mediante algún hechizo o a través de los lugares que llevan al mundo real antes mencionado.

Este suplemento está en tapas duras y dividido en dos partes bien diferenciadas, la primera está dedicada a la explicación de las Tierras del Sueño, como entrar, como salir, como modificarlas y dos relaciones, una de nuevos hechizos y otra de nuevas criaturas y habitantes.

La segunda parte está dedicada a informar a los Masters de como deben de ser las aventuras en este mundo en forma de módulos. Así hay seis módulos, el primero de ellos es introductorio, el segundo es de iniciación, y que demuestra que las Tierras del Sueño no es un lugar maravilloso. Los otros cuatro son más complejos, pero más jugosos. En especial "El alumno de Pickman" que recupera el aire dado por Lovecraft a Boston en "El modelo de Pickman", luchando los

jugadores en dos frentes, en el mundo real y en las Tierras del Sueño.

No podemos dejar pasar por alto este suplemento que nos presenta un mundo nuevo donde jugar nuevas aventuras. No obstante, las Tierras del Sueño no están muy delimitadas y esta es la razón de que se suministre una información más bien escasa sobre ese mundo.

Para solucionar esto y dar el "sabor" o ambiente adecuado a las aventuras en este mundo recomiendo leer:

-Viajes al otro mundo (viajes oníricos de Randolp Carter), publicado por Alianza Editorial.
-Más Allá del Muro del Sueño.
-Los Gatos de Ulthar.
-Celefais.
-La Maldición que Cayó Sobre Samath.
-La Extraña Casa Entre la Niebla.

Un suplemento recomendado que deparará muchas horas de diversión y entretenimiento.

LA SECCIÓN ABIERTA

Casualmente he recibido esta mañana la primera consulta sobre rol, nos la hace nuestro conocido amigo Juan Manuel Martín Castillo más conocido como JON. Pregunta por Hero Quest.

Efectivamente, Hero Quest no es un juego de rol propiamente dicho. Es un juego de iniciación, es decir, de introdución en la fantasía de los juegos de rol (ojo, sólo del ambiente). Yo he jugado con él y he pasado buenos ratos, pero reconozco que es simplón y se "quema" rápidamente.

El gran atractivo de este juego es la gran campaña publicitaria que ha desplegado MB sobre él. Si quieres un juego con ese ambiente, puedes pedir el Avanced Hero Quest, con más reglas, no tan simplón y un método para generar laberintos aleatoriamente. Además cuenta con la ventaja de no tener el plano del castillo hecho, ya que cada pasillo, cada habitación es una pieza y las vas uniendo delimitando y definiendo el terreno. Para evitar ésto te mandaré unas fotocopias de un artículo publicado en la fenecida "TROLL" (revista de rol), el cual explica como pasar del Hero Quest al rol en 3 pasos, así como las reglas para realizarlo y una nueva hoja de personaje más compleja. Yo personalmente me compraría el Hero Quest como complemento o ayuda para jugar a Dungeons & Dragons, pero no pienses que has tirado el dinero, puedes mejorarlo con las reglas que te mandaré ó utilizarlo para jugarlo cuando estés cansado de los juegos complicados.

La mejor baza, si dominaras bastante el inglés, sería comprarte la 2ª versión del Dungeons & Dragons, el cual ahora lo editan como un juego de rol pero que se puede jugar en un tablero.

Los juegos de rol se diferencian del Hero Quest en que son más complejos que éste, controlando todas las características de tu personaje, fuerza, constitución, destreza, carisma, inteligencia, aspecto, educación, etc. Pero también te permiten reproducir más situaciones, no sólo laberintos, también luchas en exteriores, campo a través, vuelos en globo, viajes a otras épocas, vuelos por el espacio y el aire, etc. Un maravilloso juego de rol para empezar si te gusta el terror y H.P. Lovecraft es "La Llamada de Cthulhu", tiene la ventaja de tener uno de los sistemas de juego más sencillos, pero permite reproducir cualquier situación. ¡Ojo! si nunca habéis jugado a rol os parecerá complicado. Intentar conectar con alguien que haya jugado, sinó tendréis que ser autodidactas (es decir, aprender a dirigir bien por vosotros mismos), pero pensar que las primeras generaciones de masters tuvieron el mismo reto que vosotros y lo superaron. Te aconsejo que vayas siguiendo mi sección donde se explican y se analizan los juegos y se da alguna indicación de como debe dirigirse. Pero ante todo pensar que el juego es vuestro, y si disfrutáis más (master y jugadores) realizándolo de otra forma, quedáos con la vuestra, el objetivo es divertirse.

El encanto del AQUELARRE es el ser un juego español ambientado en la España medieval, con lo cual se juega en un entorno conocido, sin embargo el sistema de juego es flojo y duro de jugar (es mi opinión, la tuya puede ser muy distinta). Desgraciadamente sólo he tenido oportunidad de jugar una partida y con un mal master. Sin embargo puede ser un gran juego con un gran master. Lo puedes conseguir pidiéndolo a J.O.G. Te mandaré la dirección en la carta.

Como tablero bueno y medianamente complejo te recomiendo la serie Cry Havog: Cry havog, Siege, Outremer, El castillo de los Templarios y la ciudadela medieval fortificada. (Basta con los 2 ó 3 primeros juegos), también Space Hulk, aunque vienen pocos escenarios, como Temáticos, Civilización (aunque para empezar no os lo recomiendo), Britania, Kremlin, Wooden Ships and Fron Men, y como complicado Flight Leader (éste último de batallas de aviones).

Como juegos de rol para empezar te recomiendo "La Llamada de Cthulhu", D & D 2ª edición, Rune Quest y si sabes y dominas el inglés Megatraveller, Ars Mágica, Chill, Vampire, etc.

Espero haberte contestado, aliento a los demás lectores a que me consulten sus dudas y yo intentaré resolverlas.



BATTLETECH

LO ÚLTIMO EN SIMULACIÓN.

Por The Dark Master.

Este artículo, va a servir para ponernos los dientes largos, ya que es muy posible (y ojalá me equivoque) que no veamos en nuestro país maravillas de este tipo en muchos años.
La información ha sido extraída en su totalidad de la revista "MICROMANIA" número 41. Lamentamos el piratéo, pero el artículo era demasiado bueno como para resistirse.

Battletech es un conocido juego de rol que ahora ha sido totalmente informatizado por la empresa "FASA", que ha creado un centro de juegos en Chicago. En el juego, te introduces en una especie de tanque, dentro del cual hay dos pantallas controladas por ordenador y diversos controles, amén de unos cien botones y pulsadores y un intercomunicador para hablar con jugadores de tu equipo. Una de las dos pantallas contiene los radares y la información general (daños, armamento, etc...). En la otra pantalla veremos el escenario de juego, los enemigos, las explosiones y otras muchas cosas.

Estas pantallas están controladas por una placa puente de Amiga 500 y una potente circuitería especial diseñada por los creadores del juego.

La paleta de trabajo es de 64000 colores, pudiendo utilizar cada objeto tridimensional 256 colores independientemente del resto de la pantalla. el sistema presenta en pantalla unos 200 objetos simultaneamente, todos ellos realizados con Scultp 3D, disponiendo cada uno de ellos de unas 30 fases de rotación. El grado de animación, oscila desde 6 a 12 fotogramas por segundo, controlados por un procesador gráfico TI3410 que alcanza los 40Mhz. No completaríamos la parte técnica si no hablásemos también de los múltiples motorolas 68020, la red "ArcNet" de Commodore, las placas de sonido con chip 6809, osciladores digital Ensoniq, sonidos sampleados, operador YAMAHA, 32 megas de ram para cada máquina, un PC386 con 100 Megas, etc, etc... Aproximadamente, montar uno de estos centros cuesta un millón de dólares.

Para jugar, utilizarás diez minutos en: registrarte, elegir vehículo, entrar en un equipo de ocho jugadores, elegir escenarios y recibir adiestramiento. Finalmente, vivirás intensamente 10 minutos de juego si tus dos vidas no se acaban antes, por lo que pagarás ocho dólares.

Cuarentamil jugadores han disfrutado ya de Battletech. Quién fuera uno de ellos...■

ENTREVISTA
Juan Antonio Paz Salgado.

Juan Antonio es uno de los afortunados ganadores del tan llevado y traido DAAD, nos hemos puesto en contacto con él para tratar de averiguar como lo va a emplear y cuales son sus proyectos más inmediatos.



ATE: ¿Podrias contarnos que te llevó a dedicarte a ésto de las AC?

JAPS: Bueno, pues hace cientos de años, cuando andaba machacando mis primeros teclados de membrana y masacrando insectos con el PSSST, conseguí una copia absolutamente ilegal del HOBBIT (era la única forma de conseguirlo, tal como ahora) y no hizo falta nada más. Me enamoré de los PSI.

Siempre me han gustado los programas en los que los personajes secundarios, el escenario, parece tener vida propia e independiente. Por ejemplo, me encantan los programas de Vortex, y todos éstos nuevos en 16 bits como, "Los Lemmings", "Sim City", etc.

He intentado hacer programas de éstas características en muchos formatos y finalmente he aterrizado en las conversacionales, que son las únicas que me lo permiten sin necesidad de ingentes cantidades de colaboradores y equipos técnicos.

ATE: De todos es sabido que tu has sido uno de los afortunados ganadores del concurso de AD. ¿Qué ha significado exactamente para ti?

JAPS: Emoción. Poder haber hablado con Samudio por teléfono y tener el DAAD. Ni más, ni menos. Lo que más me ha gustado era conocer a otros ganadores antes de saber que lo eran. Por ejemplo, conozco por carta a San José hace bastante tiempo.

ATE: En más de una ocasión me has dicho que el "Anillo" es una buena aventura, pero no lo suficiente buena como para ganar el concurso .Entonces... ¿Qué crees que les ha impresionado ó llamado la atención de tu aventura?

JAPS: Esta pregunta debería responderla Juanjo, creo yo. Yo sólo puedo especular. Pueden haber sido los PSI (unos diez en cada carga) con sus rutinas diarias, sus quehaceres y sus charlas entre ellos. Puede haber sido la originalidad de que el personaje principal sea un objeto inanimado, en peor situación incluso que el fantasma de SCAPEGHOST, y que encima sea uno de los malos (con lo que las reacciones de los PSI al reconocerte no suelen ser muy agradables).

No sé. De todas formas yo soy muy exigente con una aventura y todas las mías no me parecen suficientemente buenas.

ATE: Tú, como los demás ganadores del concurso has elegido el DAAD en vez del premio original. ¿Qué nos puedes contar sobre este codiciado parser?.

JAPS: Primero, estáis confundidos, la elección no era entre el parser y el premio original; era entre el parser y continuar el concurso. Son cosas distintas.

El DAAD está muy bien, es un parser estructurado como el PAWS, y tiene grandes ventajas sobre éste, sobre todo la indirección. Quizás se echan de menos una documentación más clara en ciertos aspectos y que el DAAD fuera más flexible en memoria para los 16 bits. Y un manejo de PSI específico, como el de objetos , no caería mal.

ATE: ¿Crees que es más fácil o más difícil programar aventuras con esta utilidad?

JAPS: ¡Endiabladamente más fácil que con un 48K de teclado chirriante y un cassette teniendo que cargar los malditos PAWOUF constantemente!

Además tiene facilidades de lenguajes de 16 bits, com- etiquetas y todo eso.

ATE: ¿Qué opinion t

merecen las últimas aventuras españolas?

JAPS: No estoy muy al tanto, la verdad. En general van subiendo de nivel. Las de Sisí tienen buena pinta y las de AD también. Yo no creo que las de AD hayan bajado de calidad como 3PSOFT. Por ejemplo, en la última el guión y los PSI no son muy de mi agrado, pero el manejo que se hace de los objetos, como se transforman de unos a otros está realmente bien y por lo que sé es algo que Samudio quería hacer alguna vez.

A ver si todas las demás casas se convierten en algo más serio, resulta difícil seguirlas por fanzines y por correo.

ATE: Como todos sabemos AD es el gigante de la aventura en España ¿Crees que AD se mantendrá en la brecha?

JAPS: AD se pasa a las aventuras gráficas y no hay ningún grupo de los "aficionados" que tengan equipo técnico y plantilla para hacer lo mismo. Si el experimento de las aventuras gráficas sale bien (y con el esfuerzo que pone Samudio dudo que salga mal) no me cabe duda que AD seguirá en la brecha.

ATE: Dime sinceramente que opinas sobre los últimos fanzines de aventuras que han aparecido en España:

JAPS: Bueno, los últimos simplemente no los conozco. Pero vamos, el ambiente fanzinero en España parece que se divide en clanes. Vosotros tenéis vuestro clan, el CAAD tiene su clan, "El aventurero" tiene el suyo. Personalmente me parece una política ridícula... como la guerra de las páginas. Ya se estabilizará todo con el tiempo no me cabe duda. Discutir si tal o cual fanzine da más o menos como si se tratara de una empresa editorial de gran magnitud, es una bobada.

Lo que hay que hacer es trabajar juntos y elevarse de la categoría de fanzine a la de revista, como han hecho gente como GIGAMESH.

ATE: ¿Nuevos proyectos?

JAPS: Uno llamado APACHE. Estaba bastante desarrollado pero ahora creo que lo mejor será pasarlo al DAAD y éso me llevára mucho tiempo. Ya lo veréis.

ATE: ...Y si tienes algo más que decir.

JAPS: Pues no, no tengo nada más que decir; pero no voy a desaprovechar este espacio que se me brinda gratis para anunciar un estupe...■

PROGRAMAS DE DOMINIO PÚBLICO PARA COMMODORE AMIGA.

-OMEGAMEN ULTIMATE UTILITY DISK. Incluye tres potentes copiadores, 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".

-WAR TOOLS VOLUME 3. En este disco podrás encontrar 21 utilidades que usarás continuamente. Entre ellas hay copiadores, 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 musica 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 copiadores del momento (X-Copy, Hércules, etc...). Así como de seis programas de musica y percusión, de seis compresores, de ocho mata-virus, de seis monitores y ensambladores y de diecinueve utilidades varias.

PRECIO: Cada disco 300 ptas. Gastos de envío 100 ptas para todo pedidoo. Admitimos giro postal y cheque bancario a nombre de Jorge Fuertes Alfranca.

STORE SOFTWARE.

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

OPINIÓN.

¿Qué ocurre?

Por Alberto R. Cuesta.

Hemos podido leer en los últimos fanzines noticias como:Wazertown vende el Johnnie Verso en Inglaterra ó la compañía que tiene Daniel Vallente va a hacer una aventura conmemorando el Quinto centenerio, y muchas otras noticias que no me habrán llegado. Como siempre, surge una pregunta de rigor: ¿Era esto pensable hace sólo 7 meses (por poner un número)?. ¿Esto es malo ó bueno?. Malo no creo, todo lo contrario (o al menos en ciertos casos).

Con la traducción de aventuras (por otro lado, de calidad), y la competencia a empresas que se pensaban a años luz de cualquiera (al menos desde mi pequeño punto de vista) hacen que en España se haga de Inglaterra una imagen de paraíso de la aventura (y no sin razón). Frente a esto, ha habido una reacción de programadores españoles (por otra parte no siempre profesionales) a hacer aventuras y crear nuevas empresas. Esto conlleva consigo que a uno le interese ver sus aventuras jugadas en Inglaterra, y porqué no, el traducirlas, pues nosotros ya sabemos por amarga experiencia lo engorroso del idioma (aunque no para todos). Debemos dar ejemplo, aunque no debemos sentirnos obligados, y exportar nuestras aventuras, ya que la aventura en España no ha hecho más que mostrar pequeñas flores dispersas en campos bastante bien cultivados, mejor traducirlas que sin traducir.

Además se está produciendo el nacimiento en masa de nuevas pequeñas empresas" (entre las que me incluyo) que venden por correo. Le tomo la palabra a Samudio cuando digo que en Inglaterra, al salir a la luz los parsers, se empezaron a producir una ingente cantidad de aventuras de mala calidad, al creer que el parser hacía de por sí un juego de calidad, descuidando guión, desarrollo, contenido, lógica, etc, siendo Parser sinónimo de mala calidad.

Puede que ésto esté ocurriendo en nuestro país, pero no por ello debemos dejar de hacer aventuras, pues de los errores se aprende. Y ya veremos qué sucede con el DAAD. Espero que caiga en buenas manos.

Parece que el que no corre, vuela, y yo creo que voy a pie... Habrá gente que como yo, se ven algo distanciados de la aventura en esta situación.

Quiero hablar además de las causas que hicieron que Inglaterra fuera el paraíso del que os hablo.

¿Quién en este país se atrevería a crear una empresa análoga a Games Workshop, hacer un Games Day ó comprar correos y Telefónica en areas de la aventura? Allí ocurrió. ¿Cómo se puede pensar que la aventura crezca hasta niveles insospechables si te pierden (o se quedan) los fanzines, cartas, revistas, etc. aún pagando un precio considerable?

Espero no haberos desilusionado demasiado. Hasta la próxima

RELATOS DE TERROR y FANTASÍA

"La declaración de Randolph Carter"

Perdonad que me meta en todos sitios, pero quiero explicaros que la literatura, a petición de algunos lectores, está entrando muy fuerte en ATE, de la mano de "The Carrion", si a alguien no le gusta, le ruego que se queje. Quiero decir también que aceptaremos relatos de terror y fantasía escritos por vosotros. (el editor).

Por The Carrion

Howard Philips Lovecraft. "La declaración de Randolph Carter" (The Statement of Randolph Carter).

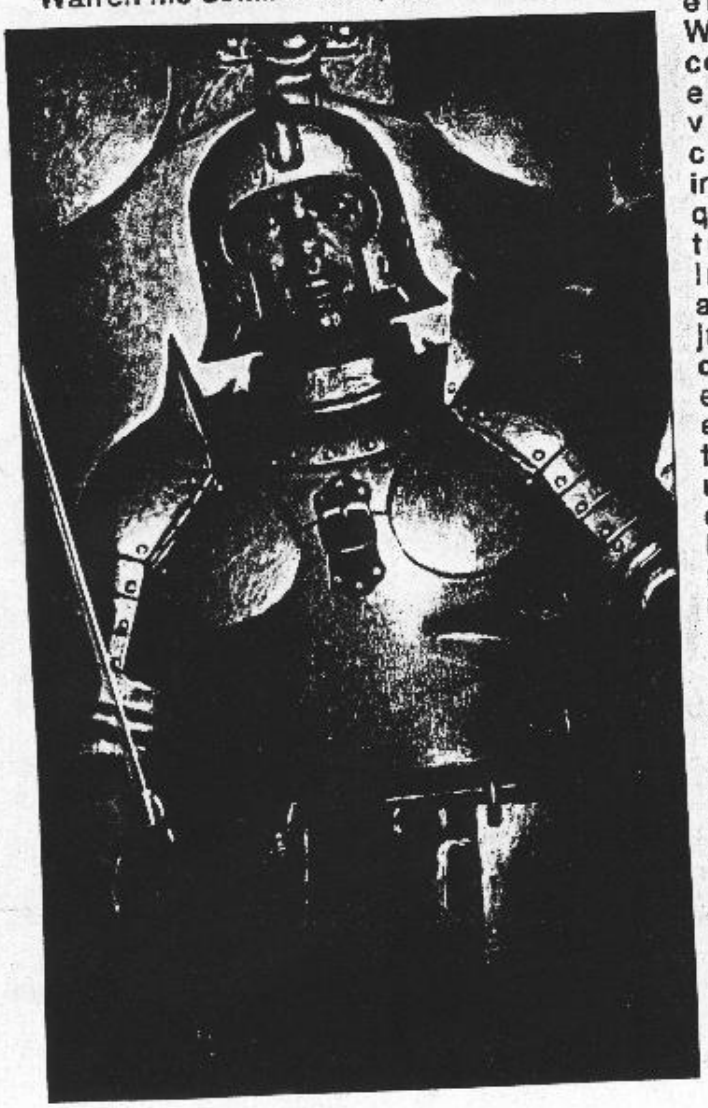
Les repito, señores, que sus investigaciones son inútiles. Deténganme para siempre si quieren; encarcélenme o bien mándenme ejecutar, si es que necesitan una víctima para aplacar esa ficción que ustedes llaman justicia; pero no puedo añadir más a lo que he dicho ya. Todo lo que puedo recordar lo he contado con la mayor sinceridad. Nada he falseado ni ocultado; y si algo resultase vago, se debería a la negra confusión que nubla mi espíritu y a los dudosos horrores que ha suscitado en mí.

Lo repito, no sé que ha sido de Harley Warren; creo, sin embargo, -y casi lo espero- que disfruta de la paz del pleno olvido, si es que semejante dicha existe en alguna parte. Es cierto que durante cinco años he sido su más íntimo amigo, y que he colaborado parcialmente en sus terribles investigaciones sobre lo desconocido. No negaré, aunque mi memoria es incierta y confusa, que este testigo de ustedes pueda habernos visto juntos a las once y media de aquella espantosa noche, como dice, por la barrera de Gainsville, camino del pantano del Gran Ciprés. Incluso puedo añadir que íbamos provistos de linternas y azadas, y de un curioso rollo de alambre unido a ciertos instrumentos, ya que todas esas cosas han desmpeñado su cometido en esa única escena que permanece grabada de una manera indeleble en mi trastornada memoria. Pero tengo que insistir en que, de lo que sucedió a con de la razón por la cuál me encontraron solo y en un estado de completo ofuscamiento, no sé más que lo que he repetido tantísimas veces. Ustedes me dicen que no hay nada en el pantano ni en sus alrededores que pudiera servir de escenario a tan tremendo episodio. Yo les digo que no sé más de lo que vi. Ya fuera visión o pesadilla -fervientemente deseo que así sea-, es todo cuanto recuerdo de aquellas horribles horas que viví, después de haber dejado atrás el mundo de los hombres. Pero por que no regresó Harley Warren es cosa que sólo él, o su sombra - o cierta criatura que no me es posible describir-, podría contar.

Como he dicho antes, yo estaba perfectamente enterado de los singulares estudos de Harley Warren, y hasta cierto punto, había participado en ellos. De su inmensa colección de libros extraños sobre temas prohibidos, he leído todos aquellos que están escritos en lenguas que yo domino; pero son pocos en

comparación con los que están escritos en lenguas que yo conozco. La mayoría me parece que están en árabe; y el libro infernal que probocó el desenlace -libro que él se llevó consigo de este mundo-, estaba escrito en caracteres que jamás he visto en otra parte. Warren no me dijo nunca de qué trataba exactamente. En cuanto a la índole de nuestros estudos, ¿debo decir nuevamente que ya no recuerdo nada con exactitud? y me parece providencial que así sea, porque se trataba de cosas terribles, a la que yo me dedicaba más por morbosa fascinación que por verdadero interés.

Warren me dominó siempre, y a veces le temía. Recuerdo como me estremecí en una noche, antes de que sucediera aquello, al contemplar la expresión que tomó su rostro mientras me explicaba con todo detalle por qué. a juicio suyo, ciertos cadáveres no se descomponen jamás, sino que se conservan carnoso y frescos en sus tumbas durante miles de años. Pero ahora ya no le tengo miedo a Warren, porque sospecho que ha conocido horrores que superan mi imaginación. Ahora temo por él.



Confieso una vez más que no recuerdo bien cuál era, aquella noche, nuestro propósito. Desde luego, se trataba de algo relacionado con el libro que Warren llevaba consigo -con ese libro vetusto, de carácteres indescifrables, que se había traído de la India un mes antes-; pero les juro que no sé que es lo que esperábamos encontrar. El testigo de ustedes dice que nos vio a las once y media por la barrera de Gainsville, en dirección al pantano del Gran Ciprés. Probablemente será cierto, pero yo no lo recuerdo con claridad. Lo que se me ha quedado grabado en el alma es una escena solamente, y puede que ocurriese mucho después de la medianoche, porque recuerdo que la luna creciente estaba ya muy alta, en el cielo vaporoso.

Ciertos cadáveres no se descomponen jamás, sino que se conservan carnosos y frescos en sus tumbas durante miles de años. Pero ahora ya no le tengo miedo a Warren, porque sospecho que ha conocido horrores que superan mi imaginación.

Ocurrió en un cementerio antiguo; tan antiguo, que me estremecí ante los innumerables Vestigios de edades olvidadas. El cementerio se halla en una hondonada húmeda y profunda, cubierta de espesa maleza, de musgo, de yerbas extrañas con tallo rastrero, en donde reinaba una vaga fetidez que mi ociosa imaginación asoció absurdamente con la idea de rocas corrompidas. Por todas partes se veían signos de abandono y desolación. Me sentía como obsesionado por la impresión de que Warren y yo éramos los primeros seres vivos que interrumpíamos un mortal silencio de siglos. Por encima de la cresta del valle, en un pálido cuarto creciente, asomó la luna entre fétidos vapores que parecían emana de ignoradas catacumbas.■

CONTINUARÁ EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

CONSULTORIO.

Los Templos Sagrados.

Luis Sánchez Palacios de Almadén, Ciudad Real, nos pregunta como puede atar tres troncos en "Los Templos Sagrados".
Respuesta: Logicamente, con el hacha en la mano y una liana, cortas tres troncos y tecleas "HACER BALSA".

Johnnie Verso.

El amigo Luis Sánchez nos envía otra carta en la que pregunta:
1- ¿Qué aventturas inglesas conocéis realizadas con el PAW?
La lista sería interminable, hay algunas que nos han gustado bastante, como la serie de "The Micro Mutant". Si estás interesado en el tema, escribe a alguna de estas direcciones donde te atenderán con mucho gusto RIVERSOFTWARE. 44 Hyde Place, Aylesham, Canterbury, Kent CT3 3AL. -ZENOBI SOFTWARE. 26 Spotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs OL12 7NX.
2-En "Johnnie Verso", ¿Cómo deshielo la nevera para coger la llave?.
No te rompas la cabeza, es un "red herring". Ni se puede deshelar, ni se puede coger la llave. Si quieres alguna llave, pídele "INVENTARIO" al mayordomo.

-TARIFAS-

1 módulo.....300 ptas.
1/4 de página.....500 ptas.
1/2 de página.....1000 ptas.
1 página.....2000 ptas.
Contraportada.....3000 ptas.

Los anuncios los montamos nosotros y sin ningún gasto adicional.
La publicidad se pagará mediante giro postal y por adelantado.
Estas tarifas son sólo durante un número, para más de un anuncio o más de una página, tenemos precios especiales, llámanos:
Jorge Fuertes: (976) 39-64-18

"Mucho tiempo después del paso de la segunda sombra, cuando los dragones volaban por el luminoso firmamento y las estrellas eran brillantes y numerosas, llegó la Era de los Grandes Gremios. Herreros, pastores, clérigos y tejedores dedicaron sus esfuerzos a alcanzar el control absoluto del conocimiento secreto. A través de los siglos, los tejedores destacaron por conseguir que su trabajo trascendiera los límites de lo puramente físico. Pero ahora, un extraño poder ha barrido su gremio al olvido, y la única esperanza para ellos y el resto del universo conocido la constituye un joven llamado Bobbin Threadbare, en cuyos hombros recae el pesado destino que le convierte en paladín contra el lado oscuro del Mundo, allí donde el temible Caos es señor absoluto..."

YO, BOBBIN.

Como muchos de vosotros habréis recordado, compañeros de aventuras, esta introducción que hago a esta nueva sección es un fragmento del guión de LOOM, original de Ron Gilbert, y editado por LucasFilm bajo la dirección del increíble George Lucas. Y bajo mi juicio, esta es la mejor aventura jamás creada. Baste decir que después de esto, me espero cualquier cosa de los chicos de LucasFilm. La aventura en concreto fue nominada para los premios European Computer Leisure Awards 1991, en las categorías de:

-Mejores gráficos.
-Mejor aventura/rpg.
-Juegos más original.

Por desgracia, no recibió ningún premio, siendo la mejor aventura/rpg "The Secret of Monkey Island", también de LucasFilm, pero en mi opinión, Loom está mucho mejor.

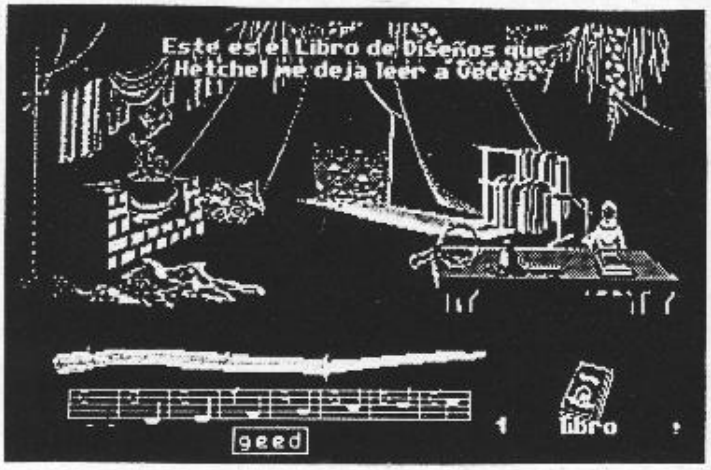
Dicho esto, espero que quede claro el porqué lo del título de la sección, y las bromas que esto pueda crear, para los bromistas...

En esta sección, que está dedicada completamente a las aventuras gráficas, voy a hacer algunos comentarios sobre las distintas casas dedicadas a las aventuras gráficas y de sus creaciones. Naturalmente espero vuestra colaboración, porque sino...

Acepto todo tipo de comentarios, críticas (constructivas), sugerencias, preguntas y aventuras que queráis intercambiar conmigo.

De lo de publicar soluciones, bueno, a mí personalmente no me gusta que me digan todo lo que hay que hacer de un golpe, hacerlo, y ver el texto de "FIN". Lo que sí que se haré será dar pistas sobre algunas aventuras, y

Por: Miguel Angel del Aguila





desde luego, si estás atrancado en alguna, cuéntame lo que te pasa y trataré de solucionar el problema.

Las opiniones que no tengan nada que ver con las aventuras gráficas, y las preguntas de "otro tipo de aventuras" serán eliminadas. Otro tipo de aventuras, son:

- Aventuras conversacionales; donde todo es texto.

-Aventuras ilustradas; donde los textos van acompañados por gráficos sin m

vimiento (tipo AD).

- Aventuras grafico-conversacionales; donde se mezcla el texto con los gráficos en movimiento y te expresas tecleando las acciones. En mi opinión son las peores. Son aventuras gráfico-conversacionales las antiguas de Sierra, por ejemplo, (menos mal que ya han cambiado), donde además tenías que escribir en inglés.

Y hablando de inglés. dudas sobre aventuras en inglés sin versión en castellano no me mandéis, porque lo más probable es que si algún lector que fuese experto en aventuras gráficas en inglés (y hable en español) quisiese colaborar...

Bueno, y aquí acabo por este mes. Mi mundo está en peligro, y yo soy el encargado de buscar a esos malditos cisnes...

En el próximo encuentro, hablaremos sobre LucasFilm.

Nota: Espero vuestras ideas, colaboraciones, preguntas y aventuras gráficas en la siguiente dirección:

Miguel Angel del Águila
c/ Barberán y Collar, 6, 2ºC
41011 -- SEVILLA

Indicar en la esquina del sobre, "Bobbin".

...ESTA ES LA MEJOR AVENTURA JAMÁS CREADA. BASTE DECIR QUE DESPUÉS DE ESTO, ME ESPERO CUALQUIER COSA DE LOS CHICOS DE LUCASFILM.

El Mundo Mágico.

"En una época y un país lleno de leyendas y supersticiones, habitaba Erik, un joven aprendiz de Brujo elegido por los dioses para ser el sucesor del Gran Brujo Magrath. Su misión, pasar la Prueba Sagrada, que consistía en encontrar las tres piedras mágicas y entregárselas al Gran Brujo antes del alba. Erik debió superar multitud de peligros para llevar a buen término su aventura."

Por: The Dark Master.

Empresa: Aventuras Españolas.
Programación: Alberto R. Cuesta y Alberto Cabrerizo.
Memoria: 48K.
Puntuaciones:
Pantalla: 7,
Personajes: 7,
Gráficos:8,
Programación: 8,
Jugabilidad:7,
Adicción: 8.

Su astucia y habilidad se convirtieron en sus mejores armas, además de la inestimable ayuda de Boo, su pequeña mascota. Y antes del amanecer entregó las Piedras Mágicas al Gran Brujo, había culminado con éxito su misión.

Pero ahora es tu turno, y la aventura no ha hecho más que comenzar..."

Ahí tenéis lo que en resumidas cuentas, es el argumento de "El Mundo Mágico".

Puede ser original o no, pero os aseguro que es muy resultón.

Los personajes de esta aventura, son más que aceptables para los 48K que utiliza, y entienden bastantes cosas, además de permitir el intercambio de objetos que tanto ameniza el trato con ellos. Hay un personaje especial, tu mascota "Boo" que te ayudará a acarrear los objetos que buenamente pueda.

El ambiente, englobando las descripciones, los objetos, los personajes y los gráficos, es, a priori, muy bueno, claro que para asegurarlo tendría que jugarla un poco más en profundidad.



En los detalles técnicos, hay bastantes cosas que resaltar. Una que me ha llamado la atención, es la posibilidad de teclear "EXAMINAR TODO", lo cual nos dará una descripción detallada de los objetos que llevamos. Se han introducido también un par de rutinas en C/M. La primera de ellas, hace desaparecer del borde las típicas rayas de carga, y las sustituye por un alucinante brujo al que se le apagan y encienden los ojos. La segunda, borra la pantalla cada vez que nos movemos, y queda muy bien.

En resumen, una aventura muy buena al más alto nivel asequible para un Spectrum de gomas. Os aseguramos que ni siquiera los usuarios de 128K pueden privarse de ella.

Para más información:
AVENTURAS ESPAÑOLAS
Paseo de la Estación, 15 5ºB
Alcalá de Henares
28807 MADRID

Lo siento, de verdad que lo siento, en el nº 8 salió una rutina que seguro que más de uno se sintió atraido por ella, y cuando se dispuso a teclearla; ¿Qué pasó?, ¡Que faltaban los mensajes! Lo siento, entono el "Mea Culpa" y ahí van los mensajes:

Mensaje 1: "_ aparece."
Mensaje 0: "_ se va al"
Mensaje 3: " norte."
Mensaje 4: " sur."
Mensaje 5: " este."
Mensaje 6: " oeste."

Me ha llegado una carta de un amigo nuestro (Juan Antonio Paz Salgado) que nos envía una rutina mejor para la respuesta a Marcelino aparecida en esta sección anteriormente, aquella donde nos pedían una rutina para un personaje que se cabreaba cuando lo insultabas, llegando a matarte; hasta ahora me parece muy bien, pero lo que ya no me parece tan bien es que diga que la que yo dí estaba mal. Amigo Juan Antonio, tu y yo enfocamos la pregunta de distinto modo, que me digas que es más acertada la tuya, vale, pero la nuestra funciona correctamente. ¿Vale?, de todas maneras gracias, y a ver si la gente se anima a escribir a la sección.

Aquí está la rutina:

Banderas:
100: Localidad tipo.
5: Cabreo del tipo (cabreo superior a umbral=muerte)

Mensajes:
a- El tipo parece ofendido.
b- El tipo, ya a punto de estallar, te pega un manporro y te destroza la cabeza.
c- Parece que eso lo calma un poco.

Tabla de respuestas:
| Decir Fulano SAME 38 100 PROCESS 3

Process 3:
| ** PARSEDONE
| Insulto _ PLUS5 4 MESSAGE b
| Perdon _ MINUS 5 4 MESSAGE c

Process 2:
| Tio Jodido SAME38 100 GT 5 umbral(valor) MESSAGE c TURNS END

Nos dice Juan Antonio:"Con este sistema el tio se va enfadando poco a poco a medida que lo insultas y también se va calmando con el tiempo (es decir, no te mata en cuanto te ve). De todas formas es una rutina excesivamente sencilla, se podrían incluir otros parámetros como la supceptibilidad del PSI (usando el umbral), el tiempo del olvido de una ofenda, etc."

Muy bien, después de esta extensa aclaración seguimos con lo nuestro. Algunosamigos que han probado la aventura de pronta aparición:Freeze Aliens, me han preguntado la manera de realizar lo siguiente: ¿Cómo haces para que cuando uno de los personajes se encuentre con el Amien, su cadaver aparezca en la localidad donde lo mataron?. Como veis, la pregunta es interesante, y aquí va la respuesta:

Mensaje 0: "Escuchas a (personaje) gritar, despues un ruido, entonces, nada..."
Mensaje 1:"El Alien se abalanza sobre (personaje) y lo despedaza."
Bandera Alien: 254
Bandera personaje: 200
Objeto "cadaver personaje": 3

Process 2:
| ** COPYFO 230 3
| ** SAME200 245 PROCESS 3

Process 3:

Programación en el P.A.W.

Por JON.

```
I SI * CLEAR 200 COPYFF
245 230 SAME 38 245
MESSAGE 1 DONE
I NO * MESSAGE 0 DONE
```

Bien, espero que la rutina os sirva de algo, por lo menos teneis la seguridad de que funciona, pues es la misma que está en el Freeze Aliens, pero claro, vosotros, tendreis que hacerle las modificaciones necesarias para vuestras aventuras.

Limitaciones del PAW:

Dentro del PAW hay algunas características que creo de importante mención, como es el caso del problema de la página 0. En esta página es donde se introduce todo lo relacionado con la programación, es decir, que aunque vosotros hayais abierto otra página, la programación propiamente dicha (vocabulario, Tablas de procesos y respuestas) se introducirán en la página 0, por lo que tendréis que ser muy cuidadosos y tener muy claro si queréis hacer vuestra aventura para 48K o para 128K; si la hacéis para 48K no hay problema, pero si la hacéis para 128K es mejor que sigáis esta norma: Solamente cargar el PAW abrir otra página, en esta sólo introduciréis los mensajes, y cuando hayáis terminado (que seguramente no os quedará prácticamente memoria en esa página) abrir otra y empezar con localidades, gráficos y demás, así no tendréis problemas con la página 0. ¿OK?. Pues vale.

Otro gran problema es la cabecera Basic protegida de los programas realizados con ella, que a los que sólo conocen el PAW, tendrán que prescindir de pantalla de presentación, pero como aquí estamos para eso, aquí va la cabecera de las aventuras realizadas con el PAW, eso sí, en 48K:

```
10 CLEAR 28671: BORDER 0:
PAPER 0: INK 7: CLS
20 LOAD "" SCREEN$: POKE
23570,16
30 LOAD "" CODE: LOAD ""
CODE: LOAD "" CODE: POKE
23570,6
40 POKE 34902,0: POKE
34903,0: POKE 34904,0
50 RANDOMIZE USR 34793
```

Bueno PAWadictos, os dejo hasta el más que viene. Abur.■

AVENTURAS ESPAÑOLAS

presenta

El Mundo Mágico

"A pesar del frío reinante esta noche, el sudor me empieza a resbalar por la frente. Desde aquí ya puedo divisar el pueblo, donde me espera mi maestro.
¡Maldita sea! ¿Dónde demonios estará la joya que me queda por entregar al Gran Brujo?. Quizás en las montañas, en el castillo de la malvada bruja, en la espesura del bosque...
pero ¿donde buscarla?
¡Oh, no!
La noche se desvanece, y con ella mi última esperanza de ser el sucesor de mi maestro.
Mi tiempo terminó..."

Pedidos contra-reembolso* a:
Alberto R. Cuesta
Aventuras Españolas
Po. de la Estación 15, 5-B
28807-Alcala de Henares
MADRID
Tfno. (91) 888-96-79

* PRECIO DE LA AVENTURA (48K O 128K)+INSTRUCCIONES: 800 PTS. (GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)



¡Things! y Mundo Subterraneo

Es increible lo fértiles que llegan a ser las mentes de algunos programadores, de un tiempo a esta parte, JON nos está enviando aventuras como quién hace churros, y lo más alucinante es que son unos churros ¡¡muy buenos!!

Por THE DARK MASTER

Una de sus últimas creaciones es "THINGS!" (COSAS) para Spectrum 48K, y está bastante bien. Somos uno de los bien avenidos vecinos de cualquier pueblecito pesquero gallego. Paseando por la fábrica de hielo, nos encontramos a Eddi, quién nos avisa de que el mar está infestado de horripilantes seres que han tomado por costumbre merendarse a todo ciudadano que se hacerca a ellos. Los vecinos, asustados e impotentes ante tamaña amenaza, se han refugiado en la lonja (para los que vivan en los monegros diré que una lonja es una especie de mercado en el que se subasta el mescado) que parece ser el único lugar seguro (por el momento). El único defecto que quizá podríamos achacarle a esta aventura, es que al principio resulta un poco difícil de jugar debido al continuo acecho de los hambrientos seres.

Pantalla: 5 Gráficos: 7 Programación: 7 Personajes: 6 Jugabilidad: 5 Adicción: 7 Programa: Jon, Guión: Marze.

"MUNDOSUBTERRANEO" es otra de sus creaciones, a mi entender, es la consagración de Advanced Adventure Creations. La mejor que han hecho hasta el momento (habrá que ver "FREEZE ALIENS" que dicen va a supoerar a todas las anteriores). Esta aventura es para 128K, y es una gran maravilla muy al estilo de "El Ojo", sólo que aquí la mayor parte de las localidades están bajo tierra (y hay un montón) encontrándonos solamente cuatro o cinco en el exterior. El ambiente es muy, muy bueno, sustentado sólidamente por unos gráficos más que correctos. Nos vamos a encontrar Orcos, Kenders y todo tipo de personajes fantásticos que componen un mundo subterraneo de lo más atractivo. Os la recomiendo especialmente.

Gráficos: 8 Programación: 8 Jugabilidad:8 Personajes: 9 Adicción:9 Programa, Gráficos y Guión: JON.

Pedidlas a Advenced Adventure Creations
Juan Manuel Martín Castillo
Barrio Das Chaves, 6 Fazouro,
27789 Foz (LUGO)
Tel: (982) 13-67-35

Rol Scanner

Bard's Tale (II)

¡Buenasss!. Aquí estamos de nuevo con más información sobre vuestro juego de Rol favorito. Lo primero es daros una disculpapor no haber podido salir antes este artículo, pero ha sido por motivos ajenos a nuestra voluntad (ni por culpa de la revista). Pero vayamos por fin al artículo en cuestión.

Suponemos que no habéis tenido problemas con el artículo anterior, pero de todas formas en este número os ayudaremos con los dos primeros niveles.

Guía turística de los lugares de interés del pueblo (nivel 1).

Ante todo deciros que el pueblo se llama Skara Brae. Aparte de la guarida podemos encontrar:

-La Armería (Garth's equipement shoppe).

Lugar donde los aventureros podrán comprar y vender objetos de toda índole. Es conbeniente que compréis al principio, pero después debéis usarlo de almacén ya que venderemos los objetos sobrantes para conseguir más oro.

Primero deberemos elegir el personaje con el que deseamos comerciar para a continuación elegir dentro de las siguientes opciones:

-Buy an item (comprar un objeto): Lista de objetos disponibles en la tienda con su precio. Para avanzar o retroceder en la lista, pulsaremos F o B, o cursores según el ordenador. Para seleccionar un objeto en Sp pulsaremos P y el número del objeto, y en PC pulsaremos enter.

-Sell an item (vender un objeto): Lista de objetos del personaje elegido con el precio que te ofrecen (no os molestéis en regatear).

-Identify item (identificar objeto): Igual que vender, pero identificar. Puede ocurrir que al encontrar un objeto durante el juego no lo reconozcamos, por lo que deberemos identificarlo primero para poder utilizarlo, aunque algunas veces sepamos de que objeto se trata.

-Pool gold (pedir oro): Igual a la opción Pool gold que aparecía en la hoja del personaje.

-Done (hecho): Terminar con este personaje (para elegir a otro).

-Review Board.

Es el lugar donde los personajes podrán avanzar niveles por la experiencia, adquirir nuevos hechizos o cambiar la clase de magia:

-Advancement (avance): Aquí se te recompensa por los méritos anteriores. Elige el personaje a avanzar, si ha hecho méritos suficientes avanzará al nivel siguiente, si no, te indicará cuanta experiencia necesitas para hacerlo. Al subir de nivel, una característica cualquiera aumentará un grado (máximo 18), mejorándose sus habilidades profesionales (p.e. los guerreros pegarán más y más veces, etc).

-Spell acquiring (adquisición de hechizos), (sólo magos): Al adquirir nuevos niveles de experiencia, los magos podrán ampliar sus conocimientos mágicos con nuevas listas de hechizos de las distintas clases de magia (dependiendo de la clase actual del mago), hasta un máximo de 7 listas por clase (niveles mágicos).

-Change class (cambio de clase) (sólo magos): Nos permite cambiar nuestro mago de tipo de magia. Veréis aparecer dos clases nuevas, además de las de Conjurer y Magician, que son Wizard y Sorcerer que son más "potentes" que las anteriores y que no aparecían en la creación de personajes. Sólo se podrá cambiar de clase si al menos conocemos tres listas de la clase en la que está el mago. Una vez cambiado de clase no se podrá volver a ella, TEN CUIDADO.

NOTA:En la versión de PC al realizar cualquierade estas acciones, el tribunal del Review Board nos hará una pregunta sobre nuestros conocimientos del pueblo (pedirá el nombre de una calle). Para saber la respuesta deberemos de haber recorrido todo el pueblo preguntando por los nombres de las calles. Esto se hace dándole a la tecla "?". Alguien nos dirá la hora del día, el nombre de la calle y el punto hacia donde miramos en ese momento.

-Roscoe's energy emporium.

Donde nuestros personajes recuperarán sus SpPt a cambio de dinero. Muy útil cuando has perdido muchos y tienes un límite alto, puesto que en el pueblo, durante el día, recuperas con cada personaje un SpPt cada 20 segundos de juego real.

-Temple.

Hay varios templos repartidos por el pueblo que a cambio de dinero pueden curar nuestra Cond (subir puntos, curar venenos, etc), resucitar, e incluso recuperar los niveles perdidos en combate (sí, sí, perdidos, no es

PALACE
HOTEL
(VERSIÓN 2.0)
GRÁFICOS REALISTAS,
GUIÓN INCREIBLE Y
PROGRAMACIÓN REALIZADA
POR EL AUTOR DE
"EL LIBRO NEGRO".
A PARTIR DEL 1 DE ENERO

errata).

Existe sim embargo una excepción (indicada en el mapa), que en vez de curarnos, nos franquea el paso a niveles más avanzados si contestamos correctamente a su pregunta (no es aconsejable que acertéis muy pronto, os va la vida en ello).

-Taverns.

A pesar de lo que pudiera creerse, no son lugares muy alegres ya sólo podemos tomar un trago o hablar con el tabernero.

-Order to drink (beber): Debes elegir el personajeque va a bober y que deseas que beba. Queda muy bonito, pero al único que le sirve es al bardo, que recuperará su voz (cosa muy frecuente cuando se tienen pocos niveles).

-Talk to the barkeep (hablar con el tabernero): Uno de los personajes deberá sobornar al tabernero, el cual te dará información más o menos útil sugún la cuantía del soborno.

A continuación os ofrecemos una lista con los hechizos correspondientes a los tres primeros niveles de magia para Conjurer y Magician, con sus abreblaturas. Hasta que no hayáis aprendido las listas en el Review Board no os servirá.

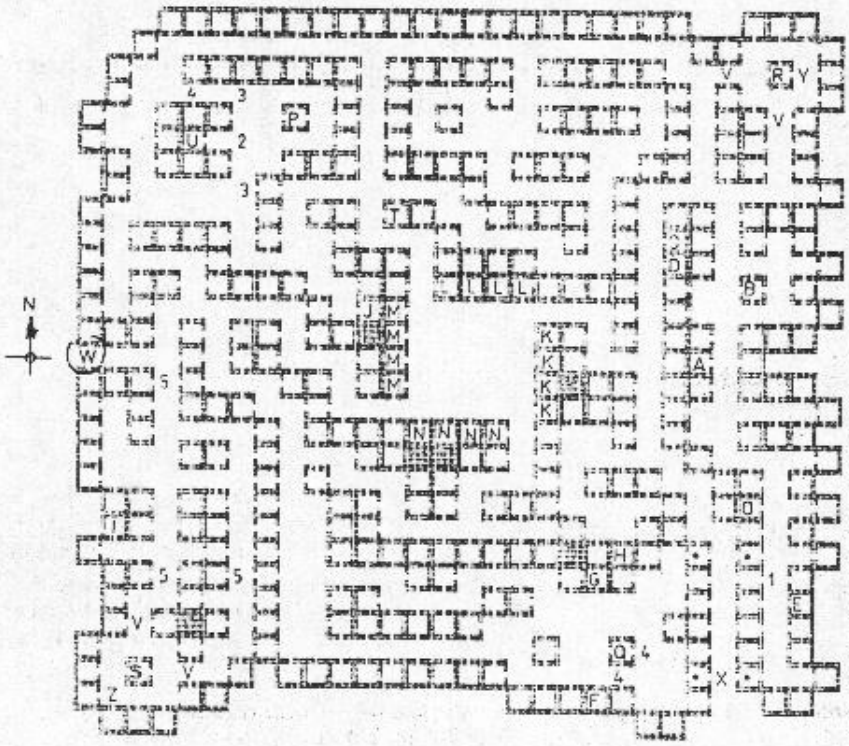
Conjurer		Magician	
Nombre	Abrebiatura	Nombre	Abrebiatura
NIVEL 1			
Mage Flame	MAFL	Vorpal Plating	VOPL
Arc of Fire	ARFI	Air Armour	AIAR
Sorcerer Shield	SOSH	Steelight Spell	STLI
Trap Zap	TRZP	Scry Site	SCSI
NIVEL 2			
Freeze Foes	FRFO	Holly Water	OWA
Magic Compass	MACO	Wither Strike	WIST
Battle Skill	BASK	Mage Gauntlets	MAGA
Word of Healing	WOHL	Area Enchanted	AREN
NIVEL 3			
Magerstar	MAST	Mystic Shield	MYSH
Lesser Review	LERE	Ogrestrench	OGST
Levitation	LEVI	Mithril Might	MIMI
Warstrike	WAST	Starflare	STFL

Y por ahora dejamos la información sobre los primeros niveles. Pero en próximos números irán apareciendo los siguientes niveles por orden de dificultad, a la vez que nuevas listas de hechizos.

Por si tenéis alguna duda sobre los mapas de los niveles 1 y 2, sobre los hechizos mencionados o, en general, sobre alguno de los temas tratados, escribir a:

Club de Rol & Estrategia
Shadow's Keepers: sección FORCE MAJEuRE
C/Wenceslao Martínez N.20
23700 Linares (Jaen)

Los Maestros del ROL
BORFOS



Skara Brae: Nivel 1

Llamadas del pueblo

A: The Guild (Guarida); es la salida del grupo.
B: The Garth's Equipement Shoppe (armería).
C: Review Board
D: Sinister Inn (Taberna).
E: Scalet Bard (Taberna); pide vino al posadero para acceder a la bodega.
F: Archmage Inn (Taberna).
G: Ask Y'Mother (Taberna).
H: Dragon Breath (Taberna).
I: Skull Tabern (Taberna).
J: Drawblade (Taberna).
K: Mad God (Templo).
L: Great Gods (Templo).
M: Greates Gods (Templo).
N: Greater Gods (Templo).
O: Thief Temple (Templo).
P: 100 Blessings (Templo).
Q: Tmpl of Klosk (templo).
R: Kylearan's Tower.
S: Mangar's Tower.
T: Roscoe's Energy Emporium.
U: The Harkyn's Castle.
V: Iron Gates (Verjas); Impiden el paso hacia las torres.
W: The City Gate (Entrada del pueblo); está bloqueada.
X: Sinister Street (Calle sin fin); los puntos representan el límite de casas que se puede avanzar en esta calle..
Y: ?; la explicación se dará en otro número.
1: Samurai (Guardián).
2: Gry Dragon (Guardián del castillo).
3: Stone Golem (Guardián).
4: Stone Giant (Guardián).
5: Ogre Lord (Guardián).

EDGAR ALLAN POE

Título: La Gaya Ciencia, S.A.
Ediciones: 1ª 1975, 2ª 1981.
Traducción: Julio Cortázar.

Edgar Allan Poe, sin duda uno de los maestros del terror contemporáneo, vivió entre 1809 y 1849. Huérfano a los dos años, fue recogido por un rico comerciante de Virginia que lo llevó a Inglaterra. A su vuelta a los Estados Unidos ya se distinguía por su viva inteligencia y por un carácter muy turbulento. La bebida y el juego le hicieron contraer numerosas deudas que finalmente su padrastro decidió no seguir pagando. Fue expulsado de la universidad y de la academia militar de West Point por disciplina. Vivió en Europa, llevando una vida aventurera, vivió en Baltimore a costa de una tía suya, viuda y pobre costurera. Pasaba el tiempo emborrachándose y escribiendo versos, sin encontrar trabajo. Tras la publicación de su segundo libro de poemas (el primero que firmaba con su nombre) alcanzó bastante fama como crítico. En 1836 contrajo matrimonio con su prima Virginia Clem de apenas catorce años. Ambos se trasladaron a Nueva York donde colaboró en varias revistas de poca categoría. Publicó dos volúmenes de cuentos que nadie compró. La pobreza y los disgustos acabaron con la vida de su esposa que murió tísica en 1847. Poe siguió malviviendo de dar conferencias e intentó casarse con varias mujeres ricas, sin conseguirlo. Debido a su patente alcoholería le encontraron poco menos que muerto en una taberna de Baltimore. Falleció en una cama de hospital en el año 1849.

¡¡¡¿Y éste es el Edgar Alan Poe del que tanto hablan?!!!

Una macabra biografía para un autor macabro, pero me permitiréis que diga que si llevando esta miserable existencia obtuvo su genio leterario y consiguió escribir otras obras maestras como "Las Aventuras de Arthur Gordon Pym" o "El Asesino de la Calle Morque", sin duda, mereció la pena.

El libro que debería ya haber comentado, es una obra de imprescindible lectura para cualquier aventurero. Se trata de tres relatos cortos, de los cuales el mejor es "El Escarabajo de Oro", donde se mezclan elementos como la criptografía y los tesoros enterrados por antiguos piratas. El protagonista del cuento parece un reflejo de la personalidad del propio Poe. "La Carta Robada", es una aventura detectivesca, en la que prima la lógica y la razón. "El Manuscrito Hallado en una Botella", es un cuento de apenas treinta páginas, en el que Poe nos dejará ya entrever su carácter macabro y siniestro que encontraremos a lo largo de muchas de sus obras.

Si alguna vez, de pasada encontrais alguno de estos cuentos, o los tres, no dejéis de comprarlos. En mi "ranking" pribado, Edgar Allan Poe, sigue muy de cerca al inquilino de la primera posición, el inigualable Howard Philips Lovecraft.