

Z FOR ZERO

 Portavoz oficial del Year Zero Club

JASÓN:



The Crawling



Horror

[c] 1990 Year Zero Soft

Z FOR ZERO

Portavoz del Year Zero Club

"Noticias veraces, opiniones independientes"

no 9 * Julio 1992 * 250 ptas

Editor: Carles Serrano

Redactor Jefe: José Manuel López

Maquetación: Dan Colour'92

Publicidad: Emilio Corral

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

Colaboradores: Kenny Murdocj, Damián Peña, Ramón Fustè, Sergio Peña

Redacción, Administración y Publicidad: Avda. das Camelias 28, 29C - 36202 Vigo (Spain). Tlfno. 986-423257.

Pág.3	Sumario
Pág.4	Carta del Editor
Pág.7	Comic Strip
Pág.10	Guía del Ocio
Pág.13	Zero Chronicles
Pág.17	Year Zero Club informa
Pág.18	Zero Books
Pág.21	Programmin' with...
Pág.25	La Clave
Pág.28	Zero Top Ten
Pág.29	Todo queda en casa
Pág.31	Para los indecisos
Pág.32	Zero Quiz
Pág.33	Zero Interview
Pág.40	Zero 'Tronics
Pág.45	Noticias con Ton Taboada
Pág.48	Zero Scoops
Pág.50	Encuesta
Pág.51	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".

es lo que se llama "publicidad comparativa", y aunque al parecer hay quien desea introducirla en España por aquéllo de que ya "seamos" europeos, es algo que sigue estando prohibido. No es justo, es cruel que nos **restrieguen** por la cara el que hay quien tiene **más dinero** y más medios que nosotros para sacar adelante sus proyectos. Nos dicen "podéis vender más caro", pero ya sabemos a qué conduce eso. YEAR ZERO vende barato, no porque sea malo, ni porque quiera hundir el mercado. Vendemos barato porque creemos que vendemos al **precio justo**. Quizá nos falta valor para pedirle a alguien 500 pelas por un fanzine, por muy bueno que sea. Ni siquiera revistas como "Cambio 16" o "Tiempo" cuestan tanto.

En estas circunstancias, tu apoyo es vital. Un estudio que se hizo en la desaparecida URSS afirmaba que sólo 1 de cada 1.000 lectores suelen escribir a la revista a la que están suscritos. Si se nos aplicara a nosotros, tendríamos unos 25.000 lectores. Y todos son gente estupenda. Sois gente, que con una simple carta, con una llamada, lográis sacar adelante proyectos de gigantesca envergadura. Porque, no nos engañemos, el hecho de sacar un fanzine **mensual** sobre aventuras, en un país como España, es una locura descabellada. Y venderlo a 250 pesetas es tirar el dinero alegremente. Y aún encima, organizar sorteos, regalar premios cada mes, significa la ruina.

Pero no lo es, únicamente gracias a ti, que una vez mandaste una carta diciendo que te gustaba Z FOR ZERO. O a ti, que nos llamaste porque estabas impresionado. Piensa en todo esto mientras tomas el sol este verano, y recuerda que cuentas con nuestro mayor agradecimiento, y de paso con el de muchísimos abonados más. Pero por cierto... ¿y tú qué opinas de todo esto? ■

AVENTURAS ESPAÑOLAS
presenta
El Mundo Mágico

"A pesar del frío reinante esta noche, el sudor me empieza a resbalar por la frente.

*Desde aquí ya puedo divisar el pueblo,
donde me espera mi maestro.*

*¡Maldita sea! ¿Dónde demonios estará la joya que
me queda por entregar al Gran Brujo?*

*Quizás en las montañas, en el castillo de
la malvada bruja, en la espesura del bosque...
pero ¿dónde buscarla?*

¡Oh, no!

*La noche se desvanece, y con ella mi última
esperanza de ser el sucesor de mi maestro.
Mi tiempo terminó..."*

Pedidos por correo* a:
Alberto R. Cuesta
Aventuras Españolas
Po. de la Estación 15, 5ºB
28807-Alcalá de Henares
MADRID
Tfno. (91) 888-87-90

* PRECIO DE LA AVENTURA 140K O 120K + INSTRUCCIONES 400 P.TS. GASTOS DE ENVÍO.

* Por Xaquín Novas

JASON

Iasôn, hijo de Esôn, Rey de Jolcos, tras haber sido educado en el monte Pelión por el centauro Quirón, reclamó el trono paterno a su tío, el usurpador Pelias. Pero éste, poco dispuesto a devolverlo, le impuso como condición el conquistar el vellocino de oro, custodiado por Eetes, rey de Cólquida. Para la empresa se construyó la nave "Argos", el primer gran navío griego. De este modo, Jasón emprendió la expedición de los argonautas.

La leyenda apenas acaba de comenzar a relatarse. Si has visto alguna película, si has leído algún libro, ya conoces el final de la aventura. Pero en ese caso y en cualquier otro, ahora tienes la oportunidad de jugarla en tu propio Spectrum, gracias a A NEW VISION, la Compañía filial de YEAR ZERO SOFT que se encarga de distribuir las aventuras de los socios del Year Zero Club.

Jasón llega a nuestros ordenadores como la primera gran producción de un año, este 1992, que se está resistiendo a sacar cosas nuevas, y que de este modo ve nacer una aventura sensacional, y que ya está disponible, desde hace muy pocas fechas.

Los primeros pasos de esta aventura salieron, como suele ser costumbre, del lugar menos esperado (y quizá más inapropiado). Según su propio programador, Sergio Llata Peña:

"La idea original partió de una clase de Filosofía (¿qué tendrá que ver el tocino con la velocidad?), de J.A.Riancho".

Lo cierto es que este curioso origen no hizo decaer el resto: gracias a una cuidada investigación geo-histórica,

los hermanos Llata, integrantes de SOS Ltd, se hicieron con mapas de la zona (toda leyenda se apoya en alguna realidad, y este es el caso) y con todo tipo de datos para componer una aventura creíble a los ojos del jugador. Si en muchas ocasiones debemos "soportar" las más tópicas historias de "héroe solitario contra todos los orcos y elfos de turno", aquí el apoyo bibliográfico ha sido necesario y bien buscado.

El verdadero autor de la práctica totalidad del programa fue Sergio Llata, un aficionado a las aventuras que no dudó en lanzarse a la creación de su primera gran obra sin casi apoyos. El trabajo fue arduo, ya que el no contar con demasiados medios no es un incentivo muy deseable para nadie. La aventura surgió de una idea como es la de la mitología griega que no está apenas explotada en el mundo de las aventuras. Ya sabemos que es mucho más fácil recurrir a los gastados orcos de siempre para el resto, pero no para Llata, quien logró un sensacional resultado, que de todas formas viene a unirse a una espectacular carrera en el mundo del Spectrum, en el que se le puede considerar un verdadero experto.

La aventura de hacer aventuras vuelve a tener un final feliz en este caso, pero el apoyo de los aficionados sigue siendo necesario. Nuestra enhorabuena a todos aquellos que con un Spectrum bajo sus dedos y una pantalla ante los ojos se dejan las horas en busca del resultado deseado: una aventura que funcione. Como es Jasón.

Jasón:

Visión crítica.

Hace un año que nacia el proyecto A NEW VISION, y los resultados comienzan a verse lentamente, pero con firmeza. Un buen ejemplo es este Jasón, una aventura

verdaderamente espectacular y con todos los alicientes necesarios para lograr un puesto destacado en cualquier lista.

El argumento es, ya lo sabéis, el de la búsqueda del vellocino de oro por el héroe griego Jasón. Una historia que si al menos no es original, sí tiene la originalidad de haber sido pasada al Spectrum por primera vez. El guión se basa en la aventura, tal y como la narra la leyenda, por lo que si te agencias de un buen libro sobre el tema antes de jugarla, te ayudará considerablemente. Pero por supuesto han sido añadidos algunos "detalles" más. No te verás libre de luchar contra los toros de cascos de bronce y el dragón de Tebas, pero eso no es todo lo que hay.

En tu aventura te acompañan Medea y los Argonautas. Para simplificar las cosas, estos últimos han sido "transformados" en un sólo personaje, lo cual no deja de ser un poco demasiado fácil. Pero hay que tener en cuenta que en 48K de memoria no se pueden hacer demasiadas florituras.

En todas las localidades te encontrarás con su respectivo gráfico, y en este aspecto el programa tampoco se queda atrás, ya que la técnica de los mismos es de lo más destacable que hay en la aventura. Sin llegar a ser obras maestras, cumplen más que adecuadamente con su función, y en algunos casos puedes quedarte un buen rato mirándolos.

El resto de los PSIs son los enemigos de turno, y algunos amigos, aunque como en cualquier otra aventura que se precie de serlo, deberás aprender a tratar con ellos antes de lograr algo positivo. Y una de las cosas que hay que aprender es a hablarles, ya que lo hacen en un idioma "extraño". Deberás aprenderlo si quieres comunicarte con ellos.

La programación en cuanto a jugabilidad se ajusta muy adecuadamente a los más clásicos tópicos de exigibilidad, por lo que no hay nada que reprochar en este aspecto. El ambiente logrado mediante descripciones y frases está muy logrado, pero quizá sean más los gráficos que los textos los que ayuden a crear la atmósfera imprescindible.

En líneas generales, estamos ante una aventura bastante buena, no la mejor del catálogo de Year Zero, pero sí un producto que cumple con la calidad que se le debe pedir a esta Compañía. Si eres un aficionado a este tipo de aventuras, no debes dejar pasar la ocasión de comprobar cómo se puede hacer un juego sin elfos, pero con héroes.

JASON

Originalidad.....	85%
Argumento.....	80%
Guión.....	70%
Jugabilidad.....	70%
Literatura.....	65%
Gráficos.....	75%
Efectos.....	60%
TOTAL.....	72%

¡ The Hideous se acabó !

ULTIMA HORA: Aunque por el momento no podamos extendernos más, ya podemos informaros que THE HIDEOUS, el último programa de YEAR ZERO SOFT, y la que se espera sea gran superproducción de 1992, ya se ha terminado, y está totalmente disponible para los que queráis adelantaros a pedirlo. En el número del mes de agosto de Z FOR ZERO os daremos más detalles, y hasta un análisis en profundidad de esta magna obra.

YEAR ZERO CLUB

informa:

Tras Jasón, parece que nuevas aventuras podrían ser distribuidas en breve por YEAR ZERO SOFT. En concreto, GALEN, un programa que fue presentado al concurso de aventuras de AD, y que aunque careció de mucha suerte, sí está en condiciones de ser presentado como un producto de altísima calidad. Seguiremos informando.

Ya tenemos algunas noticias más sobre lo que será el número extraordinario de Z FOR ZERO: atentos a la relación de más de 450 aventuras recopiladas por nuestra Redacción para todos los sistemas y de todos los tiempos que aparecerán en sus páginas. Este hiper-reportaje será una de las exclusivas que sólo tendréis los socios de Year Zero Club.

La noticia del mes va dirigida a los que disfrutáis de vacaciones fuera de vuestro domicilio habitual. Si deseáis leer Z FOR ZERO en la playa, en vez de esperar a setiembre para hacerlo, escribidnos contándonos vuestra nueva dirección, y allí os enviaremos el fanzine de agosto.

Mientras que os vais relamiendo de gusto, vamos con los ganadores de los concursos mensuales. En el Zero Quiz de mayo, la afortunada en el sorteo fue:

Dª Belén Navas Urroz, de Pamplona

Esperemos que no "aproveches" tu premio durante los sanfermines esos...

Y en el otro sorteo, el de la encuesta (por cierto, a ver si alguien más aparte de los "habituales" se decide a escribir, que si no siempre ganan los mismos), el ganador de un lote de aventuras de YEAR ZERO SOFT fue:

D. José Carlos Velázquez, de Jaén.

Nada más por este mes. Os esperamos en el número de agosto, allá donde estéis... ■

Zero Books

* Escribe: Ramón Fusté Roig

Siguiendo la serie tolkeniana conmemorando el centenario del nacimiento del señor Tolkien voy a comentar un libro que no merece ninguna presentación, sin duda alguna. Es:

LA TRILOGIA DEL SEÑOR DE LOS ANILLOS

La trilogía del Señor de los Anillos (SDA) fue escrita (no creo que haga falta decirlo) por J.R.R. Tolkien en 1954.

Comentar esta trilogía es muy difícil, sería como comentar la Biblia, pero creo que sería una buena forma de empezar poniendo un poema que aparece al principio del libro:

"Tres anillos para los reyes elfos bajo el cielo.
Siete para los Señores enanos en palacios de piedra.
Nueve para los hombres mortales condenados a morir.
Uno para el señor oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las sombras.
Un anillo para gobernarlos a todos. Un anillo para encontrarlos,
un anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la tierra de Mordor donde se extienden las sombras."

J.R.R.Tolkien "El señor de los Anillos"

El libro empieza con un prólogo bastante extenso, que introduce al lector en la tierra media, también explica algo del hallazgo del anillo único por Bilbo, para aquellos que no se hayan leído El Hobbit, también explica algo de las curiosas costumbres de los hobbits.

El libro nos sitúa a 60 años después de las hazañas de Bilbo relatadas en El Hobbit, en una época en la que el poder de Saurón ha crecido considerablemente y está a punto de estallar la denominada guerra del Anillo.

Al principio de la trilogía, Bilbo, ya viejo, en la fiesta de su centésimo décimo primer aniversario (111 años), se despide de todos y se va de la Comarca,

dejando al hobbit Frodo Bolsón como su heredero universal, y con ello también el anillo único.

Por allí también deambulaba Gandalf el Gris, quien revela todo el poder maligno del anillo a Frodo y que debe ser destruido, para ello le dice que debe dirigirse a casa de Elrond el medio elfo, a Rivendell, cosa que el joven hobbit después de no pensárselo mucho acepta. Para este viaje acompañarán a Frodo otros tres hobbits más: Sam Gamyi, Meriadoc Brandigamo (Merry) y Pippin Tuk, pero más adelante se les unirá Trancos (o Aragorn).

Al llegar in extremis a Rivendell y después de descansar varios días se instaura la comunidad del Anillo, que componen los cuatro hobbits, Trancos y Boromir por parte de los humanos, Legolas por la de los elfos, y por parte del reino de los enanos Gimli, y tienen por misión destruir el anillo único en el monte del Destino.

Esta trilogía, muchísimo más extensa que El Hobbit, nos hará sentir la jocosidad de Tom Bombadil, el aliento de los Nazgûl en la nuca, el temor en la oscuridad de Moria, la frescura de los bosques de Lórien, el estruendo en el suelo del galopar de los Rohirrim, la furia de los Ents en Isengard, la locura de Saruman, el aire corrupto de Mordor, oirás los sonidos de batalla en los campos de Pelenor o en Cuérnavilla, te sentirás aterrorizado ante los espectros del sagrario o ante el acoso de Ella-Laraña... todo para desembocar en un brillante y emocionante final en el Monte del Destino.

Estamos ante una obra sobre la que sólo se podrían decir elogios, no es un libro, es un camino que cada vez que lo leemos andamos por él y paseamos por los mismos parajes, visitamos a los mismos

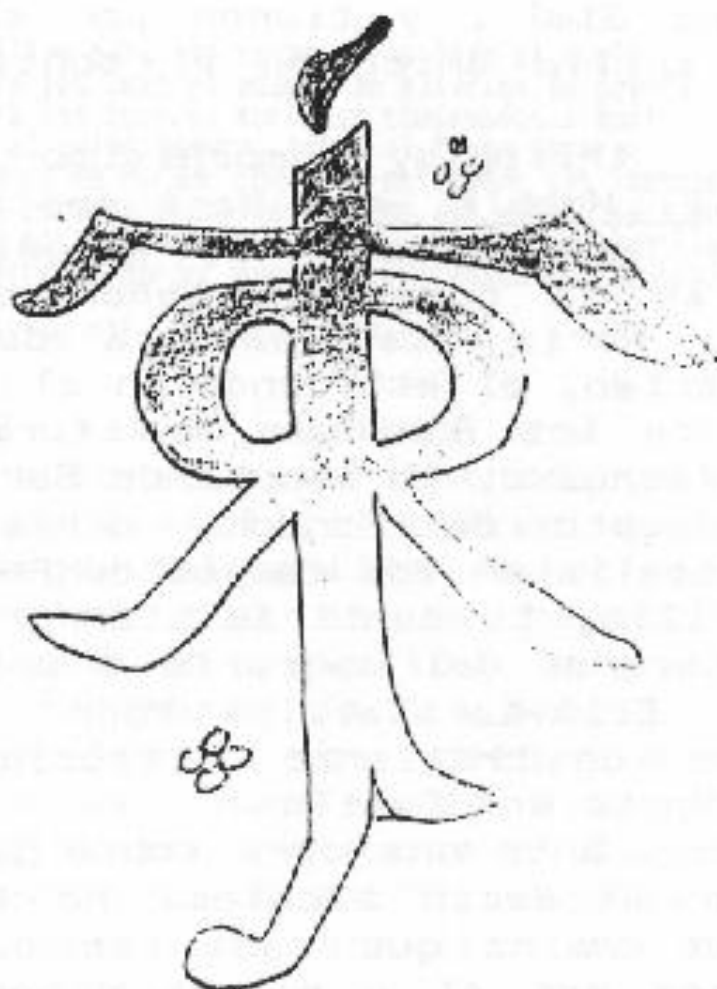
viejos amigos, cabalgamos con ellos, luchamos y sufrimos con ellos...

Total, este libro es la obra maestra de Tolkien y de la Literatura fantástica en general, que es y será inigualado, inigualable e insuperable.

Se podrían decir muchas cosas sobre este libro, pero para mí, y supongo que para muchos, sólo hay una aceptable: GENIAL.

El próximo mes, El Silmarillion.

A ver si os animáis y me escribís unas líneas. ■



PROGRAMMIN' WITH...

Kenny Murdocj

Volvemos con el tema de los PSIs, y nos habíamos detenido en investigar su movimiento. Recuerdo una vez más que en esto, como en todo, hay que utilizar la lógica. Es muy útil hacerte un diagrama de flujo, con todas las posibilidades que tu PSI pueda tener en su recorrido, para evitar bugs desastrosos.

Los PSIs de movimiento aparentemente más sencillo son los que habíamos denominado "comerciantes". Es aquel personaje que hace un recorrido fijo, pero que no aparece siempre. Así, si le hemos puesto un reloj al programa, aparece a las 9 de la mañana, abre su tienda, se queda en ella, y se marcha a las 5 de la tarde. El resto del tiempo no aparece en el juego.

Pero no es necesario un reloj para que exista este PSI. Imaginemos un orco (es un decir) que aparece si pasamos por cierta pantalla, nos sigue, y nos ataca, y, si no lo hacemos, pues ni siquiera sale.

Parecen dos casos muy diferentes, pero lo esencial está ahí: es un PSI con movimiento, que es fijo, y que si se cumple una condición (pasar por un lugar, que sea una hora), aparece en el juego. No es necesario que llegue a interaccionar con nosotros: podemos no necesitar al comerciante, o escapar del orco. Las posibilidades son infinitas, todo depende del guión, pero lo importante es saber desarrollarlo.

Vayamos con nuestro ejemplo de este mes. Ken es el dueño de una tienda de ropa vieja, en la que el protagonista deberá adquirir algo. La tienda es la localidad 10, y las números 9 y 8 son respectivamente la entrada a la tienda y parte de la calle.

En Procesos 2 (o superior, si hacemos una llamada continua a esa tabla):

*	KEN	EQ	200	9
		ZERO	201	
		LET	100	8
		AT	8	
		MESSAGE	100	

Los flags 200 y 201 indican la hora: el 200 es la hora (las 9) y el 201 los minutos (minuto 0). El flag 100 es Ken, a quien colocamos en la localidad 8 a esa hora. Y si estás en esa localidad a esa hora, el mensaje 100 te informa: "Ken aparece entre la muchedumbre".

Ya lo tenemos cerca de la tienda, ahora hay que hacerlo andar. Vemos cómo es muy fácil que camine al ritmo del reloj:

*	KEN	EQ	200	9
		EQ	201	1
		LET	100	9
		SET	150	
		AT	9	
		MESSAGE	101	

Ahora está a la entrada de la tienda, al minuto siguiente (un movimiento cada minuto, por ejemplo, pero depende de cómo funcione tu reloj). Si estás en esa localidad (porque estás de paso, o porque has decidido seguirle), el mensaje 101 te informa de que Ken está abriendo la puerta de su tienda. El flag 150 distinto de 0 indica que la puerta está abierta.

*	KEN	EQ	200	9
		EQ	201	2
		LET	100	10
		AT	10	
		MESSAGE	102	

Esta última entrada hace entrar a Ken en la tienda. Si ya estabas dentro de ella (porque te adelantaste, o porque te

quedaste esa noche dentro), el mensaje 102 te informa de que Ken entra.

Todo esto está muy bien, y ya os podéis hacer una idea de cómo sería hacerle salir a las 5, pero hay dos problemas:

19. Las rutinas nos informan de que Ken VIENE, pero no de que se VA. Esto es, imaginad que estamos en la localidad 8 y que Ken se va a la 9. Si estamos en la 9, sabemos que ha llegado, pero si estamos en la 8, no nos enteramos, y podemos creer legítimamente que sigue ahí. Y,

20. ¡El reloj! Las rutinas funcionan si hay uno, pero eso quizá sea mucho suponer. Hay muchas rutinas para relojes, incluso "Microhobby" publicó una que no estaba del todo mal. El mes que viene os contaré algo más del tema.

Resolvamos por ahora el primer problema, que no es tan sencillo como parece. ¿Cómo podemos informar al PAWS de que un PSI se marcha? Recordemos que un PSI es sólo un flag que cambia de valor. ¿Le decimos que imprima el mensaje de advertencia cuando el flag deje de valer lo mismo que el del jugador? Eso no es posible.

Hay que cambiar el sistema de arriba: en las rutinas informábamos al jugador de que Ken venía, y eso es siempre más fácil que lo contrario. Así que pongámoslas así:

(La primera no es necesario cambiarla, ya que Ken APARECE aquí, no sale de ninguna otra pantalla).

*	KEN	EQ	200	9
		EQ	201	1
		LET	100	9
		SET	150	
		AT	8	
		MESSAGE	101	

Aquí le decimos al PAWS: Si el jugador estaba en la localidad 8, dile que Ken se ha marchado.

*	KEN	EQ	200	9
		EQ	201	2
		LET	100	10
		AT	9	
		MESSAGE	102	

Y aquí le decimos al PAWS: Si el jugador estaba en la localidad 9, dile que Ken entró en la tienda.

Hemos insertado las rutinas para que informen al jugador que está en la localidad de la que Ken sale. Y ahora, hay que poner la rutina de información al jugador que si esté en la localidad en la que Ken entra:

*	KEN	SAME	38	100
		NOTAT	10	
		MESSAGE	105	

Hay que colocarla después que las anteriores, claro. Primero es el movimiento, y luego la información sobre él. Esto es: si Ken está en la misma localidad que nosotros, nos dice: "Ken acaba de llegar". Excepto en la 10, que es la tienda, y que sólo se nos debe informar de ello si se redescrive la localidad. Sería un sencillito:

*	KEN	SAME	38	100
		MES	106	

Notad que el mensaje nos es el mismo: aquí no se nos puede decir "acaba de llegar", porque ya estaba. Hay que decir "Ken está aquí".

Con todo esto veréis cómo Ken se mueve, y lo más importante, que el jugador se entera de ello. El mes que viene, veremos algo sobre relojes. ■

LA CLAVE de tus aventuras.

* Por Xaquín Novas

The Crawling Horror (VI)

Veamos... ¿por dónde íbamos? ¡Ah, sí! En este nuestro particular culebrón, Will Williams estaba nada menos que dentro del templo de adoradores de Dagon, y necesitaba sacar cierto objeto atrapado entre los escalones del altar mayor. Será mejor que no te quedes mirando, y si te encuentras con cierto sacerdote, vas a tener que utilizar el objeto que te dió aquel simpático loco con el que huiste del manicomio (!). ¿Recuerdas lo que te dijo? "Si alguna vez te encuentras con Dios, dale ésto". Es tu oportunidad, pero sólo es una victoria parcial, así que no te regodees: saca ese pergamino, y sal cuanto antes. Y no hagas caso de las peroratas de ese fanático...

Si lees lo que acabas de obtener, verás que es un mapa. Vayamos junto al viejo profesor que vive en la pensión, y veamos si él puede ayudarte. En efecto, te dirá que es difícil de interpretar, y que tan solo el pastor Phillips podría hacerlo. Vayamos en busca de este nuevo personaje, que aunque está en otro templo, no es tan poco amistoso como el anterior sacerdote. Aún así, deberás convencerle de tus intenciones antes de obtener su ayuda, recordándole, por ejemplo, quién te envía, y qué es lo que estás intentando. Tú mismo.

Sus palabras serán de gran ayuda: ahora sabes de dónde es ese mapa, y el rompecabezas ya tiene su última pieza. No te olvides de lo que te diga sobre cierto libro escrito por él. Los fanáticos siervos de Cthulhu esperan volver a su Amo a la

vida mediante el sacrilego verso del Necronomicon, y en este momento ya sabes en qué lugar del planeta piensan hacerlo...

Pero llegar hasta el otro extremo del mundo, en las Islas Carolinas, no es tan sencillo. Es una travesía muy larga, y aunque el pastor te puede decir cómo llegar allí, las cosas se complicarán más. El medio de locomoción será un barco mercante, que atracará esa noche en el muelle. Pero si te acercas por allí, nadie te dará información, y lo poco que sabrás no será de gran valor. Algo oscuro se está tramando alrededor de este buque, que además, zarpa muy temprano para tus gustos...

Hay que aprovisionarse. Recuerda que no tienes casi ningún dinero, así que no te empeñes en ir al "super", y mucho menos en pagar a la patrona. Ya la has sufrido bastante, es momento de huir sin que se entere. A la hora de la comida, apodérate de tu plato, mételo en la bolsa (de lo contrario, Ms. Lellan se enfadaría), y escóndelo en tu cuarto, donde te echarás una siestecita hasta la hora convenida, o mejor algo antes, por si las moscas. Ahora te levantas, y te dispones a ir al muelle... ¡pero la puerta de salida de la pensión está cerrada! Y no estará abierta hasta muy poco antes de que el buque atraque en el muelle.

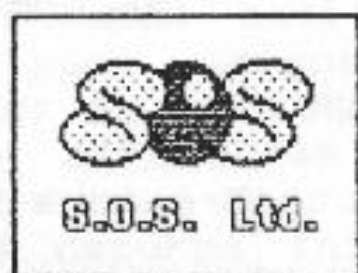
Mientras te muerdes las uñas de pura angustia, por fin aparece tu patrona, quien te mira con cara rara, pensando en por qué te has levantado tan pronto, y abre la puerta. Vuela hacia el puerto, donde el barco está atracando, o está a punto.

Si intentas subir, un marinero te echará con cajas destempladas. No es un crucero por el Mediterráneo, no se admiten pasajeros... pero quizás sí polizones. Observa que están cargando algo, y que el almacén del puerto está abierto por fin. Entra (no te olvides la linterna, recuerda

tu escotofobia), y busca un cajón no demasiado lleno para meterte dentro. Espera un rato, y cuando oigas unos golpes por fuera, es que te están subiendo a bordo.

Es el momento de pensar en la comida. El viaje desde Arkham hasta las islas Ponapé dura una semana, y dentro de un cajón, todo ese tiempo, necesitarás algo que comer. Suerte que llevabas el pollo en la mochila, ¿no? Si lo has olvidado, prepárate a morir famélico, pero si lo has traído, junto a la linterna, por supuesto, es el momento de comenzar una nueva fase: tu locura te ha metido en un barco, estás encerrado en un cajón oscuro, en medio del océano, alimentándote con un pollo medio podrido, y todo ésto por destruir a unos monstruos extraterrestres.... ¿acaso no estás absolutamente chalado?

Pero esta pregunta la resolveremos en la tercera parte de The Crawling Horror, así que toma buena nota de la clave, y prepárate a disfrutar del resto. El mes que viene, en 2 FOR ZERO. ■



No te quedes con
las ganas. Llama
ahora mismo. 574215
Algo más que un
club

ZERO TOP TEN

Las novedades en la lista se van sucediendo mes tras mes, porque aunque el primer puesto continúa inalterable desde nuestro anterior encuentro, hay un salto espectacular al segundo: THE HIDEOUS, una aventura que comenzó a ser distribuida antes de terminarse, en forma de regalo para algunos socios, ahora que acaba de lanzarse al "ruedo", logra una excepcional posición, dejando al mítico THE CRAWLING HORROR en el tercer puesto.

Una subida muy importante registra también EL MUNDO MAGICO, una aventura que puede dar mucho que hablar si continúan así los votos hacia ella. La última entrada del mes ha sido EL DIA DESPUES, que no solo sube en votos para esta sección, sino que también registra una importante subida en cuanto a ventas. Pero como eso no es nuestro tema, ya os dejo con la clasificación, recordándoos que esta lista la hacéis vosotros mismos, con vuestros votos, así que si quieres ver algún cambio, ya sabes lo que hay que hacer...

- 1 TERROR FROM SARNATH (YEAR ZERO SOFT)
- 2 THE HIDEOUS (YEAR ZERO SOFT)
- 3 THE CRAWLING HORROR (YEAR ZERO SOFT)
- 4 MUNDO MAGICO (Aventuras Españolas)
- 5 SECRET OF MONKEY ISLAND (LucasArts)
- 6 WHAT WAS THAT? (BOLSOFTWARE)
- 7 EL LIBRO NEGRO (YEAR ZERO SOFT)
- 8 EL DIA DESPUES (BOLSOFTWARE)
- 9 LA AVENTURA ORIGINAL (AD)
- 10 LA PREHISTORIA (Creators Union)

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

Las preguntas pendientes

Mi enhorabuena a este fanzine por haber conseguido una entrevista con el más impenetrable de los aventureros españoles, Juan José Muñoz. Pero hay un par de cosas que me parece que se han quedado pendientes: en Z FOR ZERO se presume mucho de "independencia", y ésta no aparece por ninguna parte en dicha entrevista. Si eso es "independencia", quisiera saber qué es sumisión y descarado pelotilleo. Aquí están las preguntas que yo hubiese hecho a Juan José Muñoz Falcó:

1/ ¿Dónde y por qué están escondidos los programas ganadores del concurso?

2/ ¿Por qué no se han publicado?

3/ ¿Por qué se permitió participar a Larrañaga, cuya simple presencia en el concurso es un atentado a las reglas del mismo, y un insulto para los demás participantes, quienes sí las cumplieron?

4/ ¿Y por qué se le dió, aún por encima, el primer premio?

5/ ¿Por qué casi todos los demás ganadores son amigos personales y/o colaboradores de Juan Muñoz en el Caad?

6/ ¿Te atreverías a hablar de un "concurso limpio", después de todo esto?

7/ ¿Qué oscuros intereses se movieron detrás de este concurso?

8/ ¿Por qué ningún ganador ha realizado ni un solo programa con el DAAD tras haber ganado, ya hace casi 2 años? ¿No será que o tienen ni idea de cómo hacerlo funcionar? ¿Cómo es posible en semejantes "genios de la programación"?

9/ ¿Existió animadversión personal contra algún participante, por tu parte o por la de Samudio?

Y eso es todo. Sé que mis preguntas jamás serán formuladas, porque en este mundillo de aventureros lo que hay es

cobardía por parte de unos que hacen las preguntas, y soberbia por parte de otros que las responden como les da la gana. Parece cosa de broma el numerito publicitario que se montó Antonio Peláez en el número anterior (con todos los programas y sus precios correspondientes), comparado con la vanidad de Juanjo Muñoz, quien asegura que "lo que más odio es a los envidiosos". ¿Es que hay alguna razón para envidiar a ese hombre? A mí lo que me da es lástima.

Socio nº 019/A

Recordamos a todos nuestros lectores que si desean que sus opiniones aparezcan firmadas, con su nombre o con un pseudónimo, deberán hacérselo saber de modo expreso. De lo contrario, la carta aparecerá sin firma alguna.

Zero Interview:

* Por Josef Smith

¿Acaso necesita presentación? Bueno, supongo que sí. Así que allá vamos. Él es el creador de los gráficos de aventuras tan sensacionales como GENERALISSIMO, o LA ARAÑA. Es miembro de la plantilla de Year Zero desde sus inicios, y os lo traemos para completar la serie de conversaciones que hemos mantenido con todo el equipo de Year Zero. No hay nadie más bromista, cordial y revolucionario que...

XEROME

ZFZ: Háblanos un poco de tus inicios en el software, el Spectrum y las aventuras.

XEROME: Bueno, creo que antes de contestar a ninguna pregunta será mejor que llame a mi abogado..., no hombre, era broma. Mi comienzo en el software y en el Spectrum se puede decir que fue al mismo tiempo, hace ya un montón de años, mmm... todo comenzó cuando a uno de mis hermanos le regalaron el famoso 48K (de aquella por 50 billetes). Yo naturalmente de aquellas me preocupaba por conseguir la mayor puntuación posible en el Jet Pack, y de algún que otro truco para que se cargara mejor. Al transcurrir el tiempo fui intentando introducirme un poco más en el lenguaje de tan maravillosa máquina. En medio de todo este trajín me encontré con alguna aventura, pero no me interesaron demasiado (y siguen sin interesarme, personalmente prefiero algún buen wargame)

ZFZ: ¿Cómo llegaste a formar parte de YEAR ZERO SOFT?

XEROME: Entrar en la plantilla de YZS fue, como le pasó a casi todos los que estamos, saltando desde Bolsoftware... bueno, todo pasó muy rápido: Fran estaba haciendo su primera aventura (el ya clásico AMFASH!) e intentaba conseguir un gráfico de un supervillano saliendo del agua, así de esta guisa llegué yo y dije algo así

como "...creo que podría estar mejor de esta forma..." y así dibujé el gráfico que actualmente está. Parece que a Fran no sólo le gustó ese gráfico, y ahora soy uno de los grafistas de YZS.

ZFZ: ¿Cuál es tu labor exactamente?

XEROME: Bueno, mi labor exactamente no es la de grafista... a mí más bien me vienen dos jefazos de las altas esferas y me dicen algo así como "¡Eh; tú! ¡el del lápiz! A Dan le ha dado un calambre en la mano y necesitamos X gráficos para tal aventura... ¡hace cinco minutos!". Entonces, pobre de mí, me acerco hasta Fran o Murdocj y me explican toda la aventura con pelos y señales. Acto seguido decido yo mismo qué escenas merecen un gráfico y lo plasmo en un papel.. Después vuelvo a reunirme con el equipo y me dicen "no, no sirven, ocuparían demasiada memoria...". Cómo no, vuelvo a repetirlo, y así hasta que se pasan al ordenador. Como ves, todo muy divertido.

ZFZ: ¿Qué opinas de la marcha de la Empresa y de tu aportación concreta?

XEROME: ¿La marcha de la Empresa? No soy yo el que lo debe contestar, que luego dirán que fue culpa mía que viniera Hacienda...

No, en serio, esta pregunta la debiera contestar otro, pues, objetivamente yo no podría. Sólo faltaría que contestase algo así como "bah, la Empresa va fatal, se mantiene de puro milagro, y mi aportación... ¿Qué aportación!?". Pero para contestar eso me callo.

ZFZ: ¿Cómo viviste el proceso del famoso concurso de aventuras? ¿Qué opinas del resultado?

XEROME: ¡¿El concurso!?! ¡Abogado!... No, creo que a este concurso habría que empezar a denominarlo El Concurso, con mayúsculas. Se le están dando demasiadas vueltas a una cosa demasiado clara... que

Mister Samudio y el señor Juanjo Muñoz se reunieron para evaluar las aventuras presentadas, el plazo estuviera abierto varios meses más de lo que decían y que ganaran los siete que ganaron. Se ve a leguas que era un concurso adulterado. Aunque yo también hubiera barrido para casa al igual que hicieron ellos.

ZFZ: ¿Cómo te organizas tu trabajo?

XEROME: ¿Organizar mi trabajo? Qué risa, si yo no me organizo nada, cuando el boss me manda algo empiezo sin más, y según cómo ande mi inspiración puedo estar desde varias semanas hasta una sola noche. ¿Cómo podéis pedir a un dibujante que organice su inspiración? Es imposible.

ZFZ: ¿Qué opinas del trabajo de tus "rivales", dentro y fuera de YEAR ZERO SOFT?

XEROME: Realmente no puedo opinar sobre mis rivales, primero tendría que conocerlos personalmente y segundo ver cómo trabajan. Yo, por ejemplo, puedo rehacer un mismo gráfico 5 ó 6 veces porque soy un perfeccionista con mis dibujos y siempre les encuentro algún fallo. Y además, uno puede ser un magnífico dibujante, pero al no disponer de memoria tener que hacer gráficos muy rudimentarios (como ví que le ha pasado a más de uno). Así puedes encontrar gráficos espléndidos pero con una aventura basura, o unos gráficos basura con una aventura espléndida. Muy pocas aventuras he visto que compaginen los dos perfectamente... Dracula y Quid Juris (y no es porque los gráficos sean míos) son dos ejemplos.

ZFZ: Háblanos de tu persona: edad, estudios, etc.

XEROME: Mi nombre es Xerome Morell, tengo 19 años y estoy estudiando Industriales en su primer año. Como ya dije antes, soy un perfeccionista, lo que hace que muchas veces mi trabajo sea muy lento.

Soy simpático (creo), y tengo como hobbies la música, el deporte y las chicas... odio a los hipócritas, y decir más de mí sería pasarse. Esta pregunta debería ser para alguien que me conociera bien, no para mí.

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

XEROME: Por el momento tengo un Spectrum +2, el cual tuve que arreglar yo mismo varias veces... aunque hace casi un año que no lo toco por razones de estudio. Aunque de vez en cuando empleo algún MacIntosh o PC de la Facultad.

ZFZ: ¿Nunca has hecho tú mismo una aventura?

XEROME: No, nunca lo he hecho. Alguna vez lo intenté con el GAC, pero para lo único que me sirvió es para hacer gala de mi poca paciencia y escasas ideas para las aventuras.

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

XEROME: Ambiente, mucho ambiente, y todo lo que ello conlleva (buen guión, PSIs, descripciones...). Lo que me gusta es que empieces a jugar y en la segunda pantalla ya no puedas moverte de las emociones que sientes. Seguramente por eso el juego que más me gusta no sea una aventura, Aliens, el cual te enfrasca totalmente en el juego. Pero si he de decir alguna aventura, sin lugar a dudas What was that? es la mejor.

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

XEROME: Pasarme todo el día ante el ordenador, sólo cuando me da la vena ¡No sería la primera vez que se me hace de día delante de la pantalla! Pero de ello, ya hace mucho, cuando era joven. Ahora, con la carrera veo el ordenador, como dije antes, cada vez menos.

ZFZ: Háblanos de tus otros hobbies o aficiones, si los tienes.

XEROME: Sí, hombre, tenerlos, los tengo, pero los practico poco. Mis hobbies principalmente son el deporte, la política, la lectura, las mujeres, el alcohol, música, y dibujar, dibujar mucho.

ZFZ: ¿Qué opinas del precio del software en general, del de las aventuras en particular, y del de las aventuras de AD más particularmente aún?

XEROME: El precio espero que siga bajando, porque sino la gente seguirá comprando un buen disco antes que un buen juego, sea aventura o no. Por eso pienso que el precio de las aventuras de YEAR ZERO es, sin lugar a dudas, el mejor del mercado.

AD y sus aventuras es un mundo aparte, una dimensión aparte, sin explorar (quizás habría que llamar al Enterprise). Elegí Ingeniería y no Filosofía para estudiar, por eso no puedo decir nada de AD que no dijera otro antes.

ZFZ: ¿Crees que estás suficientemente valorado en YEAR ZERO SOFT?

XEROME: Yo creo que sí. Porque estoy justo donde quiero estar. En YEAR ZERO SOFT si quiero hacer algo más, sólo tengo que pedirlo. Aquí se me valora tal y como yo pido.

ZFZ: ¿Qué piensas de la afición a las aventuras en España?

XEROME: Minoritaria, como cualquier afición en España que no sea el fútbol.

ZFZ: ¿Tienes algún tipo de colaboración dentro de Z FOR ZERO?

XEROME: Hombre, y vosotros me lo preguntáis, deberíais saberlo mejor que yo. En serio, te diré que en Z FOR ZERO colaboro haciendo algún dibujo para publicidad. Y actualmente también estoy empezando a realizar las tiras de "El Aventurero" y "Muñoz Gordó", aunque sólo aparecieron un mes por el momento.

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

XEROME: La competencia, otra respuesta sería estúpida. Sería maravilloso que YEAR ZERO SOFT fuera la única compañía de aventuras de España, lo cual haría que nuestras ventas subieran. Pero como es imposible que ocurra, en segundo lugar odio la hipocresía de algunos "reyes de la aventura".

ZFZ: ¿Qué te pareció la retirada de Fran Morell?

XEROME: Una lástima. Es una verdadera lástima que "The Big Boss", el "grande" por antonomasia de la aventura tuviera este terrible fin. Lo que debieran hacer todos los buenos fans es pedirle a Fran que volviera... tal vez consigamos convencerle.

ZFZ: ¿Tener acciones de YEAR ZERO SOFT te da algún poder especial? ¿Ganas mucho dinero con ellas?

XEROME: Oficialmente me da poder... lo que pasa es que todos los accionistas tenemos una especie de "pacto. con el diablo" de no ejercerlo, puesto que la Compañía funciona muy bien sin necesidad de que metamos las narices. ¿Y desde cuándo las aventuras en España dan dinero?

ZFZ: Ultimamente hay una fuerte polémica entre los aventureros españoles: ¿deben unirse o no los clubes y fanzines en uno más "poderoso" o deben conservar su independencia?

XEROME: No es más que otra polémica y mi opinión no vale más de lo que pueden valer otras. Pero creo que conservar la independencia hace más fuerte a la aventura, al crear un club y fanzine "únicos" acabaría con la pluralidad de opiniones y caeríamos en una "fanzinecracia". Aparte, no creo que aguantaran todos juntos más de una semana.

ZF7: ¿Crees que los 8 bits están acabados? ¿Y crees que el fin del Spectrum equivale al fin de la aventura?

XEROME: Los 8 bits se acabaron, como se acabaron los 4 bits, los "seiscientos" o el mandato de Reagan. Los 8 bits será algo que sólo unos pocos nostálgicos recordarán... el futuro se llama 16 bits. Y no creo que con el Spectrum se acaben las aventuras. Con los 600 no se terminaron los coches, ¿no? Simplemente mejorará.

ZF7: ¿Te gustaría añadir algo más?

XEROME: Muchas preguntas. A los que consiguieron llegar hasta aquí, darles la enhorabuena, ni yo creo que lo hubiera conseguido. Sólo me falta decir que para aquéllos que empezáis ahora, no os desaniméis, los beneficios, el reconocimiento, la diversión, etc, tal vez, y sólo tal vez los conseguiréis tras nueve o diez años de entrega total.

Gracias por acordaros de mí y seguid con este espléndido trabajo. Un saúdo dende a Galiza!

¡Pero bueno! ¿Dónde está mi abogado?!

ZF7: Muchas gracias, Xerome, siempre con humor, hasta el final.

¡ ¡ NOTICION PARA LOS XEROMEMANIACOS ! !

En homenaje a todos sus "fans", XEROME ofrece a los lectores de Z FOR ZERO algo único y muy especial: UN SENSACIONAL DIBUJO DE 42x30 con un tema de Terror from Sarnath a todos los que nos escribáis solicitándolo. ¿Qué hay que hacer? ¡NADA! Sólo pedirlo. ¿A qué estás esperando? ¡Envía YA mismo tu carta y cuéntale a Xerome por qué quieres este excepcional poster ilustrado a todo color! ¡EH! ¡¡QUE HAY PARA TODOS, NO OS AMONTONEIS!!

¡SE ENVIARA UN SOLO EJEMPLAR POR CABEZA!

NOTICIAS en ZFZ

† Con Ton Taboada

La Junta General de Accionistas

El día 30 a las 4 de la tarde se celebró en la sede social de la Empresa la Junta General Ordinaria de Accionistas de YEAR ZERO SOFTWARE, S.p.A., con los siguientes resultados:

Fue nombrado Fran Morell como Presidente y Consejero Ejecutivo, esto es, Director de la Empresa. Los otros puestos del Consejo permanecieron inalterables, con Xaime Rubira como secretario y Milo Corral y Antón Taboada como vocales.

Así pues, no hubo grandes sorpresas, ya que se esperaba que Morell volviese a ocupar el puesto del que dimitió en enero. A pesar de su voto en blanco, y de ostentar el 51% de las acciones, fue reelegido con el voto unánime de todos los demás asistentes.

Su propia iniciativa de venta de acciones escalonada no fue aceptada por los demás accionistas, poco dispuestos a admitir nuevos socios en la Empresa. Realmente, y aunque se decidió no distribuir los beneficios obtenidos en el pasado ejercicio, ninguno de los miembros de la Asamblea quiso aceptar la presencia de más miembros. A este respecto, cabe resaltar la casi nula presencia en la sala de accionistas sin derecho al voto, los poseedores de acciones de la serie "A", de quienes ya se esperaba poca participación.

Con estas renovaciones, YEAR ZERO SOFTWARE, Sociedade por Acciões, retoma el ritmo abandonado en enero con la dimisión

de F. Morell y según el propio "nuevo" Director, se lanzará a una "campaña de presencia activa en el mercado". Deseamos suerte a todos los ejecutivos, y aunque esto aún no es Wall Street, no faltan deseos de que llegue a serlo.

¿Problemas con "El Aventurero"?

A falta de una confirmación más profunda (ya os iremos informando en detalle), parece ser que el fanzine madrileño "El Aventurero", que dirigía Antonio Peláez Barceló, está atravesando una crisis que podría poner en peligro su propia existencia. Al igual que sucedió con "A través del Espejo" y el "CPAC", el fanzine de Peláez, tras del cual está el grupo 3PSOft, podría desaparecer en breve si es que no lo ha hecho ya. Hace más de tres meses que ningún socio recibe el número de su suscripción, y esto sólo puede significar que una nueva mala noticia podría llegar a surgir en breve.

De confirmarse los rumores, tan sólo el "Caad" y Z FOR ZERO serían los representantes de la Prensa Aventurera de este país, tras haberse llegado a contar con 5 fanzines en el sector.

Golpe a otro Pirata

Según informa la Agencia EFE, un pirata informático de 22 años, José Luis Sánchez Arribas, ha sido detenido por la Policía acusado de estafar cerca de 12.000 millones de pesetas a la Industria del ramo, al copiar y vender ilegalmente quizá miles de programas.

Con los beneficios obtenidos, este Amo de la Piratería adquirió nada menos que un chalet de 4 pisos en Getafe (Madrid), un

automóvil con teléfono y soporte informático de primera categoría. En su domicilio se le encontraron 10.000 diskettes y más de 3.000 programas dispuestos a ser copiados.

El detenido se considera autodidacta, y dice haber aprendido en unos Grandes Almacenes, pero según Fran Morell, Licenciado en Derecho, podrían "caerle" hasta 6 meses de arresto mayor, por infringir lo dispuesto en el artículo 534 del Código Penal (infracción de los derechos de autor o Copyright), aparte de una multa de hasta 10 millones de pesetas (además de la indemnización a las Empresas afectadas). Este artículo no tiene en cuenta ni la cantidad ni la calidad de los programas "pirateados", por lo que es igual copiar diskettes que cassettes, programas de PC o de Spectrum. A ver si alguno aprende en carne ajena.

LAS FRASES DEL MES

"Cada número del Caad no cuesta 500 pesetas" (Juanjo Muñoz, Director del Caad)

"Soy inocente" (José Luis Sánchez, pirata informático)

ZERO SCOOPS

* Por Xoserra Alvarez

WHITMAN'S DAY

(Advanced Adventure Creations)

La novedad más caliente del momento, el último programa que acaba de llegar a nuestras manos, procedente de la factoría de AAC. ¿Hace falta decir más? Quizá haya por ahí algún despistado que no sepa cómo se las gasta Jon, así que en su honor voy a intentar comentar esta macro-aventura, que a lo largo de tres partes nos ofrece de casi todo: desde un argumento impresionante, hasta el más puro terror, y sin olvidar un par de gráficos de antología.

Vayamos por partes, en el sentido más literal. La primera está basada íntegramente en un relato de H.P. Lovecraft titulado Nahum's Day. Lo cierto es que prácticamente está "calcado" del libro, así que si tienes la versión de Alianza Editorial, será cosa de irlo leyendo mientras avanzas. El argumento es el siguiente: eres un viajante que se ha perdido en medio del bosque mientras ibas de camino a Boston, y tienes que guarecerte durante la noche en la cabaña de un viejo medio loco, que al final resulta que no lo estaba tanto... esta primera fase tiene un final bastante enigmático, ya que te deja "colgado" tras un juicio en Boston, pero esta es la conexión con el resto de la aventura.

En la segunda parte se traslada el escenario a Dunwich, una ciudad maldita en la que estaremos sólo "de paso", pero que nos servirá para comprender el desarrollo y el argumento del juego. La tercera fase es la más espectacular: el guión enloquece, y tú tras de él si eres capaz de aguantar la tensión. Misterio tras misterio y sorpresa

tras sorpresa te esperan en las calles de Innsmouth y en sus endeble tejados.

El guión parece que se divide en dos partes: lo que se "calcó" de HPL y el resto. Yo me quedaría con el resto. Es una historia sobrecogedora, pero sobre todo con algo esencial: bien construida. No hay dragones ni mazmorras, no es la aventura de "cambio botas por pilas al enano", y se acerca a la lógica más esencial de las aventuras magistrales de Fran Morell, a quien parece haber seguido Jon en esta ocasión.

Los gráficos son pocos, pero sencillamente geniales. Es una lástima que la tercera parte no incluyera ninguno, ya que hay alguna "escena" que parecería exigirlo. De todas formas, la atmósfera de opresión de Innsmouth es algo sensacional, y lograda sólo con textos.

Esta es una de esas aventuras en las que pulsas una tecla y de pronto la pantalla se llena de textos, en un proceso automático como los típicos de Dracula o Jack the Ripper. Esta no es una aventura en la que tengan cabida Elfito y Peposo: aquí no hay más remedio que poner una etiqueta de advertencia. Pero como no estamos en Inglaterra y no hay censura, es posible que tus hermanos pequeños lleguen a ver este programa. Si es así, aléjalos cuanto antes, o sufrirán pesadillas el resto de sus vidas. Y tú quizás también.

WHITMAN DAY

Originalidad....	70%
Argumento.....	95%
Guión.....	95%
Jugabilidad.....	75%
Literatura.....	90%
Gráficos.....	95%
Efectos.....	---
TOTAL.....	90%

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

Para nuestros sufridos lectores, y para todo el que haya osado acercarse hasta este rincón, ahí va un adelanto de las succulentas novedades que os esperan en el número de agosto de Z FOR ZERO.

En Zero Interview, continuamos con la serie "Los Amos de la Aventura", y esta vez con un impagable cara a cara con el programador más audaz del momento: desde Foz... JON, en exclusiva mundial para todos vosotros.

Estrenamos una sección nueva, de lo más veraniega y festivalera: Discoteca privada. Nuestro D.J. particular en Z FOR ZERO trabajando incesantemente para llevar a vuestros hogares la alegría y el desenfado que nos caracterizan y que son la envidia y la admiración del mundo entero.

Y en Zero Chronicles, el espectáculo está servido: THE HIDEOUS, en vivo y en directo, con todo lo que querías saber sobre la más aberrante actualidad de la sensación del momento. Apúntate ya a lo que se lleva: iThe Hideous es lo tuyo!

Además, en tu Z FOR ZERO de agosto, podrás enchufarte al verano más refrescante con tu revista favorita, con las secciones más atractivas y la chispa de las estupendas novedades del fanzine de moda...

¡Z FOR ZERO!

¡Sería una bestialidad perderselo!

GUION & PROGRAMA: FRAN MORELL • GRAFICOS: DAN COLOUR - XEROME



HACE 3.000 AÑOS
UN HOMBRE LLEGADO
DE LAS TIERRAS MÁS
OCCIDENTALES TUVO
QUE ENFRENTARSE A
LA PEOR DE LAS
AMENAZAS DE ORIENTE.
ERA EL...

TERROR FROM SARNATH

LA AVENTURA DEFINITIVA

¡YA EN
TU SPECTRUM
48-128 K!

