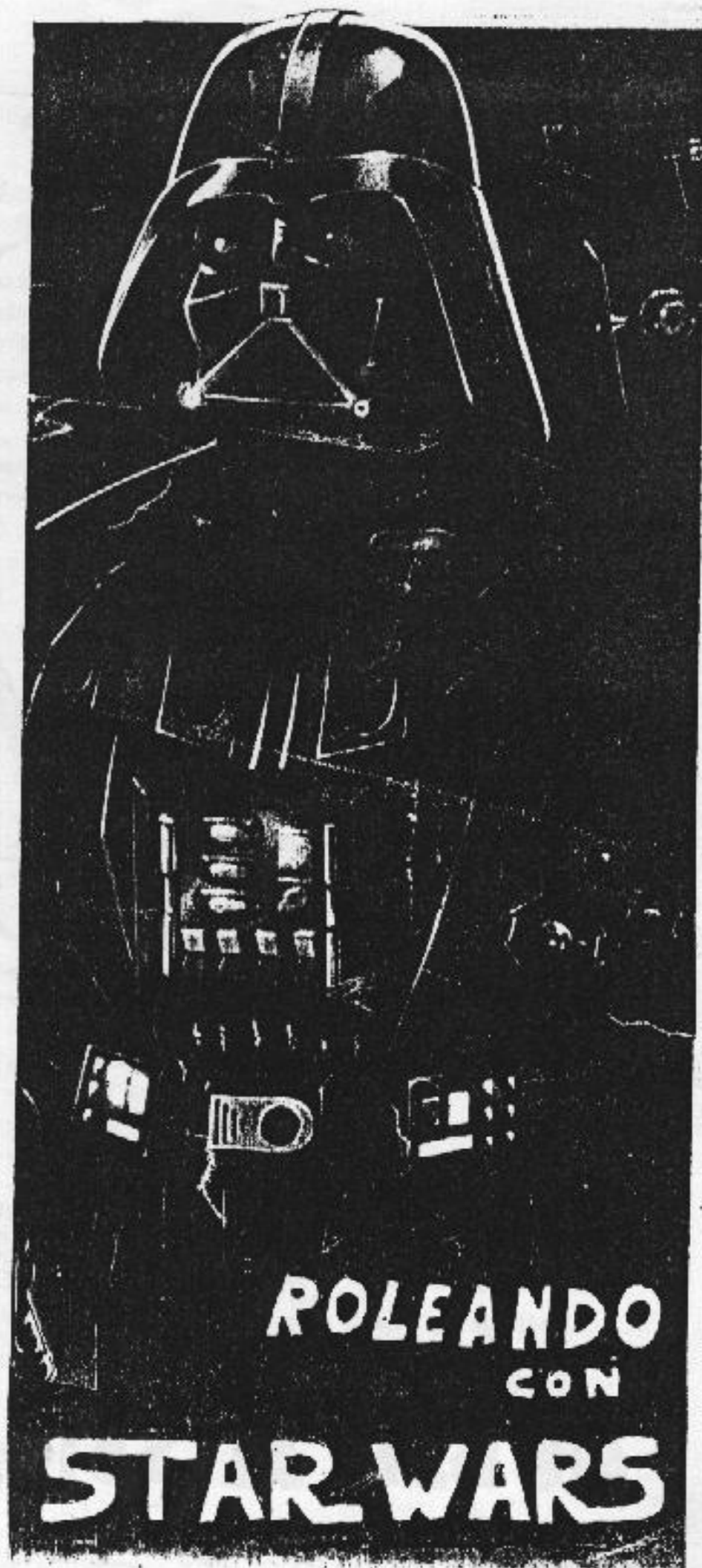
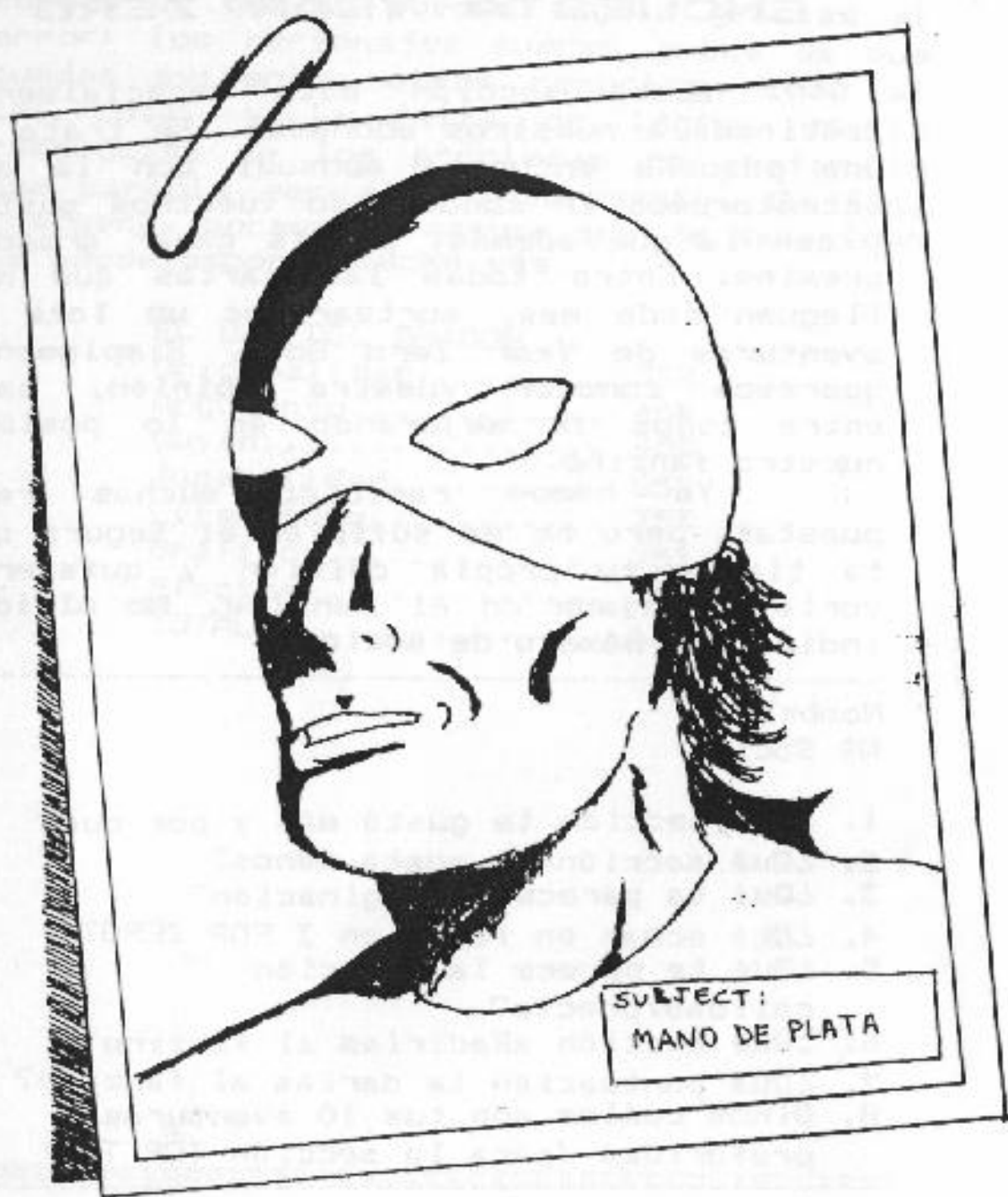


ZERO ZERO

Portavoz oficial del Year Zero Club



ROLEANDO
CON
STAR WARS



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

CUBAN MISSION from **BCL**
SOFT

Z FOR ZERO

Portavoz del Year Zero Club

nº 6 * Abril 1992 * 250 ptas

Editor: Carles Serrano

Redactor Jefe: José Manuel López

Maquetación: Dan Colour'92

Publicidad: Emilio Corral

Staff Writers: Xoserra Alvarez, Xaquín Novas, Carlos Mas, Antón Taboada.

Colaboradores: Kenny Murdocj, Xerome, Damián Peña, Pablo Morell, Ramón Riera.

Redacción, Administración y Publicidad: Avda. das Camelias 28, 20C - 36202 Vigo (Spain). Tlfno. 986-423257.

SUMARIO:

Pág.4	Carta del Editor
Pág.6	Comic Strip
Pág.10	Guía del Ocio
Pág.15	Zero Chronicles
Pág.20	Year Zero Club informa
Pág.21	La clave
Pág.27	Con todos ustedes... Rol
Pág.32	Premios Aventura 1991
Pág.34	Zero Top Ten
Pág.35	Todo queda en casa
Pág.39	Noticias en ZFZ
Pág.43	Para los indecisos
Pág.44	Zero Quiz
Pág.45	Zero Interview
Pág.51	Zero Questions
Pág.53	Programmin' with...
Pág.56	Zero Scoops
Pág.62	Encuesta
Pág.63	Tomorrow's World

Z FOR ZERO es una publicación mensual del Year Zero Club y se edita en exclusiva para sus socios abonados.
El contenido íntegro de este fanzine es Copyright (c) 1992 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

En Z FOR ZERO pasamos por una etapa de consolidación. Los fanzines más veteranos al nuestro, o bien han desaparecido, o bien se comienzan a ocupar de nosotros, pese a que no siempre lo hagan con buena voluntad, pero más vale que hablen de uno, aunque mal, que no hablen en absoluto. El estado de nuestro Club es excelente, los socios siguen afluyendo, y aunque sabemos que este "caudal" ha de pararse en algún momento, no podemos dejar de sentirnos orgullosos por lo que estamos haciendo con vuestra inestimable ayuda. Y el que creamos que vosotros sois la prte fundamental de Z FOR ZERO no es una simple afirmación gratuita, sino una realidad incuestionable.

Vuestros deseos o sugerencias son siempre órdenes para nosotros. Creo que esta es una evidente muestra de que cuando alguno opina, no nos reímos de él, como hacen en otros sitios, donde a pesar de las quejas, las cosas siguen siempre igual.

Por supuesto, damos las gracias a todos los que colaboráis de cualquier modo, intentando hacer de Z FOR ZERO el mejor fanzine, aunque nuestro objetivo realmente sea el **agradar** a todos nuestros abonados, no el **competir** con nuestros "amistosos" colegas del mundillo fanzinero.

Lo cierto es que cuando comenzamos no creíamos que vuestra respuesta iba a ser la que al final hemos tenido. Quizá, justo es reconocerlo, las **circunstancias** nos hayan ayudado, pero también es verdad que el proyecto que nació para mantener informados a los socios del Year Zero Club se ha convertido por sí sólo en la aventura más grande de todas aquéllas que hasta el momento cualquiera de nosotros había vivido nunca. Los aventureros de verdad son los

que pertenecen a este Club, de eso no cabe la menor duda.

Y a partir de este mes iniciamos algunas modificaciones, precisamente con el apoyo que nos da el hecho de que vosotros nos déis vuestras **opiniones**. Hemos ido intentando cumplir con todos y cada uno de vuestros deseos, expresados a través de la **encuesta**, o a través de **cartas** a cualquier sección. Por supuesto, aún nos quedan muchas cosas por hacer, proyectos que sacar adelante, buenas propuestas que nos habéis hecho, y que estamos intentando convertir en realidad. Pero lo principal es, creo, la intención de llevarlas a cabo.

Una vez recibimos una carta, en la que uno de nuestros socios expresaba su deseo de ser escuchado, y casi se disculpaba por habernos "moleestado" con sus sugerencias. Es evidente que este socio no había tenido una muy buena experiencia con otros fanzines, ya que nos comentaba que llevaba meses esperando respuesta de esa gente. Y esto es la **antítesis** de todo lo que Z FOR ZERO representa. Sabemos muy bien que hay quien se dedica a hacer cualquier cosa y luego, cuando recibe comunicaciones de aquéllos a quienes ha ido dirigida su obra, se escuda en excusas impresentables, especialmente gastadas, como las de "no tengo tiempo" para no responder, o incluso para hacerlo de **malos modos**, si le llegan críticas.

En Z FOR ZERO jamás practicaremos tal **política**. Si nos hemos comprometido a llevar adelante este fanzine, lo haremos con **TODAS** las consecuencias: no es excusa decir "es que estoy muy ocupado", porque entonces, más vale que no te dediques a esto, creando **falsas ilusiones** en la gente. O todo, o nada. Como dice un eslogan muy reciente "**nosotros, lo damos todo**".

Pero por cierto, ¿y tú qué opinas de todo esto? ■

TERROR

from SARNATH



Hace 3.000 años...

ALL - ENTERTAINMENT SOFTWARE FROM YEAR ZERO

ZERO CHRONICLES

* Por Xaquín Novas

PALACE HOTEL

La historia de Palace Hotel se divide en dos partes: la primera no os la vamos a contar, porque no pertenece a los "dominios" de YEAR ZERO SOFT, sino al personal Copyright del autor del guión original de esta originalísima aventura: Carlos García de Paredes.

La segunda parte es la que nos interesa, porque en un tiempo relativamente próximo a nosotros, noviembre de 1991, García de Paredes contactaba con YEAR ZERO para un asunto relacionado con la única aventura que había producido, Palace Hotel. Si recordáis, este programa fue destinado a participar en el famoso concurso de aventuras de Microhobby, pero fue eliminado en la segunda tanda. Su creador, aunque no muy de acuerdo con la decisión, reconoció que había más de un aspecto mejorable en su aventura, y así, tras un acuerdo con Fran Morell, entonces director de YEAR ZERO, decidió encomendarle precisamente a Fran la completa reestructuración del programa, poniendo un tiempo límite para terminar el trabajo: el día de Navidad.

Y el trabajo, a decir de Fran, no fue fácil:

- "Tenía en mis manos una database con unos 17.000 bytes libres, el resto lo ocupaban los gráficos. ¡Pero es que no tenía nada más! Practicamente, ni siquiera vocabulario. Las tablas de respuestas y de procesos estaban en blanco, nada de nada. Era peor que empezar de cero, fue como empezar desde menos diez "

Sin embargo, el ex director de YEAR ZERO se había comprometido a tener terminado el trabajo. Tenía un guión, unos

gráficos, y nada más. Tras solicitar información suplementaria a Carlos García, comenzó una tarea que le llevaría un mes entero, desde noviembre hasta diciembre. Así nos relataba Fran el proceso:

- "Fue un trabajo de negros (y que me disculpen los antirracistas). ¿Sabes? No es nada fácil trabajar con un guión ya hecho, no es mi estilo. Yo nunca tengo hecho el guión de una aventura cuando la programo. Como mucho, trazo un mapa en un folio, y el resto lo tengo en la cabeza. Sabía que Kenny podría hacerlo mucho mejor, pero también sabía que tardaría muchos más meses"

El compromiso adquirido por la Empresa fue bastante como para motivar a Fran, y de este modo, el trabajo estuvo terminado en el tiempo previsto. Se le envió a Carlos García con algunas modificaciones en el guión, ya que la memoria del Spectrum no daba para más, pero según Fran, había aspectos muy destacables en la codificación:

- "Lo fundamental en Palace Hotel son los PSIs. Los hay por todas partes, ellos son más del 50% de la aventura, y su movimiento es especialmente complicado en algunos casos. La rutina del ascensor, la del gerente, la del policía... creo que son muy originales"

Así fue. El guión, bastante lineal, de la primera versión del Palace Hotel, se había convertido en una gran aventura, llena de enormes posibilidades, y en la que destacaba por fin algo más que los sensacionales gráficos de su autor original. Hoy, Palace Hotel es la aventura más joven del catálogo de YEAR ZERO, y su distribución, compartida con García de Paredes, es también un rasgo de originalidad que de seguro sorprenderá a quienes se acerquen a ella, ya sea por primera o por segunda vez.

CONCURSO Z FOR ZERO PALACE HOTEL

Aprovechando la salida a la venta de esta aventura, Z FOR ZERO organiza, en colaboración con Carlos García, un concurso en el que podéis ganar estupendos premios:

3 programas 3

Tres programas de PALACE HOTEL, a sortear entre los acertantes de esta sencilla pregunta:

¿Qué puesto en el Hotel ocupa el protagonista de PALACE HOTEL?

La respuesta la metéis en un sobre, ponéis un sello, y lo mandáis a Z FOR ZERO.

CONCURSO "PALACE HOTEL". Avda. das Camelias, 28 2ºC, 36202 Vigo. El sorteo se celebrará el día 15 de mayo de 1992, i así que ya os podéis ir dando prisa, que una cassette con el último programa de YEAR ZERO os está esperando!

"PALACE HOTEL" V-DOS	<p data-bbox="624 1272 967 1308">"PALACE HOTEL"</p> <p data-bbox="639 1384 951 1420">NUEVA VERSIÓN</p> <p data-bbox="592 1617 983 1653">GUIÓN Y GRÁFICOS:</p> <p data-bbox="679 1711 1118 1747">CARLOS G. DE PAREDES</p> <p data-bbox="592 1796 903 1832">PROGRAMACIÓN:</p> <p data-bbox="671 1890 983 1926">FRAN X. MORELL</p> <p data-bbox="592 1975 743 2011">SCREEN:</p> <p data-bbox="671 2069 903 2105">DAN COLOUR</p>
-----------------------------	--

PALACE HOTEL.

Visión crítica.

Al último (por ahora, claro está) programa de YEAR ZERO, a pesar de ser una versión "remixada" de un programa anterior, no le falta la originalidad necesaria para ser por sí mismo un gran programa.

Su gran pantalla de presentación deja paso a una escena de lo más macabro, una chica muerta sobre un charco de sangre. El argumento, seguro que os lo sabéis de memoria, pero por si hay algún despistado, ahí va de nuevo: eres el botones del Hotel, y descubres muerta a la dueña. Debes descubrir quién es el asesino, y cuáles son sus oscuros motivos. Pero ahí no para la cosa: en esta nueva versión, deberás detenerle, llamar a la policía, y esperar a que se lo lleven.

El guión, totalmente retocado, excepto en el capítulo de "cambio-un-objeto-por-otro", que es igual que su predecesor, es ahora mucho más "creíble", más fresco y sin que queden extrañas preguntas flotando en el aire, es decir, se nota que ha sido trabajado hasta en sus más últimos detalles. Primer punto a favor.

Los gráficos son casi los mismos de la antigua versión, e incluso se han eliminado algunos para dejar paso a las nuevas necesidades de la memoria. Sin embargo, los que han sido retocados han obtenido un nivel muy alto, y hay un par de ellos dignos de cualquier aventura más que profesional. El color, única pega, no abunda entre los nuevos gráficos, pero es evidente que cuando las cosas se hacen bien, los inconvenientes surgen. Segundo punto a favor.

El tercer aspecto es, para nosotros, la clave de la aventura: de nada vale que el guión sea muy bueno, como en este caso, y que luego no se lleve bien a la práctica. Pero en esta ocasión no cabe duda

de que la jugabilidad, el movimiento de los PSIs, sus conversaciones, los textos en pantalla, en fin, todo lo que se engloba (que es mucho) en el amplio concepto de "programación", es una obra maestra de la arquitectura spectruniana: es fantástico ver cómo el ascensor se mueve sólo, cómo el gerente se acerca, lo llama, y si estabas dentro, viajas junto a él, cómo los personajes pasan a tu lado, como en la vida real, y no son un montón de estatuas, petrificadas en sus pedestales. Tercer punto a favor.

¿Y qué más hay? El guión es como el de una película de "gangsters", tú eres el protagonista, y de ti depende todo. El desarrollo se hace muy entretenido, con escenas realmente brillantes, algunas inesperadas, otras de pura lógica. No se le puede pedir más a una mezcla de gráficos y mensajes, porque este Palace Hotel lo tiene todo. La última aventura de 1991 es la producción más brillante que se podía realizar a partir de la versión antigua.

PALACE HOTEL (versión 2)

Originalidad....	65%
Argumento.....	70%
Guión.....	70%
Jugabilidad.....	85%
Literatura.....	85%
Gráficos.....	80%
Efectos.....	--
TOTAL.....	75%

LA CLAVE de tus aventuras.

* Por Xaquín Novas

El Libro Negro (I)

No son muchas las peticiones que se reciben para que os ayudemos en nuestras (o no nuestras, claro está) aventuras, pero si llega alguna, es siempre bien recibida.

El juego comienza cuando Dan Swift llega al aeropuerto de Honolulu. No te preocupes de tu equipaje, porque todo lo que vas a necesitar está ya en tus bolsillos. Nuestro detective no ha venido de vacaciones: sólo tienes un día por delante (releed las instrucciones, haced la cuenta), así que no necesitas más que los pocos dólares de los que dispones. Pero si una nativa llega y te pone el típico collar de flores de bienvenida, no lo rechaces. Si no aparece nadie, espera un poco, y ella llegará. (El tráfico, que está fatal).

Pero esas son todas las amabilidades que puedes esperar de la nativa, no se te ocurra seguirla, a no ser que quieras conocer un sistema radical para dejar de fumar. Sal del aeropuerto y sube a un taxi. Pídele al taxista que te lleve a Honolulu, y págale al llegar. El dinero estaba en el bolsillo de la chaqueta.

Ya estamos en la ciudad. Consulta la tarjeta que te había dejado el tal Bilinton (o como se llame, el tío) y observarás que en ella hay una dirección, y un número de teléfono. Si llamas a ese número, verás que es el de tu cliente, en Boston. Y la dirección es la de la casa que hay al final de la calle. Pero aún no sabes cómo entrar. Vamos por partes.

En el Ayuntamiento hay algo fundamental para quien desee conocer la historia de las personas que viven o vivieron en una ciudad: el Registro. Como estamos en los

USA, no es necesario ningún permiso especial del juez para consultarlo, sino que nos basta con entrar en el archivo. En el Ayuntamiento hay una secretaria: si le preguntas por el Registro, podrás pasar. Puedes antes EXAMINAR la puerta, para comprobar que es la del Registro. Por ahora, examina los datos sobre BILLINGHAM, y luego, lo que haya sobre esa otra persona, mencionada como por casualidad en la ficha. Te va a ser muy útil.

Ya sabes unas cuantas cosas: la muerte de Billingham fue muy extraña, y su secretario quizá tuviera algo que ver. Quizá lo que estás buscando ahora es un golpe de suerte... la investigación puede ir por dos lados, pero vamos por el más sencillo. Dirígete a los "barrios bajos", las calles cercanas al puerto. Allí verás una vieja en un puesto de flores. Y flores es lo que llevas al cuello. Para sonsacarle algo, necesitas llevar puesto el collar, pero además, "ayudarla" a recordar, con un poco de dinero. Ella sólo musitará unas pocas palabras, pero serán suficientes. Dirígete a la cercana taberna (ahora sí que hay que quitarse el collar, al dueño del local no le gustan las flores) y preguntarle al grasiendo camarero algo relacionado con lo que nos dijo la vieja. Quizá necesites "ablandar" la reseca memoria del barman con un poco más de dinero, pero no te preocupes, porque será bien gastado. De allí, con la nueva información, ya puedes ir a donde te han dicho. Esta vez es sólo un nombre, pero no sabes dónde vive exactamente. Puedes preguntarle a los marineros del puerto, pero no les des dinero, porque aunque lo tomarán con gusto, te contestarán igual sin él.

Entremos en casa de Bates. Este tipo es un hombrecillo que vive asustado y temeroso de lo que le pueda pasar por hablar. Pero como tú no eres un "perro

guardián", sino un detective, no te importe contribuir a su muerte. Pregúntale sobre todo, no te marches sin tener las cosas muy claras, porque la segunda vez que entres... ¡Bates estará muerto! Ahora sí que estás en un buen lío: sabes que Billingham era el líder de una extraña secta, que tenía un cierto "Libro", que le hacía poderoso, y que esa secta no era precisamente amistosa. Quizá la Policía debería saber algo. Acude a la "Police Station" y cuéntale lo que sepas al sargento, pero no te atranques, es importante que él se entere de todo, y que te diga que cuando sepas más, que se lo cuentes. La colaboración de la policía es imprescindible.

Atento a otra cosa: a partir de este momento, hay "alguien" detrás de ti, y no me refiero a ese simpático chucho, sino a alguien mucho más peligroso. El sujeto que asesinó a Bates cree que las traiciones deben pagarse, y tú puedes ser el próximo si no te proteges. ¿Cómo? En los grandes almacenes puedes comprar dos cosas: una pistola y una linterna. Para comprar el arma precisas tu pasaporte. Si a estas alturas ya no te queda dinero, llama por teléfono a tu cliente. Él te dirá cómo hacer para conseguir más.

Nunca saques ni el arma ni la linterna ante "tu" perro, o casi seguro que se las llevará. Con eso lograrás que te deje tranquilo, pero el precio es muy alto. El perro te sirve para poder entrar en la cabina telefónica, porque la vieja que está llamando no está dispuesta a irse, aunque se lo pidas por favor.

Pero aún estás estancado en tu investigación. Sigues necesitando poder entrar en la casa, y no sabes cómo. Acércate por el pequeño hotelito, el que está junto a la playa, y allí puedes teclear "ayuda". Bueno, no es una ayuda muy buena, pero si examinas el Libro de

registros, y todo lo que encuentres por allí, verás cosas interesantes. Acércate al mostrador y hazte pasar por Zorn. El encargado es un tipo... bueno, no tiene muchas luces, así que se tragará tu historia y te dará cierta llave que Zorn dejó en la taquilla antes de marcharse para siempre de la ciudad.

¡Por fin la llave de la casa! Apresúrate (antes que sea de noche) y abre la puerta. El interior es un poco decepcionante. ¿Qué esperabas, después de tanto tiempo? Examínalo todo, no te dejes nada sin investigar, y terminarás encontrando... ¡un Libro! Lástima, no es el que buscas, y para colmo de males, está codificado. No necesitas abonarte al C+ para descifrarlo, es muy sencillo si te fijas bien. Tras haberlo logrado, ya sabes muchas más cosas: en realidad, el tal Billingham se sentía un poco atrapado por su propia secta, y se temía lo peor... que al final llegó. Pero lo importante es que ya sabes cuándo se van a volver a reunir. Díselo a la Policía cuanto antes, es imprescindible.

Ya estás preparado para "lo" de esta noche. Ponte la ropa adecuada (la que encontraste junto al diario de Billingham), pero no te olvides que en Hawaii no hay Carnavales. Si la Policía te ve así vestido, te pedirá la documentación (sí, hijo, sí, allí también hay "ley Corcuera") y si no la llevas, tendrás que pasar una noche en el calabozo, con lo que pierdes todas tus oportunidades. La "fiesta" es en la playa, acércate por allí y estate bien atento, porque terminarán apareciendo. Cuando sea así, siguelos y podrás adentrarte en unas cuevas formadas por el mar. Pero allí dentro estás perdido sin tu linterna, y además estás en un laberinto. Haz lo que puedas, pero es necesario que llegues al lugar en el que los sectarios se han reunido. Allí oirás lo que esperabas

oir: el lugar en el que está el Libro. Pero oirás también otra cosa menos agradable: te han descubierto, y van a asesinarte. Sería tu fin, si no apareciese de pronto el 7º de Caballería, o sea, la policía local. Menos mal que les habías avisado, ¿eh? ¿cómo? ¿que te olvidaste? Pues prepárate a convertirte en hamburguesa, y luego a morir... por este orden.

Pero si fuiste previsor, estás salvado. Sólo tienes que ir a la cabina, llamar a tu cliente, y explicarle en qué lugar está el Libro. Con eso él se sentirá satisfecho, y la 1ª mitad habrá terminado.

Tan sólo una "pequeña" cuestión: el asesino que te seguía por todas partes. Si llegas a encontrarte con él, no tendrás más remedio que matarlo... si es que llevabas el arma contigo. Pero si ya estás ante su cadáver, no te quedes a explicarle todo este asunto a la policía, ni a rezar ante su tumba. Ya tendrás tiempo más tarde para enviar flores a su viuda, así que escapa cuanto antes.

Por este mes dejamos a Dan a punto de embarcarse rumbo a la segunda parte, y nunca mejor dicho. En el próximo número de Z FOR ZERO, empezará lo más tenebroso de este asunto... "La Casa". ■

SPECTRAVIDEO SV-318

Un ordenador con mando incorporado

El nuevo ordenador Spectravideo SV-318, que está a punto de llegar a España, presenta la innovación de traer su mando de juegos incorporado. Esto no significa que sólo sirva para jugar, pues su memoria de 32 K ROM,

expansible a 96K y de 32K de RAM expansible a 144K, lo hacen un aparato de alta prestación. Con él se pueden realizar gráficos en 16 colores con alta resolución y resulta ideal para empresas de todo tipo. Un dato revelador es que es compatible con más de 3.000 cartuchos de software. Su slogan publicitario dice: "Un buen micro para el futuro". Y lo es.

3PSOFT

LOS PROFESIONALES DE LA AVENTURA

TE OFRECEMOS POR FIN EL MAYOR CATALOGO DE AVENTURAS PARA TU PC.
PUES ADENAS DE NUESTRA FAMOSA "ORFEO Y EURIDICE" ACABAMOS DE SACAR:

LAS MEJORES AVENTURAS DE SPECTROM EN PC

GRACIAS A UN EMULADOR DE DOMINIO PUBLICO PUEDES ADQUIRIR PARA
PC Y COMPATIBLES:

- LA ISLA DEL TESORO (3PSOFT)
- PREHISTORIA (GRUPO CREATORS UNION)
- IDILIAR (GRUPO CREATORS UNION)
- EL MUNDO MAGICO (AVENTURAS ESPAÑOLAS)

CON TODAS ELLAS REGALAMOS EL EMULADOR (PUES ES DE DOMINIO PUBLICO) Y NUESTRA AVENTURA "JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO". Y TODAS AL INCREIBLE PRECIO DE 750 PTS.

SI POSEES UN SPECTROM RECUERDA QUE TENEMOS A LA VENTA: D-37 (425 PTS.), LA ISLA DEL TESORO (450 PTS.) Y RESCATE (128K, 450 PTS.). ADENAS A PARTIR DEL 16 DE MARZO: "RAISLIN" (450 PTS.) Y EL ESPERADO "PARSER" ABS (1.450 PTS./ 1.300 PTS. SUSCRIPTORES DE "EL AVENTURERO").

EN PC YA DEBES CONOCER NUESTRA AVENTURA "ORFEO Y EURIDICE", QUE VENDEMOS A TAN SOLO 1.000 PTS. Y QUE INCORPORA MARAVILLOSOS EFECTOS SONOROS SOBRE TODO SI TIENES LA TARJETA SOUND BLASTER.

SI QUIERES APRENDER A PROGRAMAR EN PC COMPRA EL CODIGO FUENTE DE "LA LLAVE PERDIDA"; POR SOLO 1.000 PTS. EMPEZARAS A PROGRAMAR AVENTURAS PARA PC EN BASIC Y TENDRAS TODO NUESTRO APOYO

Y SI TIENES UN ATARI ST, DENTRO DE POCO SACAREMOS "OVNI", UNA FABULOSA AVENTURA A SOLO 800 PTS.

ADENAS TE RECOMENDAMOS NUESTRA REVISTA "EL AVENTURERO": 68 PAGINAS LLENAS DE COMENTARIOS DE AVENTURAS, SOLUCIONES, COMENTARIOS DE JUEGOS DE ROL, RPG, ESTRATEGIA, ... POR 275 PTS. NUMERO; 800 PTS. SUSCRIPCION A 3 NUMEROS (SEIS MESES), 1.600 A 6 NUMEROS (UN AÑO).

PAGA TU PEDIDO MEDIANTE GIRO O CHEQUE (GASTOS ENVIO INCLUIDOS) O PIDE CONTRA REEMBOLSO (GASTOS NO INCLUIDOS) A NOMBRE DE:

ANTONIO PELAEZ BARCELO
APARTADO DE CORREOS 45.076
28080 MADRID

GRANDES PREMIOS Z FOR ZERO DE LA AVENTURA 1991

Llegamos al último mes de recepción de cartas. Es inútil, si no has participado, ya no puedes hacerlo. En este número vamos con los ganadores... ¡pero con los del sorteo de aventuras, aún no con los otros! Lo importante, lo que seguro que ya os está obligando a comeros las uñas, lo ofreceremos en un reportaje espectacular el mes que viene, en el que podréis ver a los ganadores recogiendo sus placas.

Estos premios, que no tienen ningún precedente en España, recordaréis que los damos a los ganadores de las siguientes categorías:

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

Los ganadores recibirán un trofeo, patrocinado por nuestro fanzine, consistente en una placa conmemorativa. Las tres placas ya están listas, y serán entregadas a sus nuevos dueños (desgraciadamente, no podrá ser en un acto público, pero os daremos debida cuenta de ello, hasta con fotos si es posible).

La votación ya está cerrada, los ganadores están metidos dentro de un sobre, y sólo hace falta decir aquéllo de "and the winner is...". Pero esa será la sorpresa de nuestro próximo mes. Por ahora, aquí tenéis la lista de todos los afortunados ganadores de un lote de aventuras de YEAR ZERO SOFT. Como sabéis, entre las cartas que recibimos con vuestros votos se sortearon lotes de software de YEAR ZERO. ¿Cuántos lotes? Pues se han sorteado nada menos que 11 lotes. Eso significa (¡sólo hay que multiplicar!)

que hemos recibido... bueno, pues en concreto se han recibido 41 cartas, pero como no queríamos dejarlo en 10,25 lotes, serán 11. Creemos que es una participación bastante importante, que en comparación al número de los socios del YEAR ZERO CLUB y de los abonados a 2 FOR ZERO, es realmente destacable. Se han recibido, además, 6 cartas de gente que no eran socios, pero que quisieron participar también, y a las que por supuesto agradecemos mucho su colaboración, como a todos los demás..

Pero menos "rollo", y vamos con la lista de ganadores:

D. Santiago Rafael Pineda, Vigo
D. Antonio Montero Sainz, Sabadell
D. J.R. González Moreno, Sevilla
D. Manuel Ventín Lorenzo, Vigo
D. Oscar Calvo Teixeira, Vigo
D. Rodrigo García Cantera, Palencia
D. Jaime Núñez Gallego, A Coruña
D. Ramón Riera Font, Sarrià de Ter
D. Fernando Masaveu Herrero, Gijón
D. Javier Vidueira Cortés, Ourense
D. L.D. Peña Sanjurjo, Vigo

Nuestra más cordial enhorabuena a todos ellos. Gracias a todos por participar, y recordad que son vuestros votos única y exclusivamente los que han decidido quiénes son los ganadores de los Grandes Premios de la Aventura, destinados a los mejores de 1991.

Por este mes ya es bastante, pero no os olvidéis de leer en el próximo número el macro-reportaje del siglo... la entrega de los "Oscars" de la aventura! ■

ZERO TOP TEN

Volvemos con nuestra lista mensual, que como ya sabéis todos, se realiza mediante los votos que recibimos en nuestra redacción. Las cosas han sufrido ligeras variaciones desde la última vez, y a nuestra lista comienzan a llegar aventuras que hasta ahora parece que no eran de la "devoción" de nuestros abonados. Así, vemos que al puesto 82 entra una aventura de 3PSoft, la primera que alcanza tal honor. Destacar también dos cosas más: vuelve a desaparecer toda referencia a las aventuras de AD, a pesar de la reciente salida al mercado de su última producción, y además, ya ha habido quien se ha "dignado" votar a algunas aventuras comentadas en ZERO SCOOPS. Lo que pasa es que como las colocásteis tan abajo en la lista, no llegan a entrar entre las más votadas. Pero todo llegará, y esperamos que dentro de unas semanas alcancen la puntuación necesaria. A este respecto, hay que mencionar que hay muchos programas que se mueven en la zona de los puestos 11 al 16, y que gracias al voto muy favorable de algún socio (digamos, que le pone en el puesto 1 al 5) logran subir peldaños hasta entrar en la lista.

¡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 SECRET OF MONKEY ISLAND (LucasArts)
- 3 TERROR FROM SARNATH (YEAR ZERO SOFT)
- 4 THE HIDEOUS (YEAR ZERO SOFT)
- 5 INDIANA JONES Y LA... (LucasArts)
- 6 JOHNNIE VERSO (Wazertown Works)
- 7 ELVIRA (Horror Soft)
- 8 LA ISLA DEL TESORO (3PSoft)
- 9 EL LIBRO NEGRO (YEAR ZERO SOFT)
- 10 SCAPEGHOST (Level 9)

Antes de marcharnos, recordad que no importa el ordenador en la que funcione la aventura o aventuras por las que votéis, pero es evidente que preferimos ver en la lista aquellas aventuras que se encuentren 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. Ya ha habido muchos ganadores: ¡tú puedes ser el próximo! ■

TODO QUEDA EN CASA

Normas de Elocuencia

Se me ha ocurrido, mientras escucho un fantástico LP de Genesis, escribir a esta sección, no sin haber disfrutado antes con cierto personaje que parece estar intentando convertir esta sección en el vivo reflejo de otra de un fanzine tristemente conocida por todos.

(Perdón, se me ha acabado la cinta, ahora vuelvo...)

Antes de nada quiero decir que las cosas se pueden [decir] de varias maneras:

1.- Muy educadamente: "Esta aventura tiene ciertos fallos de programación muy notables por lo que pedimos a su creador que tenga más cuidado en sus próximas producciones no sin antes animarle a que siga, esperando ver sus programas pronto"

2.- Satírica o con segundas: ¡Hay que ver! ¡Resulta que hoy en día las puertas se abren sin necesidad de llave! ¡Y es que hay gente más inútil...!

3.- A lo bestia: ¡El programador es un mierda, su nombre no es ni inglés ni francés ni latín ni nada y ojalá meta la cabeza en el water y tire de la cadena!

Dreo que a pesar de todo lo bueno que tiene este fanzine sus ZERO SCOOPS se acercan más al punto 3. ¡Pero hombre! Hay que ver de qué manera tiráis por los suelos el trabajo de los demás.

Os voy a contar una historia: un chaval o no tan chaval se pasa un año jugando aventuras y después, todo emocionado y con las mejores intenciones del mundo, coge el PAW, se inventa una historia que pará él es maravillosa, se mata medio año programando una aventura y que después todo orgulloso de "SU" creación, creyéndose el tío más dichoso del mundo se lo muestra todo contento a sus "amigos" y ellos solo verlo le dicen que "vaya mierda", "que de-

sastre", se lo tiran a la cara e incluso le insultan a él. ¿Cómo se sentiría el chaval? ¿Cuál sería su reacción ante esos "amigos"? Pues sería una de estas:

1.- El tío se despeña por un acantilado (poco probable)

2.- Otra más probable es que se encare a esos tíos y les diga que ellos son otros mierdas más y que no les va a volver a hablar, y entonces empieza una sarta de insultos...

¿Cómo arreglar esto? Pues esos amigos, si la aventura no les parece buena pues le buscan lo bueno, aunque sea poco, y lo malo se lo DICEN TAMBIEN educadamente y le piden que para la próxima los mejore.

Creo que las cosas se pueden decir de otra manera.

Bueno, espero que esta carta no le haya sentado mal a nadie pues con ella no intento herir. Espero que Z FOR ZERO arregle este problema y me despido esperando que volvamos a pasárnoslo bien juntos.

(Caray, ya se ha acabado la cinta, mucho rollo he metido...)

Jon

Para X

¿Sabes? Me ha costado mucho decidirme a escribirte esta contestación. Por una parte, sabía que era éso lo que buscabas, pero por otra, me preguntaba si merecías una respuesta. Supongo que a estas alturas ya habrás adivinado lo que por fin decidí. Y quiero que sepas que me da mucha lástima tener que hacerlo.

Estoy seguro de que no piensas lo que dices. Y no solo en el sentido de que seas un inconsciente, sino que has escrito toda esa sarta de incongruencias sabiendo que son mentira, para herir a propósito. Quizás lo hayas hecho por gastar una broma, o por algún injustificado afán de noto-

riedad. Pero en cualquier caso, no cabe duda de que te has "lucido".

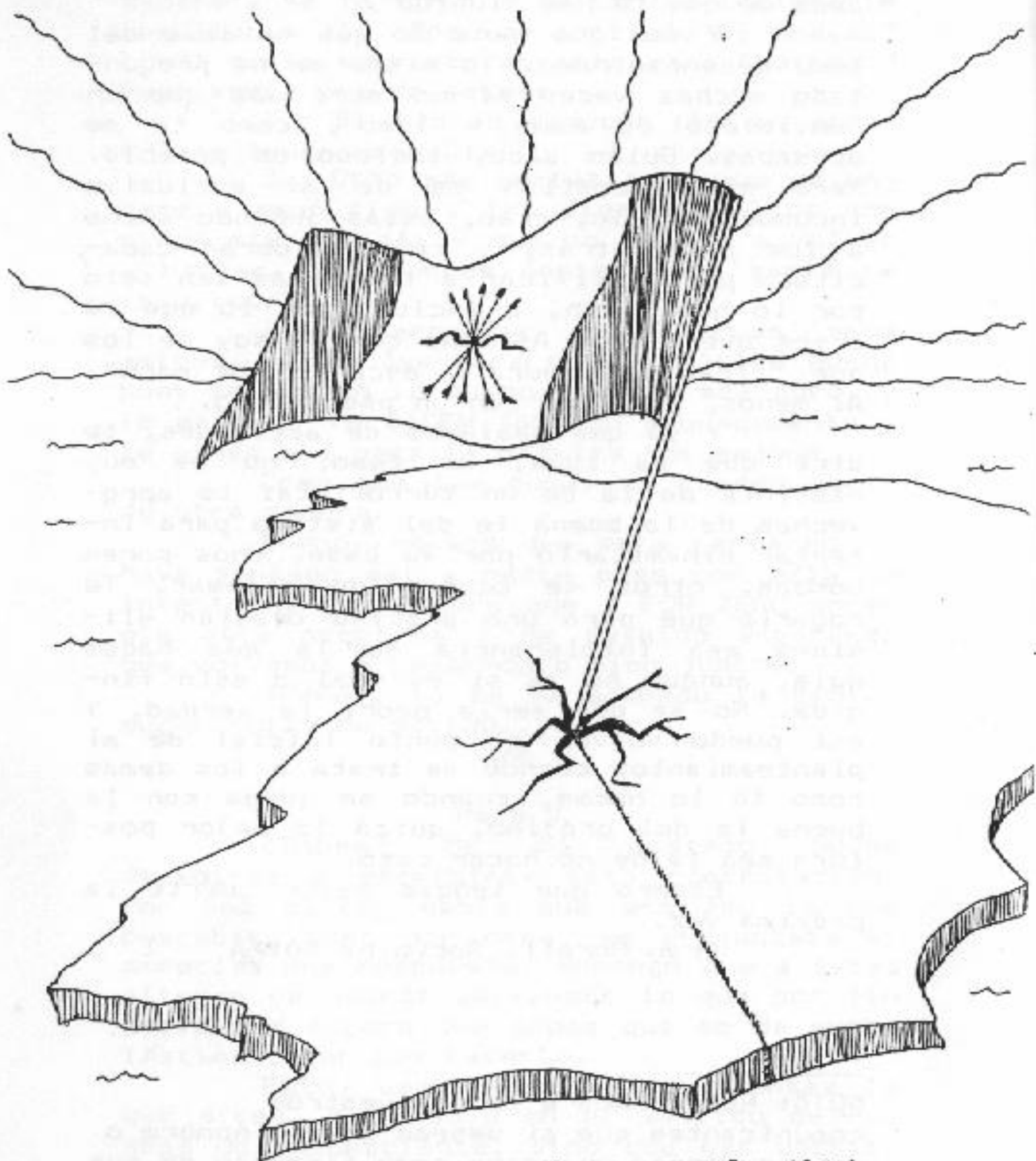
Y éso que para mí que no ibas del todo desencaminado. Yo mismo me he preguntado muchas veces si no seré más que un "envidioso de tomo y lomo", como tú me acusabas. Quién sabe, incluso es posible. Pero esta cuestión es de mi exclusiva incumbencia. Tú, creo, estás jugando mucho a los psiquiatras, y te consideras capacitado para calificar a los demás tan sólo por lo que dicen, e incluso por lo que tú crees que dicen. Afirmas que yo soy de los que "tiran la piedra y esconden la mano". Al menos, no firmo con un pseudónimo.

Y ya que hablamos de actitudes, te diré que la tuya, me temo, no es muy distinta de la de un terrorista: te aprovechas de la buena fe del sistema para intentar dinamitarlo por su base. Unos ponen bombas, otros se ocupan de difamar. Te rogaría que para una próxima ocasión elimines esa intolerancia de la que haces gala, aunque no sé si es real o sólo fingida. No sé qué sería peor, la verdad. Y así puedo volver al punto inicial de mi planteamiento: cuando se trata a los demás como tú lo haces, cuando se juega con la buena fe del prójimo, quizá la mejor postura sea la de no hacer caso.

Espero que tengas mejor suerte la próxima vez.

Fran Morell. Socio nº 001/A

NOTA: Recordamos a todos nuestros comunicantes que si desean que su nombre o un pseudónimo aparezca como firmante de sus escritos, es necesario que nos lo hagan saber expresamente. Del mismo modo, si quieren que su opinión sea encabezada con un título en particular. ■



ESPAÑA, 17 DE JULIO 1936...

"EL DÍA DESPUÉS"

(UNA HISTORIA QUE PUDO SER REAL)

by
BCL
SOFT.

NOTICIAS en ZFZ

‡ Con Antón Taboada

¿Futura colaboración?

Si Hitler y Stalin se unieron, ¿acaso no será más fácil que se unieran los tres fanzines de España para colaborar conjuntamente por primera vez? Esta propuesta (formulada de un modo menos "bestia", claro) ha corrido a cargo de Z FOR ZERO, para organizar para el año que viene por vez primera los Grandes Premios de la Aventura, que este año hemos organizado en este fanzine, en solitario. La propuesta ha sido recientemente formulada por Carlos Serrano en sendas cartas enviadas a los directores de "El Aventurero", Antonio Peláez, y el "CAAD", Juan Muñoz, quien recientemente se interesó por la existencia de nuestro fanzine, mediante poco ortodoxas llamadas telefónicas. Muñoz llegó a afirmar que le parecía "un milagro" que Z FOR ZERO pudiera siquiera existir sin que él le hubiese hecho publicidad en su propio fanzine (!).

Desde aquí hacemos votos para que algo tan necesario e imprescindible, que todos los aventureros españoles están pidiendo a gritos desde hace mucho tiempo, sea por fin una realidad. Parece ser que por fin existe esa posibilidad, gracias a la política de "manos abiertas" de este fanzine. Ojalá en el futuro podamos asistir a actos conjuntos, bien organizados, y con todas las lujos de los que nuestros amigos ingleses hacen ostentación. Al menos, el primer paso está dado, y a Z FOR ZERO le corresponde el honor de haberlo hecho.

Más cambios en Z FOR ZERO

El hasta el mes pasado redactor jefe de este nuestro fanzine, Xosé Ramón Álvarez, presentó su dimisión a Carles Serrano, quien se la aceptó tras las oportunas explicaciones. El motivo de esta dimisión, según el propio Xoserra, ha sido la importante serie de cartas conteniendo protestas de nuestros abonados por los comentarios "subidos de tono" que se publicaron en la sección "Zero Scoops" sobre ciertos programas. Xosé Ramón Álvarez consideró que él era el responsable directo de todo lo que se publica en el fanzine, y que era necesario un cambio en la política informativa de Z FOR ZERO, por lo que se decidió a no continuar en su labor, por otro lado del todo intachable.

Ha sido nombrado sustituto José Manuel López Suárez, más conocido por todos vosotros por su pseudónimo de Josef Smith, mientras que el propio Álvarez seguirá en el fanzine, pero desde el más modesto cometido de redactor. Creemos que es justo reconocer que con estas medidas, nuevamente se demuestra que Z FOR ZERO es un fanzine abierto a todos, en el que se tiene muy en cuenta la opinión de sus lectores, y sobre todo, que es transparente a la hora de resolver los asuntos que a todos nos incumben.

El escándalo de "Chichén Itzá"

Lo nunca visto: nosotros, defendiendo a AD contra los ataques de Micromania. Pues nobleza obliga, y si en otras ocasiones hemos tenido que dar su justo palo a quien correspondía, esta vez hay que reconocer que quien firmó como "JGV" en la página 34 de la revista "Micromania" del

mes de abril, se ha "pasado" bastante con su crítica para la nueva aventura de AD.

Lo que ya parece claro es que a AD se le acabó el "chollo" que tenían con "Microhobby": ahora ya no es cosa de sacar una aventura y a esperar los elogios injustificados del pelota de turno. Ahora, parece que AD ha entrado en el mercado de verdad. Las críticas vertidas por un comentarista de arcades acerca de una aventura así lo prueban, pero creemos que hay que aclarar algunos términos, porque en cierta forma nos afectan a todos los aventureros.

"Micromanía" llega a decir que las aventuras conversacionales están definitivamente hundidas, y que como ahora lo que "mola" de verdad son las aventuras gráficas, para ello nada mejor que meterse con la última producción de AD. No se puede actuar así: sabemos, claro está, que una aventura para 16 bits debe ser como poco el doble de mejor que en su versión de 8 bits, y quizá sea ese el error de AD, pero no por ello se puede tirar contra todo el género de las conversacionales, como si por el solo hecho de que a "JGV" no le guste teclear frases, sino mover un icono por la pantalla con el ratón, y hasta le gusta más usar el joystick para masacrar marcianitos, ya todas las aventuras deban desde ahora ser como las de Lucasfilm, como mínimo.

El señor JGV dice que "lo lógico sería incluir alguna novedad para atraer a nuevos usuarios" en las aventuras conversacionales. A AD le ha pillado el tren, eso es evidente: sacaron "Chichén Itzá" demasiado tarde, con dos años de retraso, cuando ya no "molan" las conversacionales, y cuando ellos mismos han luchado por hundir a los 8 bits. Es lógico que se le exija más, al menos en las versiones de sus aventuras para 16 bits, pero lo que no es lógico es sacar de este modo a tantos miles de aventureros españoles, quienes

siguen jugando con sus Amstrad o sus Spectrum, y no tienen por el momento intención de tirar su colección de juegos para adquirir un Amiga, un Atari o un PC.

Señores de Micromanía, ya no es la primera vez que hacen algo semejante (recuérdense los alucinantes elogios que le otorgaron a "La Aventura Espacial"). Como mínimo, no es justo que un amante de los arcades más desenfrenados comente una aventura clásica. No se pueden esperar sólo buenos gráficos en una aventura, hay que distinguir los géneros, que no todo es "Arkanoid". Esperemos que lo tengan en cuenta para otra vez, si es que en medio de tanta publicidad logran acordarse.

Las frases del mes:

Juan Muñoz (Director del CAAD):
"Tengo el Spectrum estropeado desde hace dos años"

Juan Antonio Paz Salgado (Ganador del concurso de AD): "Soy un desastre con las mujeres"

José Manuel López (Redactor Jefe de Z FOR ZERO): "Quiero ver colgado al responsable de todas las erratas del número 6"



Zero Interview:

* Por Josef Smith

El personaje que este mes os presentamos es ya de sobra conocido por todos vosotros, pues además de llevar una sección de este fanzine, es uno de los más famosos programadores de aventuras en España, y hoy por hoy quizá el mejor. Es, claro está,

KENNY MURDOCK

ZFZ: Ya es casi inevitable empezar con esta pregunta: dínos cómo empezaste a meterte en el mundillo de las aventuras, y cómo te dio por programarlas.

KM: Tengo un Spectrum de los de gomas desde 1984, lo traje de Andorra (sin pagar aduanas, por cierto); luego lo cambié por el Plus. Empecé como mucha otra gente, por casualidad: como no me cargaban los juegos que tenía (luego supe que era porque el cassette estaba hecho una pena), tuve que programarlos yo mismo, en BASIC, aprendiendo con el manual de instrucciones. Mis comienzos en las aventuras van muy ligados a los de Fran Morell. Un día me enseñó un programa nuevo, un tal "PAWS". El quería empezar en seguida, y con mi "ayudita" acabó el primer programa, AMFASH!. Luego, ya seguí por mi cuenta, haciendo guiones, y programando.

ZFZ: ¿Cómo aprendiste a programar con el PAWS?

KM: Con el manual, con mucha práctica, con la ayuda de Fran, bueno, con todas esas cosas. Antes no había una sección en ningún fanzine. De hecho, ni siquiera había fanzines...

ZFZ: Los programas que haces tú al final siempre salen con los textos de Fran. ¿Por qué?

KM: Es que él siempre tiene que meter las narices en todo... bueno, en serio,

creo que Fran escribe mucho mejor que yo, y que cualquiera que yo haya visto, también. Es importante que los textos, lo que el jugador percibe primero, estén muy bien, eso ayuda mucho a dar una buena impresión.

ZFZ: ¿Qué clase de aventuras te gustan más? ¿Cuál es tu favorita?

KM: Me gustan las aventuras con PSIs. Una aventura tiene que tener muchos PSIs, y buenos. Pero "buenos" significan dos cosas: realismo en su actitud, y que sean capaces de mantener un diálogo más o menos creíble. Por ejemplo, un PSI que se mueve mucho, o que pueda llevar un inventario, y todas esas cosas, no sirve de nada si resulta que no es creíble, que hace cosas absurdas. ¿Mi aventura favorita?, pues quizá sea Dracula, o Jack the Ripper, una de esas de CRL. Son una pasada, y eso que no llevan prácticamente PSIs. Pero casi te diría que no les hacen falta.

ZFZ: ¿Cuál fue tu papel en el proceso de transformación de BCL a Year Zero Soft?

KM: Pues ninguno en especial. Ni siquiera suscribí acciones. No soy millonario, como otros. Pero de todas formas, creo que el proceso fue muy positivo: antes no nos conocía casi nadie, sólo unos cuantos portugueses. ¡Menos mal que nos queda Portugal!

ZFZ: Pasemos a algo más personal: no quieres dar a conocer tu nombre al "gran público", ¿por qué ese rechazo a ser conocido? ¿No es esto un tanto "misterioso"?

KM: Simplemente, creo que tengo derecho. Y que no me gusta nada, por ejemplo, la situación de Fran. Entiendo muy bien por qué renunció, yo lo hubiera hecho hace mucho tiempo. Lo del "misterio", está en la cabeza de los demás, no en la mía.

ZFZ: ¿Qué otros hobbies tienes, además de programar?

KM: Pues lo normal, salir y divertirme un rato, nada del otro mundo. Si te refieres a lo típico, que si me gusta leer y pintar para calmar el stress, como los snobs, pues no especialmente.

ZFZ: ¿Qué sistemas de trabajo empleas? Dicen que eres bastante metódico.

KM: No creo; me considero muy desordenado. Pero lo que sí que hago es, antes de ponerme a teclear, decidir bien lo que voy a hacer. No es cuestión de escribir todo, para luego sólo tener que teclear lo que habías escrito en papel, hay que dejar un espacio a la improvisación; pero lo que no haría nunca es sentarme a la mesa con la mente en blanco, esperando un rayo divino, como Fran, lo malo es que a él sí le llega!

ZFZ: ¿Cuánto tiempo te pasas al día ante el ordenador?

KM: Muy poco, casi nada, quizás por eso de tenerlo antes preparado, pero de todas formas, a veces me paso semanas enteras sin trabajar.

ZFZ: ¿Qué cosas llevas ahora mismo?

KM: Ahora mismo, estoy con la tercera parte de The Hideous, que está un poco aparcada, y con Tijeras, que Fran dijo que la había terminado, pero tengo que rehacer algunas fases, y sin más que el código del PAWS, porque Fran no llevaba papeles, ni mapas, ni nada. Es increíble.

ZFZ: ¿Cómo ves el panorama del software de aventuras?

KM: Es el "panorama para matar". Ahí tienes a AD, y el resto no existe más que en este submundo de las homegrown, despreciados por los "oficiales". Es un poco triste, si lo piensas bien, pero es lo que nos han impuesto y hay que tragar. Para el resto, los no afortunados con el DAAD de turno, habrá que seguir esperando al milagro del parser para PC. ¿Sabes qué pasa? Pues que los "amos del cotarro" se dieron

cuenta de que programar para Spectrum era ya demasiado sencillo, cualquiera podía hacerse una aventura de calidad con el PAWS o el GAC, y tuvieron que deshacerse de este ordenador, porque los beneficios ya no les fluían a ellos, sino a las homegrown. Y lo importante se dejó de lado: la gente sigue teniendo un Spectrum, no puede permitirse un PC, y siguen pasándolo bomba con su viejo "gomas".

ZFZ: ¿Qué pasa con la piratería?
Muchas empresas renunciaron a seguir con el Spectrum alegando eso.

KM: Es una excusa como otra cualquiera. Piratería la hay en todas partes, con los discos, los videos, la ropa, etc. El problema es que tú inviertes un millón de pelas en hacer una campaña para un juego, y por culpa de la piratería, en vez de recaudar cincuenta millones, sólo recaudas veinticinco. ¿Cómo le llamas tú a eso? Yo creo que es cosa de hurones, los piratas y los empresarios. Nosotros, los consumidores que estamos en medio, somos los que nos llevamos los palos.

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

KM: Está muy bien. Y no es extraño que desaparezcan fanzines, pasa lo mismo en cualquier parte, lo que sucede es que nosotros somos menos y se nota más la pérdida de uno. Pero surgirán más, seguro.

ZFZ: Ya veo que lo que menos te agrada de la aventura es lo del dinero...

KM: Sí, me parece que estoy un poco obsesionado. Es culpa de Carles, que me ha "comido el coco"... ¡y no a mí sólo, por cierto!

ZFZ: ¿Cómo será el futuro de Year Zero, y el tuyo en particular?

KM: El de Year Zero, no me corresponde decidirlo. Y respecto a mí, pues me gustaría que me "fichara" alguna empresa bien gorda, y seguir haciendo lo que me

gusta a cambio de un montón de dinero, pero mientras tanto, seguiré haciendo lo que me gusta a cambio de casi nada.

ZF7: A propósito de "nada", ¿no es una especie de esclavitud, la vida del programador?

KM: La mía al menos no, yo sólo trabajo cuando quiero. El caso de Fran era distinto, claro que sí, pero también es cierto que hasta cierto punto él se lo buscó. A mí me basta con "no buscármelo".

ZF7: ¿Le gustaría añadir algo más?

KM: No, sólo hacer una especie de llamamiento a los aventureros. Si os gusta jugar con el Spectrum, con el MSX, o con vuestro ZXB1, seguid así sin avergonzaros. No es que haya "algo mejor", como pasa con los discos y los compact, es simplemente algo distinto. Hoy por hoy, si quieres jugar una buena aventura, necesitas un Spectrum. Otra cosa es que quieras jugar un RPG o una aventura gráfica; de hecho, la aventura es hoy el único apoyo serio que le queda al Spectrum para no desaparecer, porque un arcade es mejor jugarlo en un PC o en el Gameboy de turno. Si se entiende esto, el Spectrum y las aventuras seguirán mucho tiempo más. ■

MUÑOZ GORDO.



The Crawling



Horror

[c] 1990 Year Zero Soft

ZERO QUESTIONS

* Por Carlos Más

¿Por qué no aparecen en las secciones Zero Questions y Todo queda en casa los nombres de los que preguntan o escriben?

Repetimos que no aparecen estos nombres porque sus autores no lo quieren. Para que el nombre de alguien aparezca en una de estas secciones es imprescindible que su autor lo pida expresamente, de lo contrario las cartas o preguntas aparecerán sin firmar. Realmente, si muchas no van firmadas no es porque sus autores quieran permanecer "ocultos", sino porque se olvidaron de pedir que se insertase su nombre. Y en esta sección, es porque no se suelen dirigir cartas a ella, sino que se aprovechan cuestiones de otras cartas.

¿Podéis explicar qué significan los apartados de "Argumento", "Literatura" y "Efectos" en los comentarios de aventuras?

"Argumento" es la idea central o primaria de la aventura y el modo en que se desarrolla. Es lo que subyace por debajo del concreto guión del programa. "Literatura" hace referencia a los textos en pantalla: si son largos o cortos, bien o mal redactados, con muchas o pocas faltas ortográficas, etc. Y lo de "efectos" se refiere a los "efectos especiales", como gráficos móviles, sonido, y cosas así. En este último apartado no se puntúa el que tengan muchos o pocos, sino el cómo estén.

¿Podría comprar acciones de YEAR ZERO? Y si la respuesta es sí, ¿cómo?

Aunque en la hoja del reglamento del Year Zero Club ya se indicaba que los socios podrían participar en el accionariado de la Empresa, por el momento no parece que la Dirección esté muy a favor de una iniciativa tan "revolucionaria" como esa, así que por lo tanto la respuesta es "no",

al menos por ahora. De todas formas, si en un futuro se deciden, ten por seguro que te vas a enterar en estas mismas páginas.

¿Por qué ya no comentáis más juegos para 16 bits?

Hay dos motivos principales: el primero, que casi todos nuestros socios siguen con su Spectrum como ordenador para jugar aventuras, y el segundo, casi más importante, es que no todos los días disponemos de 35.000 pesetas para comprar cuatro aventuras gráficas! Sobre todo, si luego alguna se regala a nuestros abonados en los concursos.

¿Por qué no comentáis los juegos más antiguos de AD y Dinamic?

Es evidente que lo que nosotros comentamos principalmente son las novedades, y después, las aventuras que no tuvieron la "suerte" de ser distribuidas por canales comerciales importantes. Casi todos sabemos cómo son los antiguos juegos de AD, pero si los quieres ver comentados ten paciencia, que seguro que al final aparecerán.

¿Para qué se amplió el plazo de los "Premios de la Aventura"?

La razón es muy sencilla: ya sabéis que el número de enero, que es donde se anunciaban estos premios, salió con una semana de retraso, por lo que todo ese mes de enero quedaba eliminado para recibir vuestras respuestas. Así que se tuvo que ampliar el plazo un mes más, para poder alcanzar el plazo inicialmente previsto de recepción de cartas, que era de 3 meses.

¿Por qué no ponéis las direcciones y precios de los juegos comentados?

Nosotros creemos que esa labor corresponde hacerla a los dueños de los programas, o sus agentes distribuidores, mediante la publicidad, bien en nuestro fanzine, o bien en otras revistas, que podáis llegar a leer. ■

ZERO SCOOPS

*** Por Josef Smith**

¡Saludos, aventureros! Un mes más comentando las novedades del mercado español, y esta vez con un par de buenos programas, de los que ya casi no quedan...

IDILIAR (Grupo Creators Union)

Lo primero que llama poderosamente la atención sobre este juego es la sensacional presentación del producto, con una cassette para cada programa, instrucciones a máquina y con dibujos, carátula en la caja, y una estupenda pantalla de presentación. Aunque también es cierto que por el precio que cobran (450 pesetas) bien se pueden permitir estos "excesos", e incluso alguno más.

El argumento gira en torno a la ya clásica historia de buenos y malos. Esta vez, eres Idiliar, un gran señor retirado en su palacete "más allá de las Montañas Lejanas", quien cansado de perseguir orcos, se ve envuelto en una trepidante aventura para salvar la tierra una vez más. El programa consta de dos cargas: en la primera debes viajar a la fortaleza de Miriador, y en la segunda liberar dicha fortaleza. En general, el ambiente se asemeja bastante a una mezcla de "Abracadabra" y "El Señor de los Anillos", pero sin ser ninguna. Los caracteres son difíciles de leer, y los textos son muy cortos, lo cual es un poco decepcionante, después de las ilusiones que te habían hecho concebir las instrucciones.

El guión no tiene muchos elementos que se puedan considerar novedosos, pero se salva por la presencia de unos PSIs bastante bien realizados, con los que podrás con-

versar, intercambiar objetos, etc., y que además te ayudarán a resolver la aventura. Es esta quizá la parte más trabajada del programa, ya que en el aspecto gráfico tampoco destaca Idiliar, a excepción de algunos buenos ejemplos: el de Valeria, y el del lobo aullando a la luz de la luna, en la primera parte.

La jugabilidad es también elevada, aunque se echan en falta algunos sinónimos esenciales, como EX por EXAMINAR, o DA por DAR, al menos en la 1ª mitad. Y el último aspecto destacable es el intento de meter gráficos animados, e incluir efectos sonoros con el comando EXTERN del PAWS, en lo cual es bastante irregular. En todo lo demás, Idiliar es una aventura sin más pretensiones que la de hacerte pasar un buen rato, pero que quizá no vale lo que cuesta.

IDILIAR

Originalidad....	65%
Argumento.....	70%
Guión.....	60%
Jugabilidad.....	75%
Literatura.....	75%
Gráficos.....	50%
Efectos.....	55%
TOTAL.....	65%

La Prehistoria

(Grupo Creators Union)

La segunda de las aventuras disponibles en esta compañía, es en realidad la primera, ya que fue realizada en 1990, y en cuanto a presentación cabe decir lo mismo que la antes comentada Idiliar. Pero como este aspecto no se toca en la puntuación final, hay que hacerlo constar aquí para gloria de sus creadores.

Dividida también en dos partes, esta aventura tiene cuando menos un argumento de lo más original: eres un hombre prehis-

tórico, concretamente un Homo Sapiens, y tu misión no es otra que la de librarte de los peligrosos Neanderthal, con lo que si querías saber cuál es ese "eslabón perdido" del que todo el mundo hablaba, esta es tu oportunidad. ¡No le pidas coherencia histórica (o prehistórica, en este caso), estás en una aventura! En la primera parte debes huir de los Neanderthal, y en la segunda, encontrar a tu gente.

El punto más destacable del programa es que, a diferencia del anterior, aquí si entenderás el set de caracteres, pues está todo escrito en mayúsculas. Por otra parte, los gráficos, aunque tampoco son muy brillantes, al ser más pequeños, cumplen mucho mejor su función, y además tienen un detalle bastante espectacular, como es el de que cuando te encuentras con otro PSI, su gráfico aparece en la parte derecha de la pantalla, de otro modo vacía..

En tu huida de la primera parte lucharás contra los Neanderthal, te encontrarás con una preciosa chica, que no tiene nada de prehistórica (¡incluso lleva los labios pintados!), te harás un aliado entre los Neanderthales renegados, y deberás evitar a un peligroso tigre de dientes de sable. El quión, como véis, no cambia demasiado desde la edad media hasta la prehistoria, cuando se trata de hacer aventuras. Y en la segunda parte, una vez lo gres atravesar la selva, objetivo final de la primera, las cosas no son muy distintas, ahora lo que prima es un paisaje en el que deberás encontrar el modo de sortear los típicos osos (¡o megaterios!) que tapan los caminos. Aquí, además, tendrás dos compañeros de viaje, si es que no te matan antes de haceros amigos...

Nuevamente hay que hacer un apartado especial para los PSIs, un ejemplo de lo que deben ser en la mayor parte de las ocasiones, aunque sus nombres no sean muy

originales: "Chica", "Ah", "Eh" y "Oh". De cualquier modo, se nota que se ha puesto en ellos un especial cuidado, por el modo de reaccionar, y porque no son simples estatuas con las que intercambiar objetos o pedir "AYUDA". Además, el hecho de que aparezca su gráfico cuando estén presentes, ayuda mucho a ambientar el juego.

Este La Prehistoria está mucho mejor concebido que Idiliar, quizá porque es más original, o porque se nota más trabajado, pero no cabe duda de que alcanza una considerable altura.

LA PREHISTORIA

Originalidad.....	85%
Argumento.....	80%
Guión.....	75%
Jugabilidad.....	75%
Literatura.....	75%
Gráficos.....	60%
Efectos.....	65%
TOTAL.....	75%

Chichén Itzá (AD)

¡Qué tremenda decepción! Después de ver tantos buenos programas hechos por los aventureros españoles con su PAW, esperábamos (ahora ya sabemos que en vano) que AD nos sorprendiese a todos con una producción de las buenas (la "contribución" al 1992), pero no. Y antes que nada, aclarar una cosa: hemos tenido que decidir si comentar esta aventura como si fuese una más, o si había que tener en cuenta su procedencia y su escandaloso precio (1.700 pesetas). No hay más remedio que exigir a un programa tanto como él exige a nuestros bolsillos.

Lo primero que salta a la vista es que los mensajes de carga del Spectrum tapan la pantalla de presentación, obra que parece de un "riente destripador" (el

autor que firma la pantalla). Quizá esperaban que les agradeciéramos que pusieran pantalla de presentación, pero para el esfuerzo que hicieron no valía la pena. Por suerte, las cosas son distintas en el interior. Aunque AD sigue con la manía (no sé si es porque el DAAD no permite más tipos) de poner un set de caracteres casi ilegible, los mensajes están bien contruidos, y los gráficos parecen de los buenos. Pero como son tan pocos, y tan repetidos, casi desmerecen al resto.

El aspecto del guión está bastante bien trabajado, aunque tal vez, los ricos ritos mayas fuesen ya bastantes por sí mismos para crear una aventura. Porque si el argumento está muy logrado, no se puede decir lo mismo del guión. Seguimos creyendo que la atmósfera del "aventurero solitario" no se ha obtenido, por muchas alucinaciones que se le presenten. La típica historia de dioses buenos y dioses malos, una vez más. Los buenos Masters de "LLC" deberían saber muy bien que Chac no es otro que Cthulhu, quizá esto haya inspirado a Samudio, quién sabe... Pero tú, si no quieres que los viejos (y al parecer, bondadosos) dioses mayas resuciten como si tal cosa, más te vale no jugar. Después de tantas aventuras, terminar en una cueva maya sólo para despertar al dios dormido, no es una gran cosa.

Las complicaciones no son excesivas, aunque haya alguna que te haga pensar. Para esos casos, consulta las instrucciones, que son una rica fuente de información para completar el juego. Las soluciones ilógicas de la anterior parte (como aquella de la oveja que se desvanecía) se repiten nuevamente, esta vez en forma de dioses borrachines que se te aparecen, pi-diéndote cosas: así no puede ser un guión.

Pero entonces, ¿qué es lo que se echa en falta en esta aventura? Volvamos al

Principio: si este programita costase 450 Pesetas, diríamos "chapeau" para su creador. Pero como lo que cuesta son 1.700 (¡aún casi no lo puedo creer!), lo que decimos es que no es suficiente. Como consuelo, y por lo que parece, esta será la última aventura de AD, al menos por lo que se ha podido extraer de esta impenetrable compañía valenciana. A ver si es verdad, porque si esta es la "mejor" aventura que nos podía ofrecer la "mejor" empresa española, vaya "nivel" el que hay en España.

CHICHEN ITZA

Originalidad.....	80%
Argumento.....	90%
Guión.....	70%
Jugabilidad.....	90%
Literatura.....	90%
Gráficos.....	85%
Efectos.....	--
TOTAL.....	75%

~~~~~

¿QUE passa peña? ¿Sólo cambiamos aventuras?

He aquí una nueva propuesta, cambiar material de ROL. Sí, lo has leído bien, ROL. Formaremos una especie de asociación de intercambio de módulos, campañas, etc...

seremos una mafia que controlará el mercado, tendremos información concreta de cuándo y dónde se hacen tales jornadas.

Incluso los mejores módulos (a gusto de todos) podrán ser publicados en este fanzine. Escribid ahora mismo a: Ramón Riera Font (en el nº4 Mr. Master) Avinguda de França, 206, Sarrià de Ter 17840 Girona, o llamad al (972) 20 96 27 (tardes)

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

Como despedida, estas son algunas de las "amenazas" que les esperan a los intrépidos abonados que se atrevan a leer el ejemplar número 7 de nuestro fanzine portavoz, 2 FOR ZERO...

En Zero Interview, el inicio de una apasionante serie de entrevistas con los Amos de la Aventura Española, comenzando por un madrileño de pro, y que derrocha simpatía y buen humor: Antonio PELAEZ, director de nuestro colega "El Aventurero", y cabeza visible de 3PSoft.

En Zero Chronicles, una historia vibrante y conmovedora, nada menos que el apasionante relato de la génesis secreta y arcana de WHAT WAS THAT?, una aventura cuyos orígenes se pierden en la noche de los tiempos, pero que es radicalmente joven y eternamente genial.

Y en El Hipergrupo, el arranque de una nueva historia, aún dentro del primer capítulo que Dan Colour nos está regalando cada mes. Si te gustó lo que has visto hasta ahora, ¡sería inconcebible que te perdieses lo que se te viene encima!

Además, tu 2 FOR ZERO contará con todas las secciones de las que ya te sería imposible prescindir, las miles de sorpresas detrás de cada página, y la característica alegría y el desbordante buen humor del fanzine de moda...

¡2 FOR ZERO!

¡Sería insensato perderselo!