

Z FOR ZERO

Portavoz oficial del Year Zero Club



The Crawling



Horror

[c] 1990 Year Zero Soft

Z FOR ZERO

Portavoz del Year Zero Club

"Noticias veraces, opiniones independientes"

nº 10 * Agosto 1992 * 250 ptas

Editor: Dan Colour'92

Redactor Jefe: Xoserra Alvarez

Maquetación: Dan Colour'92

Publicidad: Emilio Corral

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

Colaboradores: Kenny Murdocj, Xerome, Ramón Fustè, Sergio Peña, Ramón Riera.

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

Pág.3	Sumario
Pág.4	Carta del Editor
Pág.6	Comic Strip
Pág.11	Guía del Ocio
Pág.16	Zero Chronicles
Pág.22	Year Zero Club informa
Pág.24	Zero Books
Pág.30	Programmin' with...
Pág.35	La Clave
Pág.39	Disco Privada
Pág.43	Zero Top Ten
Pág.44	Weird Tales
Pág.48	Para los indecisos
Pág.49	Zero Quiz
Pág.51	Zero Interview
Pág.58	Zero 'Tronics
Pág.62	Noticias con Ton Taboada
Pág.66	Encuesta
Pág.67	Con Ustedes... Rol
Pág.75	Todo queda en casa
Pág.79	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. Z FOR ZERO no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Carta del Editor

Salúdos a todos. Si has leído la primera página, la de los títulos de crédito, ya habrás notado ciertos cambios. Y si no, no te preocupes, nadie lo hace nunca. Los cambios son pasajeros, por aquéllo de que todo el mundo tiene derecho a disfrutar de vacaciones pagadas (una vieja conquista laboral de nuestros abuelos), pero cuando acaben, todo volverá a la normalidad.

Sin embargo, hay algunas cosas que no van a ser iguales nunca más. Entre ellas, algunas secciones nuevas, ofertas del Club, un comic mucho más sabroso que nunca, y un montonazo de cosas más. En el interior de este fanzine encontrarás muchas sorpresas, y deseo que todas agradables, porque esa ha sido nuestra intención.

Personalmente te recomiendo que no te pierdas la contraportada, y que como seguro que ya tienes junto a tí el número especial, que lo reserves por el momento, porque aquí dentro hay artículos de lo más interesante.

Quiero agradecer a todos los colaboradores que nos han mandado artículos sus sensacionales ayudas y sugerencias desinteresadas, y dedicar este número de agosto de Z FOR ZERO a quienes estáis leyendo ahora mismo estas páginas, y estáis en desacuerdo con lo que se publicó sobre nosotros en cierta "revista" de la competencia, el mes de febrero de este año. Vaya casualidad que, después de "eso", no pudieran seguir sacando más números...

Y un saludo especial para Carles, que nos lee desde muy, muy lejos. Ojalá encuentres que todo está a tu gusto.

Bueno, no me voy a alargar más. ¡Que comience la función!

Dan Colour.

WHAT

WAS

THAT?

GOLDEN HITS FROM BCL

ZERO CHRONICLES

* Por Xaquín Novas

THE HIDEOUS

(Lo Horrible)

Por fin está aquí. Llevábamos casi un año esperando por él, pero nos ha caído como llovido del cielo, justo ahora, cuando acabo de leer en un fanzine que el Spectrum ha muerto. Como se suele decir, "los cadáveres que vos matáis gozan de buena salud", o algo así.

THE HIDEOUS es una revolución. La aventura comenzó en The Crawling Horror, como recordaréis los numerosos aficionados de ésta, cuando un tal Will Williams salía en busca de su amigo Lud Robbins, y se encontraba cara a cara con el más horroroso de los seres extraterrestres: Cthulhu. Ahora, la aventura continúa: Williams ya no es el protagonista, pero tiene su papel estelar en el guión. Los protagonistas son españoles, como corresponde a un programa que será el "abanderado" de YEAR ZERO SOFT para este 1992, año del Quinto Centenario.

Y es que el V Centenario tiene un papel también destacado: la aventura se desarrolla en Colombia, la tierra de la cocaína que todos consumen, y en grado menor, de una cosa que algunos beben por la mañana y que se llama café. Ambos elementos aparecen también. En realidad, todos los tópicos aparecen, y ninguno de ellos es tal y como lo podrías esperar. Porque lo que sale en THE HIDEOUS es sencillamente, la realidad.

Una realidad, por supuesto, lo suficientemente alterada como para que en ella tengan cabida las aberrantes creaciones de Lovecraft. Esas son las verdaderas protagonistas de la aventura, pero nunca van a aparecer de modo lo bastante directo como para estropear la atmósfera de horror

que se cierne sobre todo el argumento. Estamos ante una aventura de verdadero terror, sin grandes monstruos caminando entre los personajes como en otras producciones del género, sino como en una perfecta novela.

El guión correspondió a Kenny Murdocj, pero según sus propias palabras, "no quedó mucho de él después de que Fran me lo pidiese «para verlo»". Por este motivo, en los títulos de crédito aparecen ambos como coautores. Sin embargo, el que tiene la "última palabra" siempre es el programador, que se ve a veces forzado por la memoria disponible. En nuestro caso, Kenny tuvo también problemas:

- "Mi guión ocupaba dos páginas, y el de Fran, dieciséis. Luego se enfadó cuando vió que recorté algunos personajes, pero el Spectrum no da para más, sobre todo si hacemos el programa para 128K".

El hacer un programa para 128K elimina a bastantes usuarios, ya que aunque prácticamente todos disponen de un modelo superior al viejo "gomas", quedan muchos aventureros con un 48K encima de su mes. Por lo tanto, la política de la Compañía es realizar las aventuras sólo para 48K, y aún cuando pudieran hacerse excepciones, se prefieren lanzar productos en dos o tres partes antes que dejar los 48K.

La programación fue realizada íntegramente por Kenny Murdocj, pero se da la circunstancia de que la casi totalidad de los mensajes son obra de Fran Morell, ya que su guión incluía muchos de ellos. En este mismo orden de cosas, cabe destacar que se ha hecho un esfuerzo importantísimo para adecuar el lenguaje de los hispanos a la realidad: todos sabemos que el castellano de Cuenca (es un decir) no es el mismo que el de Medellín, y aún mucho menos el de una cárcel colombiana. El responsable de todo este asunto fue el mismo Fran:

- "Yo me lo planteé así: después de ver cómo se nos mete por los ojos la idea absurda de que los hispanoamericanos son nuestros «hermanos», quise hacer ver a los jugadores de The Hideous que la realidad es muy distinta. Ellos tienen costumbres distintas, una geografía distinta, un clima distinto, y una lengua distinta, son del todo diferentes a nosotros, especialmente a quienes no hablamos habitualmente castellano. Por eso había que remarcar las grandes diferencias entre los dos castellanos, el de Latinoamérica y el de España".

Gracias a esta idea se logra en The Hideous algo fundamental: una atmósfera real, y un ambiente de terror, ya que muchas veces ni siquiera vas a poder comprender a quienes te hablan. De todas formas, se incluye un diccionario en las instrucciones (que ocupan 8 páginas) para que no haya mayores problemas. Seguro que cuando termines de jugar, vas no sólo a haber pasado un gran rato, sino que vas a saber muchas cosas sobre Colombia, su historia, su geografía, y su lengua. La contribución de Year Zero al 92 es esa: la verdad ante todo, sin discursos, sino con una aventura emocionante hasta el último instante.

THE HIDEOUS:

Visión crítica.

Estamos ante un programa que es algo más que una simple aventura: es un nuevo concepto, que une la aventura conversacional, el rol y hasta los propósitos didácticos para dar un combinado exquisito: la diversión ante todo. Porque si de algo puedes estar seguro, es de que con THE HIDEOUS no vas a tener ni un solo momento de descanso.

El concepto de adicción va a tener que redefinirse para dar cabida a THE

HIDEOUS, y no es exageración: sobre todo, si disfrutaste jugando con TCH, porque en ese caso, seguro que estarías deseando ver "algo más". Y aquí lo tienes, ya que The Hideous (lo horrible) es la 2ª parte de una megatrilogía que tendrá su culminación con Nueve de cada diez lápidas están cambiadas. Ya os hablaremos algo más de esa tercera parte de título tan largo, pero por el momento vayamos con lo que nos ocupa hoy.

El argumento está ya bastante explicado, pero lo repetiremos por si queda algún despistado por ahí: se trata de que una serie de terremotos en Colombia provocan desastres entre la población, y el gobierno español decide enviar ayuda de la que ahora llaman "humanitaria", pero mandando por delante a dos enviados especiales. El hecho de que sean "los Enviados" no pasará de largo para los indios colombianos, quienes tienen unas prácticas de lo más "suggerente", y adoran a ciertos dioses que no nos gustaría ver delante.

Todo es como un gran libro, una historia emocionante paso a paso, que se desarrolla sin prisas en un intrincado complejo como es la geografía de Colombia: desde Medellín, cuna del narcotráfico, pasando por las selvas de la Amazonia, las prisiones (no todas son como la de Pablo Escobar), y una tercera fase llena de peligros y de rituales mágicos en Quibdó y en los manglares. A tu alrededor te vas a encontrar con personajes de lo más variado: desde el mismísimo Will Williams, pasando por los "camellos", los militares, periodistas, los presos, los indios, en fin, más de lo que se puede contar aquí.

Yo quisiera destacar sólo algunas escenas verdaderamente sensacionales: en la primera parte, la ciudad de Medellín, en la segunda, la prisión con todos los PSIs a tu alrededor, y en la tercera, algo que te

dejará los pelos de punta: ¡la bomba! (y no es sólo una frase hecha).

En lo que se refiere a la parte técnica, hay que mencionar una estupenda labor de Kenny, ya que el programa tiene un altísimo grado de jugabilidad, siendo verdaderamente brillante en ocasiones, especialmente por los estupendos PSIs. Pero si lees los artículos de Kenny en el fanzine, ya sabrás que es un experto en este tema...

Las instrucciones ocupan 8 páginas, y en ellas se incluyen desde un mapa de Sudamérica, pasando por las descripciones de los personajes, de los lugares en los que se desarrolla la acción, y una breve pero interesante historia de Colombia. También hay que destacar el diccionario castellano-castellano, totalmente imprescindible para comprender a los colombianos.

Los gráficos son la parte menos amplia: a lo largo de la aventura son pocos los que encontrarás, pero todos ellos de una gran calidad. Los de la primera parte fueron realizados por Xerome, y el resto, por Dan Colour. Con ello creemos que se dice todo.

En resumidas cuentas, y termino como empecé, estamos ante algo más que una aventura: este es el mejor programa para Spectrum que personalmente he visto nunca. ¿Podrá "Nueve de cada diez lápidas..." superarlo? ■

THE HIDEOUS

Originalidad.....	95%
Argumento.....	95%
Guión.....	95%
Jugabilidad.....	90%
Literatura.....	100%
Gráficos.....	90%
Efectos.....	---
TOTAL.....	99%

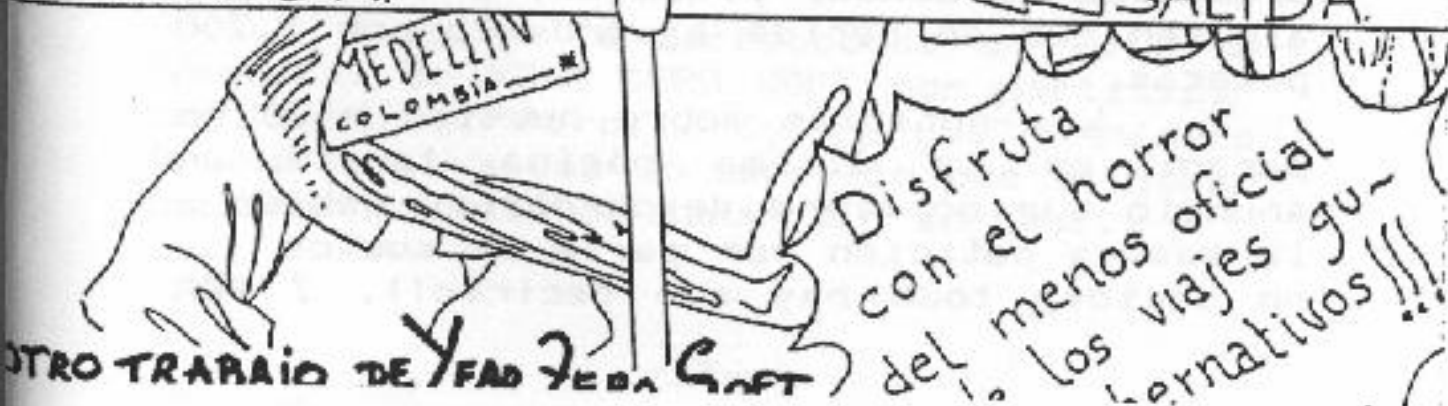
BIENVENIDOS
A
COLOMBIA

THE HIDEOUS (Lo Horrible)



← SALIDA.

← SALIDA.



OTRO TRABAJO DE YFAD YEDA GIFT

Disfruta
con el horror
del menos oficial
los viajes gu-
ternativos!!!

«Quizás la aventura más escalofriante
realizada jamás».



PROGRAMMIN' WITH... Kenny Murdocj

¡Es la hora de los relojes! Este juego de palabras viene al caso porque había prometido hablar sobre el control del tiempo con el PAWS. Y lo prometido es deuda, así que allá vamos.

Empecemos por lo más sencillo, un ejemplo adaptado a nuestras necesidades. Aunque antes creo que no está de más recordar lo más esencial: es el PAWS el que se debe adaptar a lo que queremos, y no al revés. Por lo tanto, ¿de qué te sirve tener una sensacional rutina de control de tiempo, que hasta señale los segundos, si luego no se adapta a tu propio juego? La lógica está más fuera que dentro del programa, recuerda éso.

Veamos: resulta que Ken, nuestro PSI favorito, tiene que cumplir con un pequeño horario, ya que debe hacer una ronda por una serie de localidades, y aparecer por ellas siempre a la misma hora. Es el ejemplo más sencillo. Otro sería que Ken entre a trabajar a las 8:00 y salga a las 17:00, lo cual presupone la existencia de un reloj que controle TODO el tiempo.

Pero puede haber relojes que controlen PARTE del tiempo. No es necesario que haya un control constante, si sólo necesitamos a veces un reloj. Por ejemplo, en TERROR FROM SARNATH está el caso de Filocremates, que es atacado por los ladrones, y tienes un determinado número de turnos para salvarle, y después, para hablar con él antes de que se marche. Esto es un reloj, porque LAS COSAS SUCEDEN AUNQUE TU NO ESTES PRESENTE. Es la diferencia fundamental con los "turnos de gracia", que se conceden al jugador que en "Los templos sagrados" (creo recordar) está en medio del mar antes de que lo devoren los

tiburones. En ese caso no hay un control del tiempo, sino un control de los turnos.

La diferencia queda así marcada: el tiempo pasa aunque tú no quieras, pero los turnos no. Al menos, en principio, porque luego puedes hacer que los turnos pasen muy deprisa con un TIME adecuado, o detener el tiempo con el comando PAUSE, o hacerlo pasar más deprisa, con TIEMPO RAPIDO, que usan The Crawling Horror y The Hideous.

Por lo tanto intentemos desarrollar los relojes desde el principio. ¿Tu aventura tiene días y noches? (como The Crawling Horror) ¿Siempre es de día o de noche? (Cuban Mission) ¿O no tiene importancia? (Terror from Sarnath) Entonces se necesitarán tres tipos distintos de relojes: el de control completo del tiempo, el de descuento, y el de control parcial.

El más sencillo es el de control parcial. En Terror from Sarnath, hasta que no llegas a una determinada localidad, el reloj no se pone en marcha. A partir de entonces suele ser necesario un aviso, pero no directo: no puedes decir "se pone en marcha el reloj y tienes X turnos para salvar a Filocremates", pero sí "¡escuchas un grito de auxilio!", lo cual le da un indicio al jugador de que si no acude raudo, algo malo va a pasar. Una rutina sería, en Procesos 2 ó superior:

* *	AT	10	
	ZERO	150	
	ZERO	151	
	LET	150	20
* *	GT	150	0
	MINUS	150	1
	EQ	150	1
	AT	11	
	MESSAGE	100	

Y en Procesos 1:

*	*	EQ	150	1
		AI	11	
		MES	101	

La cosa es así: En la localidad 10 se nos avisa de que algo sucede en la 11. (Por ejemplo, "oyes gritos al este"). A partir de entonces, tienes 20 turnos (que el flag 150 se encarga de contar) para hacer lo que tengas que hacer (salvar a Filocremates, o marcarte una lambada). Si lo haces, en la Tabla de Respuestas no te olvides de incluir un CLEAR 150, para que el proceso no se vuelva a repetir cuando vuelvas a la localidad 10.

Y si no lo haces, cuando el flag 150 sea 1 (este sistema es bueno, porque te ahorra el uso de otro flag, pero puedes meter uno distinto y dejar que 150 llegue hasta 0), Filocremates es definitivamente asesinado, o pasa lo malo que iba a pasar y que tú no has impedido. Entonces, SOLD si estás en la localidad 11 (el lugar donde sucede eso malo) se te informa del luctuoso suceso (si no, no tienes ni porqué enterarte), y mediante la entrada en Procesos 1 se deja un cadáver por allí en medio, que siempre dan mucho ambiente...

Por cierto, cuando digo "Procesos 2 ó superior", está claro que si es un número superior, deberás hacer la llamada correspondiente en la Tabla nº2, con un sencillo

* * * PROCESS 3

Este es el sistema utilizado en Terror from Sarnath, y algo semejante sucede en la tercera partye de The Hideous. Pero vamos con la siguiente propuesta: el reloj que va hacia atrás.

Aunque parece que es un sistema más sencillo, no lo es en realidad, y también tiene sus secretillos. En Cuban Mission

tienes solo una noche para cumplir con tu misión, y lo mismo en la primer parte de What was that?, pero al igual que en el caso anterior, se puede emplear para toda la aventura o para controlar sólo una parte de la misma. Repito que esto debes decidirlo ANTES de empezar a programar.

Lo único que necesitas es un:

```
*      *      AT      0
          SET      200
```

En la Tabla de Procesos 1; y en la Tabla n22, un simple:

```
*      *      NOTZERO 200
          MINUS   200  1
          ZERO    200
          MESSAGE  20
          END
```

O sea, que el flag 200 controla el tiempo: al comenzar la aventura se setea (a 255) y sólo tenemos esos 255 turnos para terminar. Es poco, pero mediante varios bucles se puede ralentizar, o hacer que se repitan esos 255 una y otra vez, o utilizar algún flag específico del PAWS, como es el 2, que sólo disminuye de 1 en 1 cada vez que se redescrive una localidad. Creo que con 255 veces que se redescriba una localidad, ya es más que suficiente para terminar un juego. Pero eso es cosa tuya, que eres el guionista.

Con este sistema ya podemos añadir algunos "efectos especiales", es decir, aprovechar el control del tiempo para nuestros propios fines. Que las cosas sucedan en un momento determinado, por ejemplo. Puedes hacer que el Mago Ken te encuentre sólo cuando el flag de control de tiempo sea 100, con lo que logras una aparición brillante y sin muchos esfuerzos.

y luego, usarla para que cuando sólo sea 50, Ken desaparezca, ya harto de seguirte.

Pero nada de todo lo anterior tiene tanta importancia como lo que viene a continuación. Lo que de verdad estabais deseando ver era un reloj auténtico, de esos que llevas en la muñeca y te dicen la hora exacta, como el que lleva Williams en The Crawling Horror y que nos es tan imprescindible como necesario, o como el que aparece en la parte superior de la pantalla en The Hideous, que es toda una obra de ingeniería "PAWica". Ya no me queda mucho espacio, así que el grueso de lo que haya de decir irá en el fanzine de setiembre (mal mes), pero aquí van unos adelantos.

El tiempo es en principio algo a lo que NO tenemos acceso: no puedes poner un comando que te haga moverte hacia atrás en el tiempo, y si lo paralizas, debe paralizarse todo lo demás también. Si algo va a suceder a una hora, no puedes poner rutinas de "salto de tiempo", como "DORMIR" o "ESPERAR", porque a lo peor, estás esperando el tren, faltan 5 minutos, y te duermes, pero al despertar no sólo no ha pasado el tren (que debía pasar a una hora fija, que te has saltado) sino que no se ha bajado del mismo tu tío Ken que venía de Europa a traerte el amuleto con el que vencer a las fuerzas del Mal y ya no puedes resolver el juego, que se queda atascado de forma totalmente ilógica (un juego se puede atascar de forma lógica, si el jugador llega a un punto de no retorno, pero no de forma ilógica). Es decir, que cuando tú duermes, el tiempo también duerme. No es posible evitar esto, ya que el PAWS y el jugador son una misma cosa durante el juego.

Pero hay soluciones para todo, y en un próximo número las veremos, junto a las rutinas que nos harán sentirnos los Amos del Tiempo, al menos por un día. *

LA CLAVE de tus aventuras.

* Por Xaquín Novas

El libro Negro (y II)

Vamos a hacer un alto en nuestro camino de solucionar T.C.H. y regresemos a otra aventura que seguro que habéis dejado de lado ante la avalancha "Williamesca". Se trata de la segunda parte de El Libro Negro...

Comenzamos (tras introducir la clave, claro) en el embarcadero de Island Village, un lugar en principio muy diferente a aquel Hawaii en la otra costa. Al este tienes las taquillas, donde puedes comprar el billete de regreso, pero por el momento no será necesario, así que dirígete hacia el pueblo, donde hay cosas interesantes. Si tienes la versión original del programa (con sus instrucciones) sabrás a quién puedes acudir en busca de ayuda, pero por el momento vete a la oficina del sheriff, donde hay algo interesante. No se te ocurra coger la pistola, y coge otra cosa en principio menos útil: la pala.

Con ella, puedes entrar en el lugar en el que está Reid. Le saludas (basta con "HOLA", no es necesario que le hagas una reverencia) y cuando te pregunte si ya has visto la casa, le dices que "NO". El se ofrecerá a acompañarte. ¡Ojo! A acompañarte, no a guiarte...

El modo de llegar es variado: a través de la carretera, a pie (no muy recomendable), o en el único taxi del pueblo. Sube al taxi y dile al chófer dónde vas. También puedes dejar que lo haga Reid y así te ahorras pagar el viaje.

Llegarás a un lugar que no está muy lejos de la casa, la misteriosa Zorn Manor en la que se encuentra el Libro Negro. Parece sencillo: entrar, recoger el libro,

salir, y cobrar la pasta que te prometió Billingham. Pero primero hay que entrar.

En el porche de la casa hay algo que te puede ayudar. No se te ocurra dejar la llave dentro, o no podrás volver a entrar. Llévala siempre contigo, sobre todo cuando salgas, ya que las puertas de esta casa tienen una extraña tendencia a cerrarse y abrirse solas...

El lugar no parece muy agradable, así que lo primero que deberás hacer es buscar algo de luz, para cuando sea de noche. Tienes que buscar una vela y unas cerillas. Estas últimas están en medio del bosque, que no sólo es un laberinto, sino que puede ser un gran aliado para tí, ya que a través del mismo se puede llegar mucho más rápido al pueblo que mediante la carretera o el taxi. No olvides mapearlo bien, pero si quieres una pista, aquí tienes esta: N.O.B.O.S.E.N. es la forma de atravesar el bosque, pero no te diré si es hacia uno u otro lado...

La casa tiene dos pisos y un ático, además de un sótano al que por el momento no vas a poder acceder, ya que la puerta está cerrada con un candado. Pero quizás a estas alturas ya se haya hecho de noche... lo mejor es que duermas, y no tiembles mucho por las extrañas apariciones. Pero elige bien el lugar en el que vas a dormir, quizás no puedas luego salir de él.

A la mañana siguiente, Reid te invitará a una extraña ceremonia. Tu nuevo amigo no es muy normal, por lo que parece, ya que se ha traído una tabla de ouija para hacer jueguecitos. Quizás después de lo que veas no te parezcan tan "jueguecitos". Si te diriges correctamente a los "fantasmas", podrás saber que la casa está encantada, y que hay varios seres en su interior. Es conveniente que hagas muchos "RAMSAVES", por si las moscas, pero ten en cuenta que los mensajes de los espíritus pueden ser un

poco desconcertantes. No te fies de lo que digan, y procura que sean lo más claro posible. Obtendrás cierta información muy útil, que te conducirá hacia un nombre.

Ese nombre es lo máximo que te van a ayudar, repíteselo a Reid, y él te dirá quién es: el borracho del pueblo, que está en la cárcel.

Ahora hay que hacer otras cosas: sube al ático por las escaleras, y encontrarás una ganzúa en el lugar más inesperado. Cuidado con los fantasmas, y sal del lugar rápidamente. Con la ganzúa, abre el candado del sótano. Necesitarás dos cosas: luz para ese lugar, y que Reid se quede fuera, ya que la puerta podría cerrarse. Recuerda que en ese caso, como en cualquier otro en el que te quedes encerrado (sin Reid junto a tí), puedes pedir su ayuda gritando.

El sótano es un lugar lúgubre, y lleva a una serie de galerías subterráneas de varios niveles. Al parecer, alguien se divirtió excavando bajo la casa... recoge la botella que encontrarás por allí, y no te desesperees cuando encuentres que una pared derrumbada te impide seguir. Por ahora no puedes.

Con la botella (y la llave, no la olvides) vuelve al pueblo, pero con Reid. Él tiene que cumplir para tí su último servicio. Necesitas hablar con el borracho, pero para ello hay que entrar en la cárcel, lo cual no es muy difícil. Se me ocurren un par de sistemas... ¡pero no te pases!

Dentro de la celda hay un "bulto" en el catre. Si lo miras, verás que es el borracho, quien agradecerá la botella. Si aún no te has preguntado qué diablos hace una botella de excelente whisky en el sótano de una casa encantada, pronto tendrás respuestas de labios de ese andrajoso personaje. Lo que dice puede parecer una locura, pero es cierto. Toma

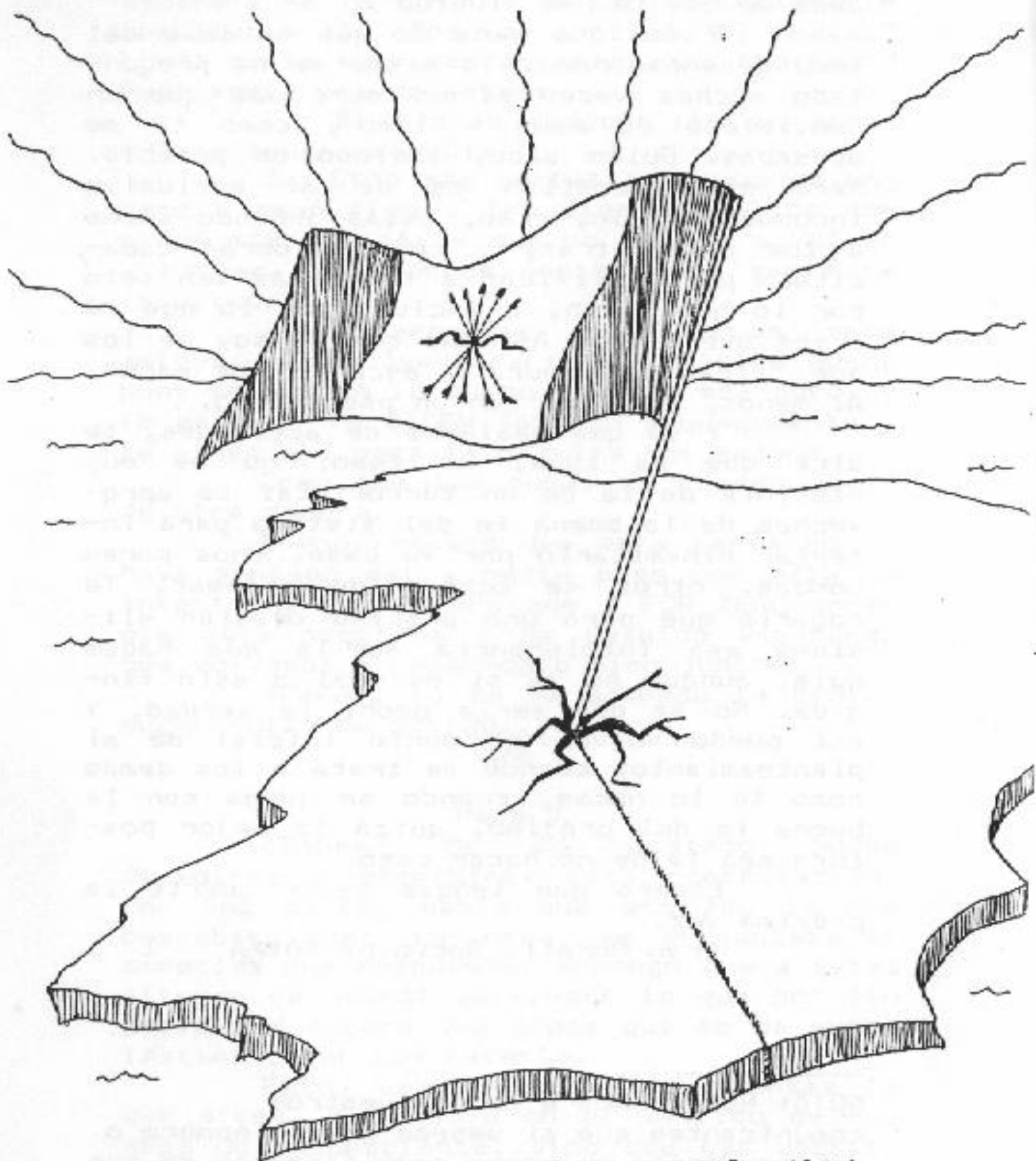
nota y disponte a salir... lo cual no sucederá hasta que el sheriff se calme, y se deje convencer por Reid de que no eres tan mal tipo. Al final te dejará salir, pero no vuelvas a reincidir, o lo pasarás mal.

Regresa a la casa con lo que te ha dado el borracho (quizá no estuviera encerrado sólo por borracho...) y disponte a utilizarlo en el sótano. Ahora Reid ya no es necesario (excepto si te quedas encerrado), y vas a necesitar mucha suerte para que lo que tienes no te estalle en las narices. Recuerda que el número de cerillas es limitado, así que no las malgastes saliendo de noche. Y ahora vas a necesitar otra para encender el cartucho.

Si lo pones en el lugar indicado, la pared se derrumbará y podrás seguir accediendo a los niveles inferiores del sótano. Llegarás a cierto sitio, donde se ocultan miles de botellas de licor. Al parecer, el difunto señor Zorn tenía ocupaciones un poco ilegales... pero esto no es asunto tuyo, aún no has encontrado el Libro. Sigue buscando, y llegarás a un lugar en el que hay un montón de cadáveres sobre un cofre.

Por fin has encontrado el Libro Negro, pero también has encontrado la fuente de todo el Mal que acecha en la casa encantada: si llevas la pala contigo, dales la debida sepultura a esos esqueletos, y sal con el Libro. Verás que ahora la casa ha quedado "limpia" de apariciones, pero si no has cumplido con tu obligación... quizá haya una sorpresa para tí de parte de los espíritus.

Con el Libro en tu poder, vuelve al embarcadero, compra un billete y espera al barco. Misión cumplida, felicitaciones y todo lo demás. Hasta el mes que viene. ■



ESPAÑA, 17 DE JULIO 1936...

"EL DÍA DESPUÉS"

(UNA HISTORIA QUE PUDO SER REAL)

by
BCL
SOFT.

ZERO TOP TEN

Ya estamos en agosto, y a pesar del calor, todavía hay un par de valientes que se atreven a seguir escribiendo, y es gracias a ellos que nuestra lista cambia. Las novedades más destacables están en el tercer puesto que alcanza ya EL MUNDO MAGICO, y el segundo puesto que recupera THE CRAWLING HORROR. Pero lo que yo destacaría es la desaparición, por vez primera desde que comenzamos con esta lista, de las llamadas "aventuras gráficas", o sea, las producciones para 16 bits. Será que aún no habéis ahorrado lo bastante como para comprar las últimas "maravillas" del género, o quizá que ya no os gustan. La cuestión es que los votos hacia ellas han desaparecido.

En el resto de la lista, el primer puesto sigue ocupado por TERROR FROM SARNATH, y las novedades son las reentradas de PALACE HOTEL y de JOHNNY VERSO, ahora que parece que Sisi "amenaza" con más producciones.

- 1.... TERROR FROM SARNATH (YEAR ZERO SOFT)
- 2.... THE CRAWLING HORROR (YEAR ZERO SOFT)
- 3.... MUNDO MAGICO (Aventuras Españolas)
- 4.... THE HIDEOUS (YEAR ZERO SOFT)
- 5.... EL LIBRO NEGRO (YEAR ZERO SOFT)
- 6.... LA PREHISTORIA (Creators Union)
- 7.... WHAT WAS THAT? (BOLSOFTWARE)
- 8.... PALACE HOTEL (YEAR ZERO SOFT)
- 9.... LA AVENTURA ORIGINAL (AD)
- 10... JOHNNY VERSO (Wazertown Works)

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! »



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

CUBAN MISSION from **BCL**
SOFT

Zero Interview:

* Por Carles Serrano

De tiempo en tiempo surge en el mundo de la programación un nuevo talento. Y sólo una de cada mil veces ese talento es al mismo tiempo una persona del valor y el coraje de nuestro protagonista, un aventurero que no se detiene ante nada y que sabe lo que es estar en la oposición, al frente de su Empresa, Advanced Adventure Creations. El es la más joven estrella del firmamento aventurero español de hoy. Su nombre es Juan Manuel, pero su nombre de guerra es...

JON

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

JON: Tras el pseudónimo de Jon se esconde Juan Manuel Martín Castillo, un estudiante de 2º de BUP de 16 años que peca de ser uno de los aventureros más jóvenes de este mundillo.

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

JON: Me compraron el Spectrum al acabar 7º, de aquella no tenía ni idea de lo que era programar, poco a poco fui aprendiendo BASIC y empecé a leer alucinado las secciones de "El viejo archivero" y "el mundo de la aventura" en Microhobby, y poco después jugué a aventuras como Don Quijote, Megacorp y La Guerra de las Vajillas. Me compré el PAW e hice algunas cosillas, luego fue cuando conocí al editor de ATE y me introduje en este mundillo creando AAC.

ZFZ: ¿Quiénes forman AAC y qué trabajo desarrolla cada uno de vosotros?

JON: AAC está formado por Marcelino Villarino Aguiar (Marze), que hace guiones y programa un poco, además de ser el vago del equipo, Jorge Fuertes Alfranca (Dark Master), que es el director de 16 bits y programa en Amiga, Enrique García Martín que hace gráficos para Amiga, David González a las músicas, Juan Antonio Rodríguez Artamendi (Jara) y su grupo, que hacen

de todo, y por último yo, que programo, hago guiones, gráficos, pruebo e incluso maqueto mientras dirijo a este hatajo de chalados que son lo mejor del mundo.

ZFZ: ¿Qué trabajos habéis hecho hasta ahora, y qué proyectos tenéis en cartera?

JON: Hasta el momento hemos hecho, por orden cronológico: Disappearance! (por mí), Strange Tale (por mí), Things! (guión de Marze, lo demás mío), Mundo subterráneo (por mí) y acabamos de sacar Whitman Day, una macroaventura en tres partes realizada por mí con algunas colaboraciones de Marze al principio de la segunda fase.

A punto de aparecer están: Mundo Subterráneo (versión Amiga) por Dark Master y su grupo, La aventura sin nombre (2 partes) por Jara y yo, Piratas, una superaventura para 12BK en 2 partes, la 1ª realizada por mí y la 2ª por Hispanis Adventures. Para ir abriendo boca nombraré otros próximos lanzamientos: Calenost y At the Dragon's Hideout.

ZFZ: ¿Qué opinión te merecen el desarrollo y resultados del concurso de aventuras que en su día organizaron microhobby y Ad?

JON: A mí me extrañó que atrasaran el plazo, pero su razón tendrían, lo que me mosqueó de veras fue que uno de los ganadores fuera un redactor de microhobby, pues según las reglas no podía ni participar.

ZFZ: ¿Por qué no participásteis en dicho concurso?

JON: Si te digo la verdad, compré el PAW para participar en él, pero por problemas técnicos nos fue imposible; de aquella no dominábamos el PAW como debiéramos.

ZFZ: ¿Cómo es tu método de trabajo?

JON: Estoy un poco loco, porque puedo estar un día entero delante del ordenador sin pestañear con una aventura que cuando cargué el PAW ni siquiera sabía

de qué iría, es decir, lo invento todo sobre la marcha. Así salieron Strange Tale, Mundo Subterráneo y una que estoy haciendo pero que no se va a vender titulada The House. Otras veces establezco perfectamente qué es lo que voy a hacer, como en Whitman Day y Piratas.

ZFZ: ¿Qué piensas de los piratas?
¿Son una excusa para aumentar los precios o un problema real?

JON: Sí, el tema principal de mi próxima aventura... ¡ah!, ¿no te referías a esos piratas? En qué estaría yo pensando... no, en serio: el pirateo es un problema muy grave y los programadores no tenemos más remedio que resignarnos, pues es la pescadilla que se muerde la cola.

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

JON: Yo tengo un Spectrum +2A con impresora y dos PCs: un SVI viejísimo y un Commodore recién comprado. Pero contando con todo el equipo, disponemos además de 2 Spectrum +2A y 4 Amiga 500.

Los Spectrum y los Amiga los usamos para todo lo referente a la programación de la aventura (textos, gráficos, música...) y el Commodore PC para maquetar instrucciones y anuncios.

ZFZ: ¿Cómo comercializáis vuestras aventuras?

JON: Se piden directamente a nosotros y se pagan mediante giro postal o contra reembolso (no lo recomendamos). Para hacernos conocer ponemos anuncios en revistas (cuando hay dinero).

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

JON: Una buena ambientación, unos personajes creíbles y un bien estructurado guión, pero lo fundamental es la ambientación y los PSIs.

En materia de ambientación me gusta mucho el The Crawling Horror, en PSIs El Anillo y en general, Scapeghost me parece la mejor aventura que he visto jamás. Los gráficos sólo sirven para ocupar memoria y los mejores son los que describen escenas y no localidades.

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

JON: Depende, este fin de semana no me he despegado de la pantalla, pero llevaba mes y medio sin encenderlo.

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

JON: Tengo muchos hobbies: me encanta jugar al rol, leer, escribir, dibujar, oír música, e ir al cine.

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?

JON: Un robo, una burda estafa, no entiendo cómo pueden cobrar los programas al precio que los cobran. Estoy seguro que cuesta más el envoltorio que el juego en sí. Casi me desternillo de risa allí en El Corte Inglés cuando fui a pagar el Chichén Itzá.

ZFZ: ¿Qué te parece el actual nivel de las aventuras en España?

JON: Las aventuras de hace un año eran más, parece como si ahora la gente se haya deprimido al ver que DICEN que el Spectrum se acaba, pero a pesar de todo, la calidad es fantástica. Sin contar Ad, claro, que es totalmente lo contrario de las 3 Bes: Bueno, Bonito y Barato.

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

JON: Los que hay son fantásticos y que Dios les bendiga, pero deberíamos ser 10 veces más, y lo peor es que los hay que sólo ven a Ad en este mundo.

ZFZ: ¿Lo de hacer aventuras da mucho dinero?

JON: ¡En absoluto! ¡He perdido de leer el reportaje de los mejores programas del 91 en Z FOR ZERO por no disponer de 1.000 pelas para renovar la suscripción, así que imagínate!

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

JON: Las prisas por llegar alto que tienen algunos (entre los que me incluyo) y la manía de tirarse los trastos a la cabeza que tienen todos.

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

JON: Si en revistas como Micromania y otras, siguen metiéndonos por los ojos juegos como Dark Seed o Heart of China pues por supuesto, pero si nos damos cuenta que tras ese montón de gráficos digitalizados se encuentran unas porquerías que ni se aproximan a la calidad de muchas aventuras para Spectrum pues seguiríamos vivos, pues las aventuras son del Spectrum, ¿o debería decir lo contrario?

ZFZ: ¿Crees que una especie de PAWS para PC sería la solución de los males de la aventura española?

JON: Sí y no, pues para mí las aventuras son del Spectrum y toda la gente que programa en PC tira más por las aventuras gráficas o cosas por el estilo. Te diré algo: el director de una compañía me dió un consejo que yo rehusé: "si versionas tus aventuras a 16 bits transórmalas en aventuras gráficas". Con eso está dicho todo.

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

JON: Siento un enorme respeto hacia Ad, pero a pesar de que en sus tiempos fue-se la única, no era la mejor, y ahora que

hay mucha gente que hace fantásticas aventuras pues la diferencia se nota y mucho.

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?

JON: Parece la mejor solución, pero las diferencias geográficas lo impiden. De todos modos, sería un acierto.

ZFZ: ¿Crees que los aventureros españoles viven a la sombra de lo que hagan los ingleses?

JON: Antes sí, pues como Samudio nos metía por los ojos en MH lo que allí pasaba nos sentíamos como inferiores, pero creo que la aventura en España tiene ya su propia personalidad. Sólo echo de menos las convenciones que se montan los inglesitos.

ZFZ: ¿Te parece que es compatible la aventura tradicional con la nueva "aventura gráfica" o que las primeras deben dejar paso a las segundas?

JON: De ninguna manera, las aventuras conversacionales y las aventuras gráficas sólo tienen en común el "aventuras" del nombre, y ni mucho menos tienen que desplazar unas a otras, por mucho que algunos poderes oficiales insistan.

ZFZ: ¿Te gustaría añadir algo más?

JON: Bueno, agradezco el que me hayan permitido expresar mi opinión y siento haber metido tanto rollo. Un consejo: Pasad de tanto Amiga y tanto PC; si os gusta vuestro Spectrum y las aventuras jugad sin miedo, AAC va a seguir haciéndolas, además de Y2S y otros muchos. ¡Ciao!

ZFZ: Pues gracias a tí por tus opiniones, Jon, y mucha suerte en el futuro.

NUMERO DE PAGINAS DE
Z FOR ZERO EN AGOSTO:
80

PRECIO REAL DE CADA
FANZINE:
400 PESETAS

COSTE DE SOBRES Y
SELLOS DE CORREOS:
72 PESETAS

PRECIO TOTAL REAL DE
ESTE FANZINE:
472 PESETAS

PRECIO DE VENTA:
250 PESETAS

PERDIDAS PARA
Z FOR ZERO:
222 PESETAS POR
FANZINE
9.546 PESETAS POR
ESTA EDICION
(NUMERO ESPECIAL
APARTE)

CONSECUENCIAS:
¡ ¡ ¡ NO HABRA AUMENTO
DE PRECIO!!!

¡Gracias por tu apoyo!

NOTICIAS VERACES EN ZFZ

* Conduce: Ton Taboada

Problemas de E.A.

Durante este mes hemos permanecido "con la oreja puesta", en espera de más noticias sobre el futuro de este fanzine, que dirigía Antonio Peláez, ya que el susodicho se niega a proporcionarnos información, lo cual por sí mismo es un buen dato. Al parecer, existen graves problemas internos, y la salida de otro número está muy difícil.

Según nuestras últimas noticias, procedentes de rumores todavía sin confirmar, habría salido un número en julio, aunque en un nivel muy reducido, esto es, que sólo fue enviado a unos pocos, y con una calidad muy por debajo de la habitual en dicha revista.

Aunque sean competidores, esperemos que los chicos de 3PSoft sean capaces de afrontar las dificultades, debidas a lo de siempre: falta de tiempo, pérdida de dinero, suscriptores que no renuevan, rencillas entre los redactores, falta de interés, etc.

Lo cierto es que entre los suscriptores de "El Aventurero" raro es el que no recibe su fanzine con uno o dos meses de retraso, en el mejor de los casos, lo cual no ayuda precisamente a mejorar la imagen de esta compañía, ya de por sí muy castigada por la impresión que producen sus servicios entre sus clientes.

Nueva compañía:

Peñazo Soft

Pero no todo son pérdidas en este mundillo aventurero, y buena prueba de ello es la reciente aparición de una nueva compañía de software, "Peñazo Soft". A pesar del nombre, parece que van en serio, y ya se han decidido a sacar su primera aventura, que llevará por título "El arte de la fuga".

Esta compañía está ubicada en Jaén y por el momento parece que se han hecho con un buen hueco en el campo de las conversacionales, en concreto el de las aventuras humorísticas. Nuestras felicitaciones y ánimos cara al futuro.

Los programas perdidos

Según nos informan desde la Dirección, los famosos "programas perdidos", o sea, las aventuras ganadoras del archiconocido concurso que organizaron "microhobby" y Ad, ya han sido encontrados, puesto que tras una serie de problemas técnicos con su Spectrum, al parecer felizmente solucionados, Juan Muñoz, director del club de aventuras Ad, se ha decidido por incorporarlos a su "Bolsa".

No cabe duda de que es una buena noticia; aunque esta solución parece bastante lejos de aquella idea original, que era la de su publicación por Aventuras Ad, y no su incorporación a una Bolsa, con mucho menos público que el que pasa por delante del escaparate de la tienda de turno.

Por otra parte, el hecho de que sean publicadas tres años después de haber sido creadas, no va a ayudar demasiado a que nos parezcan "creaciones modernas", por lo que su calidad podría ser ya muy

inferior a la que tendrían de haber sido creadas hoy mismo, como muchos de los ganadores afirmaron con enorme sinceridad en entrevistas concedidas a 2 FOR ZERO.

LAS FRASES DEL MES

"Se ve a leguas que era un concurso adulterado" (Xerome)

"Seguiría suscrito al Caad aunque cada número costase 1.000 pesetas" (Fran Morell)

"Quizá nos falta valor para pedirle a alguien 500 pesetas por un fanzine" (Carles Serrano)

"Tienes toda la razón al protestar por el precio de «Chichén Itza». Es caro." (Juan Muñoz)

"Sería fatal que se estableciera el monopolismo de una sola revista" (Antonio Peláez)



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

28307-Alcalá de Henares

MADRID

Tfno. (91) 888-87-90

* PRECIO DE LA AVENTURA (48K O 128K)+INSTRUCCIONES: 400 PTS.+GASTOS DE ENVÍO.

TODO QUEDA EN CASA

Elecciones a la vista

Hola amigos.

Ante todo, quisiera presentarme. Me llamo Ricardo Vazquez Pena y soy el socio número 038/D. Escribo a esta sección porque quisiera exponer mi punto de vista sobre las elecciones para elegir al socio que nos va a representar a los demás en la dirección. No sé si me estoy adelantando un poco, pero va a ser mejor que empecemos cuanto antes con este asunto.

A lo que me refiero es al sistema democrático que existe en este club. No voy a pasar por alto el hecho de que seamos el único club que celebra elecciones, lo cual me parece muy bien, pero ya que hay elecciones, ¿por qué no dejar que vayan hasta el fondo? Según he creído entender, la dirección la componen tres personas, y sólo una de ellas es elegida democráticamente. Mi propuesta es la siguiente: que sean dos y no tres los miembros de esa dirección los que sean elegidos por todos los socios.

Está bien que haya al menos un miembro de esa dirección que sea elegido a dedo, porque si los tres están alejados geográficamente y tienen que comunicarse por carta o por teléfono continuamente sería un lío tremendo, pero yo creo que si ya hay elecciones para elegir a uno, ¿por qué no a dos? Si el sistema ya es democrático, ¿por qué no hacerlo democrático del todo? Esta es mi proposición.

Me gustaría invitaros para que desde esta sección me comentaráis lo que os parece mi idea, ya que sería necesario para llevarla a cabo que alguien que estuviera de acuerdo con ella saliera elegido en las próximas elecciones, y después reformar el reglamento del club. No sé si con esta invitación estoy abriendo la

campaña electoral que según creo algunos reclamásteis en las pasadas elecciones, pero si es así, pues mejor.

Y nada más, sólo pidiros que reflexionéis sobre esta propuesta, y si os parece bien, penséis en mí para cuando tengáis que votar.

Un saludo,

Ricardo Vazquez Pena, socio 038/D
Santiago de Compostela.

Respuestas para todos o tribuna abierta

Saludos, 019/A. Voy a responder en las siguientes líneas a las preguntas que formulabas en el Z FOR ZERO de julio. Antes de ello me gustaría preguntarte por qué me consideras un aventurero "impenetrable"... ya que me considero una persona bastante abierta.

Bueno, vamos con ello:

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

No están escondidos, y puedes conseguirlos en la Bolsa del Caad.

2/ ¿Por qué no se han publicado?

Sí lo han sido, en el Caad.

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?

A mí me extrañó también que se admitiese su programa, pero en MH. dijeron que no era un redactor ni un colaborador fijo, que mandaba artículos para Tokes y Pokes de vez en cuando, con lo que por su parte se admitía su presencia en el concurso.

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

No hubo primer premio, sino 7 ganadores, que es muy distinto.

5/ ¿Por qué casi todos los ganadores son amigos personales y/o colaboradores de Juan Muñoz en el Caad? Más de 30 socios del Caad presentaron trabajos al concurso, y muchos muy buenos. Por lo demás, sólo conocía a través de cartas y por teléfono a 3 de los ganadores, y con algunos de ellos mis relaciones pasan por altibajos, lo que demuestra mi imparcialidad.

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

Desde luego, y dudar de mi honestidad.

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

No lo sé, mi labor era probar, no inventarme historias.

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 no tienen ni idea de cómo hacerlo funcionar? ¿Cómo es posible en semejantes "genios de la programación"?

Eso deberías preguntárselo a ellos, ya que yo no soy su tutor. Lo cierto es que uno de ellos no sólo ha realizado el mayor conversacional hasta la fecha, con unos efectos y una profundidad increíbles, sino que ha ampliado el DAAD por sí mismo. Tienes toda la información en el Caad número 17.

9/ ¿Existe o existió animadversión personal contra algún participante, por tu parte o por la de Samudio? Por la mía no. Por la de Samudio, todo el mundo se llevaba bien conmigo, y yo no tenía motivos para ello. No sé si Samudio tenía manía a alguien (ni por qué...) pero ello no se demostró con su actitud.

y aquí están respondidas tus preguntas, 019. Te agradecería que no me llamasas vanidoso al responder como "la

envidia y el rencor" a las cosas que menos me gustan del mundo de la aventura, y no "lo que más odio es a los envidiosos", frase esta que te has inventado tú. ¿Por qué me das ese calificativo? ¿qué he hecho? ¿por qué te doy lástima? ¿tienes algún problema?

Por mi parte responderé a cualquier pregunta que me queráis hacer, tanto desde estas páginas como privadamente al apartado 319 de Valencia. Mi mayor deseo es que las cosas queden claras, empezando por el 019, cuyas dudas quisiera haber despejado. Ya sabéis, espero vuestras cuestiones sobre cualquier tema. Saludos.

En desagravio

Me gustaría enviar a Carles este pequeño mensaje de desagravio, porque aunque haya algún socio que opine lo contrario, yo pienso que la entrevista que se le hizo a Juanjo Muñoz fue brillante, al menos en lo que a las preguntas se refiere, ya que la cuestión de las respuestas es cosa de cada uno decidir si están o no bien respondidas.

Por otra parte, todas esas preguntas "adicionales" que se le formulan por parte del socio número 19/A parecen más bien insultos que preguntas y llevan bastante "mala leche". Yo creo que la única pregunta que debería haberse incluido es la que se refiere a Larrañaga, que es una cuestión que muchos aventureros (al menos un servidor) se hacen, y quisieran ver respondida por quien más sabe de eso. De todas formas, y como a nadie amarga un dulce, no estaría mal que Juanjo se atreviese a responderlas todas, si es que lee este fanzine.

Miguel Bastos Boubeta, socio 013/F

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

Por si después de leer este fanzine, aún tienes ganas de más marcha, aquí te damos un pequeño adelanto de lo que será el sensacional número de setiembre de Z FOR ZERO...

En nuestra sección Zero Chronicles, desvelamos el secreto guardado bajo siete llaves por BCL: el origen de El día después, una de las aventuras más excitantes y sabrosas de todos los tiempos, ya no tendrá ningún misterio para ti después de leer este reportaje.

Estáte muy atento a la gran sensación del fin del milenio que va a ser el artículo de Fran Morell: ¡sí! El mismísimo Fran, que nos dejó colgados en enero, vuelve, pero esta vez para alucinarnos a todos con una serie espeluznante: La Llamada de Lovecraft.

Y para ir abriendo boca en lo que se refiere a los relatos de misterio y terror preternatural, más Weird Tales, para sufrir y padecer de pura angustia en las noches de luna llena, sin necesidad de tener un examen al día siguiente...

Pero todas estas maravillas, y muchísimas más, tendrán que aguardar un mes entero para poder ver la luz. Mientras te vas mordiendo las uñas, disfruta al pensar en la chispa; nuestro recalcitrante buen humor y la alucinante fantasía de las estupendas novedades del fanzine de moda...

¡Z FOR ZERO!

¡Sería una salvajada perderselo!