250ptas

A TRAVES DEL ESPEJO

Núm. 3

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NUM:3

Ilustración reproducida por cortesía de Editorial Timun Mas, S.A.

A TRAVES DEL ESPEJO

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NÚM:3

Sumario

4 EDITORIAL

5 NOTICIAS

7 ROL
(Los Enemigos a las Puertas (y II)

11 GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT (II)

14 NUEVAS EMPRESAS
(Bolsoftware Comunications Ltd)

15 PROGRAMACION EN EL PAW
(Guiones)

20 MAPEADOS (I)

22 VIEJAS GLORIAS
(The Pharaon's Tomb)

23 ENTREVISTA
(Carlos Sisi)

26 JUEGOS
(Iron Lord y Colony)

33 SOLUCION
(Arnold)

36 SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: José Enrique García Martín.

PORTADA: "El Aureo General" de -Clyde Caldwell-

COLABORADORES: José Antonio Elias, Tymora, Daniel Querol Burés, Julian Mirelles, Oscar "Mr. Countach", Juan Manuel Martín Castillo y Carlos García de Paredes.

DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza

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

Editorial

DIARIO DE GUERRA

Las cartas recibidas, nos devuelven la confianza en nosotros mismos. Nos damos cuenta de que vamos por buen camino y de que estamos subsanando nuestros errores... Y ¿cómo os lo diría yo?... ¡Somos simplemente los mejores!. Bueno, bueno, menos lobos caperucita.

La tirada de este fanzine, ha aumentado en un 20 por ciento durante el segundo número, y pensamos rebasar este porcentaje con esta tercera edición.

El saco de aventuras, va viento en popa con dos nuevas aventuras de WAZERTOWN WORKS que hemos conseguido salvaguardar de la cleptomanía del enano de "EL DRAGON DE BRONCE". Quisiera agradecer, tanto a Daniel como a Carlos, su desinteresada colaboración con nuestro fanzine.

También, empezamos a recibir anuncios para la sección de particulares. ¿Por qué no escribís también preguntas para la de soluciones? ¿Y para programación? ¿O es que todo el mundo se considera un "MIKE SINGLETON"?

Iniciamos nueva sección, "MAPEADOS" a cargo de Oscar "Mr. Countach" que nos deleitará con un mapeado parcial de "EL OJO DEL DRAGON" (parcial sí, pero que incluye el laberinto del pantano). Espero que os guste.

D. Juanjo Muñoz va ha sacar muy pronto su fanzine con una periodicidad mensual. ¿Casualidad?...
Fuera bromas, estoy seguro de que Juanjo tenía esto planeado desde hace mucho tiempo, pero no podía dejar pasar esta oportunidad para meterme con él.

En cuanto a la crítica de "LA DIOSA", hay gente que nos felicita y hay gente que nos echa los perros.
De momento "EL CRITICON IMPLACABLE" se niega a seguir escribiendo y no quiere pasar la crítica sobre "LA AVENTURA ESPACIAL" que ya tenía preparada. Así que fin de la discusión. Gracias.

Por favor, seguid escribiendo para criticarnos, pero no más sobre esto, y sobre todo, escribid para decirnos lo bien que lo hacemos.

Jorge Fuertes Alfranca - Editor

NOTI_IAS

Nuevos programadores.

Como ya habréis leido en este fanzine, Aventuras AD deja de programar para ocho bits y se pasa al terreno de lucas Film en 16 bits.

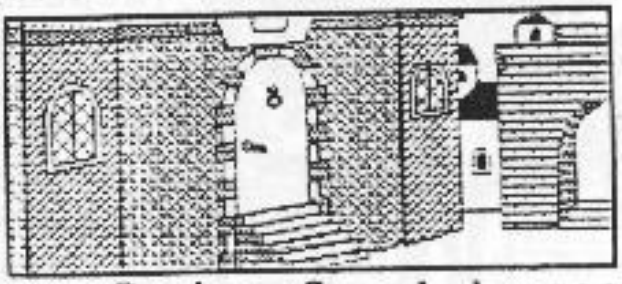
¿Quién va a ocupar este hueco? Fuentes de toda solvencia nos han informado de que Juan Muñoz Falcó y otros expertos aventureros van a crear un grupo de programación que se dedicará a la realización de aventuras para Spectrum 128K. Les deseamos mucha suerte.

Crystals of Arborea.

La compañia francesa "SILMARILS" ha lanzado un nuevo programa que sin duda va a impactar entre aventureros y demás fauna: "Crystals of Arborea". Se rumoréa que el juego, es muy al estilo de "LORDS OF MIDNIGHT" de Mike Singleton. Como ya va siendo habitual, sólo podrán disfrutarlo los afortunados poseedores de un 16 bits y los gorrones de sus amigos. (Por supuesto, nosotros mismos nos incluimos en esta categoria de "gorrones", para eso están los amigos).

Cimmerian.

Don Carlos García de Paredes, Conde-Duque de Palace Hotel, nos deleitará en breve con su nueva aventura "Cimmerian". Poco más podemos contaros, solamente que el personaje principal es un barbaro corta-cabezas y que los gráficos de la demo que hemos visto (supervisados por Ricky García) son bastante buenos.



El Caballero del Dragón.

Otro de nuestros colaboradores más apreciados, Juan Manuel Martin Castillo (JON para los amigos) junto con su pequeño saltamontes (le está enseñando a programar) nos han prometido que seríamos los primeros en ver su aventura "El Caballero del Dragón". Esperamos de JON una aventura fastuosa y no creo que nos defraude.

Los Templos Sagrados.

Resulta fastidioso que empiecen a hacer publicidad de un programa cuando faltan tres meses para que aparezca en el mercado. Se dice que en Dinamic están haciendo "inventario". Esperamos que no tarden mucho.

The Famous Five.

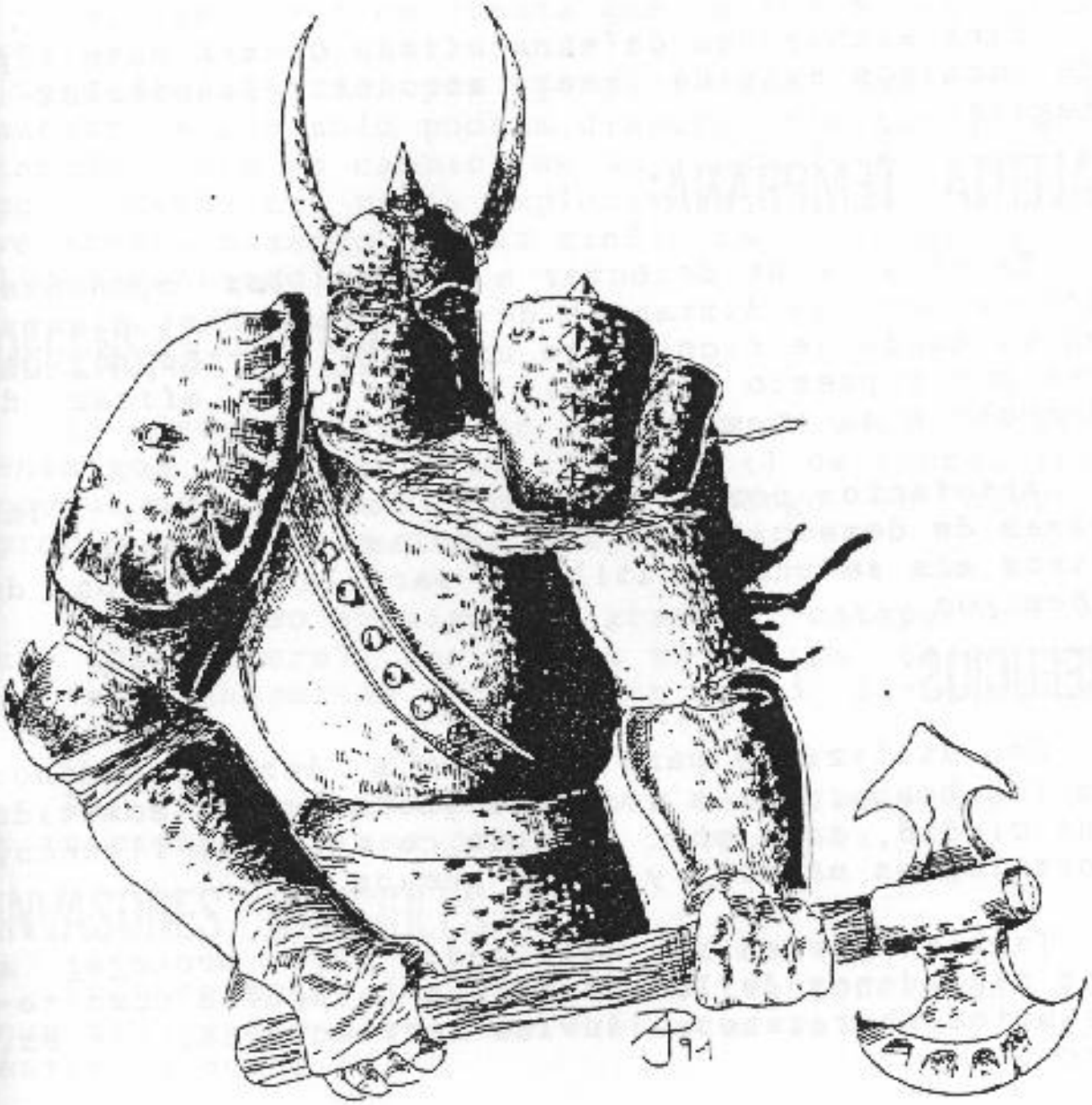
Si, efectivamente... "LOS CINCO" de Enid Blyton. ¿Quién no se ha emocionado con las aventuras de estos cinco muchachos?

La empresa inglesa "ENIGMA VARIATIONS" usando su nuevo parser "Worldscape Adventure System" ha realizado una conversión de "El misterio de la isla del tesoro" para los siguientes ordenadores: Amiga, Atari ST, C64, Amstrad CPC, Spectrum (of course) y sorprendentemente ¡SAM COUPE!.

Mucho nos tememos que no será una aventura conversacional propiamente dicha, y que raramente será distribuida en nuestro país. (Aunque existen otros canales no tan legales pero menos comerciales y que nunca fallan).

ROL

Los Enemigos a las Puertas. (y 2)



Una de las mayores diferencias entre un juego de rol y nuestro propio mundo es la presencia de oponentes aéreos.

Multitud de estos oponentes son descritos en los numerosos manuales de monstruos.

Para asumir una defensa eficaz contra este tipo de enemigos existen tres métodos elementales a seguir:

ALERTA TEMPRANA:

Es el arte de detectar a todos los oponentes aéreos con una distancia de 24 horas. Casi siempre en un mundo de ficción se usan las alertas mágicas que por supuesto son el método más eficaz de descubrir al enemigo.

Artefactos como "los ojos del águila", "las gemas de detección", "las bolas de cristal" y otros más se pueden utilizar para la detección de enemigos.

REFUGIOS:

Son utilizados para proteger a los ciudadanos de los bombardeos a los que puede estar sometida una ciudad, como por ejemplo catapultas, flechas, sortilegios mágicos y otros muchos.

También pueden ser utilizados para proteger a los ciudadanos de los desastres naturales como terremotos, huracanes, lluvias torrenciales, nieves, etc...

Normalmente un subterráneo puede servir, pero una buena caverna de gran profundidad es uno de los mejores métodos.

ARMAS ANTIAEREAS:

En general los blancos con este tipo de armas suelen ser fijados desde tierra, aunque en algunos puede estipularse por medio de algún apoyo aéreo.

Hay que tener en cuenta que no todas las armas medievales de nuestro mundo funcionan igual en un juego de fantasía; por ejemplo: una ballesta en nuestro mundo sólo podría disparar flechas de gran tamaño, pero en cambio, en un juego de rol puedes poner desde una punta explosiva a una nuve de gas venenoso, pasando por un sinfín de otras maquiavélicas conbinaciones.

DEFENSAS INTERIORES:

La defensa interior de una ciudad contra enemigos fantásticos es muy difícil de pronosticar porque no ha habido ningún análogo en nuestro propio mundo para poder compararlo.

Un poderoso enemigo con grandes catapultas es una cosa, ¿pero?, que harías tú contra magos que se teletransportan o contra un grupo de personas invisibles...

En las siguientes líneas se describen dos situaciones con sus posibles soluciones.

INVASORES INVISIBLES:

Esto envuelve las clásicas situaciones en las que un jugador dice: "me vuelvo invisible y paso entre la guardia".

SOLUCION: Recuerda que la invisibilidad no significa intangibilidad. Algún animal con muy buen olfato puede ser utilizado para estas situaciones específicas.

Un conjuro de dispersión de la magia puede ser de la mayor de las utilidades si está colocado en un buen sitio.

TELEPORTACIONES:

La teleportación es un medio de tomar por sorpresa a los enemigos, ya que si además de teleportarse el grupo, es invisible, la posibilidad de ser descubierto es minima.

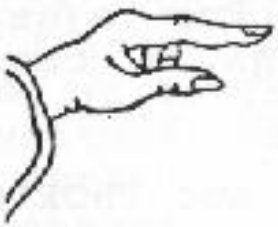
SOLUCION: Areas estratégicas. Lugares de estrechos corredores donde una teleportación se pueda hacer peligrosísima. Crear portales dimensionales y lanzar algunos conjuros defensivos comunes.

CONCLUSION:

Estos dos artículos, contienen sólo una minima información de la defensa y ataque a una ciudad, usa tu propia imaginación para poder poner las hordas enemigas a las puertas de la ciudad.

TYMORA

El Hobbit



Después de haber analizado muy brevemente el lenguaje de esta aventura, vamos a ver que es lo que se puede hacer con los objetos que seguro vamos a encontrar en nuestro camino.

MANIPULANDO OBJETOS

Algunos objetos, pueden estar escondidos, y lógicamente necesitaremos encontrarlos antes de cogerlos. Lo más normal es que los objetos grandes y pesados escondan otros objetos que nos serán de gran ayuda (por ejemplo un arcón). Mueve, abre y examina absolutamente todo.

Los personajes, de los que hablaremos más tarde, también pueden tener entre sus pertenencias, cosas que nosotros podemos pedirles. Por ejemplo:

SAY TO THORIN "GIVE ME THE MAP"

No dudes en registrarlos a todos.

Los liquidos, no suelen ser un problema. Puedes beberlos, claro. Los liquidos, necesitan ser almacenados en un contenedor, y como en la realidad, si el contenedor se rompe, el liquido caerá y será imposible cogerlo de nuevo.

Bueno, voy a dejarme ya de objetos, por que todo lo demás que cuenta Mr. David Elkan me parece muy obvio.

LOS PERSONAJES

Aunque los personajes son una pieza fundamental en este juego, no debemos tomar demasiado en serio algunas de sus acciones. Por ejemplo, cuando el paranoico de Thorin se ponga a cantar, no hay que hacerle ni puñetero caso.

Los personajes más importantes, son THORIN y GANDALF. Thorin puede ayudarnos a resolver una gran parte de la aventura.

THORIN:

Thorin nos seguirá fielmente a través de la primera mitad del juego, después de esto, se convertirá en una verdadera molestia.

Hay que señalar, que Thorin sólo nos seguirá si puede vernos. En caso contrario, hará lo que le venga en gana.

GANDALF:

Gandalf es un mago que viene abundantemente descrito en el libro de Tolkien. Su movimiento (literalmente traducido) tiende a ser defectuosamente aleatorio. Uno de los hábitos más molesto de Gandalf (captado perfectamente por nuestro amigo Carlos) es quitarte un objeto, preguntarte que es, y devolvértelo.

Los personajes son una pieza fundamental en este juego.

Además, es uno de los personajes más fuertes del juego. Puede ayudarte a pelear con personajes

PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

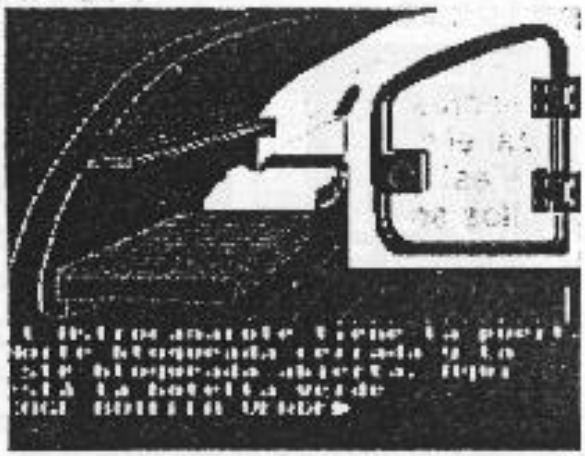
GUIONES (II)

Bienvenidos a esta tercera entrega de programación en el PAW, como ya decíamos en el anterior número, debemos tener una idea de lo que va a ir nuestra aventura y de lo original e innovadora que esta debe ser estamos hablando nosotros. El mes pasado ya habíamos profundizado un poco en guiones de aventuras españolas, y nos quedamos a medias con aventuras de ciencia-ficción, así que continuemos:

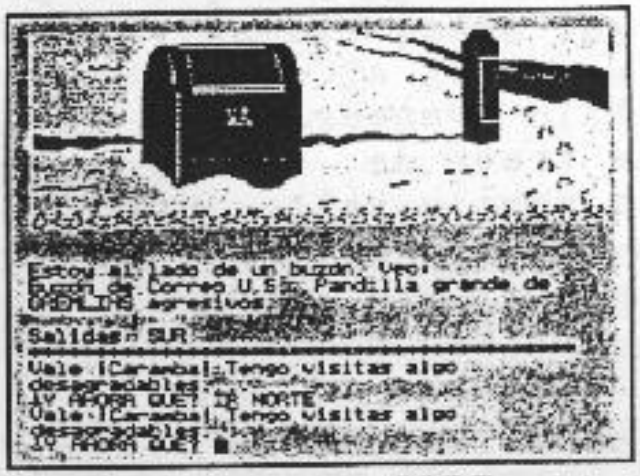
Arquimedes XXI- Aventura de corte espacial que trata de colocar una bomba en una nave y salir pitando, no se mucho de ella pues no he tenido oportunidad de jugarla.

La Aventura Espacial- La última del género, consta de 2 fases (3 en 16 bits), en la primera deberás localizar y contactar con tus copoyos (comandos de apoyo) en una serie de planetas y encaminarte a la Oscura Amenaza para, ya en la segunda, llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirlo (copiado literalmente de las instrucciones).

Supervivencia (El Fifurcio)- Aventura muy cortita aparecida en Microhobby, que trata de encontrar la cápsula de salvamento AD (ya estamos con las fantasmadas), después de colisionar con un extraño planeta. Esta aven-

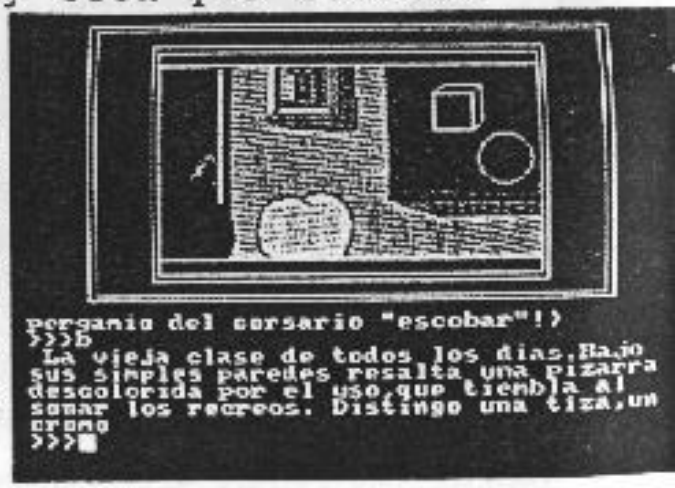


Carvalho- Aventura policiaca (género no muy usado, apuntar esto), trata de encontrar a una vieja amiga (Teresa), en la ciudad de Bangok, en la aventura tienes que hablar con mucha gente y pedir información. Es un género muy difícil de llevar.



Gremlins- Traducción al español de esta famosa aventura de Adventure International, si has visto la película sabrás de lo que va (si no la has visto ¡En que mundo vives chaval!), tendreis que acabar con todos los gramlins de asolan vuestro pueblo. Traducido por ERBE, no muy bien por cierto.

Zipi y Zape- Aventura con pretensiones Humoristicas. 2 fases, en la primera encontrar un mapa de un tesoro y en la segunda, encontrar el tesoro. Una aventura que se prestaba a muchas mejoras.



Ke Rulen los Petas- Aventura creada por los mismos que hicieron Carvalho (matiz que se nota), tiene la novedad de contarcon el comando "Change" para cambiar entre los dos protagonistas. Unos tipos muy malos os persiguen, debereis escapar a todo costa.

tura se podría clasificar dentro del género humorístico co. La aventura es muy simpática y agradable de jugar, lástima que sea tan corta (y que tenga tantos fallos de programación).

Una Aventura no tiene por que encajonarse en un género (a pesar de que se hace), pues puede tratar de cualquier cosa (ver juego muestra de las instrucciones del PAW). Por eso las siguientes aventuras no las voy a clasificar en ningún género, simplemente vamos a ver de que van.

La Corona- Aventura realizada en su día por Amador Lopez (que si no recuerdo mal está participando en el concurso de AD con la aventura Johny Wayna), de 13 años, va de reyes, herencias y demás, era una aventura un tanto floja.

Abracadabra- Aventura en dos fases que trata de (en la primera) poder volverte humano (eres un fantasmón) y en la segunda, encontrar a tu amada convertida en sapo (¿a que no sabeis como hacer que se vuelva humana?). Era una aventura muy interesante.

El Quijote- Tuvo un gran éxito en su época, aún así no era nada del otro Jueves. 2 fases. Primera: salir de tu casa (cosa no tan fácil como parece) y armarte caballero. En la segunda parte tendreis que curar vuestras heridas e ir a deleitar a Dulcinea con vuestros cantos.

Jabato- Aventura de AD en dos fases. En la primero deberás escapar de la cárcel romana y llegar a Africa atravesando la Galia e Hispania. En la segunda deberás recorrer el desierto y en Egipto encontrar a tu amada Claudia. Tiene varios PSIs, además es bastante entretenida.

Cozumel- Ninguna aventura ha tenido críticas tan diferentes en la historia de los conversacionales. Una fase pero con dos cargas (a ver quien entiende esto), tiene la "originalidad" de que para pasar a una zona del mapa deberás (agarraros): grabar tu posición en la última localidad, quitar el juego, cargarel siguiente bloque de escenarios y cargar la posición grabada anteriormente. ¿Por qué no ponen una clave y se dejan de historias?. Bueno, nosotros a lo que vamos. Eres un arqueólogo que naufraga en las costas del Yucatán y (en pelotas), consigues llegar a la isla de Cozumel, deberás conseguir salir de la isla y encaminarte a el continente.

Y aquí terminamos con el repaso de guiones españoles, perdonarme si se me ha quedado alguno.

RESUMIENDO...

Las aventuras de corte espacial están muy explotadas, eso sin comentar que la última no es ninguna maravilla.

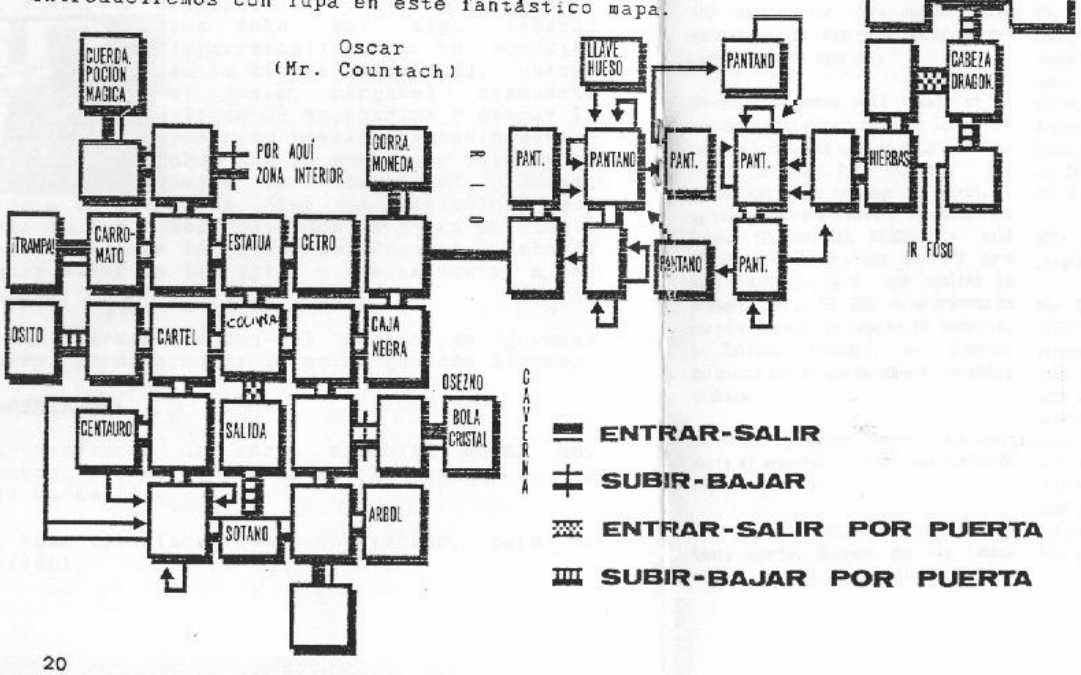
El tema policíaco está poco tocado, pero es muy difícil.

MAPEADOS (I)

MJ

Iniciamos nueva sección "MAPEADOS", y con ella pretendemos mostraros todos aquellos truquillos que todo aventurero debe saber sobre los mapas, y que mejor para empezar nuestra larga andadura que un complicado mapa, nos estamos refiriendo al mapa de "El Ojo del Dragón". De momento esto es todo, pero en el próximo número os prometo que nos introduciremos con lupa en este fantástico mapa.

Oscar
(Mr. Countach)



ENTREVISTA:

Carlos Sisí

Los chicos de Nazertown Works están pegando muy fuerte, y aunque quizá somos pocos los que jugamos a sus aventuras, ya estamos gratamente sorprendidos y al loro para devorar ávidamente lo próximo que saquen. Aventuras como "EL OJO DEL DRAGON", dejarán un maravilloso recuerdo en los procelosos senderos de la imaginación. Por ésto, no hemos querido dejar pasar la oportunidad de hacerle una entrevista a su director: Carlos Sisí.

ATE- Hola Carlos. Para empezar, dinos quienes formáis Nazertown Works y que papel desempeña cada uno.

NW- Nazertown Works está basada en un sistema de colaboraciones, por lo que no tenemos individuos que trabajen de una forma perenne. Por supuesto, hay colaboradores más valiosos que otros, y de estos nombraré a Alvaro Mangado, que testeó "EL OJO DEL DRAGON" y está escribiendo conmigo una aventura para 48K, Miguel Ilarregui, que realizó la presentación de "EL OJO" en su proceso de carga y ¡espero! lo haga en lo sucesivo, y Salvador Moncholí, un poderoso guionista con el que me es muy agradable trabajar.

ATE- ¿Qué programas habéis realizado hasta el momento? ¿Habéis comercializado alguno de ellos?.

NW- ¿Comercializado?, no hemos tenido tanta suerte. Sabemos que la unica compañía económicamente autosuficiente es AD, y ésta está demasiado ocupada con su concurso como para evaluar aventuras que vengan de fuera. Por este motivo nos hemos visto condenados a vender por correo, que conlleva un ímprobo trabajo. Algunos de nuestros programas han sido EXCESUS, LAS CAVERNAS DE FAFNIR, EL OJO DEL DRAGON, MIDNIGHT y el muy antiguo EL RAPTO DE HECTOR.

ATE- ¿Cómo empezasteis todo ésto de programar aventuras?

NW- Creo que la culpa la tuvo "EL HOBBIT". De hecho, siempre he procurado alcanzar una calidad parecida a la de este juego en todos mis programas, aunque sólo sea en EL OJO donde tamaña empresa aparezca palidamente reflejada. Aparte de esto, cuando la idea de crear y vender aventuras estaba ya en nuestra mente, originálmente pensábamos distribuir nuestros productos (¡escritos en BASIC!) por las papelerías del barrio. El resto de la historia es fácilmente hilable.

ATE- ¿De qué medios disponéis?

WW- Pienso que los mínimos: un PLUS TRES (muy reciente, EL OJO se programó en un 128) y una copia del PAW. Ahora por lo menos hemos conseguido también un monitor en color, pero todos nuestros anteriores programas tuvimos que realizarlos en blanco y negro. Era un engorro.

ATE- ¿Habéis recibido algún tipo de ayuda por parte de revistas o empresas del ramo?

WW- Si te refieres a alguna especie de subvención o aportación económica por parte de empresas más profesionales, en absoluto. La única ayuda la hemos tenido de aventureros "de a pie" que hoy por hoy son grandes amigos nuestros: Javier Garza o Daniel Guerol, por ejemplo, nos han aportado -casi sin saberlo- una ayuda inestimable.

ATE- ¿Qué opinas sobre el panorama aventurero en nuestro país?

WW- Se me ocurre que progresa. Es fácil observar que cada vez son más los fanzines y los clubes dedicados por entero a este mundillo, y en el campo que nos ocupa eso es fenomenal. Las revistas como la vuestra son elementos clave para que la producción y el posterior disfrute de las aventuras sea posible. También opino que es necesario que surjan otros brotes en España, porque de cara al consumidor, toda competencia no es sólo buena sino absolútamente nesesaria. Si te as cuenta, los aventureros que nada saben de estos clubes dependen totalmente de AD, la única que distribuye sus productos a gran escala.

ATE- ¿Y en el Reino Unido?

WW- Allí es completamente distinto. Las noticias que tengo parecen decir que se inicia una etapa de crisis para ellos: casi todas las grandes compañías se han pasado al "role" y los grupos pequeños de creadores, como nosotros, soportan sobre sus espaldas las exigencias de los consumidores, los cuales están acostumbrados a grandes creaciones. Habrá que esperar aun un poco más para ver en que sentido gira ahora el mundo de la aventura allí.

ATE- ¿Qué opinión te merece AD?

WW- Empezó muy bien, con "LA AVENTURA ORIGINAL", pero no estoy muy contento con ulteriores creaciones como LA ESPACIAL. Tampoco me gustan, personalmente, los argumentos con los que cuentan todas sus aventuras de la trilogía Ci-U-Than, pero eso no debería impedir a los demás disfrutar de ellas: es sólo un enfoque propio. Hay una cosa de ellos que no me cuadra, y es la tremenda paliza que Samudio nos da sobre los PSIs en MH, para luego aburrirnos sobremanera en sus propias historias. No me lo explico.

ATE- ¿Qué proyectos guardáis para un futuro inmediato? ¿En que versiones los váis a programar? ¿Para cuando?.

MW- Es difícil decirlo. Actualmente estamos escribiendo una aventura que para cuando este ejemplar salga, estará en avanzado proceso de gestación. Se llamará JOHNNIE VERSO aunque tampoco puedo asegurarlo. Por otro lado, el guionista de EL OJO DEL DRAGON está realizando en Londres los primeros bocetos de lo que será su segunda parte, pero esta no saldrá en un largo plazo. Ten en cuenta que, a la hora de programar, sólo estoy yo. Sólo trabajamos la gama Spectrum.

ATE- Cuéntanos algo sobre como vendéis vuestros programas.

MW- Esenciálmente, insertamos un anuncio en algunas publicaciones muy al estilo de A TRAVES DEL ESPEJO y luego vendemos por correo. Utilizamos el reembolso como vía más cómoda para el cliente, aunque esto encarece un poco el producto.

ATE- ¿Qué opinas del funcionamiento de Correos y Telégrafos?

MW- ¡Uf!

ATE- ¿Es posible hacerse rico programando aventuras?

MW- Tal vez, tal vez, pero te puedo asegurar que vendiendo por correo y anunciandose en lugares como los que te he mencionado antes, NO.

ATE- ¿Qué aconsejarías a los programadores que están empezando?

MW- Que practiquen mucho y que no traten de vender nada hasta que su obra sea lo suficientemente madura. Si no luego te encasillan y es difícil quitarte la fama de mal programador, como le ocurrió al autor de LA CORONA. El pobre chaval tuvo que hacer un hábil mutis por el foro.

ATE- ¿Qué opinas de nuestro fanzine?, ¿Qué quitarías?, ¿Qué pondrías?

MW- El fanzine no tiene nada que envidiar a otros de "mayor tirada", aunque yo procuraría conseguir mucho más texto por página del que actualmente dispone. Tampoco sé como sentará a muchas personas el que el contenido de algunas secciones sea tan parecido a las de otras publicaciones. Pero, en general, le veo un buen futuro. Todavía le falta saber que buscan sus lectores.

ATE- Si quieres decir alguna cosa más...

MW- Yo rogaría encarecidamente a algunos sujetos que no fuesen tan destructivos. El mundo de la aventura está naciendo y ciertos comentarios pueden destruirlo.

ATE- Muchas gracias Carlos, te deseamos lo mejor a tí y a Hazertown Works.

IRON LORD

Salió de su casa con una extraña expresión en su cara, el ceño fruncido y los labios apretados, los ojos entornados y la mirada perdida. Pensó con nostalgia en los buenos ratos pasados con su viejo ordenador y aquellas glorias como Sabre Wulf, Under Wulde, Knight Lore, etc... Realmente -pensó- aquellos eran juegos, programas que envolvían en su ambiente mágico y más que jugarlos, se vivían.

Pero cuando pensaba en la mayoria de los juegos actuales, no podia dejar de sentir astio, casi siempre el mismo argumento, usado una y otra vez para vender un masacramarcianos. O nombres de gran fama para vender juegos mediocres. Mientras deambulaba sin rumbo por la ciudad, tropezó con un escaparate de una tienda de informática. En ella vió un programa cuyo nombre conocia bien, "IRON LORD". Sabía que la versión de 16 Bits era magnífica, y sabía que se había acabado la de 8 bits, pero tenía sus dudas de como podía quedar.

Pero la curiosidad fue más fuerte, entró en la tienda y pidió ver el programa. Cuando vió aquello no podia dar crédito a sus ojos, !aquello era una maravilla!, Que colores, jugabilidad y "savoir faire".

Sin pensárselo dos veces lo compró y salió como una exalación hacia su casa, apenas se fijó en los

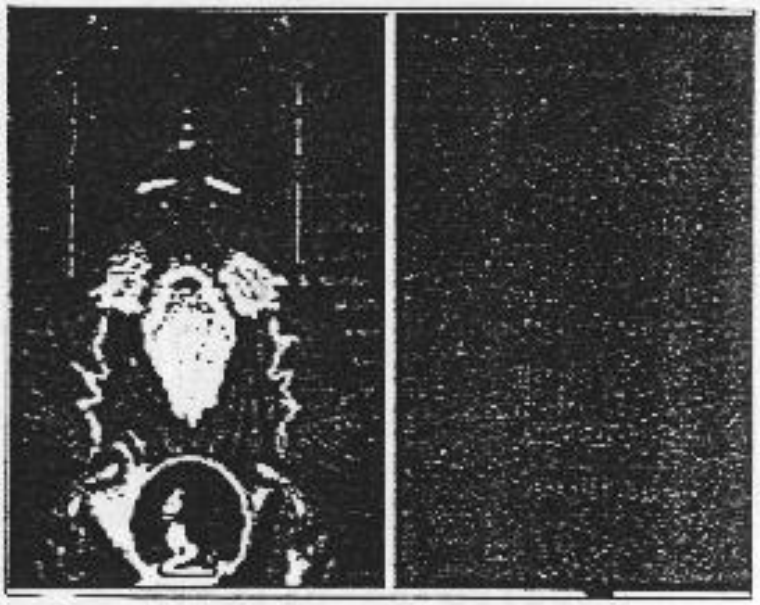
pasos de cebra y en los conductores que le dirigían palabras malsonantes e improperios. En la escalera, casi atropelló a la vieja vecina del cuarto, pero ni siquiera se paró a ver como estaba. Abrió la puerta rápidamente y se dirigió a su cuarto, en él que contempló con un brillo especial en los ojos un Spectrum 128 Kb, lo encendió e introdujo el cassette esperando a que se cargara. Mientras tanto aprovechó para leerse las instrucciones del juego.
Así, descubrió que el protagonista del juego era el hijo de un rey derrocado. Tu tío, el malvado usurpador del trono, asesinó a tu padre y te expulsó de palacio echandote a las calles. Durante todo este tiempo, el malvado gobernante ha esquilmado el reino instaurando el robo, la mentira, la tiranía y el terror.
Pero esto ha de acabar ya, debes ayudar al pueblo en sus problemas para que se levanten en 10 ejércitos, y así enfrentarte a la armada de tu tío, para después acabar con él.

El argumento no es muy original -pensó- pero está muy trabajado y ambientado. Mientras pensaba esto, el programa terminó de cargarse y se escuchó una agradable musiquilla.
Sabiendo de sus pensamientos no tuvo valor para comenzar a jugar y disfrutó unos momentos con la agradable melodía, no era algo fuera de serie, pero sin duda muy adecuado y alegre.

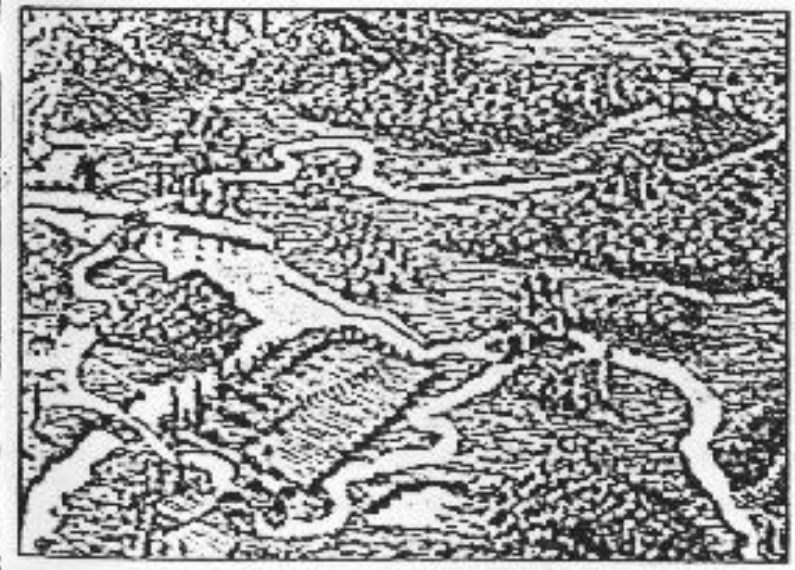
Sin poder esperar más, apretó el botón de fuego en el teclado y entró en el mundo mágico del "IRON LORD".

Así te sientes cuando te encuentras con este magnífico programa. Lo primero que hay que decir es que la conversión es realmente fabulosa, se han aprovechado casi al máximo las posibilidades del Spectrum.

Enhorabuena a los señores de Ubi Soft , su trabajo es excelente.

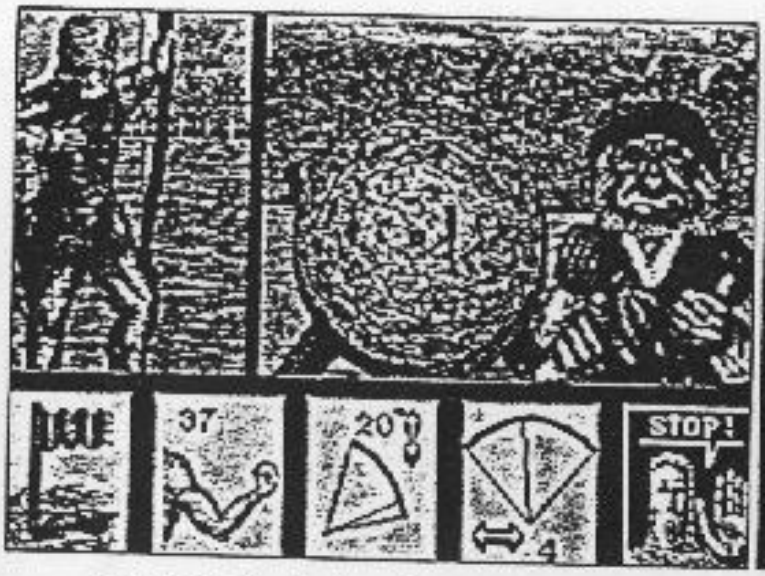


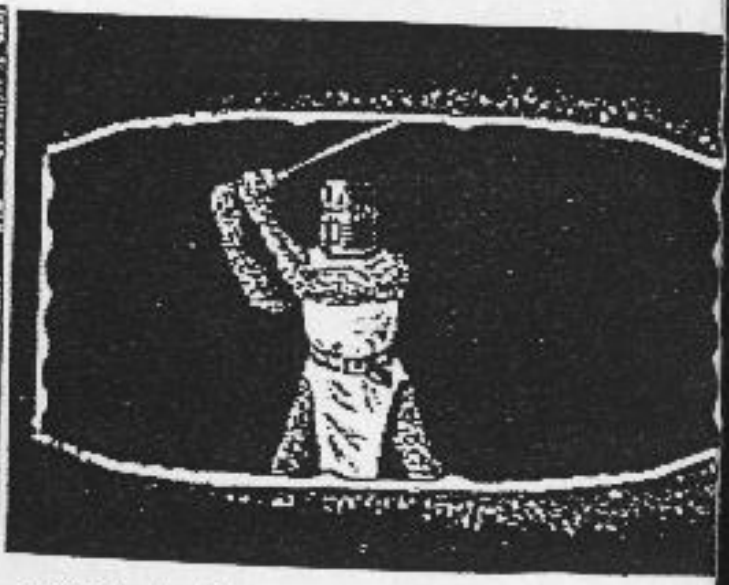
"Iron lord" es un programa largo, dividido en tres partes muy marcadas. En la primera parte hay que ayudar a la gente del pueblo para que cuando tú decidas se levanten en ejércitos contra tu tio. Pero la cosa no es tan fácil, hay que vencer torneos de tiro con arco, comerciar con algunos y luchar con los asesinos enviados por tu tío que acechan detrás de cada esquina. Esta primera parte transcurre en el reino de tu derrocado padre, dividido en varias poblaciones, dos ciudades, una aldea semideshabitada, una abadía, un molino de grano, la casa de un mago y el antiguo castillo fortaleza de tu padre. Podemos viajar libremente entre estas poblaciones, participar en un torneo de tiro con arco que por si sólo podría ser editado como un juego; comprar los diversos productos que hay en casa de los aldeanos, y también, echar pulsos, y jugar a los dados a un juego en el que el objetivo es que 2 dados sumen 7, pero eso sí, controlando la apuesta (es decir podemos subirla o bajarla) y el momento en el que lanzaremos los dados. Gracias a esto, yo conseguí 300 monedas de oro, y al principio dan 100, pero debes comprarte un rubí que cuesta 200 monedas de oro, un collar con 5 esmeraldas, un antídoto, etc...



Así mismo, podemos hablar con varios personajes, y estos siempre responden a las preguntas que formulas (se escogen de un menú) aunque lo que digan no siempre sea útil.

Una vez has conseguido resolver los





problemas de todo el mundo, cosa nada fácil, ya que están muy entrelazados, debes dirigirte al torreón central del ruinoso castillo de tu padre y allí hacer que el pueblo se levante en armas en diez ejercitos para luego ir a la batalla, debiendo cargar ésta.

Y ésta es la segunda parte, la fase wargame, en la cual controlamos nuestros 10 ejercitos, cada uno con una fuerza y un número de hombres.

Comparada con los wargames clásicos, esta fase es algo pobre, al fin y al cabo, sólo ocupa 20 Kb, por eso es una versión reducida del wargame. Cada turno, deberemos dar órdenes a todas las tropas para que se muevan hasta una posición adyacente (ya que avanzar varios turnos consume fuerza). Un detalle curioso es que mientras luchan dos ejercitos aparece en una esquina la información de las tropas que luchan entre si (fuerza y número de hombres de cada una) y en la otra esquina un escena de batalla que es animada hasta que uno de los dos ejércitos es destruido. Esta fase no es muy complicada, con sólo ocho ejércitos de 500 hombres cada uno, gané al ejército de mi tío con 10 tropas de 500 hombres (!es decir, que tenía mil hombres más!); Pero aquí no acaba la miserable vida de nuestro tío. Escapa y se esconde en un laberinto que se encuentra bajo tierra y custodiado por un demonio.

Pero tú valientemente, lo sigues con la intención de acabar con su miserable vida y poner fin a este reinado de sombras y terror.

De esta forma entras en la tercera parte del juego, y para mi gusto la más floja del juego, es una fase laberíntica en la que tendrás que conseguir una espada mágica y varias joyas que recuperan energía para encontrar un lugar en el suelo que pone "IN" y entrando en él, luchar contra seis especies de fuegos fatuos o murciélagos hasta acabar con ellos, con lo que pasas al siguiente

laberinto, y asi 6 veces.

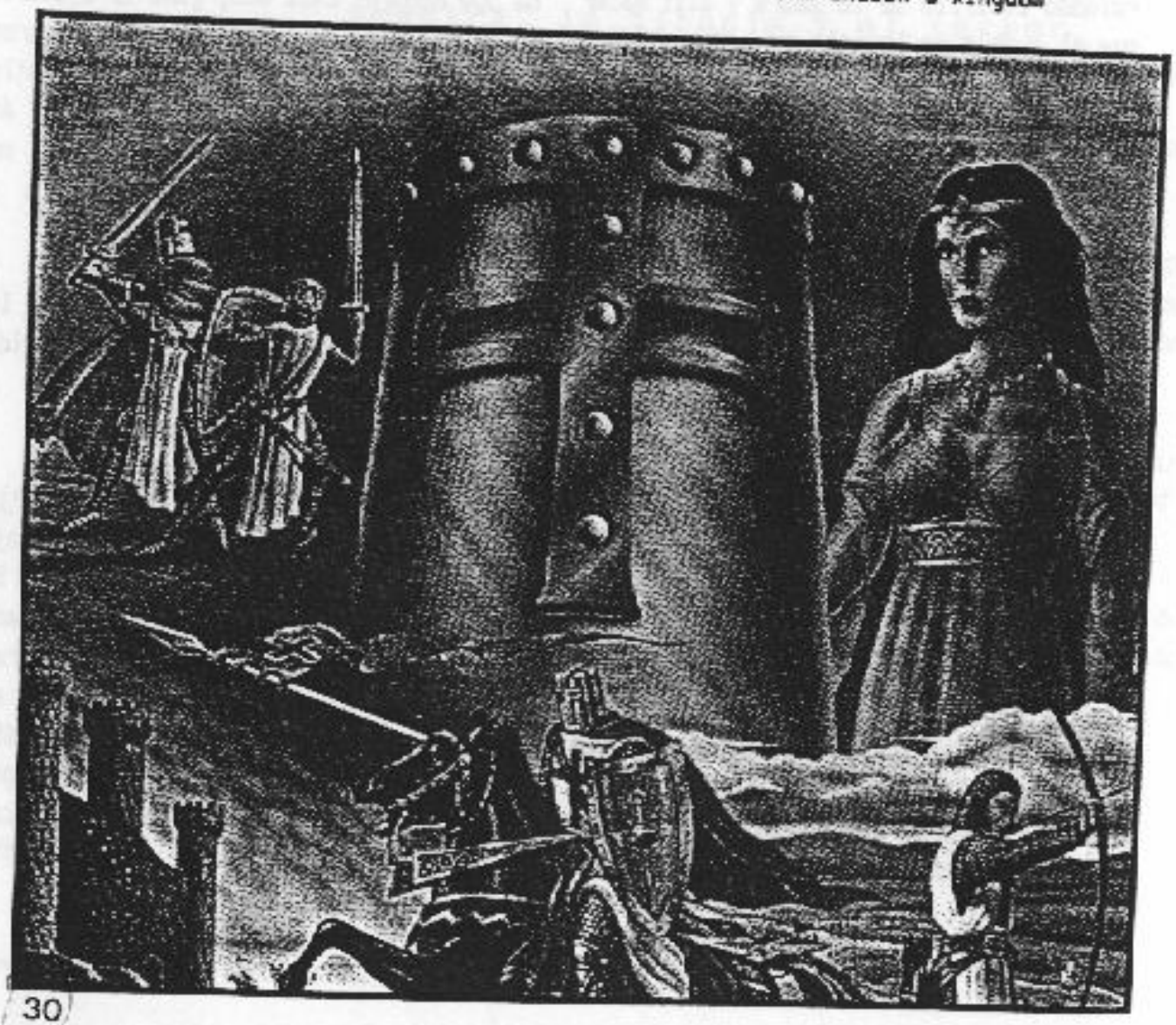
Si consigues acabar con todos los enemigos y recorrer todos los laberintos aparece el mensaje final. Algo asi como que has acabado con tu malvado tio y vuelves al pais que una vez fue de tus padres. Tu pueblo celebra la victoria y tu eres nombrado rey del condado.

Salvo esta tercera parte que no llega a la altura de las otras dos, "Iron lord" es un programa que te hará disfrutar muy buenos momentos ayudando a tu pueblo y luchando contra los secuaces de tu tio. Y aunque no lo creáis, su mejor detalle es el encanto de la busqueda de los objetos y misiones que te pide cada aldeano más que las luchas y duelos.

Un programa recomendado para " niños" de 15 a 99 años, especialmente a los amantes de la video-aventura y de los juegos con "trama", y por que no, indicado para iniciar en este mundillo a los amantes de los machacamarcianos.

!!Bien hecho, Ubi Soft!! Seguid asi, desde España os apoyamos.

Julian Mirelles
"The shadow's kingdom"



JUEGOS: COLONY

COLONY, es un programa donde deberemos demostrar nuestras dotes estratégicas y probar nuestra habilidad para... ¡La cría del champiñón salvaje!... COLONY es un programa de "ICON DESING LIMITED" y fue publicado hace unos años por "MASTERTRONIC" y aunque no es muy conocido, es lo suficientemente entretenido para pasar muy buenos ratos.

En COLONY manejas una unidad táctico-defensiva, o sea, un robotijo que dispara, con el que deberás defender una colonia de champiñones de los ataques de una variada fauna de insectos, que están empeñados en comer todo lo que se encuentran... ya sean champiñones, vallas, o robots...

Empiezas con mil créditos, todos los campos sembrados y el exterior de la colonia vallado. También hay unos campos con paneles solares que suministran la energía necesaria para el funcionamiento de trampas, baliza y recarga de baterías. Dentro de la colonia hay varios almacenes de vallas, semillas, paneles etc... Necesitaremos ir renovando los suministros, que se ordenan en el Centro de Control, donde también se puede activar y desactivar la baliza. La baliza gasta mucha energía y puede desactivarse por si sóla, si falla la energía, entonces la nave de suministros, los dejará desperdigados. Es acosejable activarla momentos antes de la llegada de la nave (vigilando el reloj "Estimated Time Aproached").

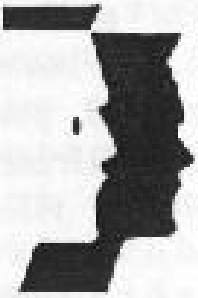
En el Control de Suministros podemos ordenar diferentes tipos de vallas (a mayor precio mayor resistencia), semillas, trampas, paneles, baterias, escudos defensivos, laser de gran potencia, robots de repuesto, robots a control remoto...

Deberemos defender los champiñones, recoger, sembrar, defender, recoger, sembrar, defender, recoger, ..., ..., y así hasta que nos cansemos.

¡Hasta la próxima!

José A. Elias ¡THE CHIEF EXAMINER!

Wazertown Works



"EL OJO DEL DRAGON es un programa tan aterrador, tan interesante y tan extraordinariamente ingenioso que volvió loco de remate a su programador, aniquiló todo el expléndido talento de su guionista y acabó tan por completo con todo un ejército de quienes la ensayaron que sólo sobrevivió un valiente de Navarra".

"Se trata de una aventura para Spectrum 128 que te costará 450 pesetas (más gastos de envío) y supondrá si es que te atreves, la horma de tu zapato".

WAZERTOWN WORKS sólo vende por correo.
Escribe a Carlos Sisi, Plaza Mayor 4,
29720. La Cala del Moral (Málaga)
Tlf: 40 54 87, FAX: 22 06 37

SOLUCIÓN:

ARNOLD

En esta aventura de ambiente interplanetario, asumimos el papel de un robot de servicio de una astronave. Por azares del destino, hemos ido a caer a un extraño planeta. Para poder salir del mismo, es necesario encontrar la palanca de mando de la nave y el equipo de emergencia compuesto de una pala, una pistola y un hacha.

Para empezar, salimos de la nave por el Este. Luego Sur y encontramos la pistola. Este y Norte y examinando los árboles encontramos el hacha. Volvemos al Sur y luego marchamos al Oeste hasta encontrar un grupo de árboles. Como tenemos el hacha, podremos cortar uno que nos servirá para poder pasar el río. Salimos por el Este y avanzamos hacia el Norte hasta una al Este que nos llevará a un huerto. Cogemos una zanahoria y con un Oeste y un Norte llegamos a orillas del río. Dejamos el tronco y podemos cruzar a la otra orilla. Al Este y dejamos la zanahoria. Al momento aparece un conejo para hacerse cargo del suculento manjar. Lo cogemos y regresamos a la puerta principal del castillo. ¡Qué mejor manera de entenderse con un perro guardián que hablar su propio idioma!. Hacedlo y os dejará pasar. Vamos al Oeste y soltamos el conejo. Una araña gigante que se encontraba agazapada saldrá de su escondrijo y nos permitirá seguir al Norte hasta la entrada a los aposentos de Lord Devil. Dos feroces guardianes nos impiden la entrada. Al Norte hay un trastero y entre otras cosas hay un saco de cemento. Lo cogemos y regresamos donde los guardias. Lo dejamos aquí y le disparamos. Haremos una polvareda que manchará los limpios uniformes de los guardias, los cuales irán a cambiarse, momento que aprovecharemos para entrar. Aquá está Lord Devil. No nos ha hecho nada pero es igual. Le disparamos y aunque no vamos a acertar nos dará una pista para hallar el mando. Al Sur y nos hallamos otra vez en el Hall. Vamos ahora al Este y Arriba hasta la cocina. Cogemos un hueso con el que obsequiar al perro guardián a la salida y volvemos abajo. Examinamos el cuadro y encontramos una batería de recambio. Usala porque a estas alturas debes estar a punto de quedarte seco. Pronunciamos ahora una par de palabras mágicas ("SCHWARZENEGGER" y "ESCAPAR") cuya única finalidad es llegar al 100% de la aventura y con Oeste, Sur y Oeste nos encontramos en los muros del castillo donde hay unas pintadas, las leemos y vemos unas siglas. Si las pronunciamos llegaremos ante un extraño personaje al que si pedimos ayuda nos preguntará que queremos. Le respondemos que escapar y nos dirá donde cavar para encontrar el mando dichoso. Este, Norte, cruzamos el río y Este y encontramos una pala. Vamos al Oeste hasta las pintadas, decimos la palabra secreta, al Este de nuevo con Sur y Oeste llegamos a un prado. Cavamos y encontramos el mando. Ahora ya podemos regresar a la nave con los cuatro objetos necesarios: el mando, el hacha , la pistola y la pala. Una vez en la nave, arrancamos y.... YA ESTA.

!Ah!, no debemos olvidarnos de llevar un poco de agua a cierto pez que se encuentra en apuros.

SOLUCION COMPLETA: (Sólo para derrotados)

E/S/COGE PISTOLA/E/N/EXAMINA PIANO/COGE HACHA/S/O/O/SUELTA PISTOLA/O/USA HACHA/COGE TRONCO/E/SUELTA HACHA/COGE PISTOLA/N/N/N/SUELTA TRONCO/S/E/EXAMINA HUERTO/COGE ZANAHORIA/O/N/CRUZA/E/SUELTA ZANHORIA/COGE CONEJO/O/GUAU/O/SUELTA CONEJO/N/N/COGE CEMENTO/S/SUELTA CEMENTO/DISPARA/ABRE/DISPARA/S/SCHWARZENEGGER/E/ARRIBA/EXAMINA COCINA/COGE HUESO/BAJA/MUEVE CUADRO/COGE BATERIA/USA BATERIA/O/ESCAPA/ABRE/O/EXAMINA PINTADAS/DEUTH/AYUDA/ESCAPAR/E/SUELTA PISTOLA/N/COGE AGUA/CRUZA/E/COGE PALA/O/O/DEUTH/E/S/O/CAVA/SUELTA HUESO/COGE MANDO/E/S/E/E/EXAMINA GRILLA/SUELTA AGUA/O/N/O/SUELTA MANDO/SUELTA PALA/E/S/O/COGE HACHA/N/N/COGE PISTOLA/S/S/E/N/O/SUELTA PISTOLA/SUELTA HACHA/ARRANCA.

- SIR DANIEL -

ANUNCIOS. TARIFAS

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

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

Para más de un anuncio o más de una página, tenemos tarifas especiales, llámanos, te atenderemos con mucho gusto.

CASION-OCASION-OCASION-OCASION-OCASI

■JON, Intercambio todo tipo de aventuras conversacionales tanto en inglés como en español. Mandad catálogo a: JON, Las Torres torre F 5.C, Foz (Lugo) 27780 o llama al (982) 141763 preguntando en este caso por Juanma.

■QUISIERA ponerme en contacto con todos aquellos suscriptores de este fanzine que sean usuarios de Amiga y/o les gusten los wargames y juegos estratégicos en general. Prometo contestar a todas las cartas que reciba. Carlos Ferrero Martín, Avda. Tres Cruces, N.29, 6.C, 49004 Zamora

■TURBO-TRON, fanzine gratuito para los usuarios de ordenadores CPCs. Si quieres recibir información sobre este club escribe a: Calvario, 86, 46117 Betera. (Valencia)

■EPI SOFT, intercambio de cualquier tipo de juegos (especialmente aventuras) para PC y Spectrum. Escribe mandando catálogo a: Club EPIsoft, Rego de foz 6, 5.Izquierda, 27780 Foz (Lugo) o llama al (982) 132013.

■BUSCO todo tipo de aventuras conversacionales para el Amstrad CPC en disco. Interesados escribir a: José Enrique García Martín. C/Herrerín N.1 4.Izq, 50002 Zaragoza. También puedes llamar al (976) 490854 (de 15:00 a 17:00 horas).

COLABORACIONES

¿Quieres expresar tus ideas en este, tu fanzine? ¿Eres un maestro en temas relacionados con la aventura? ¿Te gustaría enseñarnos? Has jugado a algún programa del que te gustaría hacer una crítica?

Envíanos todo lo que quieras. Si tiene un mínimo de interés, a todo lo referente a estos temas, lo publicaremos con mucho gusto. También aceptamos dibujos, ilustraciones, etc...

Si te gustaría crear una sección, esta es tu oportunidad. "A Través del Espejo" no es nada sin vosotros.

Saco de Aventuras

Os presentamos dos nuevas aventuras: "Excesus" y "Heresville", las dos de Wazertown Works, empresa malagueña de probada calidad.

Excessus: Es una aventura de terror, género que se le da mejor a WW, en la que, moviéndonos por una casa donde se han realizado prácticas espiritistas, tendremos que enfrentarnos a todo tipo de fenómenos paranormales. En "Excessus", aparece un espejo bastante "recabrito", y queremos dejar bien claro, que no tiene nada que ver con nuestro fanzine. Te aseguramos que si juegas a esta aventura notarás como nunca el fluir de tu adrenalina.

Heresville: La historia se desarrolla, en su mayor parte, también en una casa, y no os aconsejamos asomar las narices por el jardín fuera de su debido momento, o podréis ver como los malditos zoombies se dan un banquete con ella. No nos váis a creer hasta que no lo veáis con vuestros propios ojos, pero en los 48K que ocupa, encontraréis personajes a raudales con una personalidad propia totalmente definida. Esto es para los que dicen que en 48K no se pueden hacer buenos personajes. (¿Pero es que no habéis jugado al Hobbit?)

Ambas aventuras son sin gráficos, pero no los necesitan. Aprovecho la ocasión para anunciaros que vamos a abrir un concurso para que los usuarios de 128Kb les pongan gráficos y que daremos sustanciosos premios.

También os recuerdo que siguen en la primera posición del "SATEHITPARADE" (¡toma ya!) las dos aventuras de nuestro "PROFESSIONAL SOLUTIONATOR" Daniel Querol con las que hemos pasado muy buenos ratos aquí en la redacción (¡maldito enano que es inmune a las armas metálicas!).

Usuarios de Amstrad, no nos olvidamos de nadie, estamos preparando una versión de "Excessus" para 6128. Vais a saber lo que es el terror en CP/M.

Dos aventuras por 500 ptas (400 los suscriptores) ¿por qué pagar más?