

250ptas

# A TRAVES DEL ESPEJO

Núm.  
5

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NÚM:5

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





# Sumario

<b>4</b>	EDITORIAL
<b>5</b>	NOTICIAS
<b>7</b>	GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT (IV)
<b>10</b>	C/M Y PAW, UNA EXPLOSIVA COMBINACION
<b>12</b>	JUEGOS (Los Templos Sagrados)
<b>14</b>	PROGRAMACION EN EL PAW (Abrir y cerrar puertas)
<b>18</b>	OPINION
<b>19</b>	ENTREVISTA (Year Zero Software)
<b>23</b>	ESTRATEGIA (Norte y Sur)
<b>26</b>	SOLUCION (Excalibur, Swordofkings y Los Templos Sagrados)
<b>35</b>	DENTRO DEL SACO (Excessus)
<b>37</b>	SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: José Enrique García Martín.

PORTADA: "Raistlin en la Torre de la Alta Hechicería" de -Jeff Easley-

COLABORADORES: Juan Manuel Martín Castillo y Daniel Querol Burés.

DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza y Roberto fernandez Castro.

A TRAVES DEL ESPEJO: C/Herrerín N.1 4.Izq. 50002 Zaragoza

# Editorial

**Y**aquí está el número 5. Se puede decir que cuando empezamos con todo esto, no estábamos seguros de llegar hasta el número cinco, pero ha sido posible gracias a vuestro apoyo y a vuestra colaboración. Si podemos quejarnos de algo, es de no haber podido regalar ni una sola suscripción. ¿Es que los aventureros no tienen amigos a los que proponerles este fanzine? Tengo que deciros que los suscriptores de esta revista son bastante pocos, y que necesitamos bastantes más para garantizar nuestra continuidad. Pero bueno, yo creo que de momento no nos ha ido nada mal. Ha sido un magnífico comienzo y todo gracias a vosotros. Seguid así, escribid todo lo que podáis y, los que no queráis escribir, apoyadnos moralmente. He de dar las gracias a: (sin ningún orden)

Daniel Querol, Juan Manuel Martín, Sonia y Carlos Sisí, Juan Antonio Rodríguez, Julián Mirallas, José Antonio Elias, Ignacio Builes, Pablo Jordi Atienza, Tymora, Editorial Timun Mas S.A., Editorial Norma, Mr. Countach, Carlos García, PAC, TURBO TRON, CAAD, Andrés Samudio, Roberto Fernandez y Angel.

También agradecer la paciencia de las secretarias de: Microhobby, Megaocio, Micromanía, System 4, y AD.

Un saludo muy especial para Ana Rodríguez por apoyar a un magnífico programador además de amigo.

Un fuerte abrazo para Lydia Palacio por apoyar e inspirar a vuestro querido editor. A ella le dedico este fanzine, por que la diosa de IX CHELL no es nada a su lado y por que creo que es la única lectora femenina que tenemos.

¡Uf!, espero no haberme dejado a nadie (se aceptan reclamaciones).

Respecto al saco de aventuras, todavía no hemos podido servir los pedidos, ya que se detectaron errores de importancia en algunas de las aventuras, y hasta hace muy poco se han estado corrigiendo. Solamente esperamos recibir los "masters" y poder enviaros las cintas en muy pocos días. Os ruego que tengáis un poco de paciencia, aunque si alguien quiere que se le devuelva su dinero, puede pedirnoslo y se le hará un giro sin ningún cargo por su parte, pero, por favor, os ruego que esperéis un poco.

A la mayoría de vosotros se os acaba la suscripción con este número. Espero que todos la renovéis, y no pretendo pedir explicaciones al que no lo haga, pero si alguien tiene alguna queja causante de su no renovación, espero que me la comunique.

Creo que nada más. Muchas gracias por vuestra atención.

Jorge Fuertes Alfranca - Editor



# NOTICIAS

## Jhonny Verso.



Este es el título de la última obra maestra de el genial programador de "El Ojo del Dragón". Estamos hablando de Carlos Sisi, quien está dando los últimos retoques a "Verso", una magnífica aventura de terror ambientada en una lúgubre mansión. Carlos nos ha enviado una "demo" en la que hemos podido observar que los gráficos son increíblemente buenos y habiendo más de ochenta localidades, cada habitación tiene su gráfico. Los personajes son muy buenos, mejores incluso que los de "El Ojo". La historia es terrorífica-

mente buena y consigue atraparnos irremisiblemente. Por supuesto, el programa es para 128K. En el próximo fanzine os ofreceremos una crítica completa.

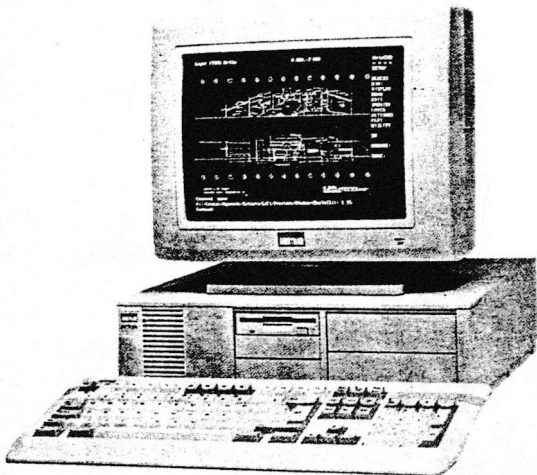
## CAAD.

La suscripción a este prestigioso club vale ahora 1500 pesetas, es decir, 500 por fanzine. Esta subida, está provocando cierto malestar entre sus socios. En cualquier caso recordemos que el "CAAD" es un club y que con ese dinero se está

sufragando algo más que el fanzine, el cual es una actividad dentro de este club.

## *Concurso.*

Los últimos rumores se confirman. A los finalistas del concurso de AD se les ha dado a elegir entre continuar o una copia del DAAD (parser de AD). Parece ser que de los siete finalistas, cinco ya han elegido el parser. Según fuentes de toda solvencia, la exclusiva de las aventuras producidas mediante este sistema la tiene AD, quien las completará e intentará venderlas a distintas empresas. Se dice que ya se han interesado "ERBE" y "SYSTEM 4" entre otras. Entre los concursantes ya hay quien se ha comprado un "PC" y quien está rebuscando en sus bolsillos para hacerlo.



## *Programas ingleses.*

Las compañías de las que os hablamos en el último fanzine nos han confirmado que atienden pedidos desde nuestro país. Los gastos de envío oscilan entre una y dos libras. Pronto os daremos una relación completa de estas empresas.

# GUIA PARA JUGAR EL HOBBIT (IV)

## El Hobbit

Como os prometí el mes pasado, empezamos con la sección Tercera y con las cavernas de los Goblins. Uuuuuuu!

### SECCIÓN: 3

#### Las cavernas de los Goblins.

Las cavernas de los Goblins no son ni más ni menos que un laberinto con un mogollón de pasillos siniestros y retorcidos. Voy a intentar darte algunos consejos para guiarte a través de ellas.

Estratégicamente, es beneficioso dejarse capturar por un goblin, ya que te llevará a la mazmorra, lo cual es una circunstancia ventajosa a utilizar más tarde. Los goblins aparecen en sitios fijos y se les puede matar fácilmente usando la espada corta, pero no pienses que por matarlos van a desaparecer, es decir, aquí no vale eso de ¡uno menos!, es más, si matas a un goblin, aparecerá otro y te capturará. En algunos casos, un goblin puede tener la fuerza suficiente para matarte.



Las cavernas, son la casa de Gollum, guardián del anillo mágico que tu debes recuperar si quieres acabar tu aventura. Ve con cuidado. Es mejor no contestar a los acertijos de Gollum si no estamos completamente seguros de la respuesta (¿no os suena esto a una arpia que vive en cierta torre?). Gollum no es el tipo de personaje que te gustaría encontrarte en un callejón oscuro y como lo cabréis no dudará en estrangularte. Si pese a vuestra precaución, Gollum sigue dando lata, probad a contestar alguna de sus preguntas, pero lo mejor es no andarse con rodéos y obsequiarle con un buen mandoble de espada corta.

#### USANDO EL ANILLO DE ORO:

Una vez que hayas recuperado el anillo mágico de las cavernas, puedes canalizar los poderes de la mente a través de él. Si quieres ser invisible por un periodo de tiempo puedes probar "WEAR RING" cada tres o cuatro turnos. Hay que señalar que Thorin no podrá verte y que, por supuesto, le será imposible seguirte. Entre nosotros colega, como te metas a la mazmorra sin Thorin... la has pringao.

#### THORIN:

Cuando tengas el anillo y escapes de las cavernas de los goblins, Thorin no es ya necesario, es más, puede convertirse en un verdadero estorbo. Para deshacerte de él puedes ponerte el anillo y caminar en cualquier dirección. Thorin no podrá seguirte, aunque si quieres completar el 100 por 100 debes devolver a Thorin sano y salvo.

H7 L22: The goblins'dungeon.

(La mazmorra de los goblins).

AYUDA: Una ventana no debería ser un obstaculo para un ladrón con amigos.

CONSEJOS: ¿Quién es el ladrón y quienes son sus amigos?

Quizá otros lleguen donde un hobbit no puede.

¿Qué se puede hacer con un motón de arena en una mazmorra?

¿Cómo se puede atravesar una puerta de madera sin una llave?

- H8 L3: A big cavern with torches along the walls.  
(Una gran caverna con antorchas a lo largo de los muros).
- AYUDA: Lo estás haciendo muy bien.
- CONSEJO: La puerta de la mazmorra debe de conducir a algún sitio.

## SECCIÓN: 4

### Beorn's House.

La casa de Beorn está en el borde de Mirkwood, y desde aquí se pueden explorar algunas localidades.

- H9 L1: Beorn's house.  
(La casa de Beorn).
- AYUDA: Sigues haciéndolo muy bien.
- CONSEJO: Busca rápidamente.



- H10 L48: The west bank of a black river.  
(El banco oeste de el río negro).
- AYUDA: Una barca podría ayudarte. Mira rápidamente.
- CONSEJOS: Si no hay una barca en este lado del río, ¿cómo podrías cruzarlo?  
A lo mejor puedes usar algo para empujar el bote a través del río.

- H11 L18: Forestriver.  
(El torrente).
- AYUDA: Hazlo tan bien como hasta ahora.
- CONSEJOS: Aquí el agua corre muy rápido.  
Ni se te ocurra tomar baños medicinales aquí.

Bueno, de momento ya esta bien. En el próximo capítulo preparáos para visitar los Salones del Rey. ¡Ah! Se me había olvidado daros las gracias por dejarme continuar. Me habéis hecho comprender que "The Hobbit" sigue vivo en el corazón de los mejores aventureros. Por cierto que si queréis añadir alguna cosa a esta sección (una anécdota, un truco, una corrección) no tenéis más que escribir (REF: Hobbit).

# CÓDIGO MÁQUINA Y PAW, UNA EXPLOSIVA COMBINACIÓN.

**T**odos los poseedores de PAW os habréis percatado de que hay en su repertorio de comandos uno que, a juzgar por las preguntas que nos dirigís, resulta bastante misterioso. Estamos hablando del comando "EXTERN".

Parece ser que todas vuestras dudas se refieren a llamadas al código máquina y el uso de este comando con el basic es bastante sencillo, así que voy a tratar de explicaros la forma de ejecutar vuestras rutinas desde PAW.

A pesar de que el manual dedica un capítulo entero a este comando, su uso no queda del todo claro, pero es más simple de lo que parece.

Tomemos como ejemplo un programa cualquiera, como puede ser "MANHATTAN 2005". En esta aventura hay una bomba y queremos que cuando explote se produzca un efecto que simule el sonido de una explosión. La rutina en código máquina es sencilla de hacer, unos bucles, unos "OUTS", etc... Si queréis otro día lo comentamos.

La primera cuestión que surge cuando elaboramos la rutina es: ¿Y donde la voy a ubicar? Bueno, tomemos como referencia la dirección de comienzo del intérprete, que en plus tres es la 28672. Además sabemos que deben de quedar al menos dos Kbytes libres para "workspace" de PAW. Esto nos dice que el máximo valor para la "ramtop" es de 26624. Hagamos entonces un clear en la 24999 y ubiquemos nuestra rutina en la 25000, lo cual nos da un espacio para la rutina de 1624 bytes que es más que suficiente (si fuera necesario podríamos bajar el "ramtop" bastante más).

Ensamblemos pues la rutina, grabemos el código objeto y grabemos también nuestra aventura (opción A). Lo que tenemos que hacer ahora es programar un cargador basic que sería algo así:

```
10 CLEAR 24999: LET EXTVEC=34784: LOAD "EXPLO.BIN" CODE 25000:  
LOAD "MAN.@" CODE: POKE EXTVEC,195: POKE EXTVEC+1,168: POKE  
EXTVEC+2,97
```

```
20 RANDOMIZE USR EXTVEC+9
```

NOTA: El "EXTVEC" aquí utilizado es el de PLUS TRES, y puede variar en el PAW de

otros modelos.

Lo primero que hace el cargador es, tal y como habíamos acordado, un clear en la 24999, después define una variable con el vector exterior de PAW y carga nuestra rutina en la dirección 25000. Ahora cargamos el intérprete y metemos los pokes mágicos de la madre Celestina que es donde la mayoría os atascáis ¡Pero hombre si es muy fácil!. Lo que hay que meter es un "JP 25000" para que paw salte a la explosión. Si rebuscáis por el manual de vuestro "computer" o en cualquier libro de código máquina encontraréis que el código de "JP" es el 195. En cuanto a los otros dos "pokes" no son si no 25000 dividido en dos bytes de ocho bits. Estos dos bytes los podéis hallar de la siguiente forma:

```
RANDOMIZE 25000: PRINT PEEK 23670, PEEK 23671
```

Después sólo nos resta llamar a extvec+9 para que paw cargue nuestra aventura y la ejecute. Por supuesto habremos incluido en ella un "EXTERN" en el lugar apropiado. Aquí es donde muchos os estaréis llevando la manos a la cabeza diciendo: "¡Y que pasa con el parámetro de EXTERN, enteráo!. Y yo os contestaré, pues cualquiera, podéis darle cualquier valor desde 1 hasta 255 ya que siempre saltará a la 25000. Ese parámetro sirve para cuando tenemos varias rutinas en la memoria y queremos saltar a una u otra. El acumulador (A) contendrá este parámetro y nosotros desde una rutina de control lo leeremos y ejecutaremos una u otra cosa.

¿Y para volver a la aventura? Simplemente un "RET" al final de la rutina, ya que paw se habrá encargado de meter en la pila la dirección de retorno. Como veis es muy fácil. No olvidarse de preservar los registros "IX" y "SP".

Good adventuring!!

THE DARK MASTER



# LOS TEMPLES SAGRADOS

## CI-U-THAN TALECY-II

Se nos presenta esta segunda parte de la trilogía de Ci-U-Than y nosotros lo primero que hacemos es preguntarnos si AD caería en el mismo error que con la "Espacial", pero en cuanto cargas el programa te das cuenta de que no.

El programa continúa las aventuras de Doc Monro en las tierras de Yucatan, esta vez, nuestro aventurero se dirige en dirección al continente a bordo de la Yucatana junto al indio que le conduce y Kuill. La aventura comienza con un sencillo problema que consigue meternos en el ambiente rápidamente; mientras nos dirigimos a la costa, estalla una tormenta y Cipactli (el indio) cae al mar. Después de rescatarlo y de llegar a la costa empieza la aventura propiamente dicha. Nos encontramos en la costa este del Yucatan nórdico, y un templo se yergue sobre el acantilado. El templo está lleno de sorpresas, como una cuenta del Imix que flota sobre un altar en cuyos escombros podremos encontrar una hachuela.

Así logra AD meterte en un ambiente muy bien logrado que sorprende a primera vista. Pero quizás el plato fuerte del programa sea la increíble jugabilidad que tiene. En cada pantalla podremos hacer prácticamente de todo y la cantidad de objetos que encontraréis es prácticamente inimaginable; y como ya había dicho Andrés Samudio en Microhobby, podrás variar el entorno a tu gusto (cortando árboles, cañas, lianas y hasta arrancarle las púas a un cactus), también podréis crear objetos a partir de otros (podrás hacer un hacha a partir de un palo, lianas y una hachuela o también una cerbatana con una caña, hueca claro, y una púa que tendréis que impregnar de veneno). O sea, que este programa consigue unas cuotas de realismo inimaginables. Como otro ejemplo, os diré que lo que hay que hacer en la primera fase es montarse una balsa a partir de árboles y lianas...

Un punto flaco del programa es seguramente los gráficos, pues aunque tiene dos o tres bastante majos los demás son en general bastante malillos.



Un tirón de orejas se merece Dinamic por su línea decreciente de presentación de los programas. Si en "Cozumel" nos deleitaba con un magnífico poster y un cartón para colocar la cinta, en la "Espacial" ya nos dejaron sin poster y en este ya ni el cartón para la cinta. Las instrucciones también han recibido un pequeño cambio. Si en las demás aventuras de AD, estas se abrían como si de un poster se tratara, en este programa se han variado convirtiéndose en un librito muy interesante y con una gran cantidad de dibujos y mapas -tanto de Tulum como de Coba-.

Otra cosa que trae la aventura es el nuevo sistema de AD para ayudar a realizar los mapas: El Adventure Planner. Este nombre esconde tras de sí a una amplia cartulina con un montón de cuadrados interconectados unos con otros para que tú vayas haciendo el mapa. Sólo decir que prefiero la vieja manera del folio y el boli.

En las instrucciones vienen unas ayudas codificadas que todo aquel aventurero que se precie será capaz de traducir, pero por si no lo habéis hecho, aquí están por gentileza de JON:

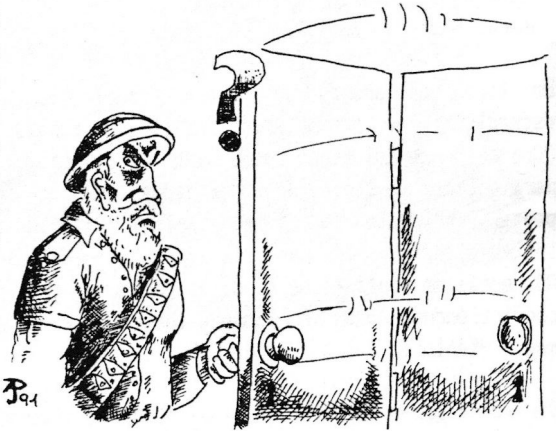
- 1- Para coger la cuenta de Imix: En Spectrum y CPC usa la red. En los demás ordenadores usa la piel de un animal.
- 2- Los bloques que controlan el paso a través de los túneles de las estancias son los de las esquinas de la espiral cuadrada.
- 3- Cada bloque controla el paso por uno sólo de los agujeros bajos, y sólo tiene una función: abrir o cerrar. Sobre cada bloque habrá que especificar : pared (norte, etc) y la situación: izquierda, derecha o central.
- 4- Las ocho tabletas son útiles si las dejas en el lugar adecuado.
- 5- En la última de las estancias el peso del collar te permitirá avanzar.

Como habréis podido comprobar, "Los Templos Sagrados" es una buena aventura de AD, la cual nos deja con una incógnita: ¿Cómo será la culminación de la trilogía?. Sólo deciros que Andrés me ha dicho que será enorme (la primera fase tendrá unas 90 localidades y la segunda ya ni se sabe).

Felicitaciones a AD y esperamos Chichen Itza con una angustia carcomiente.

# PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

Bueno, ya estamos en como realizar los problemas, y si nos paramos a pensar, ¿cual es el más típico problema en un conversacional?. Pues claro, una puerta que nos impide el paso. Si soís lectores de Microhobby os habréis dado cuenta que la única rutina que no era para el PAW en la sección "El rincón del Parseo" era precisamente la puerta (que salió para el G.A.C.), pero como no me pareció muy bien, aquí tenéis una manera de realizar una puerta en el PAW.



En primer lugar deberéis tener libre la bandera 210 (por ejemplo), y la puerta nos permitirá el acceso desde la localidad 10 a la 11 por el Norte. Entonces habrá que poner estos mensajes:

- 1- Abres la puerta.
- 2- Cierras la puerta.
- 3- La puerta ya estaba abierta.
- 4- La puerta ya estaba cerrada.
- 5- ¡Thump! te golpéas contra la puerta cerrada!

A continuación haremos la siguiente relación:

Bandera 210 = 0 : Puerta cerrada.  
Bandera 210 = 10 : Puerta abierta.

Y ya tenemos todo dicho, ahora la rutina:

- TABLA DE RESPUESTAS -

```
I NORTE _ AT 10 EQ 210 0 MESSAGE 5 DONE
I NORTE _ AT 10 EQ 210 10 GOTO 11 DESC
I SUR _ AT 11 EQ 210 0 MESSAGE 5 DONE
I SUR _ AT 11 EQ 210 10 GOTO 10 DESC
```

I ABRIR PUERTA ATLT 12 ATGT 9 EQ 210 0 MESSAGE 1 LET 210 10 DONE  
I ABRIR PUERTA ATLT 12 ATGT 9 EQ 210 10 MESSAGE 3 DONE  
I CERRAR PUERTA ATLT 12 ATGT 9 EQ 210 0 MESSAGE 4 DONE  
I CERRAR PUERTA ATLT 12 ATGT 9 EQ 210 10 MESSAGE 2 LET 210 0 DONE

Y ahí tenéis la rutina. Esta rutina, simplemente hace las funciones de abrir y cerrar la puerta, te avisa si la intentas abrir cuando ya lo está y hace lo mismo si esta cerrada e intentas cerrarla. También te castiga con un golpetazo si intentas atravesarla estando cerrada. Pero la rutina se puede arreglar (o mejor dicho: ampliar), y así puedo aprovechar para pedir os vuestra colaboración, mandando las contestaciones de las preguntas que yo os formularé sobre una de las rutinas que hayamos hecho, pero por esto no vamos a regalar nada (que más quisiera yo que andar repartiendo cosas entre los lectores) pero vuestro nombre saldrá publicado en esta sección como los que habéis contestado bien, y analizaremos vuestras respuestas. Espero que secundéis esta idea, pues puede ser muy beneficiosa para todos, pero si no respondéis se mete en el baul de los recuerdos y se olvida. De todas maneras la decisión está en vuestras manos.

La pregunta de este mes es:

¿Cómo haríais en la rutina de la puerta que en la descripción de la localidad apareciera el mensaje: "La puerta está abierta/cerrada" según correspondiera? Bueno, no os quejéis porque esta vez es muy fácil, pero la dificultad aumentará según el tipo de rutina.

Ahora la respuesta a un amigo mío:

Marcelino Villarino Aguilar me ha preguntado como hacer que en una localidad, si insultas a un personaje este se vaya enfadando poco a poco hasta llegar a un grado que te mate, pudiendo apaciguarlo pidiéndole perdón. Bueno "Marce" (de FDZ, Lugo), créo que la pregunta de poco le servirá a otros lectores, pero ahí va:



El personaje está en la localidad 10:

Habrà que poner los siguientes mensajes:

- 5- El tío parece ofendido en extremo.
- 6- El tío, ya a punto de estallar, te pega un mamporro que te manda a jupiter.
- 7- Parece que el tío se ha calmado.

- TABLA DE RESPUESTAS -

I DECIR FULANO AT 10 PROCESS 3

- PROCESOS 3 -

I \* \* PARSE

I INSULTO (CUALQUIERA) \_ EQ 5 0 MESSAGE 5 LET 5 5

I PERDON NOTEQ 5 0 LET 5 0 MESSAGE 7

- PROCESOS 2 -

I TIO CABREADO AT 10 EQ 5 1 MESSAGE 6 TURNS END

Bueno, por este mes se ha acabado, en el próximo número más.

J O N

---

## 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.

# 3PSOFT

## LOS PROFESIONALES DE LA AVENTURA

3PSOFT somos un grupo de programadores que hemos empezado a vender al precio más bajo con la mejor calidad.

Para Spectrum tenemos:

-PALACE HOTEL: aventura en la que eres un botones que busca a un asesino. Gráficos geniales y gran jugabilidad. 425 pts.

-NICK TRACY: eres el detective Nick Tracy y debes hallar a Helen Withaker. Logrado ambiente y muchísima adicción. 425 pts.

-D-37: llevas el papel de un militar que en la II Guerra Mundial debe realizar una peligrosa misión. Muy adictivo. 425 pts.

-LA ISLA DEL TESORO: basado en el famoso libro, consigue recrear su ambiente con perfectos gráficos en dos partes. 450 pts.

-RAISLIN: de ambiente mágico, te permite realizar varios hechizos en su amplio mapeado. Dos partes. 450 pts.

Los precios incluyen gastos de envío y con cada uno REGALAMOS la aventura JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO y demos de nuestros próximos juegos.

En PC hemos hecho: ORFEO Y EURIDICE, una aventura con música (posibilidad de tarjeta musical) y dos partes llenas de misterio y detallados gráficos (CGA/EGA). Al comprarla dos aventuras GRATIS.

Si quieres estar al tanto de todo lo relacionado con la aventura, rol, comics, wargames, juegos por correo, lo que pasa en Inglaterra y más, compra nuestro fanzine "El Aventurero"; por sólo 275 pts. recibirás 60 páginas sobre todo ello y más.

Infórmate escribiendo a 3PSOFT/ APDO. DE CORREOS 45.076/ 28080 MADRID, o manda tu giro postal o cheque a ANTONIO PELAEZ BARCELONA a la misma dirección.

# OPINIÓN

---

**P**or fin tengo en mis manos los tan esperados "Templos Sagrados". Introduzco el disquette con sumo cuidado (que vale 2250 ptas) y pulso "enter". Me pongo a jugar y ¿con qué me encuentro?, pues con una buena aventura, con sus más y sus menos, pero una buena aventura al fin y al cabo. Si he de ser sincero, diré que ni mucho menos me esperaba esto. La triste verdad es que me esperaba alguna panochada como otra cualquiera. ¿Qué por qué lo compré?, que le vamos ha hacer, soy un aventurero.

Después de haber jugado un poco, vino un amigo con la micromanía de Abril, diciéndome que la crítica no era muy buena. Leí la crítica y después miré el precio de la portada y me dije: Es increíble a lo que llegan a cobrar el papel reciclable.

Por favor, Micromanía, ¿cómo podéis decir que hace falta un giro hacia "La Espacial"? ¿Cómo ponéis a gente que no tiene ni idea a criticar lanzamientos de importancia?

Con el máximo respeto hacia aventuras AD y prometo que sin ningún ánimo de ofender a nadie, diré que "La aventura Espacial", no es una buena aventura, es más, para mi no entra en esta categoría. Más que otra cosa lo digo por los menús y demás historias. Y NOQHA (no quiero hablar) de las siglas...

Amigos de AD, os ruego que hagáis caso a los verdaderos aventureros de siempre que nunca nos cansaremos de teclear lo que haga falta, y si es necesario probaremos mil sinónimos diferentes. Y al crítico de Micromanía le diré que a ver si además de cansarse de teclear se cansa también de hablar de lo que no sabe.

Ya basta de aventureros con armadura de hojalata.

Jorge Fuertes Alfranca.



# ENTREVISTA:

## FRAN MORELL.



(De izquierda a derecha). Fran Morell y Xerone.

Os presentamos una entrevista que muchos de vosotros estabais esperando, BCL o Year Zero Software. Algunos los conoceréis en gallego, otros en inglés e incluso algunos en español. Su director Fran Morell contesta a nuestras preguntas.

ATE- ¿Cómo y cuando aprendiste a programar y cuales fueron vuestros comienzos?

YZ- Detesto decirlo, porque es hacer publicidad de algo despreciable, pero aprendí a programar BASIC en el colegio, sobre un ordenador TRS-80 que usábamos por turnos. Era el año 1982 y yo odiaba la asignatura, pero en 1984 me regalaron un Spectrum 48K y mi opinión cambió: comencé a programar porque los programas comerciales eran demasiado caros, y en 1985 nacio BCL. En 1987 leí sobre el PAW en una revista, compré el programa y contacté con gente como Kenny, o con

otros como Dan, con quién ya trabajaba haciendo comics. Así, hasta que en 1989 creamos "Year Zero" con otros objetivos.

ATE- ¿Qué diferencia hay entre BCL y Year Zero?

YZ- Year Zero Software es una sociedad por acciones: esto quiere decir que funcionamos a dos niveles; unos ponen el dinero (los accionistas) y otros el trabajo (programadores). Por supuesto, hay alguno que pone de todo (yo mismo) pero en la parte, digamos técnica, están Dan Colour y Xerome en los gráficos, y Kenny Murdocj y yo tecleando. También

tenemos colaboraciones más o menos eventuales como las de Tony "O'Sullivan", Carles Serrano o Milo Corral.

*ATE- Que tipo de ordenador empleáis y cual es vuestro método de trabajo.*

YZ- Tenemos tres Spectrums, un plus, un +2 y un +2A, tres versiones de PAW en inglés y en castellano, el GAC, y nada más. Yo programo sobre el +2A y los demás cada uno en lo suyo. A veces, lo único que se necesita es lápiz y papel: en general hay una "anarquía" tremenda en nuestro trabajo, pero lo que importa es el resultado.

*ATE- ¿Qué vías utilizáis para dar a conocer vuestros productos?*

YZ- Por ahora no hemos intentado nada "espectacular", yo lo que quería es primero lograr un cierto "nombre" a través de la distribución por bolsas de aventuras, fanzines, o simplemente enviando nuestro trabajo por correo, y luego sacar anuncios en alguna publicación: me parece que es importante tener cierta base para empezar a hacer publicidad, pero de todas formas hay que tener muy claro lo que se quiere, si divertirse programando o hacerse rico. En Year Zero tenemos distintas opiniones al respecto, y me temo que la mía, ¡no es la más clara!

*ATE- ¿Qué es lo que más tratáis de cuidar en vuestras aventuras?*

YZ- Lo más importante para mi en una aventura es el argumento, la idea-base y el guión sobre el que gira el programa, la parte técnica. Odio las típicas aventuras "tolkenianas" en las que siempre pasa lo mismo y no hay una lógica en el guión. No se puede hacer una aventura sólo metiendo elfos, duendes, cuevas y dragones sin un guión lógico. Hoy casi todos creen que aventurero equivale a adorador de Tolkien. Una vez tengas un buen guión, será difícil que falle el resto.

*ATE- ¿Cuánto tiempo le dedicas a la programación?*

YZ- Depende de muchos factores: puedo pasar un mes sin tocar el ordenador, por culpa de algún examen, pero en un par de días estar 30 horas al tecleando sin pestañear. Soy muy anárquico para esto, por que no me gusta tomármelo como una obligación, aunque a veces lo sea.

*ATE- ¿A qué se debe ese interés por hacer las aventuras en gallego?*

YZ- Al principio escribía en gallego por que para mí es lo normal, hablarlo y escribirlo, pero desde que tengo el PAW escribo en castellano también. Para mi es una especie de compromiso escribir en gallego, no creo que pudiera dejarlo definitivamente, y ahí está BCL para demostrarlo.

*ATE- ¿Qué opinas de la evolución del software de aventuras en España?. ¿Y*

*fuera de nuestras fronteras?*

YZ- Así en principio diría que AD es la gran protagonista de la historia, ellos se encargaron de despertar a una afición dormida y dispersa, pero cuando quisieron darse cuenta estaban monopolizando el mercado y eso no puede ser. Es mejor que existan varias compañías pequeñas, a las que no les desespere el perder dinero, porque ese es el "quid" de la cuestión. Quizá, y enlazando con lo que pasa fuera del Estado, en Inglaterra hayan llegado a la situación a la que estamos abocados nosotros, aunque por distintos motivos y caminos: aventuras "home-grown", sin riesgo de perder dinero, pero de más difícil acceso. Allí la afición es demasiado poderosa como para resistir, pero... ¿y aquí?

ATE- *¿De qué aventura te hubiera gustado ser autor?*

YZ- Sin duda, "DRACULA" es la mejor aventura que he jugado nunca. Yo no diría que es perfecta, pero sí la mejor: tenía el ambiente de terror, el guión, descripciones, jugabilidad, basada en un libro famoso, pocos gráficos, y una fenomenal publicidad proporcionada por la censura. ¿Qué más se puede pedir?

ATE- *¿Qué prefieres, 8 o 16 bits?*

YZ- Cualquier mejora técnica es buena, como cualquier futuro será mejor, pero hay que saber llevar las cosas: no se puede, así como así, dar la patada a los

8 bits, dejar de fabricar, pasarse en bloque a los 16... y es que no todo el mundo quiere abandonar sus buenos viejos programas, ni puede permitirse el lujo de comprar todo un sistema nuevo el triple de caro.

ATE- *¿Cómo ves el futuro del mercado de aventuras?*

YZ- Para contestar esta pregunta debería ser "Rappel", pero en fin... en mi bola de cristal veo masivas llegadas de "Amigas" y "Ataris", ¡quizá nuevos ordenadores de 16, 32 y 64 bits!. Pero la aventura, en cualquier forma, subsistirá mientras que haya alguien con la imaginación necesaria, que tampoco es demasiada.

ATE- *Proyectos, ilusiones...*

YZ- Los proyectos más inmediatos en que trabajamos son "TERROR FROM SARNATH", y "TIJERAS" (para 128K). Saldrán un día de estos, ¡palabra!. También nos gustaría poder llegar a comercializar un programa que hicimos sobre la película "El corazón del Ángel", y... pasarnos a los 16 bits, ¡abandonando a los usuarios de 8 bits!.

ATE- *Algo que quieras decir (algún consejo, reproche, llamamiento, etc...).*

YZ- Quisiera pedir a todos los programadores de la competencia que se retiren (es broma, claro...¿o no?). Para nosotros es una gran satisfacción el que de nuestro hobby puedan disfrutar cientos de

aventureros, y en cierto modo ha sido una gran sorpresa el éxito de nuestros programas. Esperamos seguir contando con apoyos para en un futuro no muy lejano producir cada vez más y mejor.

ATE- Muchas gracias Fran, esperamos disfrutar muy pronto de las nuevas aventuras de Year Zero Soft.

CAAD - CLUB DE AVENTURAS AD

El Club al que todo aventurero debe pertenecer.

- NO por ser el más veterano.
- NO por ser el mejor realizado.
- NO por ser el que cuenta con más socios.
- NO por que puedas ver respondidas tus dudas.
- NO por las soluciones que incluye.
- NO por la tarjeta personal de socio.
- NO por estar en contacto directo con AD.
- NO por tener la mejor relación calidad/precio.
- NO por sus secciones de programación.
- NO por sus artículos especializados.
- NO por sus pasatiempos aventureros.
- NO por los anuncios gratuitos.
- NO por su Bolsa de aventuras exclusivos.

SI NO por que... es lo menos que se merece un sufrido aventurero.

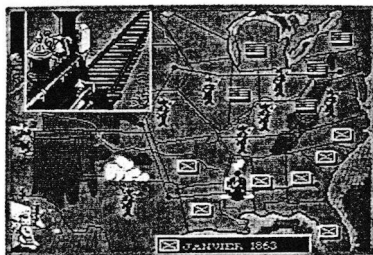
Escribenos y te contaremos con más detalle:

CLUB DE AVENTURAS AD  
Apartado de Correos 319  
46080 VALENCIA

# NORTE Y SUR

**H**ace ya más de un año, salió al mercado un programa arcade-estratégico basado en los personajes creados por Lambil y Cauvin: Les Tuniques Bleues, los cuales participaban en una guerra de sobra conocida por todos, con cierto realismo y mucho humor: La guerra de la secesión de los Estados Unidos. Pero como estaba empezando a ser costumbre (ahora ya lo es) aquel programa sólo salió para las máquinas de 16 bits, pero parece que los franceses de Infogrames no nos han querido dejar en la estacada.

El programa en sus versiones de Amstrad y Spectrum ha sido realizado por el grupo catalán New Frontier, que ya nos habían sorprendido anteriormente con Hostages (también de Infogrames). Este programa puede ser resumido en una palabra: ESPECTACULARIDAD.



El programa viene en una caja de las nuevas de Erbe (sí, esas de cartón que no tienen tapa y que se estropean como nada), pero la gran sorpresa es abrir la caja y ver que tiene: Dos cintas (caray, la cosa promete). En las instrucciones se te explica claramente el funcionamiento del programa por todos de sobra conocido, pero lo explicaré por si hay por ahí algún despistadillo. El programa es una excelente mezcla de arcade y estrategia en la que en un mapa de los Estados Unidos deberás mover tus ejércitos representados por un militar de cada bando y en cuanto entres en combate con otro ejército enemigo el programa te llevará a otra zona (batalla campal) donde se verán tus ejércitos (infantería, caballería y cañones) a un lado, y los del contrincante (manejado por el ordenador o por un amiguete) al otro, y lo único que tendrás que hacer es eliminar todos los batallones del contrario, y así hasta acabar con todos sus ejércitos.

Pero la cosa no acaba aquí, pues la cantidad de cosas que vas a poder ver y disfrutar en este programa es inimaginable. El mapa está francamente bien realizado y todos los gráficos del programa están diseñados con gran acierto y sentido del humor. Para los que habéis visto la versión de 16 os diré que la presentación es totalmente idéntica a la de sus hermanos mayores, el tío en el caballo tocando la trompeta y tirándola al aire, la música... pero en esta parte sólo podrás seleccionar tres idiomas y no 5 como en 16. Después, el menú de opciones se ha reducido a unas ventanas con los

mismos gráficos que para avanzados en los cuales podrás seleccionar, como por ejemplo: la dificultad (representada por un año desde el 1861 hasta 1864), el número de jugadores (1 o 2), y lo más interesante del programa: Los desastres.

#### DESASTRES:

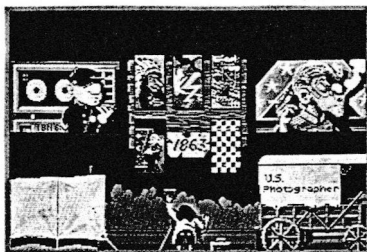
Los indios: Por la zona Oeste del mapa se podrá ver a un indio el cual estará atento a cualquier ser vivo (sea del bando que sea) y, a veces (casi nunca más bien) empezará a hacer señales de humo, acto seguido atacará al ejército que haya visto eliminándolo totalmente. Los mejicanos también podrán atacar. Os recomiendo que no os toméis a la ligera a estos pieles rojas, pues a mí, una vez me destruyeron un ejército de 12 hombres de infantería, 9 de caballería y 3 cañones (o sea lo máximo que se puede reunir en un sólo ejército), así que ojo.

La tormenta: Una tormenta se paseará por todo el mapa y al ejército que pille en su deambular le impedirá moverse mientras esté sobre él.

Los refuerzos europeos: Cada cierto tiempo vendrá un barco europeo al puerto de Virginia del Sur, y según a quién pertenezca ese estado dejará un ejército completo de ese bando.

Otro de los platos fuertes del programa es el modo estratégico o arcade. En el primero no tendrás que atacar el fuerte ni luchar en la batalla campal. El ganador lo decidirá el ordenador.

Conquista del fuerte: Cuando entres en un estado enemigo que tenga una ciudad pasarás a otra parte arcade del programa, en la que tendrás que alcanzar la parte más oriental del fuerte para quitar su bandera y poner la tuya (contra reloj, por supuesto), pero el enemigo no se quedará de brazos cruzados y te mandará soldados para impedirte el avance. Esta es una de las partes más entretenidas del programa (sobre todo en dos jugadores), a mí particularmente me encanta ser el que defiende el fuerte, pues manejas a todos los enemigos que lanzas contra el invasor.

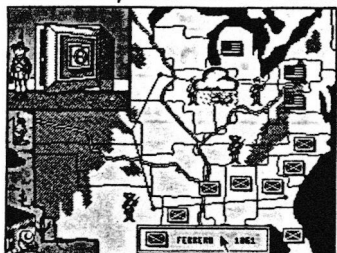


Otra cosa del mapa que merece ser mencionada es que el mapa tiene una serie de líneas ferreas que en cuanto tengas en tu poder dos ciudades unidas por ferrocarril, después de cada turno un tren atravesará dichas líneas dejando en la ciudad de destino una

cantidad de dinero con la que podrás comprar más ejércitos, pero si entre las dos ciudades hay algún ejército enemigo, este podrá interceptar el tren y quedarse con el dinero.

#### DIFERENCIAS ENTRE LAS VERSIONES 8 y 16:

En primer lugar la animación y la música que aparecía mientras el tren viajaba de una ciudad a otra ha sido eliminada y sólo se verá al tren atravesar las líneas ferreas (pero el gráfico del soldado y la caja de caudales si que está). El gráfico animado del cañonazo antes de la batalla campal también ha sido eliminado. El del fuerte idem de lienzo y tres cuartos de lo mismo con el gráfico de interceptación del tren.



Pero sin duda la mayor perdida del programa es que se ha eliminado la fase del tren, aquella en la que un soldado tenía que alcanzar la cabina del tren para conseguir interceptar el envío de dinero a la ciudad (aunque en Microhobby y en las instrucciones dice que sí la hay, pero os juro que yo no la he visto, y tampoco viene en ninguna de las dos cintas), en cambio sí se intercepta o no el envío es elegido por el ordenador.

Otro de los grandes fallos es el final, ¿recordáis los dos gráficos animados, el de el perdedor y el de el ganador?, pues en esta versión sólo aparece el del ganador y sin animación, pero eso sí, a todo color y con unos gráficos increíbles, como todos los del programa, el cual ha sabido manejar perfectamente los atributos del Spectrum consiguiendo un colorido asombroso.

Después de todo nuestro Spectrum no puede compararse a un Amiga o a un Atari, pero quizás no deberíamos comparar esta versión con la de 16 bits, pues, después de todo, a nuestro Spectrum no podemos sumarle bits aunque queramos. Por lo tanto, por sus increíbles gráficos, por su buena música y por su gran sentido del humor, afirmo rotundamente que este North and South es uno de los mejores programas realizados para nuestro ya vetusto Specey.

Un aplauso a Infogrames y sobre todo a New Frontier y que sigan así.

J O N



**SOLUCIÓN:**

*Excalibur, Swordofkings.*



P. Jordi 91

En este caso se trata de una aventura en inglés que yo considero bastante fácil y muy apropiada para iniciarse en este tema. Los problemas no son nada difíciles, no hay laberintos y queda bastante claro la relación de los objetos con su utilidad.

Nuestra misión es entrar en el castillo de Camelot, coger la espada mágica Excalibur y entregársela al Rey Arturo.

Vamos a empezar. Nos encontramos en nuestra casa. Lo único que podemos llevarnos es una escalera de mano, así que la cogemos y nos vamos hasta un árbol que hay por las inmediaciones y que nos cierra el paso hacia el norte. Apoyamos la escalera en el árbol y subimos hasta un mágico habitáculo en el que encontramos una espada. Volvemos a bajar, recogemos la escalera y seguimos explorando. Encontramos a una vieja que vende lámparas, pero, desafortunadamente, no tenemos dinero. Más al sur encontramos una grieta que nos impide el paso. Rompemos la escalera y obtenemos una pértiga con la cual, podemos cruzar la grieta al estilo Sergei Bubka.

Al sur de la grieta, rebuscando entre los troncos, encontraremos un hacha. Entre unos matorrales, se encuentra una llave de marfil. Es la llave del Castillo de Camelot.

Después de coger estos objetos, volvemos a pasar la grieta, nos dirigimos hacia Camelot hasta toparnos con un caballero-demonio al que no tendremos dificultad de matar con la espada. Después de este encuentro, llegaremos al castillo sin ningún problema. Abriremos la puerta y

empezaremos a explorarlo.

En una de las salas encontraremos una moneda. Ahora, debemos ir a comprar un candil a la vieja y regresar a la sala en la que se encuentra un trampilla en el suelo. Rompemos la trampilla con el hacha y bajamos. También aquí encontraremos un horrible monstruo. Se trata de un gusano gigante de las profundidades al cual podremos vencer encendiendo la lámpara, ya que la luz acabará con su amenaza. En estos subterráneos encontraremos un montón de sal, que debemos coger.

Subimos de nuevo a la planta superior y proseguimos la exploración. Ahora nos topamos con una criatura de hielo. Lanzamos la sal a la criatura y esta se deshaz. En esta sala hay una tinaja de aceite que vamos a necesitar. Proseguimos hasta encontrar una sala con un torno para levantar una reja y la armería en la que se encuentra la espada de Excalibur.

Engrasamos el torno y lo accionamos con lo que abriremos una reja de cierta sala por la que no podíamos pasar.

Vamos para allí y nos damos de bruces con el malvado mago de turno que nos lanza el correspondiente hechizo. Usando la espada, reflejamos el hechizo que dará de pleno en el mago fulminándolo.

En una habitación contigua encontramos al rey durmiendo. Ya sólo nos queda despertarlo y entregarle la espada, el cual, agradecido, nos nombrará Caballero de la tabla redonda y nos colmará de honores.

Sir DANIEL

SOLUCION COMPLETA: (sólo para descerebrados)

GET LADDER - N - N - E - E - N - LEAN LADDER - U -  
GET SWORD - D - GET LADDER - S - S - S - BREAK  
LADDER - CROSS CHASM - S - GET LOGS - EXAMINE LOGS  
- DROP LOGS - W - EXA MINE BUSH - GET KEY - E - N  
- CROSS CHASM - DROP POLE - N - E - KILL DEMON  
WITH SWORD - E - E - UNLOCK DOOR - OPEN DOOR - E -  
E - S - E - GET COIN - W - N - W - W - W - W - W -  
BUY LAMP - E - E - E - E - E - S - BREAK TRAPDOOR  
- D - S - LIGHT LAMP - S - GET SALT - N - N - U -  
E - E - THROW SALT TO CREATURE - GET CAN - N - E -  
GET EXCALIBUR - W - OIL W INCH - TURN WINCH - S -  
W - W - N - N - N - REFLECT SPELL WITH EXCALIBUR -  
W - WAKE KING y... F I N

Sir DANIEL

---

### ANUNCIOS. TARIFAS

---

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

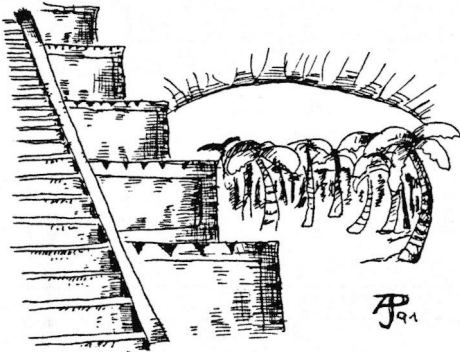
1/4 de página.....	500 Ptas.
1/2 de página.....	1000 Ptas.
1 página.....	2000 Ptas.
Contraportada.....	3000 Ptas.

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

## SOLUCIÓN:

# Los Templos Sagrados.

Al poco de salir este programa, llamasteis varias personas con preguntas sobre él. Perdonadme, pero de el único que me acuerdo es de "Antonio" de "Orihuela" que concretamente preguntaba como pasar al maldito jaguar. De los demás, el más avanzado me preguntó que para que servían los bloques de los R@@\$!!!.



Inmediatamente me puse a jugar con un amigo y en dos tardes conseguimos resolver la primera parte, así pues he de agradecer la colaboración estelar de "Avelino Gonzalez" (Sam adventures division) sin el cual no hubiera sido posible realizar este artículo.

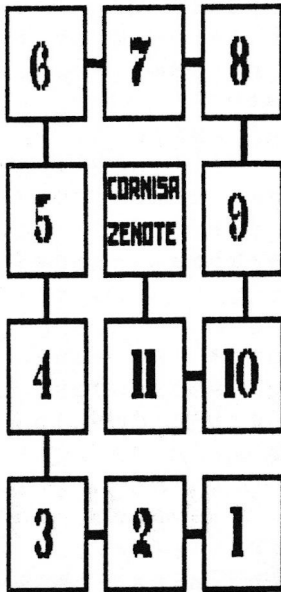
Espero que todos quedéis, de momento, satisfechos con estas ayudas que son, casi, una solución completa. Si os queda alguna duda, preguntad.

### AYUDAS:

- 1- Si examinamos el suelo de la barca, encontramos algo muy apetitoso para Kuill (aunque no sirve de nada dárselo).
- 2- El hacha se hace con la hachuela, la liana y el palo.
- 3- Para matar al mono, meter la púa del cactus en

**-ESPIRAL CUADRADA-  
A.T.E. Planner 1991**

**Los Templos Sagrados.  
Aventuras AD**



- 1 - Entrada.
- 2 - Chiccan y selva.
- 3 - Selva.
- 4 - Cimi.
- 5 - Manik.
- 6 - Ik y selva.
- 7 - Akbal y selva.
- 8 - Selva y mar.
- 9 - Kan y mar.
- 10 - Lamat y mar.
- 11 - Oc.

**The Dark Master.**

la fruta que hay en el suelo de la pantalla de las cañas y meter la fruta en la caña. Por supuesto luego hay que soplar.

4- Al pozo se baja sin llevar ningún objeto y como no se puede subir con la estaca, primero hay que lanzarla fuera.

5- Al jaguar hay que matarlo con la estaca.

6- Para recorrer la espiral cuadrada hay que mover los siguientes bloques:

ESTANCIA 1 : N I y N D.  
ESTANCIA 3 : N I, N D y E D.  
ESTANCIA 6 : S D y E I.  
ESTANCIA 8 : O I y O D.  
ESTANCIA 10: S.  
ESTANCIA 11: Poner collar sobre el bloque del suelo.

N=Norte S=Sur O=Oeste E=Este  
I=Izquierda D=Derecha

7- La cuenta del altar se coge con la red (Spectrum y CPC) o con la piel del mono (PC, AMIGA, etc...), la palabra mágica es "despellejar".

8- La tabla de "Muluc" está en una de las estancias con pared de selva. Basta con examinar la selva. La tabla de "Cimi" está debajo de una losa en la estancia número 4.

9- La cuenta de "Oc" se coge llevando la ristra con todas las demás, así bajará.

10- Las tablas hay que dejarlas en las siguientes estancias:

Estancia 2	- Lamat	Estancia 3	- Akbal
Estancia 4	- Chiccan	Estancia 6	- Kan
Estancia 7	- Cimi	Estancia 8	- Manik
Estancia 9	- Muluc	Estancia 10	- Ik

11- Hay que llevar los troncos y la liana a la cornisa y hacer la balsa con tres de ellos.

12- Hay que dejar un tronco en la estancia 11 y atarlo a una liana. Después atamos la liana a la balsa en la cornisa y la empujamos hacia el agujero.



Entramos, subimos a la balsa, la desatamos y partimos rumbo a la segunda parte.

## SEGUNDA CARGA:

RED HERRINGS: Estela, idolo oro, sogá (no sirven mas que para mosquito del aventurero y deleite del gionista, que también tiene derecho a disfrutar).

1- Baja de la balsa, cógela antes de que se aleje, nada hacia la orilla, sube de nuevo y vuelve a bajar.

2- En la primera pantalla que te encuentras al desembarcar puedes arrancar un manojo de cañas, la única salida es Oeste.

3- En la casucha de los excavadores no esperes encontrar la pala. Abre el cajón y coge la plomada. Súbete a la mesa y de ahí al techo. Coge la botella, rómpela y coge lo que quede.

4- En la pantalla de la piscina, lanza la plomada varias veces hasta que enganches la escalera. Tira de la plomada y CRUZA la piscina para coger la caracola. Si quieres puedes coger la escalera, pero no te servirá mas que para apoyarla en la estela, subir y coger el idolo, o sea, de nada.

5- En la mitad de la pirámide sopla la caracola, enciende las cañas con el fondo y salta. Por lo visto los suicidas le hacen mucha gracia a los dioses y flotarás hasta el suelo. Deja las cañas y entra en el nicho, coge el idolo de basalto, empuja la losa y sal.

6- En la laguna de Sakacal, empuja la barca sube y espera a llegar a donde los matorrales. Examínelos y coge la hoja de la pala. El mango lo encontrarás

en la pantalla de los nichos.

7- Entra en el palacete con un manojo de cañas encendidas, examina la pared e introduce el idolo de basalto en el orificio. Empuja la losa y entra en la sala de ritos. Coge todo y al salir no te olvides de sacar el idolo del orificio, lo necesitarás.

8- Ve donde las abejas, enciende unas cañas y sube al monticulo, cava dos veces, entra, examina el pasadizo, coge las raices, mueve las piedras, entra en el pasadizo, coge la oveja y el idolo, sal al monticulo, dale la poción a la ovejita para que no se convierta en "polvo de siglos" (bien por el guionista) y llevatela al circulo de sacrificios. Es impresionante la tecnologia de esos tiempos en cuanto a conservaci6n de alimentos se refiere.

9- Pon a la oveja en el circulo de sacrificios y pégale una puñalada traperera. "Fuerzas místicas" actuaran y te abrirán un camino al Oeste.

10- Si no llevas el idolo de basalto morirás.

11- Al Oeste hay uno de los dos "PSTs" (Personajes Seudo Tontos) de la aventura que te pedirá tu objeto más preciado. Dale el idolo de barro (no es que le tengas mucho aprecio pero en fin...) y te permitirá pasar, con lo cual verás los asombrosos mensajes y efectos finales de esta aventura.

Observando el juego a vista de pajaró no se me ocurre más que felicitar a los gráfistas por su excelente trabajo, que digo excelente... imagnifico, sublime, colosal!!

THE DARK MASTER  
(Sigo siendo el "number one")

# Dentro del Saco....

## Excessus.

Título: Excessus

Tema: Fenómenos Parapsicológicos.

Empresa: Wazertown Works S.L.

Programador: Carlos Sisi.

Distribuidor: Exclusiva ATE.

Continuamos con esta sección dedicada a comentar las aventuras de nuestro saco. En esta ocasión, vamos a criticar lo incriticable, una aventura de "Carlos Sisi".

Nos encontramos en una mansión bastante grande, más concretamente en el salón, frente al cadáver de la señora Clever. A partir de ahora, vamos a observar cosas extrañísimas, como una lámpara que cae del techo en el momento menos oportuno, un teléfono al que le da por sonar y transmitir gemidos e incluso un espejo que esconde algo más que las imágenes que refleja. Un ambiente muy típico en los productos de esta empresa.

"Excessus" es uno de los primeros programas de Carlos, y aunque se nota que las cosas no están del todo pulidas, esta aventura deja entrever el buen hacer de Wazertown Works.

La presentación en pantalla es bastante decente, sin llegar a ser maravillosa, pero el texto se lee muy cómodamente y el juego de caracteres es muy legible. Cabe señalar que esta aventura no tiene gráficos, salvo el de presentación, pero no le hacen ninguna falta ya que el autor nos describe las cosas maravillosamente. Esta es una de esas aventuras en las que no te molesta en absoluto la falta de gráficos, ya que comprendes que de otra forma no hubiera sido posible meterla en un 48.

Los PSI son, como corresponde a su autor, muy buenos,

aunque no alcanzan el nivel de programas posteriores como por ejemplo "Heresville". Hay cuatro o cinco PSI pululando por toda la casa (entre ellos un gato) y estos personajes se mueven con total libertad e independencia, eso sí, haciendo un buen uso del comando "MOVE" para que su movimiento sea real e indicándonos en cada momento hacia que dirección se han movido.

Los personajes disponen de una personalidad propia y se comportarán con arreglo a sus costumbres. De su colaboración depende gran parte de la aventura.

Los problemas a los que hay que enfrentarse son lógicos y entretenidos en su mayoría, aunque en mi opinión hay alguno que le resta bastante jugabilidad (como el del sillón), pero en general es un rompecabezas muy bien diseñado.

Para terminar, os diré que no alcanza el nivel de los últimos trabajos del sello, lo cual es muy lógico, pero que aun así es un aventura fantástica y que a mi me enganchó desde el primer momento. También creo que merece la pena comprarla, ya que se vende junto a "Heresville", también del mismo autor y con una programación algo superior. Una magnífica oportunidad de tener las dos por 400 ptas.

THE DARK MASTER

# Saco de Aventuras

<b>1</b>	LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE Autor: Daniel Querol Burès Versión: Spectrum 48K
	LA MALDICION DE LOS MAC LEOD Autor: Daniel Querol Burès Versión: Spectrum 48K

<b>2</b>	EXCESSUS Autor: Carlos Sisi Versión: Spectrum 48K
	HERESVILLE Autor: Carlos Sisi Versión: Spectrum 48K

---

**0**s recordamos que las aventuras sólo se venden en cinta, y que en cada cinta hay dos aventuras. Además puedes pagar de tres formas diferentes: por giro, cheque (CAI, SANTANDER, BBV y CAIXA) y contra reembolso (a esto último hay que sumarle los gastos de envío). Indicando en el giro o carta el número de la cinta que quieres recibir. Cada cinta cuesta 500 ptas (400 si eres suscriptor).

---

**¿**Has realizado alguna aventura con la calidad suficiente como para venderla? ¿Te gustaría darte a conocer en este difícil mundillo?

Todos aquellos que quieran ver su aventura en el Saco de Aventuras, no tienen más que enviárnosla (incluyendo mapa, solución, argumento y objetivos de la aventura) y en un pequeño plazo de tiempo verás como tu aventura estará incluida en estas páginas. Muchos otros lectores lo han hecho. ¿Por qué no te animas?

Todo el correo relacionado con el Saco de Aventuras deberá ser enviado a:

José Enrique García Martín  
C/Herrerín, N.1 4. Izq.  
50002 Zaragoza

---

## SUSCRIPCIONES

---

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

Por sólomente 1000 (mil) pesetas tendrás derecho a recibir 1 revista mensualmente durante cuatro meses y sin gastos de envío.

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

Nombre: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_  
Apellidos: \_\_\_\_\_  
Domicilio: \_\_\_\_\_  
Localidad: \_\_\_\_\_ Provincia: \_\_\_\_\_  
C. Postal: \_\_\_\_\_ Teléfono: \_\_\_\_\_

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

(Recorta o copia este cupón)

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

---

## SUSCRIPCIONES GRATUITAS

---

Si, habeis leído bien. Todo el que quiera, puede disfrutar de una suscripción (cuatro números) gratuita. Para ello, sólo has de conseguir que tres de tus amigos, se suscriban al fanzine y que indiquen en su carta o giro lo siguiente:

SOCIO CAPTADO POR: (Y tu nombre completo).  
Cuando hayan llegado los tres, empezaremos a enviarte los fanzines. Fácil, ¿no?.





