

AND-1 NÚM. 1 200 PTAS.

A TRAVES DEL ESPEJO

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS

NÚM. 1

Mensual
200
ptas.

Viejas Glorias

Rol:

AD&D y RQ

Solución:

*Humbuck The
Adventure*

Estrategia:

LASER SQUAD



A TRAVES DEL ESPEJO

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS

AÑO: I NUM: 1

Sumario

4

EDITORIAL

6

NOTICIAS

8

ROL
(AD&D y RQ)

13

EL CRITICON IMPLACABLE
(La Diosa de Cozumel y El Ojo del Dragón)

20

SOLUCION
(Humbuck The Adventure)

25

JUEGOS
(Laser Squad)

30

VIEJAS GLORIAS
(Colossal Adventure y Red Moon)

32

PROGRAMACION.
(Programación en el P.A.W.)

35

AVENTURAS Y DESVENTURAS CON UN TAXISTA EN
EL SHERLOCK

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: Enrique García Martín.

PORTADA: Ignacio Builes.

COLABORADORES: José Antonio Elías, Tynora, Daniel Querol Burés, Julián M.,
Juan Manuel Martín Castillo.

A TRAVES DEL ESPEJO: Enrique García Martín, C/Herrerín N.º 1 4.º Izq. 50002 Iragorria

Editorial

iPor fin lo que todos esperábamos!, o al menos eso creemos los que nos hemos decidido a crear y dar vida a este engendro aventurero.

¿Ya existía un fanzine dedicado al mundo de la aventura?. Bueno, pues si, pero creemos que es poco para un país cuya población ronda los cuarenta millones de personas y cuyo parque informático es amplísimo. Además, nosotros esperamos caracterizarnos por nuestra independencia de cualquier empresa o revista y por nuestras duras críticas destructivas contra los programas que consideremos malos, y esto, pensamos que no existe.

Por otra parte, pretendemos romper con unos precios más ajustados y con una periodicidad mensual.

Estaremos al tanto de lo que ocurra en el panorama aventurero, tanto en el español como en el extranjero. Tocaremos temas como los juegos de rol en todos sus campos, los wargames, tácticos etc... pero sobre todo vamos a dedicarnos a las aventuras, y no solo a las que publiquen las grandes empresas, si no que intentaremos dar todo nuestro apoyo a las pequeñas empresas que están empezando a vender por correo. Estas empresas, no pueden permitirse una campaña publicitaria, pero os aseguro que algunos de sus programas superan con mucho a los de las empresas consolidadas.

En fin, ya vereis todo esto y mucho más. Esperamos que depositéis vuestra confianza en nosotros, y nos ayudeis a continuar.

The Dark Master.

A TRAVES DEL ESPEJO

Hacer un fanzine de todos
COLABORACIONES

Estamos seguros de que no somos los únicos aventureros en España que quieren expresar sus ideas a los demás, aunque quizá no todos tenemos la oportunidad de crear nuestra propia revista, por eso queremos hacer de este fanzine, una publicación de todos, hecha por todos. Puedes mandarnos todos los artículos o colaboraciones que desees con la seguridad de que si tienen un mínimo de interés, serán publicados. Aunque quizá un artículo te parezca poco, a lo mejor te gustaría publicar una serie, o crear una sección y llevarla tú mismo, fanzine a fanzine.

Habla con nosotros, tan solo pedimos seriedad y puntualidad en las entregas.

A TRAVES DEL ESPEJO

CORREC

Remitir todo el correo relacionado con el fanzine a:

Enrique García Martín
(Dirección)

Indicar en una esquina del sobre: "A TRAVES DEL ESPEJO". Para que las cartas se le entreguen a la persona correspondiente, indicad también tras la palabra "REFERENCIA:" la sección a la que va dirigida o el tema sobre el que trata.

También hay una sección de anuncios para particulares (Ocasión) a la que esperamos que escribais.

NOTICIAS

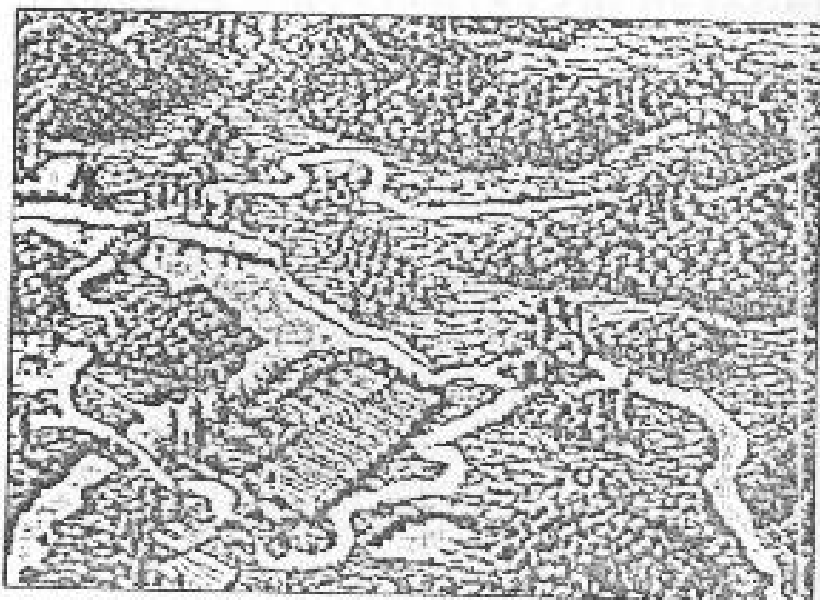
WONDERLAND- Magnetics Scrolls, acaba de lanzar en Inglaterra un nuevo programa de aventuras, aunque no podemos decir que es exactamente conversacional. Esta afanada empresa, recordemos



titulos como "THE PAWN" y "JINXTER", decidió, no hace mucho, dejar de crear sus maravillosos programas conversacionales para pasarse un poco al terreno de los RPG. De ahí ha nacido este "WONDERLAND". De momento solo podemos decirnos

que se maneja por un sistema de iconos y ventanas (no penseis en la desastrosa "AVENTURA ESPACIAL", no tiene nada que ver con esa cosa) y que está basada en el libro "ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS" de Lewis Carrol. También es casi seguro de que solo se hará en el formato de 16 bits, y que no llegará a España por las vías legales. Intentaremos ampliar un poco más la información en el próximo fanzine.

IRON LORD. Este maravilloso programa de la empresa francesa UBI Soft ha sido convertido al fin a Spectrum. Suponemos que todos habeis oído hablar de él. Es un fantástico programa que combina las pruebas arcade con la estra-



tegia y que ha sido un éxito rotundo en ordenadores como Amiga, Atari st etc... Esperamos que esté disponible muy pronto.



SPECTRUM +3 (1987-1990).

Nuestro amigo Alan Sugar, más conocido por pseudónimo de "el degollador de home computers", ha decidido, sin cortarse un pelo, dejar de fabricar el Spectrum +3 para volcarse en un compatible CPC. El nuevo ordenador (que suponemos que vivirá bastante poco) es el "AMSTRAD 6128 Plus". En fin, haber si

esta vez lo hacen un poco mejor que de costumbre.

Rol

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL? Es un juego en el cual, cada uno imagina acciones que van sucediendo en un mundo creado y dirigido por el llamado Director del Juego o Game Master. Esta sería la definición que normalmente dan la mayoría de los jugadores. Pero yo no estoy en absoluto de acuerdo, un juego de rol es como su propio nombre indica un juego en el cual hay que llevar el rol de un personaje.

Supongo que la mayoría de los lectores os estareis muriendo de asco al ver que esto es otro aburrido artículo sobre rol. Aunque si seguís leyendo espero que os dareis cuenta de que no es así, y de que no está hecho para llenar revista.

Todas las comparaciones son odiosas, pero voy a hacerlas de todas maneras (el lema de este fanzine es "CAIGA QUIEN CAIGA"). Yo clasifico los juegos de rol en dos grandes cajones: Con tema principal y sin tema principal. Los juegos con tema principal, son aquellos en los que el contexto del juego está predefinido y bien marcado, en esta categoría entrarían: El mil nombres (?), Star Wars, Herp, Storm Bringer... A mi entender estos son los juegos de mayor calidad, ya que interpretar un personaje es mucho más interesante y fácil que si no tienen un tema principal. En la segunda categoría, englobaríamos a juegos como D&D, RQ, Role Master, Traveller... Estos son los más entretenidos ya que son los que mayor libertad dan al jugador para hacer el salvaje, combatir, pensar con la salvedad y problemas que los personajes son siempre poco interpretados (pregúntale a un jugador básico de D&D si cuando está degollando a un orco se plantea el que su personaje lo haga con finura o con brusquedad). O pregúntale a un R Quester si su noble bárbaro permanecerá con su

pueblo para ayudarles en vez de irse a chupar por ahí. Tengo un amigo que para comenzar con la experiencia de jugadores de 40 años (cuando solo tiene 27) se coge un bárbaro, viaja a una ciudad civilizada y vende el caballo, compra conjuros y armaduras y vuelve a su pueblo a seguir ganando experiencia, ¡por favor!, ¡que los barbaros viven de su caballo!.

Hablando de reglamentos, mi opinión personal, es que un juego, para ser interesante, ameno, adictivo, etc, no tiene que tener un reglamento de tropecientasmil páginas con tropencientosmil complementos. Por ejemplo, Role Master, tiene ciento sesenta y tanta páginas de armas, tresmilquinientos y pico conjuros y reglas hasta para sacarse una legaña. En medio de un combate, cuenta el peso del arma, la velocidad con la que se descarga el golpe, el ángulo de inclinación, la constante de los gases, el nivel de adrenalina, el peso de la vaina, el peso de las cejas, el lado donde llevas el paquete, el del escudo, el peso de una mosca en tu espalda... ¡AARRRGH!.

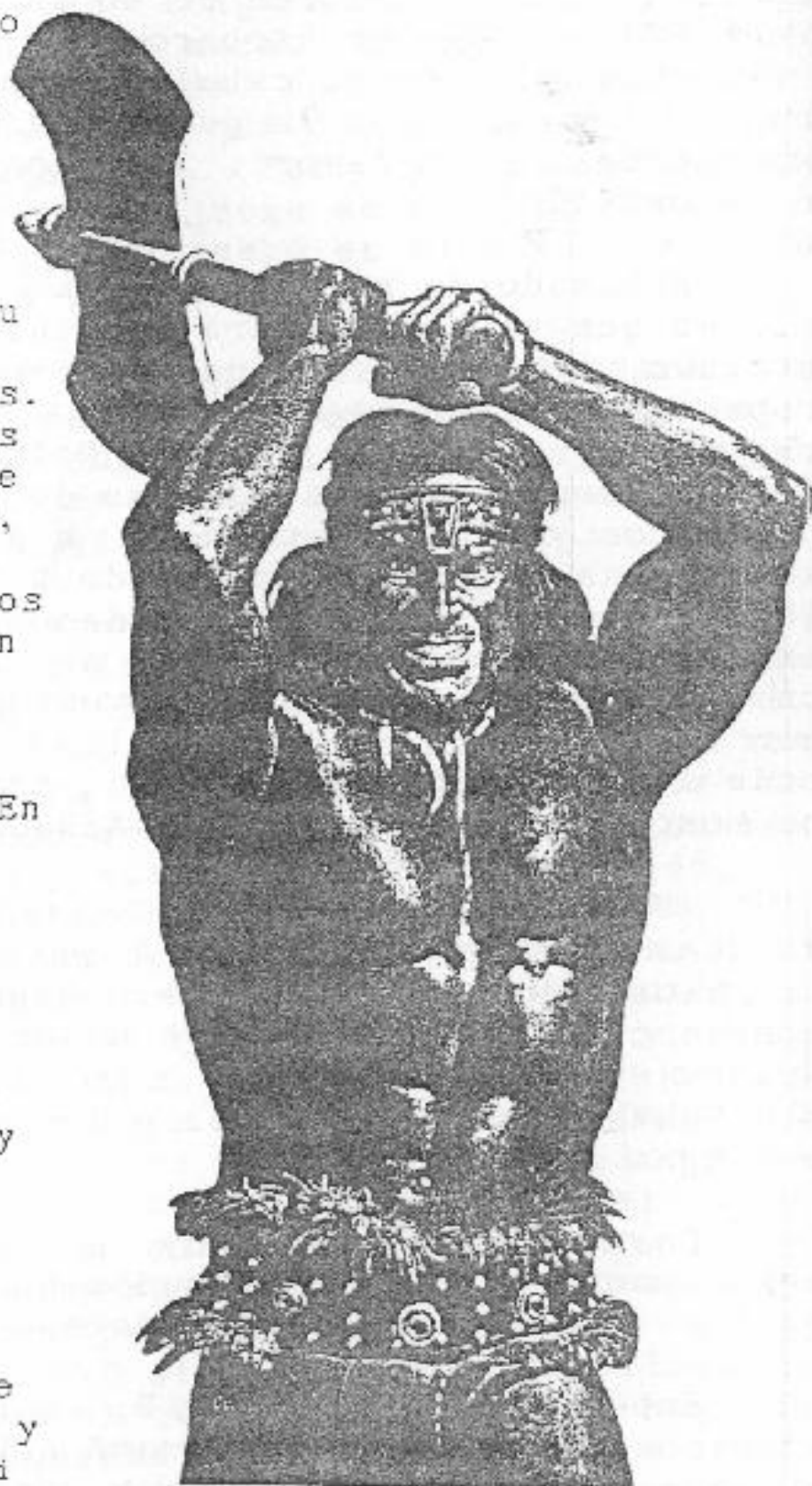
¡Uf,uf,uf,uf!. Para hacer notar las características de este "juego" diré que solo conozco a dos tios que estén en el segundo nivel de experiencia tras jugar nueve meses y pico con sus personajes. Y es lo que yo digo, los que juegan a Role Master no juegan a rol y los que juegan a rol no juegan a Role Master.

Como dije antes, voy a comparar algunos juegos sacando sus notas predominantes y colocándolos en una lista de prioridades.

Empezaré con RQ y AD&D, que son los más polémicos. Primero, clasificaré AD&D entre los que no tienen argumento, ya que aunque ahora hay

muchos mundos con características muy definidas, no hay un objetivo principal. En RQ las profesiones delimitan los campos de habilidades dependiendo de tu edad (sin permitirte hobbies. Además eso de los 45 años solo vale para aventureros, ya que un pastor desde los 8-9 años comienza a ir con las ovejas al monte, y un pescador o un agricultor...). En AD&D las profesiones delimitan campos de experiencia entre los cuales se eligen habilidades para el personaje (muy bien, pero el sistema de uso y mejora es repugnante).

La magia de RQ es una simple y pura chorrada, si



no eres hechicero o divino estás acabado y siendo hechicero, empiezas acabado (las pocas veces que consigues lanzar el conjuro, ya te han podido degollar mientras recitabas un libraco de 8000 paginas). En AD&D la magia está mucho mejor en lo que se refiere a libertad mágica y facilidad de lanzamiento. Lo de los ingredientes esta genial, pero lo de olvidar los conjuros cada vez que se lanzan es la mayor parida que he visto nunca.



En cuando a los sistemas de combate, el AD&D ni lo menciono por el pesar que me produce desperdiciar tinta ya que todos sabemos que es el más simple y en mi opinión, complementa el juego para mejor (no son unas reglas excesivamente complicadas las que hacen un juego). El sistema de combate de RQ es más realista y retarda las acciones en el juego, lo que hace que sea divertido.

Pero llega el momento decisivo, la experiencia.

Si he visto alguna vez un sistema que me de más asco es el de AD&D. La chorrada de los niveles pasa para los magos, pero que un bárbaro, vaya por ahí diciendo que está en segundo nivel...

En RQ la experiencia está dirigida más individualmente pero eso no la mejora en absoluto. Deberían darse puntos a repartir por la consecución

de tesoros (como en AD&D) o por interpretar personajes (como en los juegos de rol).

En definitiva, si me guio por lo dicho anteriormente, me quedo con AD&D. (Pero contradictoriamente juego a RQ.)

TYMORA

ANUNCIATE A TRAVES DEL ESPEJO

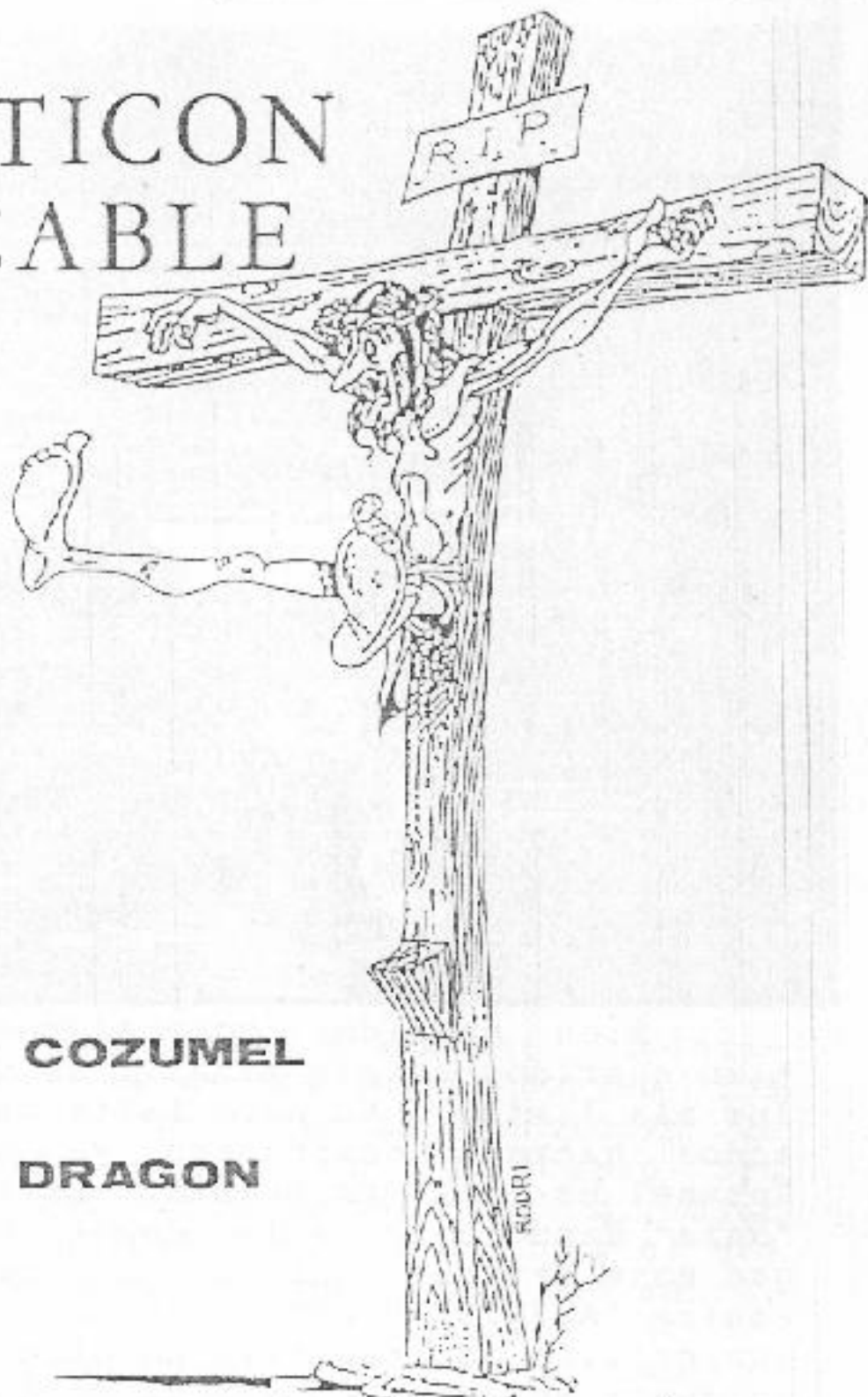
Las tarifas para un anuncio, durante un fanzine, son las siguientes:

1/4 de página.....	500 Ptas.
1/2 página.....	1000 Ptas.
1 página.....	2000 Ptas.
Contraportada.....	3000 Ptas.

Para más de una página o más de un fanzine, hay tarifas especiales.

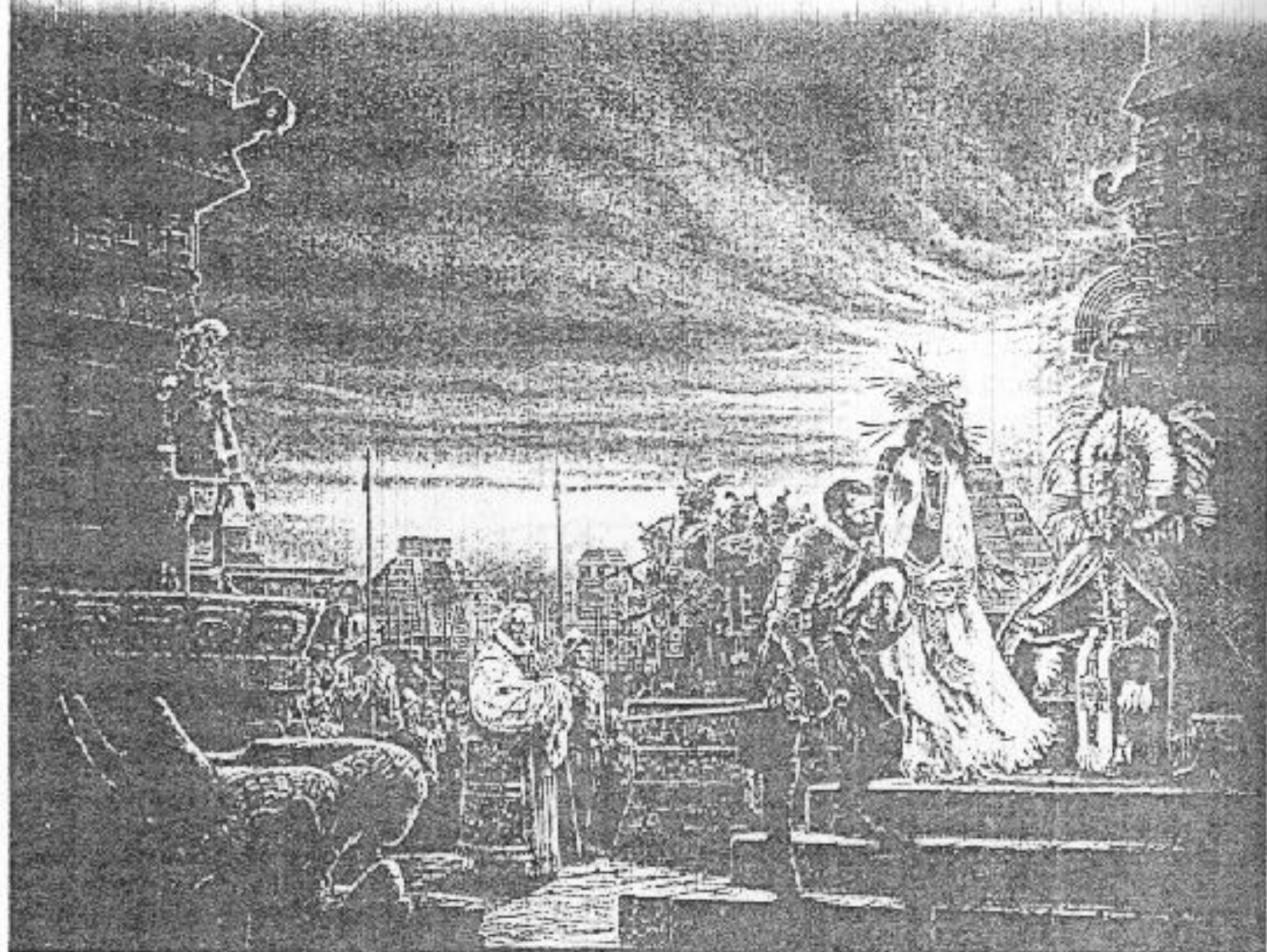
Llámanos, te atenderemos con mucho gusto.

EL CRITICON IMPLACABLE



LA DIOSA DE COZUMEL Y EL OJO DEL DRAGON

Españoles todos, en este número, os presentamos dos críticas, la primera de ellas habla sobre la Diosa de Cozumel. Quizá penséis que no es un programa actual, pero he podido comprobar que todavía hay mucha gente jugando a esa "cosa", así que creo que todavía interesa su publicación. La segunda de las críticas, va dedicada a "El ojo del dragón" de Wazertown Works, que se vende por correo actualmente. Espero que os gusten.



Bien queridos compradores de originales, bien queridos amigos piratillas (en esta ocasión los más listos). No hace falta que yo os lo diga, todos habreis comprobado ya que La Diosa De Cozumel es una porqueria. Esta vez el Andrés "Rata" Sanudio se ha lucido. En fin como no quiero que este artículo solo sea una sarta de insultos contra "AVENTURAS AD" vamos a intentar realizar una crítica constructiva de este cacho de bytes (ordenos del editor, que si me dejaran...).

Empezamos por el principio, nada más comprarlo nos encontramos con una caja muy bonita en la que pone 1200 pelás y con unas instrucciones más bonitas todavía (y más fantasmas también) en las que dice que si el DAAD ha sido mejorado, que si a los objetos se les definen mil y una característica, etc... ¡pero lo que no dicen es que se puede abrir y cerrar un vaso y un bastón!

Continuando ya la línea de los errores, que haberlos haylos por un tubo, ¿sabías que el bastón del cura es mágico? ¡¡SI SI, MAGICO!!! con el podemos abrir la puerta de la casa del borracho sin necesidad de la llave, simplemente nos ponemos delante de su casa y tecleamos > ABRIR BASTON, OESTE y... ¡ya estamos dentro!. Eso no es todo, por supuesto, también podemos observar que el borracho tiene ciertos poderes mágicos, pudiendo hacer aparecer y desaparecer la llave de nuestro bolsillo, id al bar y haced lo de costumbre para que el borracho os de la llave y después dadle dinero continuamente con lo que veréis aumentar la puntuación a velocidad de vertigo ¡¡HASTA 255 PUNTOS!!!. ¿No era 50 la máxima puntuación?



Lo que también me parece realmente lamentable (y el responsable se merece que le corten los cataplines) es que en las primeras versiones de Spectrum no se puede entrar en el templo con >DECIR "IX CHELL", que sería lo más lógico, sino que hay que teclear >DECIR SUR, con lo cual el que suscribe se quedó varado nada menos que dos meses.

Pasando ya de errores, que no de castraciones, nos vemos obligados a comentar que el sistema de las dos partes es una autentica porquería. Resulta un auténtico engorro pasar de parte a parte, sobre todo para los sufridos usuarios de cassette. ¿Se os ha acabado alguna vez el petróleo?. ¡¡Vaya mierda!!!. ¿Pero para que collons están los 128K?, ¿de adorno?, por lo menos para los que disponemos de un 128K podrían haberlo hecho en una sola parte.

La historia de los pantalones, copiada de una aventura inglesa por todos conocida, y más por Andresin, que la comentó cierta vez en "El mundo de la aventura".

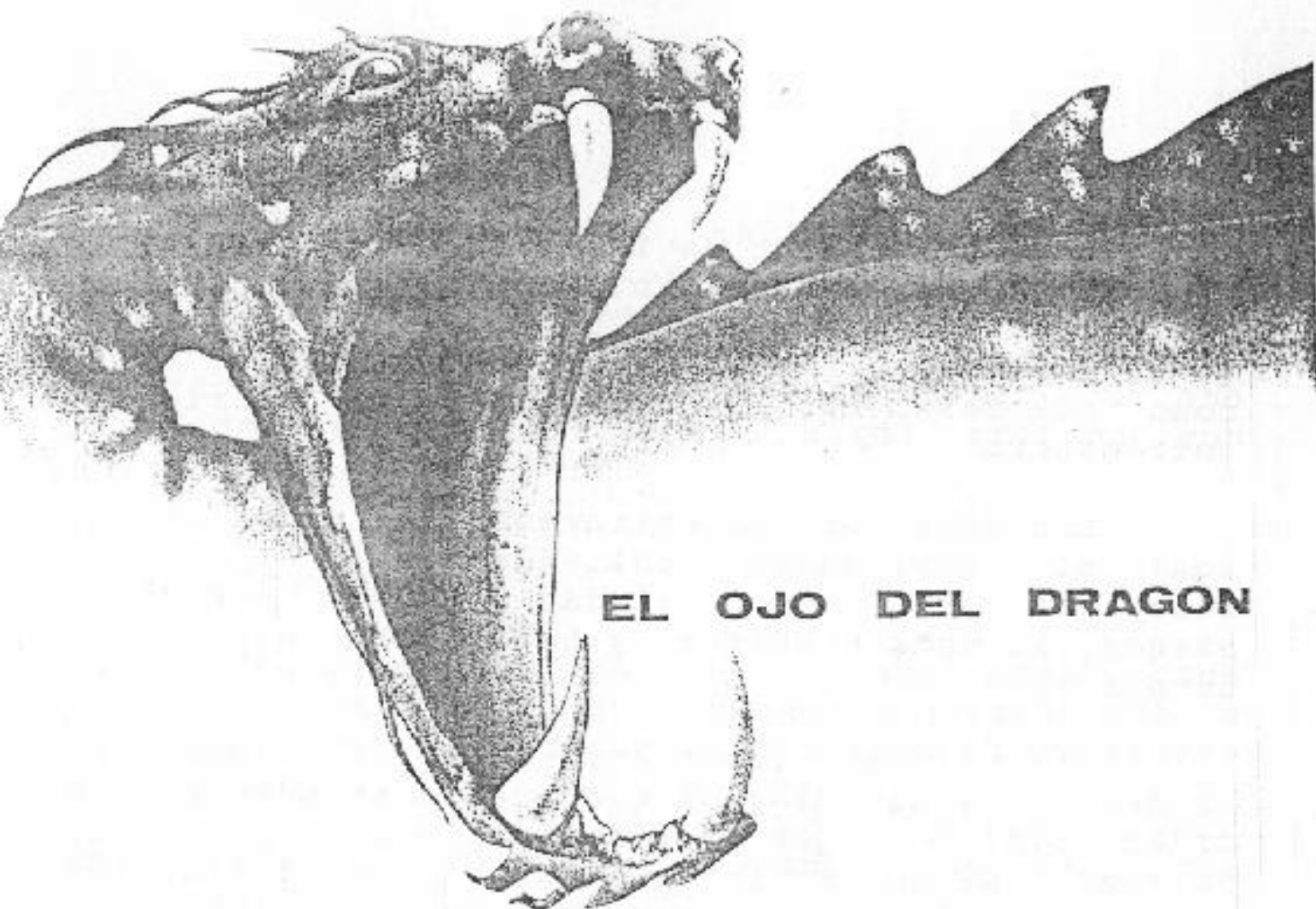
La historia del loro, copiada de otra aventura inglesa en la que el loro se llamaba igual para dar fe de que la aventura estaba hecha con el Quill (GilSoft).

Hablando de GILSOFT INTERNATIONAL, todos admiramos y aplaudimos a Tim Gilberts por su PAW que es desde luego el mejor parser que el usuario medio puede conseguir en este momento, pero si en lo que respecta a aventuras esto es lo mejor que sabe hacer... pues que se jubile.

En resumen:

Los que la hayais comprado: pues os jodeis.
Los que la vayais a comprar: no lo hagais.
Los piratas: no la grabeis en una TDK o algo así, hacedlo en una CRESCENDO o una PUNTO AZUL.

PUNTUACION: 41%



EL OJO DEL DRAGON

¿Has comprado alguna vez una aventura por correo?, ¿NO?, pues hazlo, porque puedes encontrarte con una gran sorpresa como esta.

Wazertown Works es una pequeña empresa formada por Carlos Sisi y un par de amigos, y ya han sacado a la venta un par de aventuras. La más reciente y opino que mejor, es "El ojo del dragón".

"El ojo del dragón", se desarrolla en un bosque al más puro estilo de la mitología "Lovecraftiana", con cabañas entre la espesura de los árboles y cavernas con los más asquerosos, repugnantes y peligrosos bichos que puedas imaginar.

Alguien ha robado a la hermandad del bosque su más preciado objeto de culto, el ojo del dragón. Tú debes recuperarlo.

La programación de la aventura es realmente profesional, este muchacho, sabe lo que hace con su PAW. Ha utilizado los 128K de su +2A lo cual, quizá limita un poco el número de usuarios, pero como compensación, la aventura se enriquece sobremedida.

Los PSIs los encontraremos a raudales y, aquí sí, moviéndose continuamente, con total independencia y personalidad propia. Haremos amigos, haremos enemigos, y habrá gente que pasará de nosotros.

Una cosa muy importante sobre esta aventura, es que lleva un reloj al que puedes acceder con la orden "STATUS" y que te indicará la hora y el día, no reales si no de la aventura. Los personajes actuarán según la hora que sea. Irán a casa, al río, o a donde le marquen sus costumbres. Esto quiere decir que podemos ir a un sitio y recoger un objeto que está roto, pero quizá si en la próxima partida nos apresuramos, y vamos antes, podamos encontrarlo entero.

NUEVOS COMANDOS: Los señores de Wazertown Works han incorporado dos nuevas órdenes que vienen a sumarse al repertorio típico de las aventuras. Estas órdenes son "PAUSA" y "X". La X es utilizada en otros programas para dar las salidas, pero el programador la ha utilizado para darnos un listado de los objetos presentes en la pantalla. Esto será útil cuando el ordenador nos de una frase al estilo de "Found something!". La orden de pausa se ha incluido ya que debido a la alta iteración del programa, casi no da tiempo a pensar sin que los personajes se muevan o ocurra algo, así pues, al teclear "PAUSA" el programa se detendrá por completo en espera de que pulsemos una tecla.

140106102

Cambiando de tercio, hablaremos de los gráficos, que haberlos los hay a mogollón. Los gráficos no son excesivamente buenos, pero guardan gran relación con el texto, y las puertas se abrirán y las cosas se moverán según lo que nosotros hagamos. Incluso hay algún gráfico con animación.

EN RESUMEN:

El ojo del dragón es una aventura muy buena, que supera la media de lo que estamos acostumbrados a ver, y que nos hará pasar unos buenos ratos frente a la pantalla.

Felicidades a Wazertown Works, esperamos que sigan así.

PUNTUACION: 85%

SOLUCIÓN:

-HUNCHBACK THE ADVENTURE



De todos es conocida la historia del jorobado de Notre Dame de Paris. En esta ocasión asumimos el papel de Quasimodo y nuestra misión es rescatar a la bella Esmeralda de las garras del siniestro Cardenal que la ha raptado.

La aventura consta de tres partes. La primera se desarrolla en Notre Dame y en ella debemos recoger cinco libros y entregárselos al Obispo el cual, agradecido, nos abrirá el pasadizo que lleva a la segunda parte. De esta primera parte debemos llevarnos los siguientes objetos: sword, net, lantern, candle, key y crucifix.

Hay que resaltar que en las tres partes deberemos luchar con los esbirros del Cardenal y que por lo tanto lo mejor es ir armados.

La segunda parte se desarrolla en los sótanos del Palacio del Cardenal y en ella, debemos recoger una serie de objetos que nos serán imprescindibles para terminar la aventura. Hay una zona a la que no podemos ya que un fantasma sin cabeza nos cierra el paso. Si somos amables con el y buscamos su cabeza para entregársela, agradecido, nos permitirá pasar. Finalmente, abriendo la puerta con la llave, podremos acceder a la tercera parte.

Debemos llevar: lantern, net, crucifix, serp, ring y lead.

La tercera parte se desarrolla en el Palacio del Cardenal y es la más complicada de todas. De entrada los aposentos del Cardenal están protegidos por una puerta mágica, que solo se abre pronunciando la palabra mágica. El único que puede darnos esta palabra mágica es Satanás y esto a cambio de un lingote de oro y siempre que en su presencia vayamos protegidos con el crucifijo.



El la habitación del alquimista hay un perga-

mino que nos da la pista de como conseguir el lingote, pero no nos dice cuales son los ingredientes que hay que hechar en el caldero. Estos son: bat, snail, frogg, garlic, onions, serp, ring, lead y packet. El murciélago se caza con la red. Una vez tengamos el lingote y se lo demos a Satanás, este nos dará la palabra mágica, y entonces, armados del escudo y la lanza, iremos ante la puerta mágica, pronunciaremos el conjuro y accederemos a los aposentos del Cardenal al cual daremos muerte y rescataremos a Esmeralda, con lo que concluye esta aventura.

Sir DANIEL

*SOLUCION COMPLETA (Solo para desesperados)

Primera Parte:

GET BOOK / W / U / GET DAGGER / D / D / D /
W / GET NET / E / S / GET BOOK / E / KILL
GUARD / E / S / E / D / SW / GET BIBLE / E
/ GET CRUCIFIX / W / W / W / KILL GUARD /
DROP DAGGER / GET SWORD / S / S / KILL
GUARD / E / DROP CRUCIFIX / DROP NET / DROP
SWORD / SE / GET BOOK / N / E / GET BOOK /
E / GET CANDLE / W / W / S / W / GIVE BOOK
/ GIVE BOOK / GIVE BOOK / GIVE BOOK / GIVE
BOOK / N / W / N / N / N / GET LANTERN / S
/ S / S / E / GET SWORD / GET NET / GET
CRUCIFIX / GET KEY / S / LIGHT LANTERN / D.

Segunda Parte:

DROP CANDLE / E / S / SW / KILL SERP / GET
SERP / W / SW / OPEN DOOR / DROP KEY / DROP
CRUCIFIX / NE / SE / NE / E / GET HEAD / E
/ N / N / NE / KILL GUARD / U / GET RING /

D / W / W / KILL GUARD / W / GIVE HEAD / NW
/ W / KILL GUARD / W / S / U / NE / KILL
GUARD / GET LEAD / SW / E / D / NW / SW /
DRUP SWORD / GET CRUCIFIX / W.

Tercera Parte:

S / DRUP LANTERN / GET SHIELD / N / KILL
GUARD / DROP CRUCIFIX / DROP SHIELD / GET
PIKE / W / W / U / SE / KILL GUARD / E /
GET SCROLL / READ SCROLL / PUT RING / PUT
LEAD / PUT SERP / NE / DROP SCROLL / NE / E
/ KILL BAT / DRUP NET / GET BAT / E / KILL
GUARD / GET SNAILS / SE / D / W / N / N /
GET FROGS / W / GET GARLIC / GET PACKET / S
/ W / U / SE / E / PUT PACKET / PUT GARLIC
/ PUT SNAIL / PUT BAT / PUT FROGS / W / NW
/ D / E / N / GET / ONIONS / S / W / U / SE
/ E / PUT ONIONS / LOOK / GET GOLD / W / NW
/ D / E / E / GET CRUCIFIX / GET SHIELD / N
/ E / E / KILL GUARD / S / SE / E / NW / N
/ W / S / GIVE GOLD / N / E / NW / W / SW /
W / W / S / W / W / U / E / N / SAY
BELLZEBUH / N / U / KILL CARDINAL.

Sir DANIEL

WAZERTOWN WORKS

El Ojo Del Dragón

Si no has jugado a "El Ojo Del Dragón" no has jugado a una verdadera aventura.

Por sólo 450 Pts podrás disfrutar de una aventura realmente fantástica.

Escríbenos y te mandaremos una copia contrareembolso. (Sólo versión Spectrum 128K)

Carlos Sisi
Plaza Mayor, 4 29720 Cala Moral
(Málaga)

JUEGOS

-LASER SQUAD-



Laser Squad es ante todo un juego de inteligencia. Pero no penseis que está reservado a los amantes de los "Wargames" complicados. Muy al contrario, es un "juego táctico", que de seguro te enganchará si estás cansado de los machaca-marcianos.

Y digo que es un juego táctico porque en este juego se controlan hombres por separado, a diferencia de los Wargames, en los que se controlan batallones, regimientos o similares. También considero necesario leer el manual de instrucciones.

Pasemos a analizar el juego en sí.

El juego dispone de 5 niveles o misiones que se pueden jugar por separado y en cualquier orden, aunque recomiendo empezar jugando a la primera misión "The assassins" para familiarizarse totalmente con la mecánica del juego.

Una vez cargado el nivel, elegimos el tipo de control a utilizar (Teclado, joystick, cursor, etc), el número de jugadores (1 ó 2) y el nivel de dificultad (si se ha elegido la opción de 1 jugador).

Después de esto, pasamos a un menú de selección donde debemos elegir el tipo de armadura y armas que llevará cada hombre o unidad. Esta posibilidad permite probar y descubrir el arma más eficaz para cada misión.

Después de desplegar los hombres en el lugar elegido por ti, lo hará el ordenador (o tu oponente si sois dos jugadores) y comienza la diversión.

Cada hombre tiene asignados unos puntos de acción que le son repuestos cada turno. Con estos puntos puede realizar diversas acciones como moverse, abrir/cerrar puertas, disparar, activar/lanzar granadas u otros objetos, o cambiar el arma en uso. La realidad es sencillamente increíble.

Estareis pensando que el juego utiliza un montón de teclas y que faltan manos para manejarlo así como el manual de instrucciones es largo y complicado. Pues nada más lejos de la realidad, ya que el control se realiza por medio de un completo

sistema de cómodos y sencillos menús, y el manual de instrucciones no es largo, completándose el aprendizaje con la práctica.

A destacar es la inclusión del "Tiro de oportunidad" que se utiliza cuando te guardas (es decir, no usas) un número determinado de puntos de acción, entonces, si en el turno del enemigo, un oponente pasa por tu ángulo de visión le puedes disparar (pero no moverte, ni coger o cambiar el arma). El equivalente en la realidad sería estar apostado como franco tirador, y cuando un enemigo pasa por tu mira, disparar. Otro detalle a destacar son las explosiones, correctamente realizadas y bastante espectaculares, estas no solo pueden producirse por grandas, sino también al ser alcanzados diversos elementos del mapa, como la pantalla de video (video-screen), la consola (console), botellas de oxígeno o depósitos de fuel (fuel drum).

El menú de disparo permite muchas posibilidades (concretamente 4), y dependiendo del arma en uso, convendrá utilizar una u otra:

- Auto (ráfaga), dispara una ráfaga de como mínimo tres disparos, entre dos puntos que debes seleccionar.
- Snap (disparo instintivo), es un disparo sin apuntar hacia el punto elegido, es más exacto a largas distancias que la opción auto, pero consume más puntos de acción.
- Aim (disparo apuntando), es un disparo apuntando hacia el punto elegido, es el más efectivo a distancias largas pero es el que consume más puntos de acción, aproximadamente

la mitad de los asignados.

-Throw (lanzar), se utiliza principalmente para lanzar granadas activadas, dagas u otros objetos arrojadizos.

El juego permite así mismo coger los objetos de los muertos, tanto los compañeros como los enemigos, activar una granada para que estalle al cabo de los turnos que tu quieras poner, abrir y cerrar cofres cogiendo su contenido. En definitiva, un juego brillante.

Un curioso detalle del programa es que chequea la moral y estamina de las unidades y si esta es muy baja, la unidad puede entrar en pánico (y tirar el arma automáticamente) o disponer de menos puntos de acción cada turno porque está cansada, respectivamente.

Seguramente pensareis que con todos estos detalles el juego será lento y de gráficos mediocres, pues estais equivocados, los gráficos son los mejores que he visto en un programa de este tipo y comparables a los de cualquier buena videoaventura, asimismo el juego no es nada lento, sino que se deja jugar con toda comodidad. !!! Y todo esto en 48k !!!

Muchos estareis con la mosca detrás de la oreja y pensareis: "Pero bueno, ¿Este juego no tiene defectos? , pues para ser francos, si. El único defecto del juego es que cada vez que querais jugar a una misión debereis cargar la parte del programa que contiene la información de esta. Este detalle es fácil de explicar, el programa es tan completo que ocupa casi los 48k de memoria, pero necesita una zona de la memoria que

esté libre de información para poder trabajar en ella y grabar las posiciones y estado de tropas, objetos, etc. Así que debe borrar parte de la información de la misión una vez que esta información ya ha sido utilizada, obligando a cargar de nuevo la misión cada vez que se quiera jugar, aunque sea la misma.

No es de extrañar que este juego fuera elegido juego del año en su momento por las más prestigiosas publicaciones de software para spectrum en Inglaterra (Your Sinclair, Sinclair User etc).

Su autor Julian Gollop, no es un novato en este tipo de juegos, ya que ha ido progresando desde su famoso "CHAOS", hasta llegar a "LASER SQUAD". Otros juegos de este programador inglés son Rebel star y Rebel star II (donde debes asaltar una base de aliens, y ya dispone de un germen de la "oportunidad de fuego"). Y el juego que ha terminado recientemente "LORD OF CHACS", una mezcla de los juegos tácticos en el universo de los Dungeons and Dragons, con brujos (con hechizos, puntos de magia, niveles de hechizos, etc), enanos, guerreros, fantasmas, arañas gigantes, bestias mitológicas, etc.

No es justo encasillar a un buen juego como este (Laser Squad) en una puntuación, pero de hacerlo mi valoración particular sería un 90%. Ojalá sigan haciendo juegos como este y recemos para que los distribuyan en España.

Julian M.

Viejas Glorias



Iniciamos esta sección que se dedicará a las aventuras más clásicas... ¡No sólo de actualidad vive el aventurero!. Así que desempolvad la colección y vamos allá.

Empezaremos con un par de aventuras de la casa británica LEVEL 9, casa de soft creada en 1983 por Peter Austin, es una compañía familiar dirigida por los hermanos Austin, entre sus programas más conocidos se encuentran:

- ERIK THE VIKING (Publicada bajo el sello de MOSAIC)
- LA TRILOGIA "MIDDLE EARTH"
- LA TRILOGIA "SILICON DREAMS"

COLOSAL ADVENTURE

Inicio de la trilogía MIDDLE EARTH (COLOSAL ADVENTURE, ADVENTURE QUEST y DUNGEON ADVENTURE). Es una versión de la Aventura Original, es sólo texto, sus descripciones son muy buenas, tiene un gran número de pantallas, la presentación en pantalla es muy simple... pero ¡Qué bonita aventura!. Si alguien no sabe todavía el objetivo, es conseguir entrar en la caverna, tras haber recogido unos objetos en el exterior, una vez

dentro, comienza la verdadera aventura donde usando la magia y los objetos correctamente, evitando las criaturas de la caverna e infinidad de cosas más, irás recogiendo todos los tesoros.

RED MOON

Publicada en 1985, es una buena aventura grafico-conversacional con un buen número de pantallas, unos gráficos sencillos y unas correctas descripciones, es clara su inspiración en la Aventura Original. En RED MOON podrás visitar el Castillo de Cakabol (se rumorea que es tu destino), perderte en los bosques, visitar templos en ruinas, explorar cavernas oscuras... ¿No habrá por ahí una lámpara?..., también tiene un volcán, ¿Dónde he visto yo eso antes?. Es una aventura de dificultad media, tienes puntuación sobre una máxima de 1000, dandote una clasificación según tu puntuación. Si te molestan los gráficos y quieres sólo texto, no tienes más que escribir WORDS, y si quieres volver a los gráficos, escribe PICTURES.

José A. Elias (THE CHIEF EXAMINER!)

PROGRAMACION EN EL P.A.W. (I)

Quiero comenzar esta sección diciendo que está dedicada a vosotros, si teneis alguna duda de como realizar una rutina o del funcionamiento general del P.A.W. sólo teneis que escribir a la dirección del fanzine.

Para empezar, quisiera dar unas líneas generales de lo que es el P.A.W. y de como realizar una buena aventura:

1- Primero teneis que tener una idea, imaginar de que va ha tratar vuestra aventura, -se supone que si estais delante del PAW eso ya lo tendríais que tener pensado-, la realización de un mapa es fundamental antes de empezar a programar, en el debereis dar un número a cada localidad, os aconsejo que empecéis por la localidad 2 y dejeis la 0 para presentación y la 1 para uso auxiliar.

2- Bueno, ya tenemos nuestro mapa, ahora es el momento de cargar el PAW, también es hora de discurrir un poco e inventar las descripciones de las localidades. ¡Por favor!, ser algo originales, no os limiteis a: "estás en tal sitio, puedes ver tal y tal", las descripciones tienen que ser ricas en contenido y con un doble significado, el cual el jugador deberá localizar si quiere avanzar en vuestra maravillosa aventura.

3- Se supone que habeis realizado unas de las mejores descripciones del mundo aventurero, así que vayamos a Conexiones e introdujamos las direcciones adecuadas (un fallo muy común en los escritores novatos es realizar las conexiones en un sentido pero en el otro no, es decir que si de la localidad 4 yendo al Oeste vamos a la 5 ¡Desde la localidad 5 al Este vamos a la 4!). También os

recomiendo introducir un pequeño laberinto pues es de agradecer por los mejores aventureros (y la perdición de los novatos).

4- Bien, hasta aquí todos los conversacionales son iguales, a partir de aquí la cosa empieza a ramificarse, puedes empezar a poner objetos, o a hacer gráficos, o hay un amigo mío que empieza a poner palabras y palabras en el vocabulario (lo cual no recomiendo).

Yo aconsejo que si vas a meter gráficos en tu aventura vayas a Procesos, y en la Tabla 1 introduzcas la siguiente rutina (muy elemental, por cierto, perdonarme los grandes escritores y los que dominan el PAW, pues estoy dando sólo líneas generales).

I * *

```
AT 0 ANYKEY GOTO 2 MODE 3 2 GRAPHICS 2  
LINE 16 DESC
```

Esta simple rutina es una rutina obligada en una aventura con gráficos. Pasamos a explicarla: AT 0 (Si estamos en la localidad 0), ANYKEY (Espera a que se pulse una tecla), GOTO 2 (Vete a la localidad 2), MODE 3 2 (Gráfico siempre que se entre en la localidad y no hace scroll), GRAPHICS 2 (Para que los gráficos aparezcan siempre que el jugador entre en una localidad), LINE 16 (A partir de donde se escribirá el texto), DESC (Describe la localidad y termina).

En el próximo número seguiremos analizando rutinas (Más complicadas, lo prometo), y contestando las preguntas que me formuleis).

JON

¡Hey programadores! ¿Has forjado una empresa tú solito? ¿Has hecho una aventura conversacional? ¿Un juego de rol? ¿Lo consideras de la calidad suficiente para venderlo?

Seguro que sí, pero también estamos seguros de que no puedes permitirte una campaña publicitaria, o quizá no sabes como funciona la venta por correo. Por que lo que sí sabemos es que a nadie le interesa echarle un vistazo serio a tu aventura, esto nos a pasado a todos. Llámanos, te ayudaremos a darte a conocer y a vender tu aventura, rpg, táctico etc... JORGE (976) 39-64-18

Esta sección es toda vuestra, queridos lectores. Aquí esperamos publicar los trucos y rutinas que nos enviéis e intentaremos contestar las preguntas que nos hagais.

No queremos hacer de esta, una sección totalmente PAWeada, así que está abierta a cualquier tipo de PARSER o de LENGUAJE de programación que se os ocurra.

Esperamos ansiósamente vuestras colaboraciones y preguntas.

AVENTURAS Y DESVENTURAS CON UN
TAXISTA EN EL SHERLOCK



Hay momentos mientras se juega a una aventura en que sabemos lo que hay que hacer, pero no sabemos como hacerlo.

En el difícil Sherlock, el primer problema es salir de Baker Street, hay que tomar un taxi... parece fácil pero no, lo primero es llamar al taxi:

CALL A CAB, HAIL A CAB... (También puedes decir a Watson que lo haga) Rápidamente llegará un taxi (con su taxista claro) lo siguiente lógicamente será entrar al taxi, pero no es fácil, podemos volvernos nicos intentando entrar, subir, etc. (ENTER TO CAB, GO INTO THE CAB...) pero ni flores, la palabra mágica es CLIMB IN THE CAB (¿Pero CLIMB no significaba trepar?!). Una vez dentro, si Watson te ha ido siguiendo, estaréis comodamente sentados dentro del taxi y como no hagamos algo, podemos estar toda la vida en el taxi. Probemos a decirle al taxista que vaya a la estación, GO TO THE STATION... Nada de nada, podemos pagarle (aunque pagar primero siempre ha sido muy idiota). Podemos darle al taxista todos los objetos que se nos ocurran, nada, podemos incluso robarle el dinero ("GIVE ME ALL") -Dicho al taxista- (¡Que bajos hemos caído!). Podemos intentar decirle al taxista "Sigue recto", ("FOLLOW STRAIGHT"), y entonces ante nuestro asombro el muy (¿?) del taxista se bajará del taxi y... ¡¡esperará fuera!!

Podemos decirle al taxista que nos siga. Llevarlo por las habitaciones, encerrarlo, ordenarle que cierre las puertas, que examine cosas, que se suba a los sillones...

El truco está en que al taxista le has de decir cuando quieras ir a algún sitio "GO TO..." (King cross...).

The Chief Examiner

Digital Launch Corporation

~ ~ ~

ESPERA A VER LO QUE ESTAMOS PREPARANDO...

¿Quieres recibir los fanzines más comodamente? ¿Quieres obtener ventajas al comprar aventuras por correo? ¿Quieres utilizar nuestras pequeñas pero importantes influencias?

¡Suscríbete al fanzine, no te arrepentirás!

Por solamente 1000 (mil) pesetas tendrás derecho a recibir mensualmente 4 fanzines y sin gastos de envío.

Podrás pagar a tu elección de dos formas diferentes, solamente tienes que rellenar los siguientes datos y mandarlos a la dirección del fanzine.

Nombre: _____ Edad: _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad: _____ Provincia: _____
C.Postal: _____ Teléfono: _____

- Contrareembolso. (Más 250 Pts de gastos de envío, sólo en el primer fanzine.)
- Giro Postal a nombre de Enrique García Martín, C/Herrería N.1 4.Izq 50002 Zaragoza

(Recorta o copia este cupón)
A TRAVES DEL ESPEJO, Enrique García Martín,
C/Herrería N.1 4.Izq, 50002 Zaragoza