

Z FOR ZERO

Portavoz oficial del Year Zero Club

LOS "OSCAR"

DE LA AVENTURA



FEPA '92

Z FOR ZERO

Portavoz del Year Zero Club

nº 3 * Enero 1992 * 250 ptas

Editor: Carlos Serrano

Redactor Jefe: José Ramón Álvarez

Maquetación: Dan Colour '91

Publicidad: Emilio Corral

Staff Writers: Xaquín Novas *

Josef Smith * Carlos Mas

Colaboradores: Antón Taboada Souto

* Kenny Murdocj

Redacción, Administración y Publi-

cidad: Avda. das Camelias 28,20C - 36202

Vigo (Spain). Tlfno. 986-423257.

SUMARIO:

Pág.3	Sumario ✓
Pág.4	Carta del Editor ✓
Pág.7	Comic Strip ✓
Pág.11	Guía del Ocio ✓
Pág.14	Zero Chronicles ✓
Pág.17	Year Zero Club informa ✓
Pág.18	La clave ✓
Pág.22	Premios Aventura 1991 ✗
Pág.25	Zero Top Ten ✓
Pág.26	Todo queda en casa →
Pág.28	Zero News →
Pág.31	Zero Questions →
Pág.33	Para los indecisos
Pág.34	Zero Quiz →
Pág.35	Zero Interview →
Pág.40	Programmin' with...
Pág.44	<u>Zero Scoops</u>
Pág.49	Encuesta
Pág.51	Tomorrow's World

Z FOR ZERO es una publicación del Year Zero Club y se edita en exclusiva para sus socios abonados.

El contenido íntegro de este fanzine es Copyright (c) 1991 por Year Zero Software S.p.A. Todos los derechos quedan reservados.

Sin embargo, se permite la difusión de su contenido siempre que se cite la fuente y el titular del Copyright.

Z FOR ZERO no se hace en absoluto responsable por las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. La opinión de Z FOR ZERO queda representada en la sección "Carta del Editor".

Carta del Editor

"Viento en popa". Así podría titularse este editorial, si no fuera porque no me gustan los títulos, esa manía de poner nombre a todo. La cuestión es que pese a quien pese, esto marcha.

El YEAR ZERO CLUB es una brillante realidad. El Z FOR ZERO, un fanzine consolidado. Y YEAR ZERO SOFT, una Empresa fuerte y con muchas iniciativas. Hace meses, unos cuantos pesimistas aún querían animarnos a que lo dejásemos todo, cuando en estas mismas páginas escribí contra quienes nos tildaban de "infantiles", por querer hacer lo que nos gusta. Ahora, cuando podríamos perfectamente hacerles tragar sus palabras, cosa que no es de nuestro estilo, es sin embargo el momento de reflexionar.

No hablamos desde la cumbre, porque esa cumbre o bien no existe, o no nos interesa. No somos de los que se autoproclaman "los mejores", o "el único club", y no mencionaré nombres que están en la mente de todos, pero es que el desprecio con que ciertos personajillos tratan a los demás es algo que pasa de castaño oscuro.

Simplemente proclamamos lo que es una realidad imposible de ocultar: Nuestro fanzine tiene cada día más abonados, el Club crece lenta pero firmemente, y esto es algo que nos llena de satisfacción. Una vez más vamos a declarar que no es ni será jamás nuestra intención obtener beneficios económicos. ¡Ojalá este fanzine pudiera distribuirse gratuitamente entre todos vosotros! Lo que deseamos lo decimos abiertamente, no ocultamos la verdad, y cualquier opinión tiene su libre cabida en estas páginas.

La libertad de expresión no se niega, sino que se coarta, desde otros lugares. Por ejemplo, añadiendo "comen-

taríos" del director a una carta publicada en un fanzine, que hacen bajar la cabeza al autor de esa carta. O diciendo cosas como "no os paséis en vuestras críticas" a los asombrados socios de un club. Esa libertad de expresión se coarta también cuando alguien pregunta, y la respuesta es un "cabreo" monumental del director, o cuando alguien cuestiona la forma de llevar el club, y se amenaza con el cierre.

"Noticias veraces, opiniones independientes". Ese es nuestro lema, y es la forma en que ésto se lleva. Quizá a alguno le parezca algo imposible, o tal vez hasta algo demasiado obvio. Pero ni uno ni lo otro: no es imposible, aquí se hace; no es obvio, en otros sitios no se respeta.

Vamos entre todos a recorrer un largo camino este año. Un camino que quizá esté plagado de dificultades, pero que en ningún caso serán suficientes como para hacernos temblar. Ya dijimos en otra ocasión que aunque no seamos muchos, aunque solo tuviesemos un lector, el Z FOR ZERO seguiría adelante. Porque nuestro afán no es el beneficio, ni como dicen otros, el "mantener equilibrado el presupuesto". Queremos seros de ayuda, queremos que entre todos tengamos la voz suficiente como para alzarla sin miedo a represalias. Y por favor, que nadie entienda por "represalias" fusilamientos masivos ni cosas de esas.

Para todo esto necesitamos tu apoyo. Gracias por darnos tu confianza, porque con ella salimos adelante. No hay trabajo "duro", ni "desplazamientos en coche hasta Valencia" que nos hagan temblar. No estamos aquí para pensar en el dinero y el tiempo perdido, sino para que tú disfrutes de tu ocio en libertad, por muy raro que suene.

¿Y a ti que te parece todo ésto? •

EL LIBRO NEGRO



ALL-ENTERTAINMENT SOFTWARE FROM YEAR ZERO

ZERO CHRONICLES

‡ Por Xaquín Novas

Tal y como os prometimos, en este número vamos a tratar de introducirnos en la aventura más internacional de YEAR ZERO SOFT: nada menos que GENERALISSIMO TAKER es su nombre, y éste es su contenido...

EL GENERALISIMO INGLÉS

Por una vez, y sin que sirva de precedente, hablar del "Generalísimo" no va a traer nefandos recuerdos a las memorias, porque en Year Zero Software se han encargado de ello. Generalissimo Taker es un programa que paradójicamente tuvo mucho que ver con el ya comentado en esta misma sección, Tijeras.

En efecto, cuando el proyecto fue presentado, era muy diferente a lo que iba a terminar siendo: en un primer momento la idea era realizar algo semejante a Jack the Ripper, la fenomenal aventura de CRL que fue traducida al castellano por Fran Morell hace un año. La diferencia sería que el protagonista llegaba a Londres para investigar los crímenes de un maniaco con unas tijeras. Como véis, nada que ver con lo que al final sucedió, ya que entre Fran y Kenny decidieron que se realizase en inglés.

Los cambios continuaron: el protagonista deja de ser un detective y se convierte en un abogado, y el "maniaco" desaparece, dejando tan solo el ambiente de nebuloso Londres como fondo. Pero aquí no paró la cosa: luego se decidió que el marco de la aventura debería transcurrir en el futuro, y finalmente el guión salió de todo este conglomerado. Pero ya no tenía ni una coma de semejanza con el inicial.

Como ya podréis comprender, el guión inicial fue en buena medida retomado para Tijeras, pero respecto a Genera-

lissimo, ya no quedaba nada en pie. Así pues, el título cambió: iba a ser "Scissors" ("tijeras" en inglés), pero pasó a "Quid Juris...?". Un título muy "jurídico", de la cosecha de Fran Morell. Pero evidentemente la cosa no quedó ahí, y el título final fue "Generalissimo Taker", en honor al Dictador omnipresente que aparece a lo largo de toda la aventura.

¿Hubo algo que no cambiase? Pues algo sí que hubo: en realidad, todas estas indecisiones afectaron exclusivamente al guión, ya que el programa en sí no sufrió mayores cambios desde un principio: pocos gráficos, pero de alta calidad, abundante texto, y un trasfondo de amenazante terror. Lo cierto es que tras toda esta odisea el programa fue terminado satisfactoriamente, y que desde entonces ha supuesto para Year Zero Soft la "punta de lanza" de su apertura al mercado inglés. En cuanto tengamos más noticias sobre esto, os las comunicaremos.

Generalissimo de las Aventuras.

Cuando se escribió el guión de esta aventura aún estaban de moda las ideas apocalípticas sobre la III Guerra Mundial (aunque para más de uno siguen vigentes), y aún existía una cosa llamada "U.R.S.S.". Esto será algo que haya que explicar a nuestros nietos, si nos preguntan de qué va Generalissimo Taker. Porque la idea central es la de una Inglaterra post-holocausto atómico, en la que un cruel dictador se ha adueñado del poder, algo así como el "Gran Hermano" de 1984, la novela de Orwell. En un ambiente pesadillesco, la misión parece un imposible: encontrar las pruebas de la inocencia de nuestro amigo Justin, acusado del asesinato del último Gobernador.

No vamos a contaros más, porque sería como destripar el argumento de una película, que es casi lo que parece este

guión. Una idea muy buena, un argumento excelente, un desarrollo limpio y sin altibajos, en fin, realmente muy bueno. La jugabilidad del programa es algo que casi no nos atrevemos a comentar, y no es por nada, es que habría que ser inglés para enterarse. Los diálogos son muy difíciles de entender si no sabes muy bien esa lengua o no tienes un diccionario, y una lástima que no haya una traducción al castellano prevista para la aventura.

La cuestión gráfica es algo digno de destacar. Desde el lejano "El día después", primero en BCL y luego en Year Zero Software, se ha tratado de buscar la perfecta conjunción textos-gráficos, y aquí se ha logrado perfectamente. Los pocos pero excepcionales gráficos son una obra maestra de Xerome, especialista en estas cuestiones. Las escenas se dibujan con tanto patetismo que no nos extrañaría nada que en UK las censuraran, como hicieron con Jack the Ripper. Imposible quedar indiferentes ante ellas, sobre todo si las mezclas con la perfecta atmósfera de opresión y agobio a lo largo del juego.

Si ya has jugado otras aventuras en inglés y no quieres perderte una realmente sensacional, no tengas dudas sobre qué es lo que debes hacer: Generalissimo Taker es tu juego.

GENERALISSIMO TAKER:	
Originalidad.....	85%
Argumento.....	95%
Buión.....	90%
Jugabilidad.....	90%
Literatura.....	80%
Gráficos.....	90%
Efectos.....	---
TOTAL.....	90%

LA CLAVE de tus aventuras.

* Por Xaquín Novas

Hace tiempo que no se reciben cartas para esta sección, así que he de suponer que o bien estáis conformes con lo que hasta ahora se ha publicado, o que no la leéis para nada. Como ésto segundo es muy fuerte, me inclino por creer que os gustaría que siguiese con...

TERROR FROM SARNATH (2)

La primera parte terminaba, como recordaréis, con la partida desde Rhode de los tres protagonistas: Ryan, Dwrynn y Filocrematos. La segunda se inicia precisamente con la llegada de todos al antiguo puerto de la flota ateniense: Phaleron. Aquí, aún dentro del barco, tendremos primero que cumplir con las mínimas normas de cortesía y despedirnos del capitán, quien nos obsequiará con un último presente. Lo cogemos y ya estamos dispuestos a proseguir el viaje, porque la cosa no termina aquí: si preguntamos a cierto personaje que anda por los muelles, nos indicará que ha visto algo extraño ultimamente, relacionado con la hija del jefe Ghondomar. Así conoceremos nuestro destino, pero para llegar a él hay que negociar un poco: entremos en el mercado, pero cuidándonos tanto de mantener a Filocrematos como a Dwrynn apartados, no sea que sucumban a las tentaciones del mercantilismo.

Cambiada nuestra mercancía, partamos camino de Atenas, y como en aquella época aún no habían sido alzados los monumentos que hoy la adornan (en ruínas), no es necesario ningún viaje turístico: en las puertas hay un par de soldados, y si andamos listos, podremos hacernos con la

pesada coraza de uno de ellos. Guardémosla, pues será muy necesaria. Volvemos a los muelles, donde vemos un navío que podría llevarnos. Como los griegos no se andan por las ramas, nos pedirán algo a cambio del transporte. En primer lugar, es muy importante que nos reconozcamos como rodios, mediante una moneda que nos pasará Filocrematos (con quien queda así saldada su deuda, aunque él querrá volver a su casa, y ya no tiene más remedio que seguirnos). La moneda lleva grabada la rosa símbolo de Rhode, pero no es pago suficiente para pagar el pasaje: es necesario más dinero.

Si seguimos estas instrucciones, ya estaremos camino del siguiente punto del viaje: la colonia fenicia de Tiro. De este modo se cumplen las profecías de nuestro buen druida, quien nos había hablado de un viaje por el Oriente. Pero tenemos pendiente otra profecía: la del sacerdote del templo de Helios, en Rhode, quien nos advirtió que viajaríamos por el mar (cumplido) y que encontraríamos la muerte al final (¡aún no!). Habrá que evitar que se cumpla este destino cruel, así que abre los ojos.

En el puerto se encuentra la estatua de Melqart, el dios marino de los fenicios, y en su base hay algo de valor. Pero lo interesante está en el templo: se están celebrando la Fiesta del despertar de Melqart, en la que los turistas no son muy bien recibidos. Es necesario que entremos en el templo, así que busquemos una indumentaria adecuada para ello. Allí dentro las cosas tampoco van a ser fáciles, si no llevabas puesta la coraza estás perdido. Una vez solvetados los problemas que puedan surgir, no te detengas admirando los tesoros, y decídate por la cultura: coge el pergamino, y haz que te lo lea Filocrematos. Se trata de una advertencia.

En la salida sur de la ciudad encontrarás una caravana a punto de salir. Puedes preguntarles por Brandath, quizá sepan algo, pero lo importante es que te hagas con un "medio de transporte". Como no les quedan "600", confórmate con un camello, pero no esperes aprender a tratarlo a la primera. Te servirá para no perderte en la indómita Tierra de Mnar, jamás hoyada por el hombre, pero sí por ciertas criaturas que tienen poco de humanas, y ante las cuales tu cabalgadura huirá espantada.

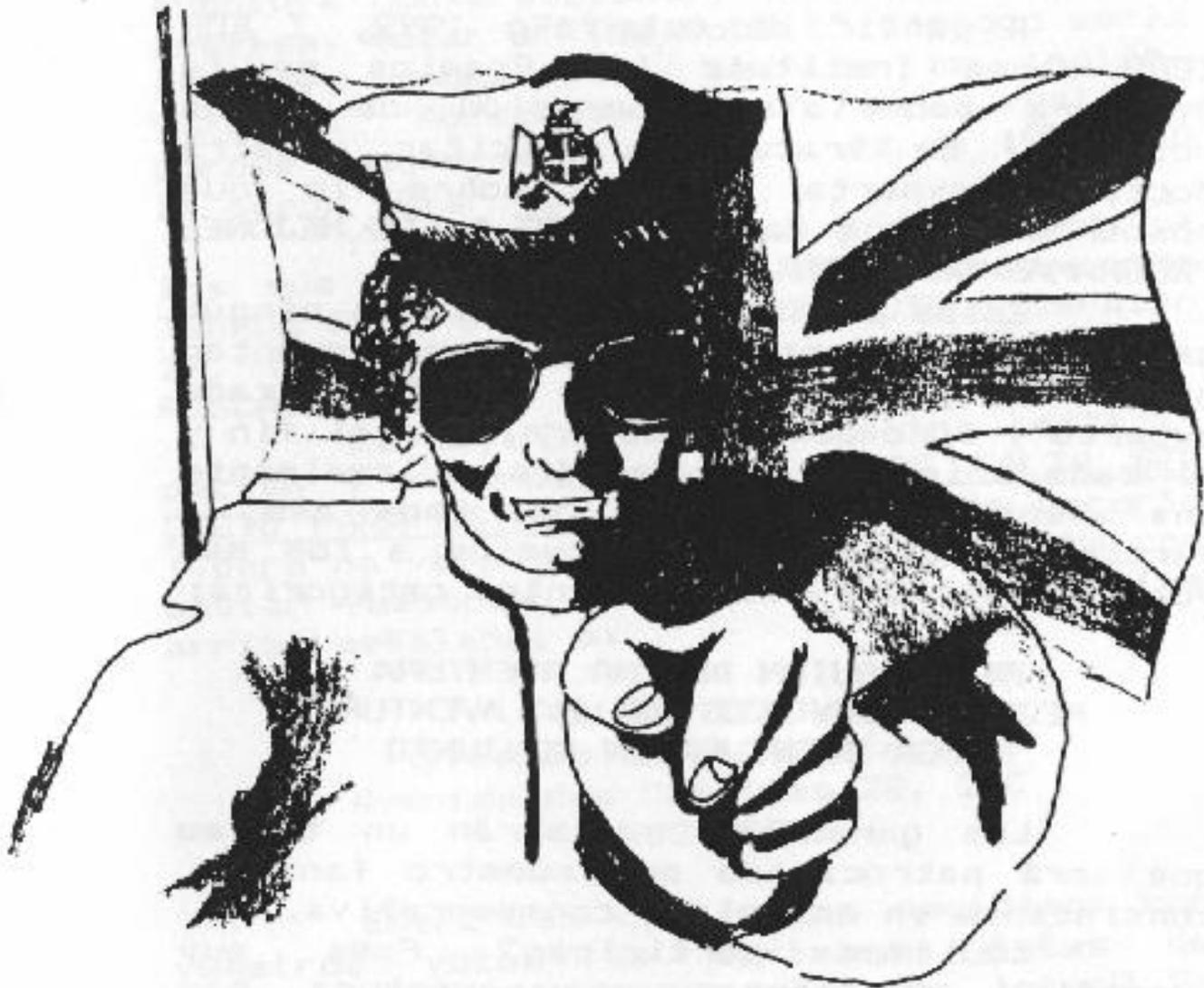
Si superas los obstáculos, estarás al fin frente a un extraño lago en medio del desierto. No se te ocurra darte un bañito antes de hacer dos cosas: sacarte algo pesado en encima, y... alimentar a los "pececillos". Una vez hecho, adéntrate sin miedo en el agua, y sumérgete un poco ¡pero no te olvides respirar!

En el fondo del lago hay algo interesante: la entrada a un mundo subterráneo, la perdida ciudad de Sarnath, destruida hace siglos por los dioses, y habitada ahora por oscuras alimañas, dispuestas a rendir culto a cambio de princesas de cabellos dorados. Es la hora de "desfacer entuertos", así que recuerda lo que decía el pergamino y ponlo en práctica. Cuando hayas rescatado a Brandath por fin, sal de Sarnath cuanto antes y... prepárate, porque las sorpresas aún no han empezado.

Pero éso será el motivo para otro artículo. ¡No te lo pierdas! ■

~~~~~  
EN YEAR ZERO SOFT buscamos grafistas para hacer pruebas. Si te crees bueno, mándanos tu trabajo, en cualquier formato, incluso sobre papel, a YEAR ZERO SOFT. Avenida das Camelias 28, 2ºC. 36202 Vigo. ¡Hay un puesto en nuestra plantilla esperándote!

"Britain needs U"



GENERALISSIMO  
TAKER



ALL-ENTERTAINMENT SOFTWARE FROM YEAR ZERO

# GRANDES PREMIOS Z FOR ZERO DE LA AVENTURA 1991

A partir de este año 1992, Z FOR ZERO desea instituir los Premios de la Aventura con la colaboración de todos vosotros. Se trata de solicitar vuestra docta y experta opinión sobre lo que nosotros vamos a dar: **PREMIOS A LOS MEJORES PROGRAMAS DE AVENTURA DEL AÑO.**

Estos premios, que no tienen ningún precedente en España, queremos que cuenten no con la participación de ningún "Jurado experto", sino con la vuestra, que al fin y al cabo sois los que decidís si realmente una aventura os gusta o no. Cada año, a partir de este, daremos premios a los más votados de entre las siguientes categorías:

**MEJOR GUIÓN DE UNA AVENTURA  
MEJORES GRAFICOS DE UNA AVENTURA  
MEJOR AVENTURA EN CONJUNTO**

Los ganadores recibirán un trofeo que será patrocinado por nuestro fanzine, consistente en una placa conmemorativa.

¿Quiénes participan? Pues muy sencillos: al cargar una aventura hay siempre (o casi) un símbolo de Copyright, y a continuación un año. Pues ese es el baremos para saber a qué año pertenece una aventura en caso de duda, porque en principio vamos a dejar **totalmente abierta la elección**, sin listas previas de ningún tipo. Podéis votar a cualquier aventura, sea de una casa importante, o una "homegrown", siempre que se trate de una AVENTURA CONVERSACIONAL, EN CASTELLANO, Y HECHA EN 1991 o ANTES DE 1991. Para dar una oportunidad a todos, y para ampliar el cupo, hemos decidido que el mejor programa de 1991 sea también el mejor de "antes de

1991". Así pues, cualquier aventura, siempre que no haya salido este año de 1992, es válida para entrar en vuestros cómputos. Es decir, que por ejemplo:

Votar a "Indiana Jones and the Last Crusade" no valdría, porque no es una aventura conversacional, sino una aventura gráfica. Votar a "The Hobbit" tampoco sería válido, porque está escrita en inglés. Votar a "Abracadabra" sí sería válido, porque aunque esta aventura es de 1988, se le puede votar igualmente.

Y por supuesto que podéis votar a las que se hicieron el año pasado, como TERROR FROM SARNATH, PALACE HOTEL (versión 2), LOS TEMPLOS SAGRADOS, JOHNNIE VERSO, RESCATE, etc...

Es muy importante vuestra participación y recordad que NO HACE FALTA SER SOCIO PARA VOTAR, cualquiera puede hacerlo (ipero no vale votar dos veces!), basta con enviar vuestros votos para las categorías arriba señaladas a:

Z FOR ZERO  
(Premios de la Aventura)  
Avenida das Camelias 28, 29C  
36202 VIBO

Entre las cartas que recibamos con vuestros votos se sortearán lotes de software de YEAR ZERO. ¿Cuántos lotes? Se sorteará un número dependiendo de las cartas que recibamos, en una proporción del 25%. Es decir, que si recibimos 1000 votos (¡ojalá!) se sortearían 250 lotes. ¡¡Si no te toca es que realmente estás gafado!!

Podéis empezar a votar desde ya mismo, porque el plazo es sólo hasta el 10 de marzo de 1992. En nuestro fanzine de ese mes saldrán los ganadores, a quienes entregaremos las placas personalmente, si es posible, y si no, ipues también!

¡¡ESPERAMOS VUESTROS VOTOS... YA!!

# TERROR

*from* SARNATH



*Hace 3.000 años...*

ALL - ENTERTAINMENT SOFTWARE FROM YEAR ZERO

# ZERO TOP TEN

Ya estamos de nuevo para ofreceros la cuarta lista del TOP TEN, y esta vez con bastantes novedades. De lo que no cabe duda es que para gustos no hay nada escrito, y prueba de ello es la sorprendente aparición del ELVIRA en nuestras listas. Han llegado dos votos para este juego de rol, y uno de ellos preguntaba si es posible incluirlo en esta lista. La respuesta es evidentemente sí: ¿o es que acaso hay alguien que pueda dar una definición de "aventura"? Por si a alguno le interesa, diremos que la lista se hace con un sencillo sistema de puntuación: el primero, 10 puntos, el segundo, 9, y así hasta el 10º, que recibe 1 punto. THE CRAWLING HORROR se mantiene con fuerza en el primer lugar, pero esta vez su inmediato seguidor es TERROR FROM SARNATH. También se produce en la lista la aparición del último programa de Carlos Sisi, JOHNNIE VERSO, aunque su otro programa, EL OJO DEL DRAGON, baja en picado hasta el puesto 10º desde el segundo lugar. En fin, son vuestros votos los que mandan. Y a este respecto, por favor recordad que no nos conformamos con que votéis una sola vez. ¡Enviadnos vuestros votos todos los meses! De este modo, podremos hacer una lista más renovada y más justa, y además tendréis más posibilidades de ganar en el sorteo mensual...

- 1.... THE CRAWLING HORROR (YEAR ZERO SOFT)
- 2.... TERROR FROM SARNATH (YEAR ZERO SOFT)
- 3.... SECRET OF MONKEY ISLAND (Lucasfilm)
- 4.... INDIANA JONES AND THE... (Lucasfilm)
- 5.... EL LIBRO NEGRO (YEAR ZERO SOFT)
- 6.... LOS TEMPLOS SAGRADOS (AD)
- 7.... THE HIDEOUS (YEAR ZERO SOFT)
- 8.... JOHNNIE VERSO (Wazertown Works)
- 9.... ELVIRA (Horror Soft)
- 10... EL OJO DEL DRAGON (Wazertown Works)

Antes de marcharnos, recordad que no importa el ordenador en la que funcione la aventura o aventuras por las que votéis, pero evidentemente preferiremos ver en la lista aquellas aventuras que se encuentran actualmente en el mercado, sobre todo porque así todos podremos acceder a ellas, y no habrá excusas para piratearlas.

Os pedimos a todos los demás que no esperéis más y que rellenéis el cupón de la última página. Esperamos vuestros votos con o sin el cupón. Recordad que cada mes hay un sorteo de un lote de aventuras YEAR ZERO SOFT entre los participantes en esta lista. ¡Hay un gran premio con tu nombre escrito en él! =

## TODO QUEDA EN CASA

### Contra Dan Colour

Estimados amigos de Z FOR ZERO:

Me he quedado de piedra leyendo la entrevista que publicásteis con Dan Colour. Al parecer, debo haberme confundido de club, porque yo creía que el YEAR ZERO CLUB era un club para aventureros, hasta que he descubierto que uno de los programadores abomina de tal forma de aquéllo que le da fama, la aventura. Dan Colour no sólo dice que desprecia todas las aventuras, sino que no se detiene tampoco con el rol, e incluso llega casi a afirmar que quienes jugamos rol somos medio idiotas.

Dan, lo tuyo es auténtica "caradura", sobre todo porque tú trabajas para una compañía de aventuras. Estás tirando piedras contra tu propio tejado, y con esas posturas nunca llegaremos a despegar totalmente, siempre nos quedaremos esperando a "ser como en Inglaterra". Amigo Dan, si no te gusta lo que estás haciendo, y me parece que ese es tu caso, es mejor que te marches. Decir, como tú haces, que nunca juegas aventuras, o que te aburren, e incluso que ni siquiera juegas con las de Year Zero, es algo alucinante. Estás despreciando a tus propios compañeros, y a todos los que de algún modo estamos en este mundillo. Tu forma de insultarnos me parece peor que si lo hicieras directamente, porque lo haces como dándote importancia, cuando se ve a través de lo que dices en la entrevista que eres un tipo mediocre.

Por favor, si tienes un poco de cabeza, es mejor que le dejes tu puesto a otro y te vayas a matar marcianitos por ahí. Lo que has hecho no es lógico.

i...y contra AD!

Estimado Carles:

Me gustaría aportar mi punto de vista acerca de la polémica creada con el asunto de la desaparición de AD. Es cierto lo que dices de que en AD tan sólo pretenden sacar dinero con la venta de aventuras, pero... ¿es que acaso ésa no es la misma postura de todos los demás, e incluso la de YEAR ZERO SOFT? ¿O es que trabajáis por "amor al arte"? Creo que acusar de la forma que lo haces a AD es excesivo, no entro en si es o no justo, porque no tengo suficientes medios para juzgarlo.

Todo este asunto no hace más que perjudicar en general a la aventura, más aún de lo que la postura de AD lo hace por sí misma. Para que funcione cualquier cosa es necesario el dinero, y nadie, que yo sepa, se dedica a regalarlo por mucha afición que tenga a las aventuras. Vivimos en un país capitalista, y la base de todos los proyectos que pretenden salir adelante es el beneficio económico, por muy mal que te suene, que al parecer es así.

Si en AD consideran justo dejar de lado a los aventureros españoles después de tantas prédicas sobre este asunto, y tantos sermones de Samudio, etc, es asunto suyo, por muy fuerte que suene. A nosotros nos puede parecer bien o mal, pero al fin y al cabo es su derecho decidir cuándo y cómo quieren dejar de vender, o si consideran que no ganan bastante dinero.

Nada más. Gracias por permitirnos a todos los socios, y a mi en particular, tener una oportunidad de dar a conocer nuestras opiniones.

Here is  
the NEWS

\* Por X.R. Alvarez

### El futuro de AD

Hace dos meses os anunciábamos que el futuro de Aventuras AD era indeciso. Pues bien, parece que las quejas de nuestro Editor no iban muy descaminadas, porque nos hemos enterado que en AD lo que quieren es suspender su actividad totalmente hasta acabar su nuevo parser, para producir aventuras gráficas, sólo para 16 bits.

Por lo tanto, proyectos como la segunda parte de la Aventura Original o la tercera parte de Cozumel van a tener que esperar. El hecho de que los productos de 16 bits se vendan nueve veces más caros no ha pasado desapercibido a los "chicos" de AD, que buscan subirse al carro de Lucasfilm, dejando totalmente de lado a los al parecer obsoletos Spectrums.

Recordaréis que en el pasado número Carlos Sisi nos revelaba que en AD no tenían intención de hacer aventuras gráficas. O bien han cambiado de opinión en AD, o Carlos estaba equivocado. Es evidente que el confusionismo con el que se trata todo este asunto no favorece a nadie.

### ¡Adiós, Fran!

Fran Morell, el indiscutible líder de YEAR ZERO SOFT, nos dice adiós. La noticia nos llegó de boca del propio Fran, quien tras finalizar su último programa, TIJERAS, se mostró "muy decepcionado" por cómo estaban funcionando las cosas en el mundo de la aventura.

En una extensa entrevista, que tendréis oportunidad de leer en un próximo número de I FOR ZERO, Fran destacó el hecho de que su "antiguo hobby, el programar

aventuras", se había convertido "en un trabajo que amenazaba con ocupar la totalidad de su tiempo".

Respecto a las acciones de YEAR ZERO, de las que Fran controla el 50%, manifestó su deseo de venderlas para permitir que la Empresa funcionase con normalidad.

Cabe destacar, entre otros aspectos subrayables, que Fran se mostró dispuesto a colaborar con YEAR ZERO en un futuro, pero con dos condiciones: que no fuese como programador, y que se le permitiese un "periodo de descanso bastante amplio". Algunas fuentes especularon con que podría pasar a llevar una sección de Z FOR ZERO.

Fran fundó "Year Zero Software, Sociedade por Acciões", junto con un grupo de colaboradores, entre los que destacan Xerome y Carles Serrano, en marzo de 1989, aunque la Empresa comenzó sus operaciones el 19 de agosto. La idea original era renovar profundamente el viejo sello de BCL, aunque incorporándolo al nuevo proyecto, que consistiría en la emisión de 1050 acciones en las que se dividió el capital social. El proyecto salió adelante gracias a la labor de Fran Morell, autor de la casi totalidad de los programas del catálogo, y pronto caló entre los aventureros españoles, sorprendidos por la inusual calidad de sus producciones. Este hecho marcó el posterior desarrollo de la Empresa, que en agosto de 1991 comenzó una masiva distribución de aventuras por España y otros países europeos. ■

# The Crawling



Horror

© 1990 Year Zero Soft

## ZERO QUESTIONS

\* Por Carlos Mäs

Antes de empezar quisiera aclarar un error que se deslizó en el anterior número, y que considero grave: decía que TERROR FROM SARNATH no llevaba gráficos. Pues bien, ésto es evidentemente falso. En realidad me estaba refiriendo a THE CRAWLING HORROR. Supongo que todos os daríais cuenta, pero por si acaso, ahí queda la obligada rectificación.

¿Por qué en las elecciones de los socios no dejáis hacer campaña?

Creo que tu planteamiento no es correcto en absoluto. Cualquiera de nuestros socios tuvo, tiene, y tendrá a su total disposición todas las secciones de este fanzine para hacerse oír y pedir el apoyo de los demás. Para éso estamos: para servir de "tribuna privilegiada" a nuestros socios. ¿Recuerdas?

¿Cómo puedo conseguir los números atrasados de Z FOR ZERO?

Desgraciadamente, no se sirven números atrasados: es una política de la Dirección. Por la forma en que se concibe el fanzine, no se considera apropiado, ya que Z FOR ZERO no es una enciclopedia, sino una revista de actualidad. Si quieres que un tema determinado o un artículo concreto se repita en un próximo número, no tienes más que pedirlo. Es como un periódico: nadie pide números atrasados de un diario, porque las noticias son nuevas cada día.

¿Quién es el responsable de las "horteradas" de la última página?

Supongo que te refieres a la sección "Tomorrow's World". La respuesta está detrás de los dos puntos, si miras en

la primera página quién es el Redactor Jefe. Y tampoco es para tanto, oye.

¿Quiénes se esconden tras los seudónimos Josef Smith, Kenny Murdocj y Dan Colour? ¿D son sus verdaderos nombres?

No creo que "esconderse" sea el verbo más adecuado. Todo el mundo tiene derecho a usar un seudónimo para su trabajo, sobre todo si es de este tipo, más o menos "artístico". Pero no son sus verdaderos nombres, así que apunta los verdaderos: Josef Smith es José Manuel López, Dan Colour es Daniel Martínez y Kenny Murdocj es... bueno, pues es él mismo. En persona.

¿Qué hay que hacer para poner anuncios en el fanzine?

Depende de a qué tipo de anuncios te refieras. Si es publicidad comercial, consulta la lista de tarifas de la sección "Year Zero Club informa", y si son anuncios entre particulares, del tipo "Cambio, vendo", etc. pues simplemente nos lo envías y te lo publicamos en una página que no esté demasiado llena.

¿Qué significa "Literatura" en los comentarios de juegos? ¿Y acaso "Guión" y "Argumento" no es lo mismo?

"Literatura" hace referencia a los textos en pantalla: si son largos o cortos, bien o mal redactados, con muchas o pocas faltas de ortografía, etc. "Argumento" es la idea primaria de la aventura: por ejemplo, en TERROR FROM SARNATH se puntuó la idea de "Chico rescata damisela en peligro", y se ve si está bien o mal plasmada. El "Guión" es la aventura en sí: cómo transcurre, qué hay que hacer para solucionarla, si es o no lógica, etc.

## Zero Interview:

\* Por Carlos Serrano

En nuestra línea de acercarnos a los ganadores del polémico concurso de aventuras que en su día organizaron AD y "microhobby", este mes vamos a intentar descubrirnos a JAVIER SAN JOSÉ, un programador "en la sombra" del que casi nadie sabe.

ZFZ: Casi es obligado empezar con esta pregunta, así que háblanos un poco de tus inicios en el software, el Spectrum y las aventuras.

JSJ: Un dato curioso en torno a mis inicios es que aprendí a programar en BASIC antes de tener ordenador. Yo conocía amigos con ordenador y a través de ellos me inicié en este mundillo. En cuanto a las aventuras, uno de mis primeros juegos fue El Hobbit, el cual jugué. Luego dejé de jugar a conversacionales durante unos años y mi afición renació con la publicación de los artículos del Mundo de la Aventura en Microhobby.

ZFZ: Dinos cómo comenzó tu colaboración con el CAAD.

JSJ: Mi colaboración con el CAAD empezó a raíz de un anuncio publicado en Microhobby. Yo escribí y recibí una carta en la que se me informaba de la creación del CAAD. A raíz de esto mandé una propuesta de sección para el fanzine: un libro-juego. Y así empecé. Juan Muñoz aceptó y yo comencé a preocuparme de la sección.

ZFZ: ¿Esperabas ganar el concurso de AD?

JSJ: Realmente, no, no esperaba ganar el concurso debido a la naturaleza de la aventura que mandé (3 partes).

ZFZ: ¿Cómo recibiste la noticia?

JSJ: Casi me da un infarto cuando abrí el sobre y se me informaba que había quedado semifinalista.

ZFZ: ¿Cómo definirías a tu programa ganador? ¿Es bueno? ¿Cómo surgió la idea de

participar y en concreto la idea del programa?

JSJ: La idea del programa surgió de mi intento de continuar las aventuras de Frodo y compañía después de la guerra del Anillo. Creo que la aventura que hice se deja jugar aunque ahora, después de pasado un tiempo, creo que hay cosas que modificaría (el guión sobre todo). En concreto, la idea de participar en el concurso surgió porque tenía la aventura acabada y, bueno, no sabía qué hacer con ella, así que la mandé.

ZFZ: Dinos, en confianza, ¿preferías las 200.000 pesetas y el viaje al DAAD?

JSJ: No. Rotundamente no. Si acepté el cambio de las 200.000 pesetas y el viaje por el DAAD es porque no creía que tuviese ninguna posibilidad de quedar el primero.

ZFZ: ¿Cómo vas a trabajar con el DAAD?

JSJ: De momento estoy aprendiendo a manejar el DAAD, pero no sé cómo voy a trabajar con él. Creo que seguiré un método similar a como hacía con el PAW.

ZFZ: Pasemos a cosas más privadas: hablemos de tu persona, edad, estudios, etc...

JSJ: Edad, 21 años. Este año acabo los estudios de Ingeniería Técnica, especialidad Electrónica. Luego tengo que hacer el Proyecto y luego a la mili.

Poco más, he de añadir: me gusta leer, ir al cine, coleccionar monedas y sobre todo los juegos de rol y de tablero.

ZFZ: ¿Qué ordenadores tienes y para qué los utilizas?

JSJ: Tengo un Spectrum que es el que utilizo sobre todo para jugar aventuras y programarlas.

Luego tengo acceso a equipos PC que utilizo para programar en C, y para usar el DAAD.

ZFZ: ¿Qué trabajos has hecho hasta ahora y qué tienes en cartera?

JSJ: Hasta ahora he hecho Memorias de un Hobbit e Historia de Medialand, así como unas cuantas utilidades, sobre todo de gráficos.

En cartera tengo el desarrollo de una aventura tridimensional mediante el sistema Freescape II y un juego de rol en código máquina así como algún que otro proyecto con el DAAD.

ZFZ: ¿Qué es lo que tiene que tener una aventura para gustarte?

JSJ: Para que me guste una aventura debe tener sobre todo un sólido guión, problemas lógicos y buenos PSI's.

ZFZ: ¿Eres de los que se pasan todo el día ante el ordenador?

JSJ: No, yo suelo estar unas horas cada día. Los suficientes para trabajar en mis proyectos y que no me perjudiquen en otras actividades.

ZFZ: ¿Qué opinas del precio del software en general?

JSJ: Aquí en España está a un nivel medio respecto a otros países. Creo que excepto los precios del software profesional, lo demás (juegos sobre todo) está bastante asequible.

ZFZ: ¿Cómo reaccionarías si vieras tus aventuras pirateadas?

JSJ: Me resignaría porque sé que la piratería es un mal endémico que no se puede solucionar de la noche a la mañana.

ZFZ: ¿Qué piensas de la afición a las aventuras en España? ¿No crees que hace falta menos amor al dinero y más a la imaginación?

JSJ: La afición es bastante reciente, así que como todo lo nuevo tiene que consolidarse. Creo que ahora estamos en esa etapa. La gente se va dando cuenta de que existe ese otro tipo de juegos donde se usa más la mente que el botón de disparo. Y

ya que lo mencionas, sí creo que hace falta menos amor al dinero, pero no creo que éso esté sucediendo aquí.

ZFZ: ¿Qué opinan en tu casa sobre tu afición? ¿Cambió esa opinión tras el premio de AD?

JSJ: En mi casa todos se lo toman bastante bien. Creo que lo consideran como un "hobby" que tengo y nada más.

ZFZ: ¿Qué es lo que menos te agrada del mundo de la aventura?

JSJ: Que no se comercialicen las aventuras inglesas de hace algunos años aquí, en España. Sobre todo las míticas de Level 9, Delta 4, Melbourne House (Hobbit, Lord of the Rings, etc...)

ZFZ: ¿Tienes planes de comercializar tus aventuras de algún modo? ¿Cuál?

JSJ: No. mis aventuras las hago para entretenerme mientras las estoy haciendo. Si no fuese así no las haría. Así que de momento no pienso comercializarlas. En todo caso las dejaría para que fuesen puestas a disposición de quien quisiese en una bolsa de aventuras (siempre que sepa que nadie se va a aprovechar de mi trabajo)

ZFZ: Háblanos de cómo fue la entrega del DAAD, tu viaje a Valencia, etc.

JSJ: No sé si ya te has enterado pero el DAAD nos lo enviaron por correo. De momento no he hecho el viaje a Valencia y no sé cuándo será.

ZFZ: ¿Qué opinión te merece AD en general y sus aventuras en particular?

JSJ: AD es un grupo de gente que se ha esforzado por implantar la aventura en España, como tal yo los admiro. En cuanto a sus aventuras, me gustan, tienen sólidos guiones. Lo único que les echo en falta son buenos PBIs (y menos gráficos).

ZFZ: ¿Qué te parece el panorama de clubes y fanzines?

JSJ: Ultimamente están proliferando los clubes y fanzines dedicados a la

aventura. Creo que el panorama es increíblemente bueno y ésto demuestra que la aventura se extiende.

ZFZ: ¿Crees que los 8 bits están definitivamente acabados?

JSJ: NI HABLAR. Aún se hacen muchas cosas y muy buenas para 8 bits. Así que de momento los 8 bits seguirán dando que hablar.

ZFZ: Para finalizar, Javier, ¿te gustaría añadir algo más?

JSJ: Sí, que espero que sigáis en la línea actual y, aunque personalmente no conozco vuestro fanzine, daros ánimos para que continuéis con vuestra labor difusora de la aventura.

ZFZ: Pues muchas gracias, Javier. Esperamos ver tus nuevas aventuras muy pronto. ■

# TWEERAS

por Fran Morell



# ZERO SCOOPS

‡ Por X.R. Alvarez y Xaquín Novas

Esta vez entramos con el análisis detenido de algunos programas que se nos escaparon en la última tanda, y de otros que por simple cuestión de oportunidad es necesario estudiar con calma:

## Rescate

Si lo bueno se deja para el final, este es el caso de 3PSoft, porque después de que hace unos meses os ofreciéramos un par de decepcionantes aventuras de esta compañía, ahora le ha llegado el turno a lo bueno. No cabe duda que el programa de demostración que venía con el PAWS inglés, el "Tewk", debió impresionar la mente de más de un aventurero, entre ellos los autores de este juego. No se trata de una copia descarada, como el "Firfurcio", ni mucho menos, pero quienes en su día disfrutamos de aquella demo, hoy la vemos repetida por todas partes.

La aventura tiene un argumento bastante aceptable: somos una especie de investigadores espaciales, que tras cumplir nuestra misión, quedamos atrapados en un planeta porque nuestra nave se encuentra averiada y el mecánico ha desaparecido. A partir de ahí la aventura tiene el típico desarrollo con bares espaciales, monstruos multicolores y demás parafernalia, tan gastada que apenas si merece la pena mencionarlo.

Lo mejor está en los gráficos: una auténtica pasada. Ciertamente, los mejores que hemos visto en una aventura para Spectrum, sin caer en el monocromismo ni en la payasada. El innegable mérito corresponde a Ricardo Oyón, ganador del último

concurso de diseño gráfico de "Microhobby"; parece que por fin dan un premio justo! Pero también hay un aspecto negativo: es increíble cómo una aventura puede salir a la venta con tantas FALTAS ORTOGRAFICAS. No es que yo sea Cervantes ni mucho menos, pero es lamentable ver que quienes deberían defender el castellano (3PSoft son de Madrid) lo humillen de tal modo.

En resumen, la aventura es buena, pero sin pasarse, quizá poco original en su guión, con una atmósfera demasiado carnavalesca como para parecer creíble, pero se deja jugar y te crea gran "adicción", sea lo que sea que signifique esto. Lo mejor, los gráficos, y sólo por ellos valdría la pena este "Rescate".

#### RESCATE

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Originalidad..... | 60% |
| Argumento.....    | 65% |
| Guión.....        | 60% |
| Jugabilidad.....  | 75% |
| Literatura.....   | 40% |
| Gráficos.....     | 95% |
| Efectos.....      | 85% |
| TOTAL.....        | 75% |

#### La Isla del Tesoro

Otra aventura de 3PSoft llega a nuestras páginas, esta vez sacada de la famosa obra de Robert Louis Stevenson. Los programas que se limitan a "basarse en..." no suelen tener la calidad suficiente como para hacernos olvidar la obra original, y este no iba a ser una excepción.

La isla del tesoro es, sin embargo, por sí sola, una aventura de gran calidad. Destacando el aspecto gráfico, realmente sensacional, todo el resto no se queda atrás, y lo que es una idea tan "aventurera" como el mundo de los piratas, está perfectamente representado en su

desarrollo, que por otra parte, sigue bastante al libro. Así que si aún no lo has leído, deja ya de poner excusas y empieza de una vez; al menos te servirá para saber lo que hacer en más de una ocasión.

Lo que sucede en este programa es que sus autores se entusiasmaron tanto con los gráficos, que al parecer se olvidaron de que hay más cosas que hacer. Y por ello, aunque está dividida en dos partes, el título es la única referencia de que hay una isla, porque si resolvemos el juego (lo que por otra parte, no es tan difícil) sólo conseguiremos llegar a avistarla, prometiéndonos una segunda parte con la continuación.

Como el argumento ya os lo conocéis todos, lo único que hay que resaltar es que a Mr. Stevenson no le hubiera gustado ver tantas faltas ortográficas en "su" aventura, aunque él no escribiera en castellano. Este es un detalle que estropea mucho el juego, además de que en ocasiones hay que ser un genio para adivinar qué hacer, de no ser por el libro. Y no se trata de problemas lógicos, sino de simple continuidad.

En fin, que La isla del Tesoro es una aventura agradable, teniendo en cuenta lo que corre por ahí, y en ningún caso es mala, lo cual dice mucho a su favor, aunque pueda decepcionar a un buen "fan" de R.L.S.

| LA ISLA DEL TESORO |     |
|--------------------|-----|
| Originalidad.....  | 70% |
| Argumento.....     | --- |
| Guión.....         | 70% |
| Jugabilidad.....   | 65% |
| Literatura.....    | 55% |
| Gráficos.....      | 90% |
| Efectos.....       | --- |
| TOTAL.....         | 70% |

### El Ojo del Dragón

Esta aventura ya tiene su buen "grado de veteranía", pero aprovechamos que sigue ocupando buenos puestos en nuestro Top Ten para hablaros un poco de ella. Y lo primero que salta a la vista es lo que no hay: color.

Según nuestras fuentes, cuando Carlos Sisi la programó, no tenía un televisor en color, por lo que tuvo que "ir a ojo" (a lo mejor de ahí viene el título tan hortera). Todos los gráficos, por otro lado correctamente realizados, aunque sin excesos, son monocromáticos, con lo que le da un toque bastante original al fondo, sin proponérselo. El modo en el que se desarrolla el guión es muy semejante al de "Johnnie Verso", es decir, en un principio no sabes qué tienes que hacer, y lo vas descubriendo poco a poco. La idea es muy buena, pero se lleva a cabo de una forma poco satisfactoria: un duendecillo te cuenta todo, y por si no te enteras, te da unas instrucciones en un papel.

Wazertown Works se propone grandes cosas, pero este "ojo del dragón" (me sigue sonando a película del Bosé) se queda atrás a medida que lo juegas. Su mapeado se promete extenso, pero los 128K que usa quedan muy desaprovechados. Las más típicas historias de duendes, dragones, orcos, goblins, etc. se entremezclan lastimosamente y el guión es un desbarajuste total. La dificultad añadida del movimiento aleatorio de los PSIs, a los que tienes que ir persiguiendo por ahí como si fueran soldaditos de plomo huidos de su caja, es ya el colmo. Carlos Sisi promete mucho con su argumento, pero las historias se desvanecen en el guión, al llevarlas a la práctica.

Por si fuera poco, hay un par de bugs que estropean el juego de tal forma que si llevabas horas jugando te dan ganas

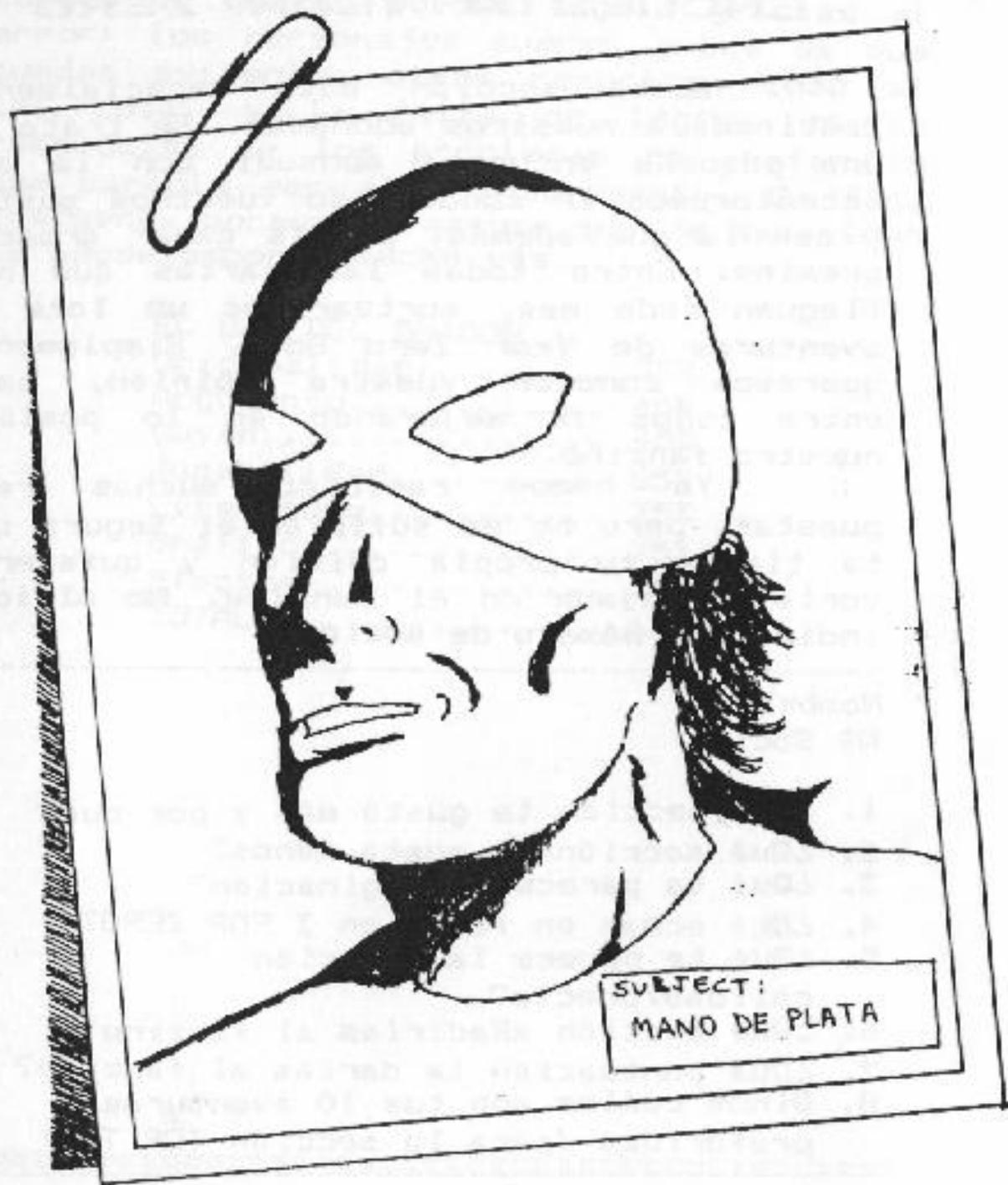
de morder el ordenador, cuando te das cuenta de que no puedes seguir gracias al error: los personajes mueren antes de que puedas evitarlo, otros resucitan como si tal cosa, y la falta de lógica en la resolución de los problemas te chafan lo que parecía ser algo interesante. En fin, una pena, porque es seguro que de Wazertown se puede esperar mucho más.

### EL OJO DEL DRAGON

|                   |     |
|-------------------|-----|
| Originalidad..... | 30% |
| Argumento.....    | 40% |
| Guión.....        | 45% |
| Jugabilidad.....  | 85% |
| Literatura.....   | 75% |
| Gráficos.....     | 75% |
| Efectos.....      | 70% |
| TOTAL.....        | 65% |

\*\*\*\*\*

CAMBIO Ordenador portátil "Bondwell" Model-2, con programas Wordstar, Datastar, Reportstar, Calcstar, Mailmerge y Agenda Electrónica por un Spectrum o un Amstrad más un monitor. Juan Manuel Ferro R. Bonín, Rúa Venezuela 43, 7º izda. 36203 Vigo. Teléfono (986) 43 24 99.



- Este es nuestro hombre. Tráigamelo, no importa cómo ni cuánto.
- Sí, señor Presidente.

**GUBAN MISSION** from **BCL**  
SOFT

Tomorrow's World  
(Y en el próximo  
fanzine...)

Como despedida, estas son las "amenazas" para los osados abonados que se atrevan a leer el número 4 de Z FOR ZERO...

En Zero Chronicles, por fin el reportaje que marcará época: la verdadera historia del programa que asombró por primera vez al mundo: El Libro Negro, su historia y su comentario, una guía completa para perderse en el juego más dinámico de  
ZERO ZERO