

# El Aventurero.

REVISTA ESPECIALIZADA DE ROL, ESTRATEGIA, LITERATURA FANTÁSTICA, CÓMIC Y AVENTURAS POR ORDENADOR.

MODULO  
RUNE QUEST

COMENTA-  
RIO TRAVE-  
LLER

COMIC:  
CORTO MAL-  
TES

NUMERO ESPECIAL

CIENCIA - FICCION

Nº 7

250 PTS

ARG.

**ESQUIZOFRENIA PRESENTA:**

**"LA GRAN AVENTURA ESPACIAL"**

LA PRIMERA AVENTURA CONVERSACIONAL ESPAÑOLA HECHA EXCLUSIVAMENTE PARA AMIGA.

LA PRIMERA AVENTURA CONVERSACIONAL ESPAÑOLA CON MUSICA.

INCLUYE GRAFICOS CON 4.096 COLORES.

PRECIO: 800 PTS. (INCLUYE DOS DISCOS).

SI QUIERES RECIBIR MAS INFORMACION ESCRIBE A:

ESQUIZOFRENIA  
APDO. 1.544  
50.004 ZARAGOZA

¿Te gustaría tener una de nuestras camisetas?

¿De "Esquizofrenia" o "Electricals Xips"?

Si dispones de un ordenador Commodore Amiga y quieres tener una camiseta con tu dibujo favorito (formato IFF) también nos la puedes pedir.

Lo único que tienes que hacer es enviarnos un giro de 500 pts. a:

ESQUIZOFRENIA  
"Camisetas a 5 libras"  
APDO. DE CORREOS 1.544  
50.004 ZARAGOZA

Donde tienes que poner los siguientes datos: NOMBRE/ APELLIDOS/ DIRECCION/  
PROVINCIA/ LOCALIDAD/ CODIGO POSTAL/ TALLA.

Y además indicarnos el modelo que quieres: MOD. 1 ("ESQUIZOFRENIA"), MOD. 2 ("ELECTRICALS XIPS"), MOD. 3 ("LA GRAN AVENTURA EN LAS ISLAS SALOMON"), MOD. 4 ("CUANDO LLEGA LA NOCHE"), MOD. 5 ("FREEZE ALIENS"), MOD. 6 ("CAPUTXETA NEW'S TALE"), MOD. 7 ("LA GRAN AVENTURA ESPACIAL"), MOD. 8 ("SALIO DEL INFIERNO"), MOD. 9 ("J.S.F.K."), MOD. 10 ("EL DORADO"), MOD. 11 ("AVENTURAS EN LA TIERRA MEDIA), MOD. 12 ("MINDHA Y LA GUARIDA DE LOS TROLLS"), MOD. 13 ("EL REGRESO DE LOS UNICORNIOS"), MOD. 14 ("ESQUIZOFRENIA & ELECTRICALS XIPS"), MOD. 15 ("3PSOFT"), MOD. 16 ("EL AVENTURERO"), MOD. 17 ("KRIS KROSS"), MOD. 18 ("MARIO BROS"), MOD. 19 ("VARIOS I"), MOD. 20 ("VARIOS II")

# Comunicado

Queridos lectores, gracias por seguir leyendo nuestra revista y dotándonos de vuestra confianza. En este pequeño comunicado nos gustaría recordaros a todos lo importante que es para nuestra revista la colaboración de todos vosotros. Esta colaboración no se limita a leerla, también os agradeceríamos que nos enviaseis vuestros artículos, comentarios, quejas, en fin, que si a alguno le apetece escribir sobre su juego favorito, o mandarnos el último módulo de rol que ha inventado, o cualquier otra cosa parecida, desde aquí os animamos. Recordad que muchos de los artículos que se publican no son escritos por redactores, sino por muchos de nuestros lectores que nos los han enviado. Animate tú si aún no lo has hecho y envíanos tu colaboración. Estaremos encantados de publicarla. Hasta entonces, ¡saludos aventureros!

La redacción.

Director: Antonio Peláez Barceló. Subdirectores: Alfonso y David Pérez Martínez  
Redactor jefe: Carlos Martínez Aguirre.  
Redactores: Jose Ruiz Cristina, Ban-Kabilan, Alberto Cuesta, Juan Antonio Valiente, Jorge de Ory Murga, Javier Maqueda Sánchez, José Luis Villapalos Llobregat, Juan Manuel Zapata, Susana Villapalos Llobregat, Miguel Angel del Aguila y de la Puente.  
Delegados en provincias: Navarra: Ricardo Oyón. Zaragoza: Daniel Valiente Serrano. Valencia: Raul Pérez Antón.  
Agradecimientos: a Victoriano Gómez y a Juan Manuel Zapata por su colaboración.  
Beneficios: Esta publicación no pretende conseguir beneficios económicos.  
Colaboraciones: todas las colaboraciones serán premiadas con un número gratis.  
DIRECCIÓN: ANTONIO PELAEZ BARCELÓ./ APDO. 45076/ 28080 MADRID

## SUMARIO

1. JUEGO POR CORREO ..... 4
2. MODULO RQ (II) ..... 6
3. COMENTARIO SPECTRUM: CHICHEN ITZA . 12
4. COMENTARIO PC: MCMURPHY'S MANSION . 15
5. COMENTARIO SPECTRUM: TCH ..... 17
6. COMIC: CORTO MALTES ..... 19
- POSTER DE R. OYON Y MAPA CHICHEN ITZA
7. EL DOMINIO DEL DRAGON (6) ..... 21
8. OPINION ..... 23
9. COMENTARIO ESTRATEGIA: ARMADA 2525. 24
10. COMENTARIO AMIGA: FUTURE WARS ..... 26
11. COMENTARIO ESTRATEGIA: HITLER'S WAR 28
12. LA AVENTURA EN INGLATERRA ..... 30
13. COMENTARIO ROL: TRAVELLER ..... 33
14. INFORME AVENTURAS DINAMIC (y 3) ... 35
15. YO, BOBBIN ..... 38

### ESPECIAL C.F.

1. COMUNICADO ESPECIAL ..... III
2. EN BUSCA DE LA DEFINICION PERDIDA. IV
3. LA ATRACCION DE LA CIENCIA FICCION VI
4. LOS GRANDES AUTORES ..... VIII
5. EL VOCABULARIO DE UN FAN ..... XIX
6. CIENCIA FICCION Y COMIC ..... XXII
7. LOS SUBGENEROS DE LA C. F. .... XXVI

## JUEGO POR CORREO.

**E**n este número vamos a pasar a analizar en profundidad el desarrollo de NEW AGE, ese nuevo JPC que ya muchos de vosotros conocéis y que tan buena aceptación, por su gran calidad, está teniendo entre sus clientes.

Ya hablamos en números anteriores del manual de instrucciones, reglas, características, ... Ahora pasaremos a lo que es el juego en sí: los turnos.

Con el primer turno recibes en primer lugar el historial de tu personaje. En esta hoja vienen incados tu nombre, altura, peso, raza, edad, sexo, grupo sanguíneo,

estado social (soltero o casado), tu profesión, el planeta de residencia, el planeta de origen, tu perfil físico y tu perfil psicológico y por último el historial.

En el perfil físico se detalla con breves rasgos tu figura: complexión, pelo, ojos y algún que otro rasgo característico.

En el perfil psicológico se incluye la puntuación que has recibido en los test de inteligencia y la de tu memoria visual, un dato muy original y que no habíamos visto aún en ningún JPC. A continuación viene también explicado tu comportamiento en líneas generales y las fobias y/o vicios que puedas tener.

En el historial se incluye tu fecha de nacimiento, el país y datos sobre tus padres. A partir de ahí van desarrollando los rasgos más

# NEW AGE

## EL JUEGO DE ROL POR CORREO

## DEL FUTURO

importantes de tu vida, pasando por la adolescencia, la juventud y llegando al momento en que te encuentras actualmente.

Tras esta hoja nos encontramos lo que es propiamente el primer turno de juego, en el cual se relata con un magnífico estilo (el más cuidado de todos los JPC que hemos visto hasta ahora) lo que haces el día en que empieza este turno. Los autores de este juego no han buscado hacer algo frío y distante que tras unas fórmulas repetitivas se parezca a una especie de juego por ordenador, sino que (y este es uno de los grandes atractivos del juego) elaboran una auténtica novela en la que tú eres el protagonista, tú pones la acción y ellos la desarrollan con una precisión y cuidado de detalles nunca vistos en un JPC. Más que un JPC para varios jugadores parece como si jugaran solamente contigo.

Otro de los atractivos que tiene este juego es la gran variedad y cantidad de acciones que puedes llevar a cabo, pues el número de acciones es infinito (novedad que han incorporado junto con EL CUARTO SELLO) y puedes hacer lo que te dé la real gana, si bien es cierto que yo mismo en el primer turno no he buscado demasiadas acciones, si eres un jugador imaginativo puedes inflar tu carta de órdenes, que los creadores del juego nunca se quejarán.

En fin, tal como veíamos en las instrucciones, es éste uno de los mejores JPC jamás hechos y demuestra con creces que para hacer un buen juego por correo no hay

que irse a Inglaterra ni tener mucho dinero, sino solamente saber crear un ambiente real principalmente por medio de un gran estilo al escribir.

ANTONIO PELAEZ  
BARCELO

## MODULO DE ROL PARA RUNEQUEST "EL INSOLITO VIAJE A LA ISLA DE LOS GRIFOS (II)"

### 3. LOS PNJ COMPAÑEROS DE VIAJE.

Además de B.T. y los marineros hay, por supuesto, otros personajes que acompañan a los jugadores en este viaje, son:

3.1. La princesa traidora: durante el viaje llevará el pelo teñido de negro e intentará tapar su tersa y delicada piel con diversos potingues femeninos. Se hace llamar LHOURA, aunque su nombre real es BELISEA. Los PJ pueden hacer una tirada de conocimiento humano y si tienen éxito reconocerán que tras ese rostro desfigurado se encuentra una bella mujer e incluso puede que un miembro de la nobleza. Sus datos son:

FUE 9 CON 14 TAM  
15 INT 18 PER 17 DES 11  
ASP (disfrazada) 14  
(sin disfrazar) 18

A pesar de su disfraz vemos que la princesa conserva gran parte de su encanto personal y si no intenta seducirla ningún aventurero ella pasará al ataque. Además de hacer la tirada de HABLA FLUIDA, el aventurero que la quiera seducir debe tirar con éxito (INT+ASP)\*2. Si es ella la que intenta seducir el aventurero debe tirar únicamente PER\*5, si

esta tirada no tiene éxito ella se da media vuelta y se va. En cualquiera de los dos casos y de tener éxito la seducción el MASTER tirará 1d100 y si consigue menos de 18 (la INT de la princesa) ella se habrá enamorado locamente del PJ.

La princesa tiene algunos secretos que sólo revelará al PJ seducido, siendo su conversación con los otros personajes cortante e incluso maleducada. Si no está enamorada del PJ le dirá que es una pobre campesina que va a buscar a su hermano en la Isla de los Grifos ya que hacía tiempo él se internó en aquel triste lugar en busca de aventura y fama, y hace ya más de un año que no saben nada de él, por lo cual pedirá ayuda al PJ que si se intentara negar verá cómo ella cae a sus pies y llora desconsoladamente hasta que diga que sí.

Si la princesa está locamente enamorada del PJ le dirá, sin embargo, que es la princesa de KHALAM, que su padre es un viejo verde que la tiene siempre encerrada a ella para que no se rebele contra su poder tiránico y los malos tratos que le inflinge (azotes en su trasero, días enteros en calabozos oscuros, ...) y que ha conseguido escaparse gracias a algunos guardias que la apoyan y con los que ha planeado contratar a algún mercenario en la Isla e incluso buscar un príncipe para ella (diciendo esto pondrá ojos pícaros y dejará que la bese el PJ, pero nada más).

3.2. Los recién casados: son una feliz pareja que se pasará casi todo el viaje en

el camarote y que muy de vez en cuando saldrán a cubierta muy agarrados y enamorados para ver el mar. A B.T. no le gusta el feliz esposo (SHORON) porque pagó 100 p. más por no tener que remar y pasar el viaje con su esposa (BERLINDA), de todas formas el dinero que le han dado y el que les va robando poco a poco le compensa ligeramente de la falta de un remero.

Si están en la habitación el PJ puede DESLIZARSE EN SILENCIO (hacer tirada) y entrar a robar mientras los cónyuges están "a lo suyo"; pero si no están debe tirar TAM\*4 para que no le descubran y tendrá 1d10 minutos (o asaltos) para robar. En la habitación habrá 20.000 p. sobre una mesita, joyas por valor de 45.000 p. y una pequeña maleta de piel de oso cerrada con un candado cuya llave podrá encontrar escondida en un cajón si consigue éxito en una tirada de BUSCAR, si en otra tirada de BUSCAR tiene éxito verá que debajo de la cama hay una especie de trampa, pero sólo podrá abrirla si no están los esposos, ya que si no le descubrirán y siempre que se descubre a un ladrón en un barco se le ahorca.

El matrimonio no se dará cuenta del robo hasta el final del viaje, pero si roba la maleta denunciarán el caso con indignación y se registrará todo el barco en busca del vil ladrón.

Sus datos son:

-SHORON: FUE 17  
CON 16 TAM 17 INT 9 PER 9  
DES 14 ASP 10

-BERLINDA: FUE 9  
CON 9 TAM 9 INT 13 PER 10

DES 10 ASP 14

Si el PJ abre la maleta (no podrá forzarla, sólo podrá hacerlo con la llave y si intenta destrozarla su interior se verá igualmente destrozado) se encontrará con un libro titulado "Diario de ASTRON ROLAM" y una carta. El diario sólo tiene tres anotaciones, una al principio otra a mitad y una al final, la primera dice: KHALAM, primer día. Salgo de aquí dejando a mi joven esposa y a mi hija para buscar fortuna. Sé que el rey trama algo contra mí, por eso juro por todos los dioses que volveré con riquezas, gloria y el reino para mí.". Tras pasar unas cuantas hojas en blanco llega el PJ a la segunda anotación: "Ya no sé cuánto tiempo llevo en este estado en la ciudad de los orcos, hasta un hechicero me ha dicho que he sido abuelo de una preciosa niña, pero que no la voy a ver nunca. ¡Oh dioses!, ¡oh poderosas fuerzas!, os ruego que tan sólo una vez me dejéis verla aunque luego prosiga este martirio en vida.". La última anotación dice esto: "Hoy, por fin, me han concedido los hechiceros ver en sueñosa esa hermosa criatura, mi nieta, pero ella ya no es mi nieta pues mi peor enemigo se apoderó de ella desde que nació diciendo que es mi hija. Espero que algún día consiga leer este libro y restaure la figura de su verdadero abuelo. Me han dicho que me quedará para siempre en Ockless, para siempre o hasta que me llamen para ¡por fin! morir.".



3.3. Arnold Berenger: es un forzado idiota que se ha sumado al viaje sólo por el placer de la aventura. El es el único que no deja de remar en todo el día y parece ser el motor de la nave puesto que le encanta, según siempre dice, "crear músculos para tener un cuerpo perfecto". Su conversación es bastante monocrorde: músculos y cerveza, pero en seguida intentará trabar amistad con cualquier PJ para "tener muchas aventuras juntos y reírnos como niños. Ja, ja, ja".

Sus datos son:

FUE 20 CON 19 TAM  
19 INT 8 PER 10 DES 18 ASP  
14

#### 4. EL VIAJE.

Es un viaje relativamente corto, un día, pero como se sale por la tarde de ARTROKAM, hay que pasar una noche en el barco ...

El navegar discurrirá tranquilamente hasta que llegue la noche, por lo que

hasta entonces los aventureros podrán entablar relaciones con los ya referidos personajes, pero al

llegar la noche llegará el peligro. Es una noche casi totalmente oscura, no hay luna y además unas atenzadoras nubes cubren el cielo; la noche propicia para que se desencadene una tempestad y/o ataque un barco pirata.

#### 4.1. La tempestad.

Las aguas del estrecho que separa AISONLA de la Isla de los Grifos son muy turbulentas, por lo que nadie quiere cruzar ese estrecho de noche. B.T., como es un marino experto prefiere ir de noche, ya que además de que así roba más fácilmente a sus clientes, evita el asedio de los molestos Grifos, siempre hambrientos de carne humana y sobre todo de caballos. La noche dura unas diez horas y cuando vaya a empezar el DJ deberá tirar 1d10 para saber cuándo empezará la tempestad, si sale cero no



hay tormenta, si sale uno dura toda la noche, si sale dos desde la segunda hora de oscuridad, si tres desde la tercera, ...

Por cada hora de tempestad el DJ tirará 1d4 e irá anotando los resultados para luego determinar si la nave llega a su destino, o a otro. Además si hay algún personaje en cubierta deberá tirar DES\*2 para intentar agarrarse a algo y lograr un sitio seguro (p.e. un camarote), si falla se deslizará por la cubierta y caerá al agua si no consigue éxito en otras dos tiradas de DES\*2. Cualquier personaje que vea lo que pasa (incluso PNJ) puede decidir ayudarle lanzando una cuerda (todos los marineros tienen una y si cualquier PJ tiene éxito en BUSCAR encontrará 1d4 cuerdas en cubierta) para lo cual el propio personaje debe tener éxito en una tirada de arrojar y el jugador que se arrastraba en una de FUE\*4.

Cada dos horas el DJ debe tirar NAVEGAR por B.T., B.T. tiene 92 en NAVEGAR, pero si falla pedirá ayuda al PJ que tenga más alta su habilidad de NAVEGAR, si éste también falla el barco ira a la deriva y si no lo arreglan B.T. y el PJ en otra tirada de NAVEGAR el barco encallará y se hundirá arrastrando a todos sus tripulantes.

#### 4.2. El barco pirata.

Está hecho de un material similar a la madera, pero que es mucho más ligero y rápido, de hecho según la leyenda popular sacan dicha "madera" de unos árboles que hay al pie de la Montaña de los Grifos, pero B.T. nunca

creyó en ello, su versión es que tratan la madera normal con algún unguento.

Si el DJ tiene el suplemento de "El señor de las runas" le aconsejamos que se remita a dicho libro para hacer más realista el ataque, si no ahora le damos el sistema.

Los datos del barco pirata son:

Calidad del casco: 14  
Max. navegabilidad: 24

Ptos. de estructura:  
80 Longitud: 20 m.

Manga: 7m. Capacidad: 40 tons.

Borda libre: 1,7 m.  
Calado: 2 m.

Tripulación: 3 marineros y 18 remeros (todos ellos piratas).

El barco pirata encontrará a la tercera hora de la noche al de B.T., salvo que ya haya empezado la tempestad, estén todos los marineros completamente borrachos o saque el DJ en una primera tirada 98, 99 o 100 con 1 d100, ya que los piratas poseen una habilidad especial denominada "rastrear presas" en la que tienen un 97. La posibilidad de que los piratas estén borrachos es de un 55%, si sale un éxito crítico en dicha tirada todos están borrachos y aunque pasen delante del barco seguirán cantando "Asturias, patria querida". Si sale una pifia esa noche les entrará un odio repentino por el alcohol que encauzará más fuertemente su agresividad y por ello lucharán con más violencia y sin temer a la muerte. Si sale un éxito normal, sólo estarán borrachos 10 tripulantes (1 marinero y 9 remeros), pudiendo atacar el resto (aunque el alcohol

mermará sus facultades).

Los marineros dirigen el ataque y al tener la iniciativa (pues atacan por sorpresa) abordan al barco de los PJ, para lo cual deben hacer tres tiradas de ARROJAR los ganchos con los que atraen el barco hacia sí, si hierran una el barco se les aleja momentáneamente, pero pueden intentar otra que de tener éxito les acercará rápidamente; si fallan dos tiradas han errado el abordaje y desde el barco de BT les atacarán con armas arrojadas o pueden intentar el abordaje del mismo modo. Cuando hayan muerto cuatro (si estaban medio borrachos) u ocho (si no lo estaban) los piratas se batirán en retirada.

Datos de los piratas:

MARINERO: FUE 16  
CON 17 TAM 16 INT 15 PER  
15 DES 15

REMERO: FUE 18  
CON 18 TAM 17 INT 9 PER  
10 DES 15

PIRATA CON GARFIO  
(opcional): igual que marinero, sólo cambia FUE 18 INT 16 DES 12

El garfio de clavarse en el cuerpo de un adversario hace 1d6 de daño al entrar y 1d4 al sacarlo pues desgarrar la carne.

### 5. FIN DEL VIAJE.

Según haya sido el resultado de las tiradas en la tormenta llegarán los viajeros a un sitio u otro. Si no ha habido tormenta o el 4 ha sido el número que salió más veces llegarán a Puerto Soldado, si el 3 salió más veces a la desembocadura del río Midir, si el 2 entonces llegarán a unas ruinas costeras cercanas a los bosques élficos

y si el 1 habrán dado la vuelta para llegar a ARTROKAM, por lo que deberán repetir el viaje. Si ningún número predominó sobre otro el MASTER hará una tirada de 1d4 para así decidir.

En el próximo número por fin acabará este módulo (o por lo menos lo intentaremos), mientras tanto id jugando o si quereis variad la aventura a vuestro gusto.

ANTONIO PELAEZ BARCELO

### EL CIRCULO OLUCRIC

Por fin un club de clubs, de ámbito planetario, para el intercambio de módulos (caseros o de empresa), información sobre las jornadas que organiza la gente, información para aquellos que son cuatro "colgados" en toda una ciudad y los que están en un club masivo, y quién sabe, un circular informativo y coordinativo, un JPC y muchas cosas más en potencia.

Dirigíos a:

RAMON RIERA FONT  
AVGDA. DE FRANÇA 206  
SARRIA DE TER, 17840 (GIRONA)

# MUNDO SUBTERRANEO



(C) AAC 1991

Juan Manuel Martin Castillo(JON)  
Barrio das Chaves, 8  
27789 Fazouro, Foz  
LUGO

*us. Giro o Contrarreembolso(+Gastos de Envio)*

# CHICHEN ITZA

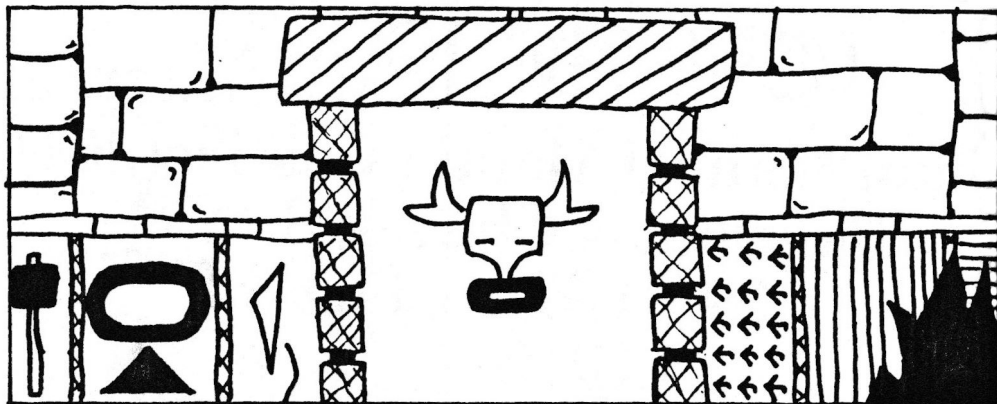
## CI-U-TAN-TRILOGY III

### AVENTURAS AD

**S**iguiendo el mismo estilo de su antecesor TULUM Y COBA, AD ha hecho una aventura algo rara, bueno, lo raro es su dificultad. Me explicaré: el comienzo es fácil, con cosas que no requieren estrujarse mucho los sesos y una importante ayuda por parte de las ins-

trucciones (algunos problemas te los dan casi resueltos por su poca lógica). Lo malo viene luego, cuando las instrucciones no te ayudan y te quedas totalmente bloqueado sin que se te ocurra nada y ya lo has probado todo.

En este caso, se echa en falta un comando AYUDA, sin el cual es casi imposible acabar la primera parte,



ESCRITURAS OSCURAS DEL AKAB D'ZIB.

motivo por el cual a mí tampoco me ha sido posible acabarla, y el presente comentario va sólo dedicado a ella.

En cuanto a los gráficos, escasos y poco pulidos, se ve que no les han puesto mucho interés (resulta que los interiores de los templos son todos iguales).

El desarrollo del juego es lento y monótono, puedes vencer una dificultad y luego otra, o sea, que los mayores problemas son cómo continuar. Para entender esto es mejor que juguéis pues es algo difícil de explicar.

En resumen, me ha parecido una aven-

tura aburrida, que te dan ganas, después de un tiempo, de no jugar más y lo dejas. De



todos modos, siempre diré que la mejor opinión es la que piensa uno mismo, sin importar lo que digan los demás.

Alejandro Fernández Monte.

A continuación incluimos una serie de pistas para que vayais avanzando en esta aventura:

-Atento a las faltas de ortografía, te pueden engañar.

-Haz mucho caso



de lo que pone en la 6ª página de las instrucciones: casi todo sirve.

-Fíjate bien en las localidades en que te quitan objetos y lleva siempre contigo la araña y la serpiente.

-Existen personajes que, al ir a darles un objeto, no están. Vuelve al mismo sitio donde los encontraste unos turnos después (atento a los borrachos).

-El sol de oro no lo lleves nunca al dios que está en el mercadillo hasta que descubras qué es lo que te pide y cómo conseguirlo.

-Los contenedores te servirán de mucho en donde está la estatua yacente con un cuenco mágico.

-Los alucinógenos, aunque te parezcan absurdos, tienen mucho sentido.

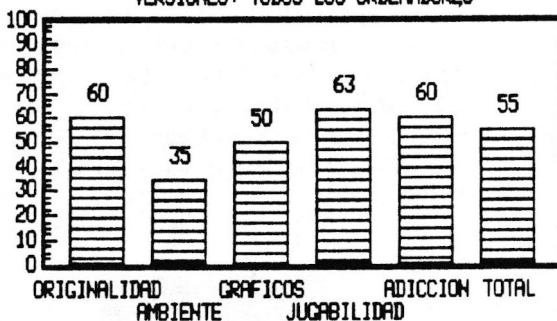
-Examina bien

todos los lados de la cúpula del observatorio.

-Documentate bien en enciclopedias y libros. Créeme, te servirá de mucho.

-Examina bien el templo de Kukulkan.

CHICHEN ITZA  
AD  
COMENTADO EN SPECTRUM  
VERSIONES: TODOS LOS ORDENADORES



## MCMURPHY'S MANSION.

### COMENTARIO DE AVENTURA DE PC.

Es ésta aventura posiblemente la de mayor calidad que puedas adquirir en "Shareware" en España e incluso supera con creces a aventuras profesionales (o no tanto) hechas para este ordenador pese a no tener gráficos, estar en inglés y no disponer del formato completo por ser precisamente de "Share".

Para los que no conozcáis lo que es el "Shareware" unas breves líneas de introducción. El "Shareware" es un método de venta ideado por los compatriotas de George Bush para vender un juego previa prueba y que desgraciadamente muchas veces se confunde con el dominio público. Cuando compras un juego de "Share" no compras el juego entero sino una parte importante de él, como una demo, para que puedas ir haciendo algo y ver si te gusta o no; si te gusta le pagas una cierta cantidad de dinero al autor y te da los ficheros o lo que falte del programa, si no, no pagas nada.

En este caso, como la aventura de MCMURPHY'S MANSION es muy amplia su versión "Shareware" (o sea, incompleta) puede ser comentada perfectamente, pero si alguno de vosotros quiere la versión completa ha de saber que debe pagar sólo

16 dólares y que además 2'5 dólares irán, según dice el autor, a alimentar a los hambrientos.

El argumento de la aventura no es demasiado enrevesado ni original, el caso es que un tío escoces tuyo ha decidido dejarte su inmensa fortuna tras su muerte, pero como este tío tuyo era muy aficionado a los juegos y en resumen era muy puñetero pues decidió que su heredero debería ser digno de su enorme fortuna y por ello la escondió en su casa. Tu misión es pues encontrar la fortuna para ser rico de una vez.

Ya hemos comentado que no tiene gráficos, pero las descripciones son muy completas y suplen perfectamente la falta de ellos. Pese a que el "parser" resulta algo anticuado admite gran cantidad de palabras y algunos sinónimos, cosa que no se suele ver en aventuras de este tipo, o sea, no profesionales.

Si hay algo por lo que sobresale esta aventura es sobre todo por su gran jugabilidad, el autor sabe lo que es una aventura y debe haber jugado unos cientos, porque, pese a ser una aventura muy difícil, se hace muy agradable de jugar. A ello contribuyen el gran número de localidades que ha incluido en el juego y que obligan a mapearlo o perderse irremisiblemente la facilidad con la que te puedes pasear por la mansión, pues si bien hay alguna puerta cerrada es incontable el número de localidades que puedes recorrer desde el principio del juego y por último también ayuda a

ampliar su jugabilidad el gran número de mensajes introducidos, de tal forma que puedes examinar casi todos.

El juego escasea de florituras técnicas y sólo hay que destacar que al entrar por primera vez en una habitación se incluye en la parte superior el nombre de dicha localidad y los turnos que llevas, sin embargo si pasas otra vez por dicha habitación te encontrarás que sólo se la describe por el nombre y no se incluye su descripción total ni el número de turnos, con lo cual evitas las tediosas llamadas al disco que se producen prácticamente con cada mensaje.

En resumen, un juego muy agradable para todo aventurero y que suplirá la escasez de aventuras de este tipo a todo buen aficionado del género.

Si no conoces ninguna casa de "Share" que lo tenga en "El aventurero" lo adquirimos en SOFT-SHARE/c/Montera, 34 - 1 - 8/ 28013 MADRID/ Telf. (91) 523 19 48/ Fax (91) 523 20 99

ANTONIO PELAEZ BARCELO

CRISIS



- COMIC
- CINE/VIDEO
- FANTASIA/C.F.
- ILUSTRACION
- POSTERS/POSTALES
- CAMISETAS

C/ LUNA. N° 26  
TEL 632 78 68  
28004 MADRID

**¡EL AVENTURERO® ESTA EN CRISIS!**  
**SI, COMPRA ESTA REVISTA Y TUS**  
**COMICS FAVORITOS EN CRISIS COMICS**

**NETRO DOVICIADO**  
**(CERCA DE GRAN VIA)**



## THE CRAWLING HORROR

Es éste el juego "estrella" de YEAR ZERO SOFTWARE antes de la realización del prometedor TIJERAS (disponible sólo para 128K) y de hecho la primera impresión es muy positiva (pese a no tener gráficos, cosa que muy poco influyó en mí pues realmente se suple muy bien su ausencia mediante descripciones preciosistas y muy gráficas), pero la gran intención con que se ha concebido el juego y que se aprecia desde el principio no sólo en el juego sino en las instrucciones queda muy destruida por la gran cantidad de errores de programación.

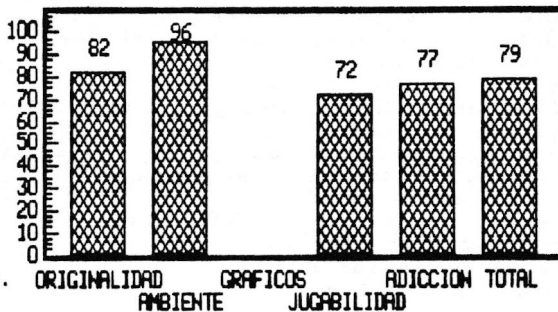
El juego es en sí una especie de secuela de WHAT WAS THAT?, de la misma compañía, ya que el protagonista es un periodista llamado Will Williams, que conoció en el ya dicho juego al profesor LUD ROBBINS que le pide ayuda mediante un enigmático telegrama.

Las instrucciones son correctas (una simple hoja en la que se te cuenta todo lo necesario), aunque quizá demasiado demagógicas, en cuanto que resaltan que el juego es muy bueno y muy complejo y tal y tal.

El guión del juego es simplemente maravilloso, pues está perfectamente delineado por su creador, el ya por muchos conocido Fran Morell (que ya ha dejado de hacer aventuras), y la mayor parte de los mensajes y de las descripciones de las localidades están muy bien expresados y ambientan mucho, pese a que las faltas de ortografía te dejan en algunos casos "fuera de lugar"; por ejemplo: si hablas donde no hay nadie saldrá un mensaje que dice: "Hablar sólo es síntoma de locura". Lo cual significa que todos nosotros estamos locos, diferente sería si pusiera "hablar solo" que es hablar con uno mismo y es probablemente lo que debería querer poner el autor.

Donde falla gravemente esta aventura es en su programación que en muchos aspectos es desastrosa, por

THE CRAWLING HORROR  
YEAR ZERO  
COMENTADO EN SPECTRUM  
VERSIONES: SPECTRUM



ejemplo, es impensable en una aventura actual fallos tan graves como que quieras comprar en una tienda unos cartuchos de escopeta, tengas el dinero, lo espreses correctamente ("COMPRAR CARTUCHOS") y te vendan una Biblia, no tenemos nada contra la religión, pero creo que esa no es la manera de evitar la violencia, entre otras cosas porque el error se debe a poner un 15 donde el autor debe poner un 13 (aquellos que tengais el PAW revisad la base de datos y vereis que el mismo efecto tiene comprar la Biblia que comprar los cartuchos). Pero ahí no acaba todo, pues puedes comprar, por ejemplo, un lápiz, cogerlo y si se te ocurre comprarlo otra vez te lo venderán con la peculiaridad de que ya no tendrás el que compraste, o sea, que gastas el doble por un solo objeto. Hay otros fallos más, pero éstos son los más significativos y alarmantes, que hacen perder calidad a un juego tan lúcidamente planteado.

En cuanto al desarrollo del juego hay que decir que el nivel de dificultad es muy alto, pero que además se hace más complicado conforme pasas de fase; o sea, el juego se divide en tres partes (sí, algo hasta ahora no visto en los juegos españoles y en muy pocos extranjeros), la primera es la menos difícil, puedes avanzar con bastante facilidad, la segunda es bastante más difícil desde el principio y la tercera ya es mucho más complicada. No obstante el juego se hace querer, engancha (aunque a veces descorazonan los errores de

programación), sobre todo por las descripciones de terror al estilo Lovecraft (en cuya obra se ha inspirado este juego, que es en realidad una "novela en ordenador") y los cambios del tipo de letra que en determinados casos con una forma cursiva resaltan "terroríficamente" los pasajes más macabros o importantes.

Los PSI's están bien tratados, son personajes que en general se adecúan a lo que les pides (salvo un tipo que te ofrece una pistola y una escopeta por cierta cantidad de dinero y al que no hay manera de que se la puedas comprar, o el autor nos toma el pelo o se le olvidó algo), aunque a veces les pedirías un poquito más y, sobre todo, se hacen querer unos cuantos mensajes más en cuanto a "examinas" o respuestas, ya que el programador ha buscado sobre todo pocos mensajes y en general largos (para meterte en situación), lo cual no ha sabido armonizar muy correctamente con la cantidad de mensajes, siempre necesarios para dar más posibilidades a los jugadores.

En definitiva, podría haber sido éste un juego que hubiera hecho historia dentro del corto panorama español, pero debido a sus errores graves en programación se te queda al final un sabor amargo. Pese a todo merece la pena jugarlo.

ANTONIO PELAEZ BARCELO

# CÓMIC

## Corto Maltés : el auténtico aventurero.

Corto Maltés es, sin duda, el personaje más popular de Hugo Pratt. Apareció por primera vez en 1967 en la revista de cómics "Sgt. Kirk". Su primera aventura fue La balada del mar salado, con la que se iniciaba una larga serie de historias sobre la vida de un aventurero maltés hijo de una gitana española (la niña de Gibraltar) y un marino británico.

Las aventuras de



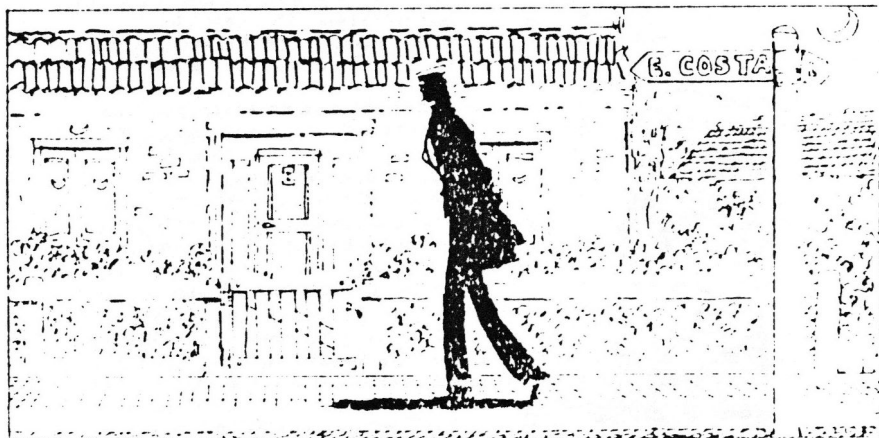
Corto transcurren a principios de éste siglo. Él observa el mundo desde su perspectiva de aventurero. Puede trabajar de pirata, de contrabandista, de asaltador o simplemente de marinero, pero cada una de sus aventuras transcurren en un lugar del mundo distinto. Con Corto el lector viaja por Siberia, Argentina, Venecia, Las islas del Pacífico... y en todos estos lugares descubre mil detalles y misterios, y esto es porque el propio Pratt es un aventurero incansable. Cada historia contiene una cantidad de información enorme, y encierra relatos y leyendas propias de los lugares visitados. Muchos críticos opinan que Corto es un autorretrato de Pratt, pero el dibujante niega estas conjeturas: "No quiero permitir que Corto sea mi alegato personal. Mientras realizaba sus historias, muchas veces me daba cuenta de que Corto hacía o decía cosas contrarias a mi manera de ser." De todas maneras la experiencia aventurera de Pratt es un elemento fundamental dentro de las historias de Corto.

Corto es un aventurero solitario, pero sin embargo, en sus viajes, siempre se encuentra a la misma gente (en el libro "La casa dorada de Samarkanda" el propio Corto se pregunta : ¿Por qué siempre me estoy encontrando a los mismos viejos conocidos?"), y, entre todos los

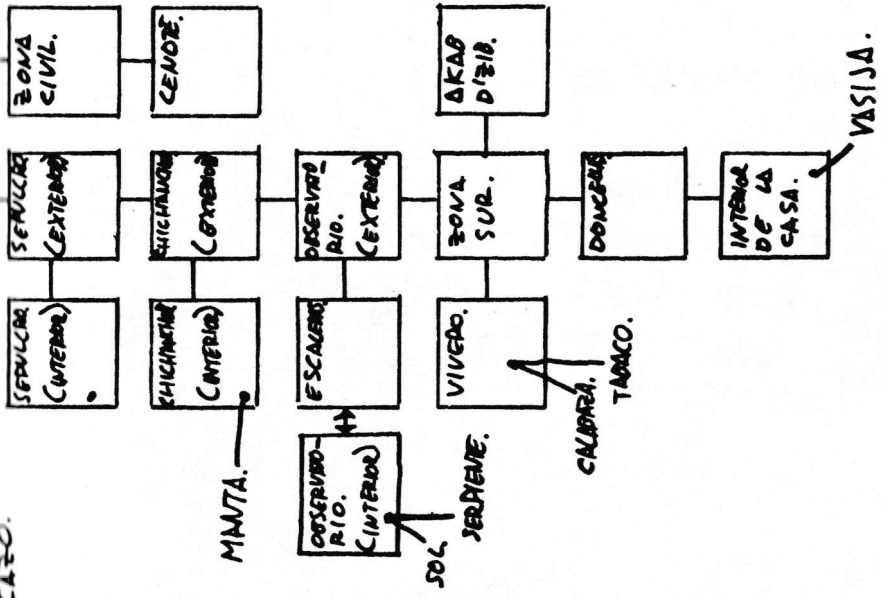
personajes con los que Corto se topa, el mejor realizado y el que con más frecuencia aparece es el viejo Rasputín. Rasputín es otro marinero amigo de Corto y nacido en Rusia que combina a la perfección con el malteño. Rasputín es un tipo completamente amoral y malvado. Disfruta saqueando, matando, robando y riéndose de todo y de todos. Entonces ¿es acaso Corto igual? No exactamente. Corto tampoco tiene moral. No distingue entre buenos y malos, simplemente actúa en consecuencia de los acontecimientos, aunque siempre está dispuesto a defender las causas más difíciles e imposibles.

Las historias de Corto trasladan al lector a su mundo. Es inevitable acabar haciéndose amigo de Corto; puede que uno incluso llegue a sentirse identificado con ese marinero maltés de anchas patillas y pendiente en la oreja. Lo cierto es que Corto representa el apogeo de los cómics italianos y de los cómics de aventuras.

CARLOS MARTINEZ AGUIRRE



CAZO.

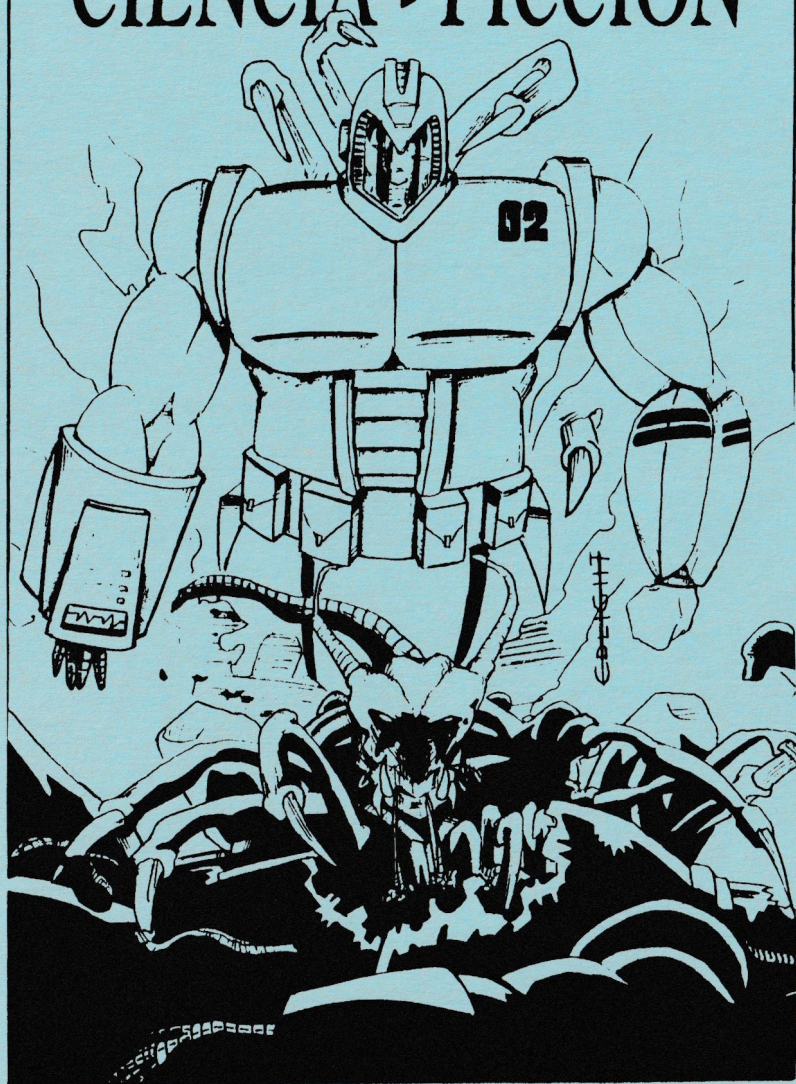


↔ = SUBIR/BAJAR.

VASIJAS.



# ESPECIAL CIENCIA · FICCIÓN



# el aventurero

CI. TOLEDO, 15 (PLZA MAYOR)  
TELEF.: 266 44 57 28005 MADRID

**ROL**  
CIENCIA FICCIÓN  
COMIC





## COMUNICADO ESPECIAL

Queridos lectores, no tenéis en vuestras manos un número más de *El Aventurero*. Si, habeis leído bien, he dicho no; y es que en esta revista, de tan sólo un año de edad, hemos decidido llevar a adelante un proyecto que rondaba por nuestras cabezas desde aquel oscuro día que comenzó la publicación. Ese proyecto consistía en publicar un número completo dedicado a uno de los géneros más degradados y criticados de la historia de la literatura. Lo habeis adivinado, se trata de la ciencia-ficción (CF). Para muchos, la cultura es todo aquello que rodea al hombre en su afán de modificar la naturaleza, desde el arte barroco hasta los anuncios de papel higiénico; para otros, la Cultura (con mayúscula) es el conjunto de obras inmortales e imperecederas que el hombre a lo largo de su corta historia ha creado. Desde luego, para este último grupo de personas, la CF, la novela negra, la música contemporánea, el comic e incluso el cine no son más que meros monstruos de la imaginación calenturienta de algunos individuos. Desde luego, esta clasificación arbitraria y peyorativa de las diferentes formas de expresión no lleva más que a la ira y al descontento. Son muchos los autores de CF o comic que han abandonado el género en busca de nuevos horizontes donde su talento sea, de una vez por todas, reconocido por la crítica. Y es que la etiqueta de CF pesa sobre el cuello de, no sólo de los autores, sino de los humildes lectores. Me vienen a la memoria los consejos de los profesores de literatura: "Pero bueno, y de literatura que has leído a parte de eso". Siempre me he declarado un ferviente admirador de la CF, pero en los libros de literatura jamás he encontrado una frase acerca del género, sólo indiferencia. Más adelante he leído también a los grandes genios de la Cultura (con mayúscula) y he encontrado placer y belleza en sus obras; pero, desde luego, no he menospreciado un género que me ha visto y me ha hecho crecer. No voy a molestaros más, espero que el especial dedicado a la CF os resulte, al menos, interesante.

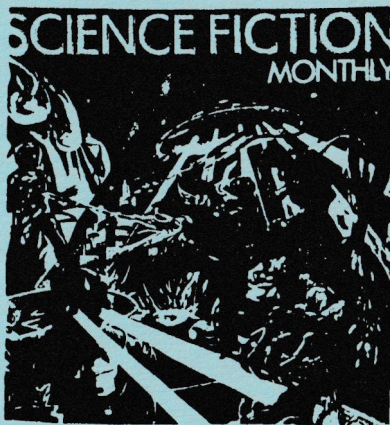
DAVID A. PEREZ

## EN BUSCA DE LA DEFINICIÓN PERDIDA

**T**odos los aficionados a la Ciencia-Ficción (CF) tenemos la extraña cualidad de pensar que lo que nosotros leemos es lo único que posee calidad dentro de la CF; por lo que, os podeis imaginar, se montan unas discusiones literario-pugilísticas de consideración. Sin embargo, todos los aficionados a estos temas estamos de acuerdo en dos puntos: en primer lugar, debemos mostrar al público en general el interés que posee la CF y, en segundo lugar, todavía no hemos podido encontrar una definición adecuada al género que nos ocupa.

Asimov ha establecido una definición apropiada para la CF clásica aunque no para la más vanguardista, dice así: "la ciencia-ficción es la rama de la literatura que trata de la respuesta humana a los cambios que tienen lugar en la ciencia y tecnología". Como buen científico, Asimov nos propone una definición muy cerca de lo que es la ciencia, dejando de lado las denominadas ciencias blandas como psicología y sociología, campos en los que han trabajado autores como Philip K. Dick (en sus obras se han basado films como "Blade runner" y "Desafío total").

La CF es una literatura especulativa y basada en hechos que todavía no han tenido lugar o en hechos alterados por la fantasía del autor; por tanto, una buena definición podría ser "la literatura que trata el ¿Qué sucedería si...?". Este "¿Qué sucedería si...?" puede comprender no solamente las ciencias duras (física, química, etc) sino atender también el peso de las ciencias blandas. Este aumento en la consideración de las ciencias blandas en la CF viene precedido por un desarrollo madurativo en el propio género; me explico, no se pide sólo al autor que invente un mundo y lo pueble de criaturas plausibles, sino que también deberá desarrollar la psicología de los personajes que toman parte de la trama en el marco de unas relaciones interhumanas (o no humanas) más definidas. En una primera época la CF se dedicaba tan sólo a ser un escaparate de lo que en su tiempo era una novedad, la tecnología. Ahora la CF se sirve de la tecnología para desarrollar la acción. Se



trata de un cambio de poder, mientras que en un primer momento la tecnología y la ciencia se apoderaban de la CF (al estilo de los actuales libros de divulgación científica), en la actualidad el género se ha adueñado de la tecnificación y lo enmarca en la trama.

Otra definición muy en la línea de la anterior se basa en las palabras de autor de CF Tom Shippey: "La ciencia ficción es la literatura del cambio y cambia mientras se está tratando de definir". Es una gran verdad en la que se basan los autores a la hora de crear; ya que, el ansia por cambiar el mundo y proponernos uno bien distinto es lo que entresacamos de muchas de nuestras lecturas.

Una de las definiciones más agudas se debe al escritor Norman Spinrad: "Ciencia ficción es todo aquello que los editores publican bajo la etiqueta de ciencia ficción", y aparte de la ironía de Spinrad hay que señalar que se trata de una de las definiciones más acertadas.

DAVID A. PEREZ MARTINEZ  
ANABEL PUENTE MUÑOZ

## LA ATRACCION DE LA CIENCIA FICCION

La literatura de CF es una de las formas artísticas más atractivas y valoradas de la actualidad, de ello es muestra el renombre alcanzado por diversos autores de este género narrativo, así como la gran cantidad de versiones cinematográficas que se hacen a partir de estos libros ("Dune", "Viaje alucinante", etc). Quizas pudiéramos establecer las claves que puedan explicarnos tan singular e indiscutible éxito de la CF.

En primer lugar, podría destacarme el valor de la CF como literatura de evasión; nos presenta mundos y situaciones nuevas, desconocidas, casi podíamos decir "fantásticas". El lector se evade de la realidad y se adentra en los mundos que se le describen, se identifica en personajes determinados...

Sin embargo, estas reacciones no son exclusivas del lector de CF y al igual que pueden presentarse ante "Fundación" de Asimov, pueden también hacerlo frente a la "Tierra Media" de Tolkien.

Un segundo elemento que quizás sí defina más propiamente lo que es la CF, es su intento de no desbordar en fantasía, sino darle una lógica, una explicación. Tolkien crea su Tierra Media simplemente como una válvula de escape de la realidad, pero no explica dónde está ese mundo ni de dónde salen esos seres (da una explicación mística en "El Silmarillón", pero nada más). Asimov, al crear su Fundación, si explica dónde sale, sus objetivos, su funcionamiento.

La SF no es mera fanmtasía, en un intento de explicar situaciones extrañas; podría compararse con un juego del tipo "¿Qué pasaría si...?", (como ya dijimos). Bradbury, en sus Crónicas Marcianas, trata de exponer "¿Qué pasaría si los terrestres invadieran Marte?". Pero la SF, tampoco puede limitar a responder lisa y llanamente a estos planteamientos; ello nos llevaría a hablar de ensayo, no de novela. Hace falta el elemento narrativo, fantástico.

Veamos un ejemplo, el relato "Anochecer", de Asimov. En él, se plantea qué pasaría si en un planeta habitado cualquiera estuviera iluminado por, no uno, sino seis soles. Sus habitantes no conocerían la noche. ¿Y si por una coincidencia todos los soles se pusieran a la vez?. Sus



habitantes, ante la oscuridad enloquecerían, pues sería algo terrible y desconocido.

Este es el planteamiento. Hay que darle una forma narrativa. Asimov llama "Kalgash" al planeta en cuestión, describe a algunos de sus habitantes, y cuenta la historia de ese grupo de habitantes enfrentándose a una oscuridad que para ellos es desconocida. Y tenemos la narración.

Respondiendo, pues, a la pregunta que da título a este comentario, el atractivo de la SF, posiblemente radique en que, a la vez que aporta un elemento de evasión y fantasía, plantea un juego intelectual que, en los tiempos que corren, es bastante inusual y absolutamente necesario.

JORGE DE ORY MURGA

## LOS GRANDES AUTORES

*Hay que hacer notar que la selección de los siguientes autores ha sido realizada de una manera arbitraria y en el que se han basado principalmente criterios personales. Sin embargo, he intentado presentar una pequeña reseña biográfica y bibliográfica de los autores más representativos del género (aunque supongo que se me podría achacar de gusto clásico en la selección; lo confieso, no he podido resistirme al seleccionar los autores más consagrados).*

### - ISAAC ASIMOV (1920-1992).

*El pasado 6 de abril recibimos todos los aficionados al género una lamentable noticia. Asimov, autor paradigmático de la CF, muere a la edad de 72 años en Nueva York.*



*No voy a extenderme en reseñas biográficas ya que en el número anterior podreis encontrar una breve biografía; nos vamos a centrar principalmente en la bibliografía.*

*La ingente obra de Asimov puede dividirse en numerosos periodos. A groso modo, podemos encontrar dos fases en la obra creativa de Asimov, en una primera fase destacan los relatos con claras tendencias pseudodivulgativas científicas o, en todo caso, con la intención de presentar la ciencia con un caracter plenamente optimista y conciliador. En una segunda fase, Asimov se vuelve más pesimista y comienza a plantearse serias dudas sobre el futuro de la tecnología a tenor del daño que recibe el planeta (contaminación, deforestación, efecto invernadero, etc). Es curioso como el estilo del autor y las características psicológicas de los personajes van transformándose a medida que la trama argumental varía y la tecnología va cargándose de tonos oscuros.*

*En la primera época encontramos las*

*grandes series de "Fundación" y "Los robots". La primera serie, basada en la decadencia y caída del Imperio Romano, es una obra casi épica sobre la degradación del inmenso imperio galáctico; un pequeño grupo de seres humanos liderados por el psichistoriador Hari Seldon crea dos fundaciones, una basada en las ciencias físicas y otra en las ciencias psicológicas, ambas intentarán acortar el periodo de barbarie que sucederá a la caída del imperio. En esta larga serie (5 gruesos volúmenes) encontramos científicos inteligentes, reinos de taifas bárbaros, emperadores decadentes y todo lo que conforma un universo que roza la space opera aunque siempre con la óptica asimoviana. En la serie de "Los robots" encontramos una colección de relatos diversos dominados por las célebres tres leyes de la robótica. El primer volumen de la serie fue publicado en 1950 bajo el título de "Yo, robot" y constituye en nuestros días uno de los libros de CF más vendidos.*

*También pertenecientes a esta primera época encontramos la trilogía de "Guijarro en el cielo", "Rebelión en la galaxia" y "Las corrientes del espacio" y las dos novelas relacionadas entre sí, "Bóvedas de acero" y "El sol desnudo". En estas dos últimas novelas encontramos una relación muy estrecha entre la novel detectivesca estilo Sherlock Holmes y la CF.*

*Por último, "El fin de la eternidad" (1955) también se encuentra en la órbita de esta primera etapa productiva de Asimov. En esta novela encontramos una extraña organización que actúa en los márgenes del tiempo con la misión de preservar el devenir normal de la historia. Una buena novela en la que Asimov toca el tema de las paradojas temporales.*

*La segunda fase creativa de Asimov está basada principalmente en dos obras, la novela "Los propios dioses" (1972) y la recopilación de cuentos "El hombre del bicentenario" (1976). En estas dos obras observamos un mayor temor por los avances tecnológicos de la ciencia. Por otro lado, hay un cambio en la creación de los personajes, aparecen más definidos psicológicamente y se da más importancia a los sentimientos de los protagonistas. En vez de ser meros actores de la trama, en esta segunda etapa los personajes cobran vida propia y*

constituyen por si solos la trama argumental.

En los últimos años, Asimov ha intentado, con mayor o menor fortuna, cerrar los ciclos y series que comenzó en su juventud. Así, hemos podido leer las continuaciones de la serie de la "Fundación" y nuevos relatos que complementan la serie de "Los robots".

#### - RAY BRADBURY (1920).

Bradbury es uno de los autores del género más conocidos fuera de la CF; debido, en parte, a sus trabajos como guionista para la televisión y autor teatral. Nació en Waukegan (USA) aunque tras la depresión, en 1934, su familia se trasladó a Los Angeles donde desarrollaría toda su producción.



A diferencia de otros autores presenta un estilo muy cuidado y estilizado lo que le ha valido la denominación de escritor de "poesía en prosa". Su mayor éxito y reconocimiento tuvo lugar a lo largo de los años cincuenta gracias a la publicación de sus dos grandes obras, "Crónicas marcianas" (1950) y "Fahrenheit 451" (1953). Ambas obras fueron llevadas a la pantalla, la primera fue llevada a la televisión hace pocos años y en cuanto a la segunda, es conocido por todos su versión cinematográfica. En "Crónicas marcianas" encontramos la colonización humana de marte contada en un tono poético y misterioso. Destacan los marcianos y sus extraños poderes psicológicos que envuelven al lector en una atmósfera exótica y fantástica. Una obra maestra de la CF que hará las delicias de los lectores de CF y no de CF.

"Fahrenheit 451" es una novela realizada en homenaje al libro y a la literatura en general. En un estado totalitario está terminantemente prohibido la lectura, y la tenencia de libros se paga con la quema de éstos; precisamente 451 grados Fahrenheit (unos 233° C) es la temperatura a la que quema el papel. El protagonista, miembro de las



fuerzas de vigilancia que persiguen la lectura y los libros, va evolucionando a lo largo del relato para descubrir finalmente la clase de sociedad en la que vive. Sin duda alguna otra gran obra de Bradbury en la que podremos disfrutar de toda la atmosfera poética que envuelven las obras de este autor norteamericano.

También de los años cincuenta data "El hombre ilustrado" (1951) en la que un hombre totalmente tatuado expone su historia a lo largo de los tatuajes que recorren su piel. Su obra, en adelante, se ha basado en las antologías de relatos cortos dejando a un lado la novela.

En 1988 fue galardonado con el premio "Gran maestro Nebula" aunque su peso en la CF ha ido perdiendo peso a lo largo de los años.

#### - ORSON SCOTT CARD (1951).

Originario de Salt Lake City (USA), pronto descubrió sus inclinaciones religiosas y se convirtió mormón practicante. Debido a esta dedicación religiosa se traslada a Brasil entre 1971 y 1973 donde servirá a la iglesia mormona. Su estancia en Brasil fue de gran importancia en su posterior producción literaria como veremos más adelante.



Escribe CF desde 1977 y así obtuvo el premio "Campbell Award" en 1978 al mejor autor novel. Card posee un estilo en el que priman los sentimientos y las emociones; en consecuencia, las relaciones interpersonales se convierten en el tema fundamental de la trama. Su vocación religiosa impregna sus relatos con un tinte moral.

Su primer éxito data de 1979 con "Un planeta llamado traición", novela de aventuras que no posee conexión con su producción posterior. Sus

obras más importantes se encuentran en sus libros de la saga de Ender, "El juego de Ender" (1985) y "La voz de los muertos" (1986). En la primera novela una raza extraterrestre invade la tierra; para vencerles se permite el nacimiento de un niño especial, Ender, tercer hijo de una sociedad que sólo permite dos descendientes por pareja. En la "Voz de los muertos" han transcurrido, nada más y nada menos, tres mil años desde la invasión de los extraterrestres y el nacimiento de Ender. Sin embargo, Ender tiene tan sólo treinta y cinco años gracias a los efectos de los viajes relativistas. En esta novela los humanos vivirán el segundo encuentro con una raza alienígena tras la infructuosa invasión anterior. En la "Voz..." se hace más incapie en la argumentación científica y en la definición psicológica de los personajes que en la primera novela. Nos encontramos con dos obras excelentes que contienen una buena representación de lo que es la CF actual.

- ARTHUR C. CLARKE (1917).

Escritor británico nacido en Minehead (Somerset). Autor de gran formación científica, después de ser miembro de la British Interplanetary Society se licenció en Física y Matemáticas en el King's College de Londres. Su mayor logro científico se produjo en proponer el satélite geostacionario en un artículo de la revista "Extra-terrestrial relays" en 1945. Jocosamente, Clarke declararía más tarde que si hubiera pedido la patente, sería el hombre más rico de la tierra.

A pesar de todo, vive espléndidamente en Sri Lanka ocupado en su afición al submarinismo y confiesa ser el único hombre en la isla que posee una antena parabólica. En la actualidad es presidente de la British Science Fiction Association (Asociación Británica de la Ciencia ficción) y desde 1987 se otorga el premio Arthur C. Clarke en su honor.



*Gran divulgador científico, su estilo se ha dirigido principalmente hacia la CF "hard" aunque sus obras gozan de un amplio humanismo filosófico. Sus primeras obras importantes datan de los años cincuenta con "El fin de la infancia" (1953) y "La ciudad y las estrellas" (1959), ambas realizadas con cierta pretensión trascendente pero no por ello entretenidas. Sin embargo, Clarke no obtuvo el reconocimiento internacional hasta finales de los años sesenta cuando él mismo y su amigo Stanley Kubrick escribieron el guion de, para muchos, la mejor película de CF de todos los tiempos, "2001: Una odisea espacial". Este film se basó en un cuento de Clarke llamado "El centinela" de 1951, tras la película escribió la novela de "2001...", gracias a esta novelización de la película los lectores pudimos encontrar respuestas a los interrogantes que abría el film. En 1982, Clarke publicó la segunda parte de "2001..." con el título de "2010: odisea dos", una novela de secuela que no llega, por supuesto, al nivel de su predecesora; no obstante, podremos pasar un rato agradable descubriendo por qué el ordenador Hal 9000 enloqueció o donde demonios se encuentra el protagonista de "2001...", Dave Bowman. También se hizo una versión cinematográfica de esta segunda parte; sin embargo el film, con buenos efectos especiales y bien dirigida, no llega a tener la profundidad y la belleza de la mítica obra de Kubrick. Hace pocos años y en un alarde de cómo ganar dinero, Clarke ha publicado la tercera entrega de la serie con el "original" título de "2061: odisea tres", novela entretenida pero a mucha distancia de la semilla que originó la serie; sin duda, una mala forma de terminar con uno de los relatos más famosos de la CF.*

*Después del éxito de "2001...", Clarke se convirtió en uno de los autores de CF más cotizados; aunque, no por ello, dejó de publicar, y así en 1973 se presentó una de sus mejores obras: "Cita con Rama". Esta obra ha pasado a la historia de la CF como una de las novela más premiadas; recibió los premios Hugo, Nébulas, Locus, Júpiter, el John W. Campbell y el premio de la Ciencia ficción británica (BSFA). Un navio estelar de origen extraterrestre atraviesa el sistema solar misteriosamente, la expedición terrestre llegará*

hasta el navio y comprobará la existencia de mecanismos de control automáticos que regulan el trayecto de la nave; no obstante, a pesar de sus intentos no encontraran a los constructores de la misteriosa nave. Una novela que atrae principalmente por el aire misterioso que se desprende del contacto con la posible civilización alienígena. En 1989 se ha publicado la continuación con el título de "Rama II" escrita por Clarke en colaboración con Gentry Lee, aunque según las malas lenguas Gentry Lee parece haber realizado la mayor parte del trabajo. Se espera la tercera parte de la serie que llevará el título de "Los jardines de Rama".

Obras posteriores a "Cita con Rama" son "Las fuentes del paraíso" (1979) y "Cánticos de la lejana tierra" (1986). Ambas buenas novelas de CF "hard" en el que destacan las ideas tecnológicas presentadas por Clarke.

Un capítulo aparte lo forman sus colecciones de cuentos, muy numerosa y difíciles de catalogar ya que los avispados editores presentan antologías con cuentos de anteriores reediciones presentándolas con títulos nuevos. Hay que destacar, no obstante, las antologías de "Expedición a la tierra" (1953) y "Relatos de diez mundos" (1962) en el que encontraremos el célebre cuento de "Los nueve billones de nombres de Dios"; una antología reciente es "El centinela" (su comentario nos ha llegado gracias a nuestro buen amigo Ricardo Oyón) en el encontraremos aparte del relato de "El centinela" los cuentos de "Cita con medusa" y "Cánticos de la lejana tierra".

**- PHILIP K. DICK  
(1928-1982).**

Nació en Chicago (USA), la muerte de su hermana gemela durante la infancia le influyó durante toda su vida, así como en su posterior producción literaria. Residió en San Francisco y, en los diez últimos años de su vida, en Los Angeles. Murió en 1982 de un ataque al corazón tras largos



años bajo el influjo de la drogadicción.

Comenzó a publicar desde los años cincuenta y a partir de los ochenta se convirtió en objeto de culto, produciendo una influencia decisiva en la evolución del género. Consecuencia de esta veneración se ha creado la Philip K. Dick Society y el premio Memorial Philip K. Dick desde 1983.

El mundo Dickiano es plenamente característico, los mundos alternativos, el engaño a las masas, las alucinaciones colectivas y la cara oculta de la realidad son elementos que conforman un universo terriblemente atrayente para el lector.

Comenzó a publicar en 1952 sus primeros relatos aunque hasta los años 60 no obtuvo reconocimiento público. De su primera época en los años cincuenta encontramos "Ojo en el cielo" (1957), obra en la que intervienen los mundos alternativos y la desfiguración de la realidad debido al influjo de una explosión "pseudonuclear". Su primer gran éxito llegaría con "El hombre en el castillo" (1962) donde se nos cuenta un mundo donde las potencias del eje vencen en la segunda guerra mundial y los japoneses gobiernan la costa oeste de los Estados Unidos. Durante los años sesenta publicaría también "Tiempo de Marte" (1964) en la que un enfermo mental cree percibir la realidad tal como es sin el velo que aculta a los cuerdos la verdad; también de 1964 es "La penúltima verdad", en esta obra la manipulación de la realidad se produce por interés de los gobernantes; en 1968 se presenta "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?"; novela en la que se basó el guión de la película "Blade Runner", algunas diferencias importantes con la novela se van hacer notar aunque el fondo que subyace en la película y en la novela es el mismo. Finalmente, en 1969 publica "Ubik" donde, como no, aborda el tema de la realidad en el modo que lo hizo en "Ojo en el cielo".

En los años setenta, Dick publicaría la mayor parte de su obra en la que, además de excelentes relatos, encontraremos extrañas narraciones con abundancia de elementos ilógicos e irracionales, escritas al parecer bajo el influjo de las drogas. En estos años comenzará su reconocimiento fuera del género de la CF, sobre todo en Europa (una vez más...) y después este entusiasmo se trasladó a los

Estados Unidos. Las novelas "Fluyan mis lagrimas, dijo el policía" (1974) y "Una mirada a la oscuridad" (1977) van a abordar la influencia de las drogas en la percepción de la realidad por parte del sujeto (sin duda, Dick debería tener experiencia...).

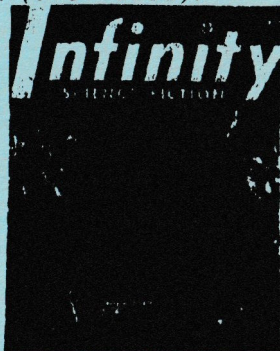
Su producción literario hacia el final de sus días estuvo centrada en la religión y en la búsqueda de Dios. Así, en "Deus Irae" (1976) y "Sivainvi" (1981) el protagonista se envuelve en la mística y en la búsqueda de lo trascendente. En "Sivainvi" el personaje enloquece y se muestra como el único profeta de una nueva religión; en realidad no se está muy seguro si el personaje verdaderamente enloquece o se trata simplemente del único hombre que percibe la realidad, una vez más las drogas estarán por medio e incluso Dick interviene como personaje.

A partir de su muerte se han venido publicando una serie de de recopilaciones de cuentos y se le han adjudicado a título póstumo los premios Hugo y John Campbell Memorial.

#### - ROBERT A. HEINLEIN (1907-1988).

Nació en Butler (USA), se formó en la Academia Naval de los Estados Unidos y más tarde se licenció en Física y Matemáticas en la Universidad de California de Los Angeles (UCLA). En 1934 se retiró de la marina debido a la tuberculosis y desempeñó una gran variedad de trabajos para ganarse la vida, hasta que a partir de los años cuarenta se convirtió en escritor profesional (en realidad, el primero en el género en vivir de la CF). Murió el 8 de mayo de 1988 a la edad de ochenta y un años mientras dormía.

Se trata, sin duda alguna, de uno de los autores más respetados de la CF. Heinlein ha sido considerado un maestro de la narrativa produciendo obras en las que los elementos científicos y tecnológicos están equilibrados con la base sociológica y psicológica. Su estilo es abierto,



*directo, en el que la acción prima sobre las disertaciones y la reflexión, aunque mostrándonos entre escena y escena la psicología del personaje. Sus obras están influidas en el modo de vida americano aunque sus relatos han sido tachados desde fascistas ("Tropas del Espacio") hasta de extrema izquierda ("Extanjero en tierra extraña"). En resumen, un monstruo de la CF que bien merece un espacio en este número especial.*

*En 1939 publicó su primer relato en un intento por obtener dinero. La fama le llegaría pronto y a partir de los años cincuenta publicaría lo mejor de su producción. Así, en 1950 se presenta "El hombre que vendió la luna", novela en la que el protagonista se hace a si mismo en el mejor estilo americano. En estos años cincuenta publicaría una serie de relatos orientados a un público juvenil, "Ciudadano de la galaxia" (1957) y "Tropas del espacio" (1959). Esta última fue calificada de militarista y fascista por la crítica europea debido a su exaltación del ejército y de la guerra; la novela está centrada en la formación de un cadete del ejército de la tierra en guerra con una extraña civilización alienígena semejante a hormigas o abejas. No hay que decir que la obra relata la sistemática exterminación de estos seres, aunque la novela resulta entretenida y amena (dejando a un lado sus connotaciones militaristas). En 1951 encontramos una de sus obras más conocidas "Amos de títeres", el argumento nos parece ahora muy poco original, unos seres alienígenas gelatinosos se apoderan de los seres humanos al crecer en el interior del sistema nervioso.*

*En los años sesenta publicaría "Forastero en tierra extraña" (1961), obra objeto de culto en los campus universitarios de los años sesenta; "La luna es una cruel amante" (1966), extrapolación de la guerra de independencia americana a la hipotética independencia de la luna; e "Historias del futuro" (1967), recopilación de cuentos a lo largo de toda su carrera. En 1973 vamos a poder encontrar "Tiempo de amar", segunda parte de la novela "Las cien vidas de Lazarus Long" en la que el único ser humano de la historia que es inmortal nos relata las hazañas de su extensa vida (resumidas claro...).*

*Entre las obras más recientes destacamos "El número de la bestia" (1980) y "Viernes" (1982). En*

*su última producción, Heinlein tiende cada vez más a dejar a un lado la acción para centrarse en el personaje en sí. Este cambio en el estilo resulta menos atractivo que su obra clásica de los años cincuenta y sesenta aunque no por ello dejan de ser buenas novelas de CF.*

*No tenemos más espacio para comentar otros autores, se nos han quedado en el tintero nombres como Clifford D. Simak, Theodore Sturgeon, Alfred Bester, Robert Silverberg, Fredric Brown o Larry Niven; sin embargo, espero que aquellos que desconocían el género tengan una idea general de lo que ha constituido y constituye la ciencia ficción en el panorama literario actual.*

DAVID A. PEREZ MARTINEZ



## EL VOCABULARIO DE UN FAN

**U**na de las palabras que ha sido más utilizada a lo largo de los últimos años ha sido "Fan", todos sabemos lo que quiere decir fan y su derivación hacia fanzine (revista mejor o peor realizada por un grupo de fans de un tema o de un personaje en particular); sin embargo poca gente conoce el origen de esta palabra y sus derivados (existen más de 2000 términos relacionados con los fans), en realidad la ciencia-ficción fue la semilla en la que se aplicó por primera vez la denominación fan aunque más tarde pasaría a otros muchos campos como ha sido la música rock o el cine. A continuación hemos reunido un breve vocabulario de la jerga propia de los fans, hay que recalcar que toda la jerga procede del inglés ya que como muchas cosas del siglo XX fueron inventadas en USA.

**ACTIFAN:** Fan en activo que ejerce alguna actividad propia de un fan (fanzine, exposiciones, etc...).

**B.N.F.:** Iniciales de "Big Name Fan" (Fan de renombre). Aquel que por la calidad de sus actividades (como los miembros del CLUBZINE: Fanzine destinado a los miembros de un club (como sucede con el clubzine CAAD, que como todos sebeis no se trata de una revista o fanzine sino de un club).

**COMBOZINE:** Edición de varios fanzines reunidos en un sólo volumen por algún motivo importante (un congreso, una exposición, etc).

**CON:** Convención de Ciencia-ficción o del tema que sea, organizada por los fans.

**CRUDZINE:** Fanzine mal impreso y peor realizado como algunos que circulan por ahí, ya supondreis a los que me refiero.

**FAAN:** Club de fans que se interesan más por las actividades y detalles del club que por el propio tema que los ha reunido (el número de "aes" va en aumento cuanto mayor es el alejamiento del tema).

**FAN:** Palabra clave, deriva de "fanatic". Se trata del aficionado a algún tema o personaje (el femenino es Femmefan o fen por analogía a "man").

**FANAC:** Actividades realizadas por los fans.

**FANDOM:** De "Fans Kingdom" o reino de los fans. Comprende a todo el mundo que rodea a los fans.

**FANZINE:** De "Fan magazine" o revista de aficionados.

**GENZINE:** Fanzine que contiene temas de nivel general, se aleja de un sólo tema y pretende acaparar muchos.

**MUNDANO:** Aquel que no pertenece al mundo de los fans o Fandom.

**NEOFAN:** Aquel fan que no practica ninguna actividad o Fanac.

**NEWSFANZINE:** Fanzine dedicado exclusivamente a difundir noticias del tema.

**PROZINE:** De "Professional Magazine" o revista profesional.

**SLICKZINE:** De "Slick Fanzine" o fanzine de calidad (como el caso de *el Aventurero*).

**TRUFAN:** De "True Fan" o Fan verdadero. Se refiere a los fans que practican alguna actividad y que pueden llegar a ser un B.N.F.

DAVID A. PEREZ MARTINEZ

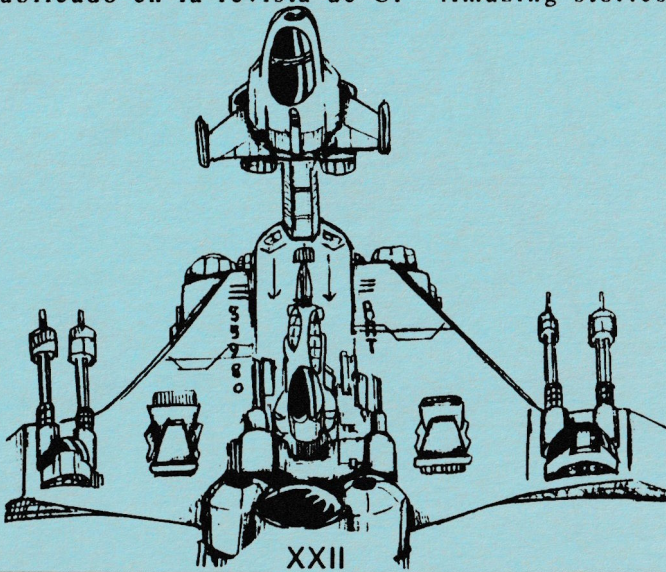
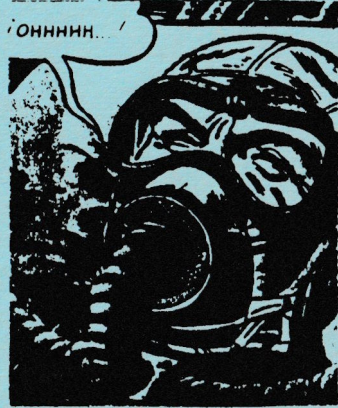


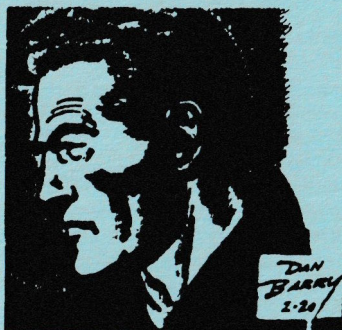
XXI

CIENCIA FICCION

## CIENCIA FICCIÓN Y COMIC

Observando la relativa popularidad de la CF en las primeras décadas del siglo veinte, no era raro esperar el acceso a este nuevo género de formas de expresión muy jóvenes; se trataba del comic. Así, el 7 de enero de 1929 fue un día clave en la historia de la CF y el comic. Tal día aparecería en "Una América dominada: 2429" un nuevo personaje: "Buck Rogers". En esta primera entrega nos encontraríamos la invasión de la tierra por una horda cruel y bárbara de mongoles; desde luego, los argumentos de esta primera época eran ciertamente ingenuos. El hero de la historia, "Buck Rogers", había nacido en 1928 como protagonista de un relato de Philip F. Nowlan publicado en la revista de CF "Amazing stories"



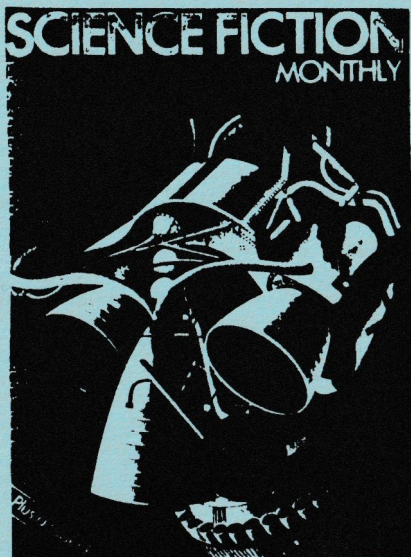


bajo el título de "Armageddon 2419 AD". La publicación, un año más tarde, del comic fue encargada al dibujante Richard Calkins; el propio Nowlan se encargaría del guión. En "Buck Rogers" nos encontramos una estética muy acorde a las imágenes estereotipadas del futuro que se tenían a finales de los años veinte. Las astronaves, la

indumentaria del protagonista, la decoración interior y los posibles adelantos tecnológicos quedan desfasados con el tiempo; aunque, en cierta manera, es un fenómeno que acontece a toda la obra de CF.

Cinco años más tarde de la publicación de "Buck Rogers", enero de 1934, aparece un nuevo héroe del comic de CF; se trata de "Flash Gordon". Un genio del comic avala a este nuevo personaje, Alex Raymond. En un principio Raymond escribía y dibujaba las hazañas de Flash aunque más tarde

pasó a dedicarse exclusivamente del dibujo. En el inicio de la saga, Flash aparece como un simple jugador de polo viajando en un avión, una serie de tribulaciones le convertirán en defensor de la tierra. En sus aventuras se asociará con el infatigable profesor Zarkov, que con sus



XXIII

CIENCIA FICCIÓN

¿COMO SABERLO?  
¡ACASO JUPITER LOS ENGULLO  
EN FIN, AHÍ ESTÁ, FRENTE  
A NOSOTROS, COMO  
RETANDONOS...



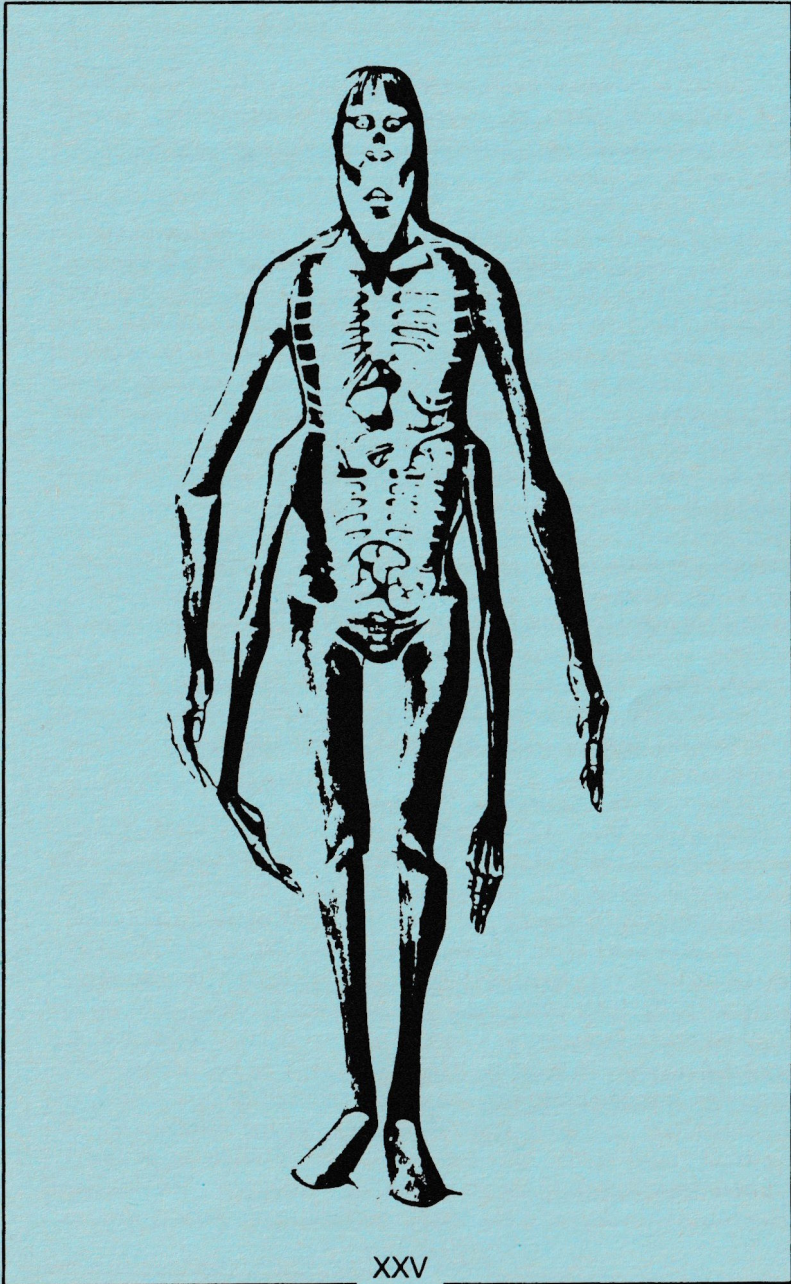
fabuloso inventos de dudosa confirmación científica salvarán la vida en más de una ocasión a nuestro héroe, y flirteará con la fiel e inexpugnable novia eterna de Flash, Dale Arden. Detrás de todas las acciones se encontrará el enemigo por excelencia, Ming emperador del planeta amarillo Mongo.

Después de estos dos monstruos del comic aparecerían los superhéroes que debido a su éxito tan rápido se

configuraron como una rama anexa al comic de CF (ya hablamos de los superhéroes en un número anterior).

Desde sus orígenes cercanos a la "space-opera", el comic de CF ha ido evolucionando hacia la veracidad y el realismo científico dominando el ámbito de la CF "hard". Así aparecerían transcripciones para el comic de obras de CF de reconocida fama como las "Crónicas Marcianas" de Bradbury o relatos de Robert A. Heinlein. A partir de los años cincuenta surgiría este nuevo estilo argumentístico del comic de CF muy acorde a la emocionante carrera espacial que tenía lugar en aquellos momentos. En 1954 aparece una de las mejores series, se trata de "Jeff Hawke" de nacionalidad británica. Aparece publicada como tira diaria en el "Daily Express" durante dos décadas por Sidney Jordan. Jordan dibuja en blanco y negro a un antiheroe, "Jeff Hawke". El nuevo personaje se coloca en un mundo mucho más realista y creible que el de sus predecesores; así, los personajes fantásticos quedan relegados a un segundo término y la trama se desenvuelve con una mayor naturalidad. En definitiva un acercamiento a la CF que predomina en los años cincuenta y sesenta.

No nos queda más espacio, se nos quedan en el tintero personajes tan importantes como "Dan Dare" de Frank Hampson o el incipiente comic de CF español. No da para más este especial dedicado a la CF. Un saludo a todos los CF-maniacos.



XXV

CIENCIA FICCION

## LOS SUBGÉNEROS DE LA CIENCIA FICCIÓN

Dentro de el amplio mundo que ha constituido la CF los espacialistas han dividido el género en algunos subgéneros específicos. Hay que señalar la posibilidad (muy frecuente) de encontrarnos obras que se enmarquen en varios subgéneros.

- La "Space Opera".

Fue propuesto este término por primera vez por Wilson Tucker en 1941 con clara intención peyorativa. Deriva de lo que se vino a denominar "soap opera", seriales radiofónicos patrocinados por marcas de detergentes. Este término vino a representar lo que en un principio eran historias de carácter ingenuo y cargadas de los tópicos característicos de los primeros relatos de la CF. En un principio, las historias venían definidas por un espíritu aventurero en el que abundaban las pistolas de rayos laser, los grandes imperios galácticos y los indestructibles acorazados espaciales. En esta ensalada temática también encontrábamos las más extrañas razas alienígenas y las más exóticas civilizaciones, siempre regido por un espíritu propio de los exploradores del "far west". Como en todos los subgéneros que vamos a ver, encontraremos malas y buenas creaciones; aunque, en los primeros tiempos, toda la producción estuvo dirigida principalmente a un público juvenil. Entre los autores clásicos que destacan encontramos a John W. Campbell (iniciador de la CF moderna) y Jack Williamson; y en cuanto a los autores más modernos encontramos a A.E. Van Vogt y C.J. Cherryh. También podríamos incluir a Robert A. Heinlein con su obra "Tropas del espacio" en el que abundan todos los tópicos señalados anteriormente.

- La ciencia ficción "dura" o "hard SF".

En la CF "dura" nos encontramos una literatura basada principalmente en el mundo de la ciencia y la tecnología. Por lo tanto destacarán los autores con amplia base científica. Entre los iniciadores del género encontramos a Arthur C. Clarke y a Asimov (en parte de su extensa obra). También destacan Larry Miven ("Mundo anillo"), John Varley ("La persistencia de la visión") y el conocido astrofísico Fred Hoyle ("La nube negra" e "Infierno"). En todas estas obras vamos a encontrar una fusión de los aspectos puramente tecnológicos y científicos con la trama argumental que el autor nos propone. Un hecho importante para la CF ha sido la aportación de elementos pseudotecnológicos que aunque carezcan de base científica pueden constituir una sutil premonición. Así, se han desarrollado los conceptos de "hiperespacio" para poder sobrepasar la velocidad de la luz, la famosa "psicohistoria" de la serie de "Fundación" (en realidad psicopsicología) de Asimov o sus "robots positrónicos", y la ya clásica



máquina del tiempo. En definitiva, un género que hace las delicias de los más exigentes en cuanto a la fidelidad científica; aunque a veces la temática de los relatos resulte demasiado fría.

- La "New Wave", "New Thing" o la ciencia ficción "soft".

A principios de los años sesenta y en consonancia con los cambios sociales que tenían lugar, aparece un nuevo estilo en contraposición con la CF más clásica y de amplia base científica. Las características que dominan a este género se basan en la incorporación de las ciencias sociales a la temática clásica de la CF. Así, la sociología, psicología y antropología hacen aparición gracias a una serie de nuevos escritores de CF como Philip K. Dick, Michel Moorcock (editor de la revista "New Worlds" en cuyas páginas se publicaron por primera vez los relatos con características "soft") o Harlan Ellison autor de una recopilación clave de relatos "soft", se trata de "Visiones peligrosas". En "Visiones peligrosas" vamos a encontrar lo mejorcito de lo que fueron los primeros años de la "New Wave" (el libro data de 1967) aunque algunos relatos aparezcan con los años un poco psicodélicos; insuperables, sin embargo, los relatos de Lester del Rey ("El canto del crepúsculo"), Robert Bloch ("Un juguete para Juliette") y Larry Niven ("El rompecabezas Humano").

- La Fantasía.

Para muchos la CF no constituye más que una rama de la fantasía aunque se ha venido empleando esta expresión para denominar una serie de relatos y obras en los que la parte racional y explicativo de la CF se pierde para pasar a un campo donde predominan los rasgos oníricos e imaginativos. Así, J.R.R. Tolkien creó lo que en la actualidad es un gran negocio para sus descendientes, se trata de "El señor de los anillos". A partir de los años sesenta (años en los que se difundió a nivel mundial la obra de Tolkien) se ha venido publicando toda una legión de mundos fantásticos, entre los que destacan la interminable serie de la "Dragonlance" de Margaret Weis y Tracy Hickman (aunque en realidad sólo han escrito los 6 primeros volúmenes), y la saga de "Elric" por Michael Moorcock.

- La ciencia ficción "cyberpunk".

Constituye un reciente género creado en los años ochenta a partir de la novela "Neuromante" de William Gibson. En estas obras vamos a encontrar un mundo impregnado por la cibernética y la robótica en el que la informática impondrá las normas básicas por las que funcionará la sociedad. En muchas de las obras parecen coexistir los rasgos de la novela negra con la CF más tecnicada, todo ello ambientado en el mundo marginal de un futuro cercano.

DAVID A. PEREZ MARTINEZ

# NEW AGE

## EL JUEGO DE ROL POR CORREO DEL FUTURO

POR TAN SOLO, 500 PTAS (GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS) TE SUSCRIBES AL JPC MAS BARATO DEL MERCADO: "NEW AGE". POR ESTE DINERO RECIBIRAS EL MAPA GALACTICO, LA GUIA "NEW AGE" Y TU PROPIA FICHA DE PERSONAJE. PUEDES ELEGIR ENTRE MAS DE 15 PROFESIONES, TU PLANETA NATAL, ARMAS, RELIGION, Y MILES DE COSAS MAS. Y CON LA POSIBILIDAD DE PODER JUGAR EN GRUPO CON TUS AMIGOS.

!!!! PRECIOS INCREIBLES !!!!

### -JUEGO INDIVIDUAL:

UN TURNO.....	175	PTAS
CINCO TURNOS.....	750	PTAS
DIEZ TURNOS.....	1250	PTAS

### -JUEGO EN GRUPO:

UN TURNO.....	100	PTAS
CINCO TURNOS.....	450	PTAS
DIEZ TURNOS.....	700	PTAS

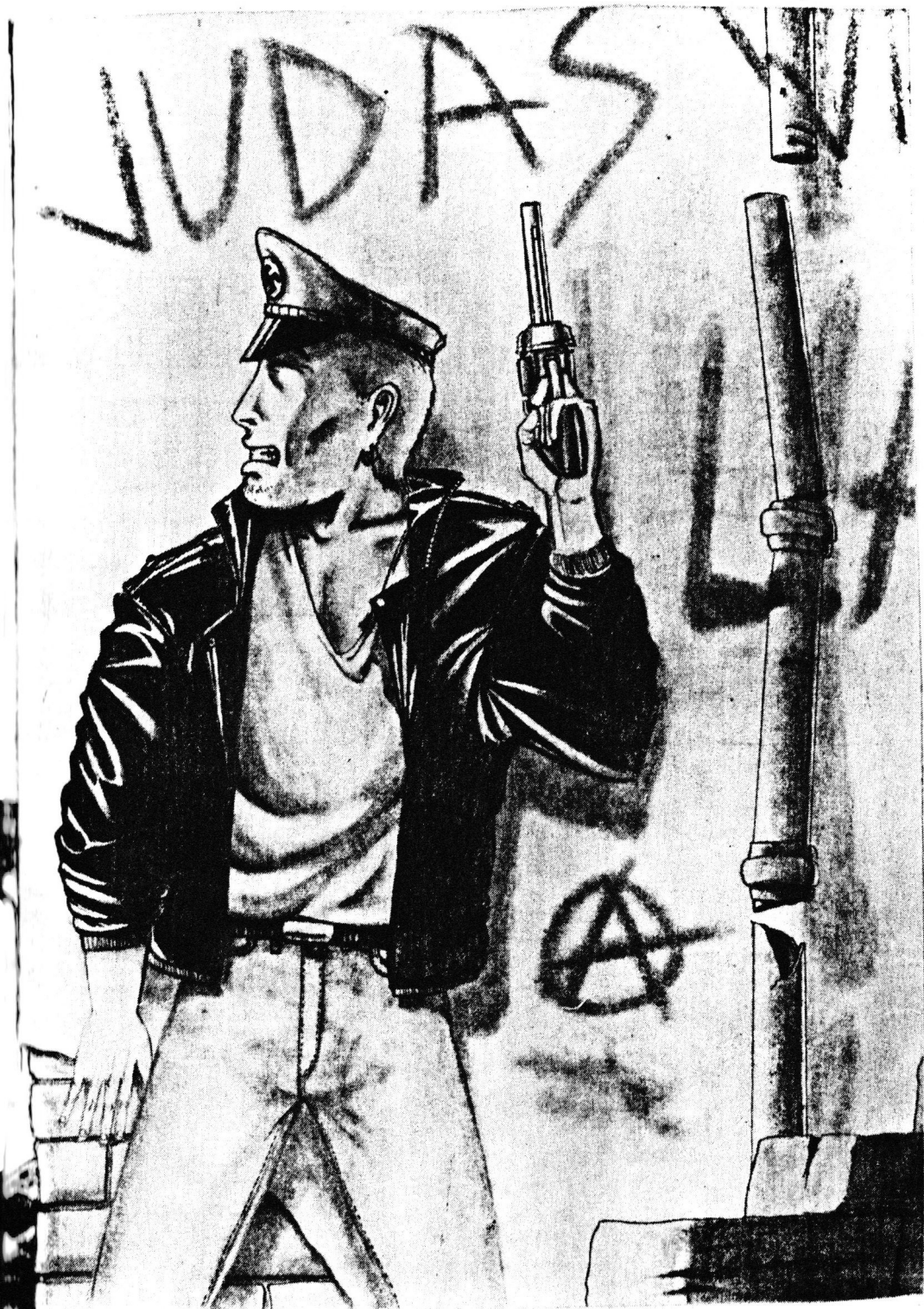
ESCRIBE A:

DAVID PEREZ MARTINEZ

AVDA./ VALLADOLID 21-B

28008-MADRID

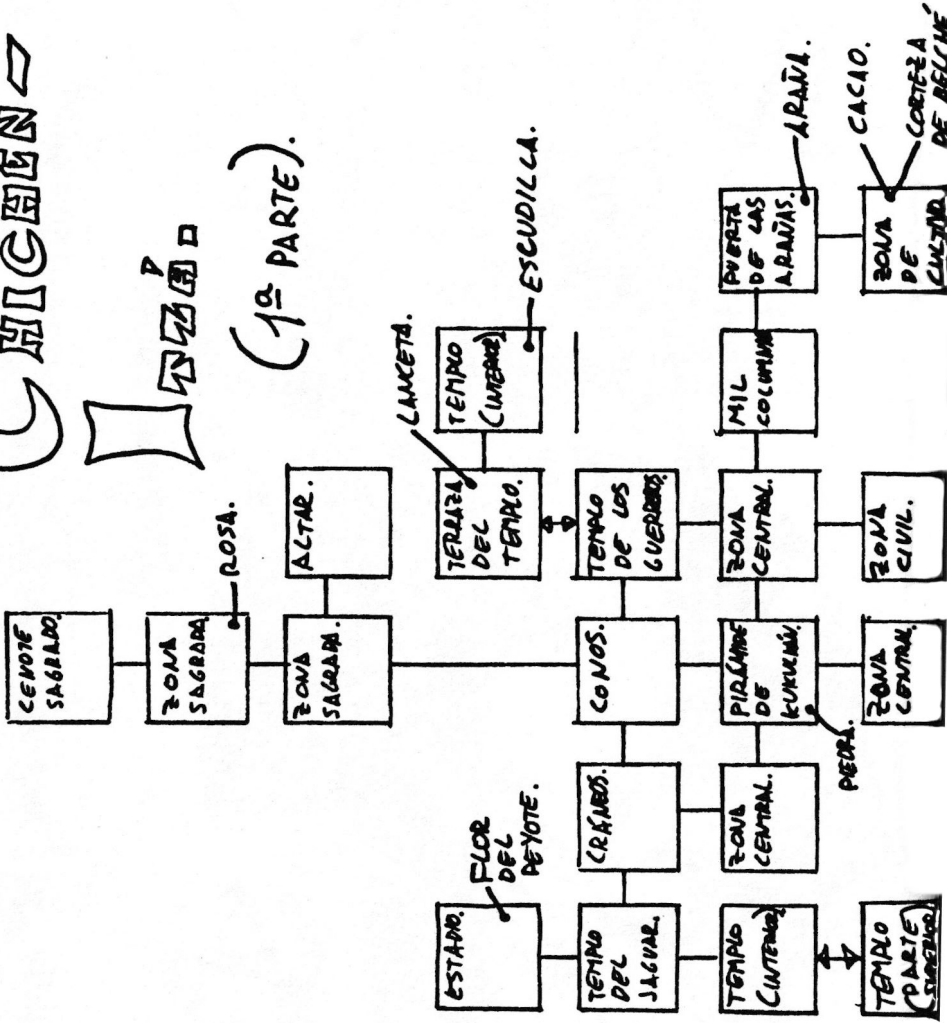
PIDE INFORMACION O APUNTATE DIRECTAMENTE INGRESANDO EN LA CUENTA DE LA CARTILLA DE AHORROS DE LA CAJA POSTAL NUM. 29-70.486.031 LA CANTIDAD DE 500 PTAS Y REMITENDOS TU RECIBO (O MANDA UN BIRRO POSTAL O CHEQUE A LA MISMA DIRECCION).



# CHICHÉN



(1ª PARTE).





# GAMES WORKSHOP™

C/ROMANA 11A.143  
TELÉFONO 2 76 04 69  
MADRID 28012  
(Zona de Coya)

# ARTE 9

C/COZ 37  
TELÉFONO 5 32 47 44  
MADRID 28012  
(Ducha del Sol)

**TENEMOS  
EL MAYOR  
STOCK  
PERMANENTE**



**DE  
FIGURAS  
CITADEL**

**QUE PUEDES  
IMAGINAR**

**¿COMPRAS  
PERIÓDICAMENTE  
JUEGOS GAMES  
WORKSHOP O FIGURAS  
CITADEL? ¿CONOCES LA  
TARJETA DE CLIENTE  
ARTE 9?**



**VEN A INFORMARTE Y  
AHORRATE UN DINERO  
MIENTRAS TE LLEVAS  
JUEGOS DE REGALO**



## OPINION

### FUSION DE CLUBES

Como director del CAAD, me he propuesto firmemente ver algún día a la venta una revista a nivel nacional dedicada tan sólo a juegos de aventura, en los que englobo a los veteranos conversacionales, las modernas aventuras gráficas los juegos de rol (clásicos y de ordenador) y por qué no, a los juegos de estrategia.

¿Qué tienen en común todos estos programas? Simplemente que en lugar de machacarse el pulgar disparando, hay que exprimirse las neuronas pensando, actividad que hoy en día está en desuso.

La gente a quien gusta esto por encima de los mata-marcianos, se ven digamos "marginados" por el poco eco que tienen estos programas en las revistas de informática. Hoy por hoy, Micromania es la única revista representativa, y por desgracia, los expertos en aventuras no abundan en sus filas. Tan sólo son capaces de juzgar colorido y movimiento, como en un arcade.

Estoy convencido de que algún día, el CAAD por si mismo podrá crear esa publicación de que os hablé, pero hasta que llegue ése momento, he intentado que otros clubes se unan para aumentar nuestra fuerza. Por desgracia lo único que he encontrado son mordiscos en la yugular (os recomiendo leer el artículo de opinión publicado en el CAAD 18 realizado por el director de El Aventurero, no tiene desperdicio) con lo que dejo a cada cual a su suerte. El tiempo dirá...

Por suerte, el editor del tristemente desaparecido club ATE (A Través del Espejo), que comparte plenamente mis ideas de una publicación, se ha unido al CAAD, pasando a ser subdirector del mismo, con lo que nuestro objetivo tiene más visos de convertirse en realidad.

Y hablando de la publicación, tanto Jorge (subdirector del

CAAD) como yo teníamos ideas propias sobre el nombre de la criatura, pero Toni (director de El Aventurero) en el artículo que antes mencioné me ha dado una idea magnífica... UTOPIA. ¿Os gusta el nombre? Pues quizá la podáis encontrar al lado de Micromania...

Y si todo sería tan bueno yendo todos juntos... ¿por qué algunos quieren ir a la suya? Muy sencillo. Argumentan que una sólo publicación restaría movilidad y acabaría siendo un dinosaurio enquistado (según deduzco). Bueno, esta es una visión muy particular, y el que exista una revista oficial no quita que sus componentes sigan con sus fanzines, ¿no? De todos modos, reuniendo al mejor equipo no entiendo cómo sería posible que una publicación fuese a menos, con todo el mundo aportando nuevas ideas y enfoques.

Desde luego, está el tema tan manido de la competencia. Veamos un ejemplo. Un club siempre intentará ser mejor que otro similar, con lo que mejorará. Bien, os pondré una analogía. Si dos pilotos de GP de motociclismo se intentan rebasar continuamente y entran en clara competencia, no sólo bajarán su ritmo, sino que se estorbarán mutuamente. Esto sólo terminará cuando uno de

ellos acabe por los suelos al intentar hacer más de lo que es capaz. Por contra, un piloto en solitario tan sólo debe preocuparse de las curvas (en éstecaso, avatares del destino) sin tener otra preocupación, con lo que su concentración y dedicación es mayor. Extrapolad los pilotos a clubes y pensadlo.

Este artículo ha sido redactado a modo de respuesta general, pero estoy dispuesto a responder a preguntas concretas que me planteéis, siempre que mi amigo el director de El Aventurero me permita responderlas a través de estas páginas.

Juan J. Muñoz Falcó, director del CAAD

COMENTARIO DE JUEGO DE  
ESTRATEGIA:

# ARMADA 2525

**A**rmada 2525 es otro de los programas de estrategia del profílico John T. Smith, creador de muchos programas de este tipo. Aunque en este caso nos ha sorprendido con un juego espacial, dejando a un lado los temas de la 2ª Guerra Mundial que nos tenía acostumbrados. Armada 2525 es un gran juego, que contiene casi todo lo que se puede esperar en un juego de sus características: adicción, estrategia y un nivel de dificultad adecuado. Sin embargo nos falla en el aspecto gráfico, bastante pobre para el nivel que se desea en VGA o EGA. Ni que decir tiene que el sonido, aunque no se necesita mucho en este estilo de juegos, prácticamente no se percibe. Con unos buenos gráficos, este juego podría haber sido un gran éxito. A pesar de ello, sigue siendo un juego de una gran calidad y de una adicción terrible.

El marco del juego nos sitúa en una galaxia dominada por seis razas diferentes. Cada una de ellas con unas características, como ecologista, militarista, cauta, industrial, tecnológica, etc. Cada raza puede ser tomada por un jugador, de modo que se puede llegar a tener seis jugadores, pero la duración de tal partida lo

hace desaconsejable. Una vez escogida nuestra raza, nuestro objetivo será la de colonizar el mayor número de planetas, y a la vez, borrar del mapa a las otras civilizaciones. Es quizás éste, el único defecto que se puede plantear al juego en la cuestión estratégica, la imposibilidad de llegar a comerciar con miembros de las otras razas. La conquista militar es el único método para llegar a colonizar planetas de otras razas. Así al final del juego una sola raza se erigirá como especie hegemónica y única. La esclavitud o la aniquilación masiva de la población extraterrestre son las únicas alternativas que se nos plantean ante la conquista de un planeta enemigo. Otro defecto es que los tratados de paz con otras razas son propuestos por el ordenador y no hay posibilidad de formularlos por el jugador. Otro aspecto que favorecería al programa sería la posibilidad de unirte con una determinada raza en contra de otra, pero tal posibilidad tampoco es posible.

Al principio, partes de tu planeta capital. De allí crearás naves de transporte, de las que cargarás con elementos indispensables para formar una colonia en una planeta: una base (según el tipo de planeta puede ser protegida o cubierta con una cúpula), unidades de trabajo (para la producción), misiles (para proteger del ataque de naves extraterrestres) y por supuesto, población para llenarlas. Una vez que llegan dichos transportes, se descarga el contenido de las naves. La colonia ha sido cre-



ada. Esto en el caso de que el planeta no haya sido colonizado anteriormente por cualquier otra raza. En ese caso, primeros deberás acabar con las protecciones del planeta (misiles ligeros o pesados, barreras de energía, de fuerza o puestos antiaéreos) y en el caso de que exista, con la flota enemiga afincada en ella.

Con cada cuatro turnos de movimiento nos encontramos con una fase de producción. En ella, podremos producir en nuestras colonias elementos necesarios para nuestras conquistas. Fábricas (normales o robóticas) para aumentar la productividad y la población, unidades de trabajo, centros de investigación, destinados a desarrollar adelantos científicos (algo esencial en el juego), construcción de bases y sobre todo, naves espaciales. Existen muy distintos tipos de naves espaciales de combate, si se desarrolla la tecnología bélica en un grado adecuado. La construcción de tales tipos de naves será uno de nuestros principales objetivos, debido a los conflictos que se plantearán con las demás razas. Existen naves de combate muy poderosas en el espacio y otras en ataque terráqueos. La construcción de cazas puede ser crucial, por que a pesar de su pequeño tamaño su potencia de fuego puede acabar con las

más poderosas naves, como los Némesis o los Supertitanes. También existen naves con armas biológicas que acaban con la población de un planeta. Más adelante nos encontraremos con armas aún más poderosas, como bacterias que acaban con la construcción de misiles o bombas de neutrinos que arrasan el planeta al que son arrojadas, e incluso podremos llegar a tener poderes psíquicos para controlar a la población de los distintos planetas.

La construcción de centros científicos es básico, debido a que nos permite puntos a repartir entre los distintos campos de investigación (tecnología bélica, campos de protección, construcción, hiperespacio, ciencia informática, psíquica, planetaria, etc). Con dichos puntos desarrollaremos dichos campos, y nos permitirán inventos interesantísimos y, sin duda, cruciales para nuestras conquistas.

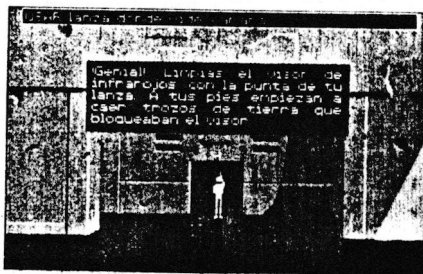
Como habreis podido apreciar se trata de un juego muy completo, que nos permitirá horas de entretenimiento y nos romperá la cabeza sobre qué planeta debes conquistar o cuál defender. Una cierta monotonía y la pobreza gráfica nos imposibilitan dar una nota terriblemente alta a este programa.

ALFONSO PÉREZ MARTINEZ

## FUTURE WARS

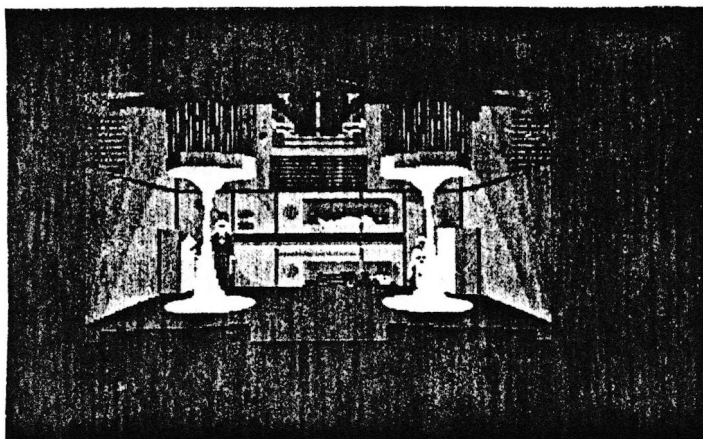
**H**ace algún tiempo, Delphine Software se adentró en el mercado español con una de las mejores aventuras gráficas del momento -muchísimo mejor que las de Sierra- que se llamaba Operation Stealth. Pasado un tiempo vuelven a la carga de nuestro mercado aventurero con "Future Wars".

El tema de "Future Wars" no está demasiado usado en las aventuras, eso pienso, su trama va sobre los Crugons, una raza alienígena que quiere, a toda costa, sobreponerse a la raza humana. Para eso han puesto unas bombas term nucleares en cada época de la humanidad; y tú, el incansable héroe de película, debes crearles algún problimi-



lla y destruir las bombas a toda costa.

Los gráficos son, a mi manera de ver, excelentes, por otro lado Delphine ha creado pantallas más grandes que otras y eso agrada al personal. Además el tamaño de los personajes es lo suficiente para dar al jugador una vista tan real como la vida misma, aunque alguien piense que son demasiado pequeños se equivoca. Han hecho así los personajes para poner unos escenarios alucinantes.



"Future Wars" tiene un mapeado casi-lineal, por no decir lineal, es decir que hasta que no pases un problema no avanzarás en el juego. Esto viene muy bien para los inexpertos jugadores de aventuras (ahí me incluyo yo) y da una relativa facilidad al jugarla. Pero aquí había que achacar una coasa, como en el Operation Stealth el manejo de las opciones es incomprensible y un poco aburrido (usar, examinar, coger, hablar, inventario y accionar), por qué no pondrán más opciones para dar más credibilidad.

Otro aspecto que me gusta mucho, yo diría el que más, es el de las fases arcade, me parece conveniente en una aventura gráfica, porque le confiere más realismo.

La ambientación es una de las cosas más logradas (en Amiga), cada pantalla tiene su propia música y da un buen sabor de boca a la hora de estar jugando, francamente son unos artistas

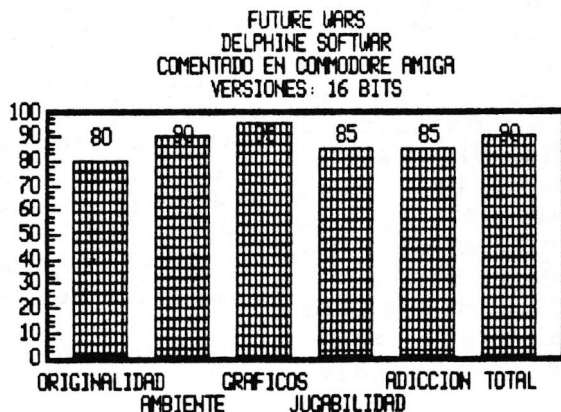
estos "tíos".

Ahora te toca a ti jugar el "Future Wars", te lo recomiendo con todo palpo, aunque haya sido creado antes del "Operation Stealth" (¿por qué llegó a España después...?) es una obra de arte.

Esperamos ver sus próximas producciones: como "Cruise for a Copse", que garantiza un éxito asegurado.

Tres hurras por Delphine, y dedico este artículo a ellos (nuestros vecinos comunitarios) ...

DANIEL VALIENTE



# HITLER'S WAR

## *Comentario juego de estrategia militar*

Avalon Hill es una de las compañías más importantes de juegos de estrategia militar, y la II guerra mundial es, sin duda, la guerra más tratada en juegos de estrategia. Con Hitler's War Avalon lanza su segundo proyecto de un juego que recoja el desarrollo de la guerra mundial. El primero fue el celebradísimo Third Reich, muy complicado y extenso, y con un nivel de estrategia muy alto. Hitler's War es un juego más modesto, pero resulta muy entretenido y no defrauda en absoluto. Destaca como punto sobresaliente la facilidad de aprendizaje,

algo que es muy de agradecer, y sobre todo por los pardillos que quieran iniciarse en la estrategia con una guerra tan interesante. Las instrucciones están escalonadas a través de distintos escenarios: operación barbarroja, la caída de Alemania, guerra occidental y guerra total. En cada uno se incorporan nuevas reglas con respecto al anterior; de tal forma que no hay que aprenderse todo el libro de golpe y sin haber probado vocado antes.

Ya metiéndonos en el desarrollo del juego, llama la atención el tamaño del tablero, que casi parece de bolsillo. Efectivamente: toda Europa apenas ocupa 23 hexágonos de ancho y 15 de largo. Esto da al prin-

cipio la sensación de que el juego resultará demasiado simple, ya que en tan pocos hex. no se pueden representar todos los ejércitos que participaron durante la guerra. Esto queda solucionado de manera brillante gracias a la distribución de los ejércitos en hojas de control militar. En estas hojas se lleva el recuento de los ejércitos, así que cada ficha representa no una unidad determinada, sino un cierto número de infantería, artillería, aviación etc. Otro de los aspectos interesantes es el avance científico. En cada turno de juego se

pueden gastar puntos de producción en unidades militares, moral, o ciencia. Un gran avance científico permite desarrollar incluso bombas atómicas.

En definitiva es un buen juego recomendado para iniciarse por la puerta grande, no obstante aquellos jugadores muy exigentes preferirán el Third Reich, bastante más complejo pero también mucho más satisfactorio.

CARLOS MARTINEZ AGUIRRE

## LA AVENTURA EN INGLATERRA.

**E**n este número vamos a comentar una de las revistas especializadas en aventuras con más carisma dentro del panorama inglés y aunque la hemos citado alguna vez dentro de esta misma sección aún no habíamos analizado ningún número con la suficiente profundidad como para que podáis saber si os es de interés o no. Me refiero a ADVENTURE WORKSHOP, la revista hermana de ADVENTURE CODER (dedicada a los ocho bits), ya que ambas las edita Christopher Hester, si bien WORKSHOP se dedica sólo a los dieciseis bits.

A la hora de escribir este artículo el último número de WORKSHOP que tenemos es el tres que es el que os pasamos a "destripar" para que podáis saber de qué va en líneas generales la revista.

Esta revista está, en primer lugar, dedicada a los programadores de aventuras, lo cual significa que, salvo raras excepciones no se analizan juegos. Se compone de 32 páginas y cuesta 1.47 libras para España por vía aérea (por correo marítimo cuesta 1.42).

Junto a muchas secciones bastante útiles están las inútiles que serían aquellas como: las tres páginas en que el director nos cuenta sus preferencias musicales (con las que no estoy de acuerdo) u otras tres en las que un tal George March nos cuenta con el lenguaje más macarrónico posible una his-

toria cómica que quizás a los angloparlantes les haga gracia (aunque hay una carta en la que un lector dice que le parece más bien algo para llenar hojas) a un servidor muy poca.

Pero pasando estas páginas el resto de la revista no tiene desperdicio. En primer lugar nos encontramos (además de con las cartas) con una escueta pero completa página donde se nos enseña a manejar el STAC (el GAC en versión ATARI ST), como no se pierde en tonterías su creador (alguien que se hace llamar ONE EYE) resulta muy útil.

Luego viene una entrevista con gente de Magnetic Scrolls que resulta muy interesante para ver cómo ha llegado la aventura en Inglaterra hasta donde está, si bien ya salió dicha entrevista hace tiempo en ADVENTURE CODER.

A continuación tenemos una sección que a los usuarios de AMIGA les resultará muy interesante, pues un tal John Ferris nos enseña cómo hacer aventuras mediante el lenguaje AMOS, cosa que ya se han aventurado a hacer en España (como ya sabreis) Daniel Valiente y Ricardo Oyón, si quereis seguir los pasos de estos aventureros sin devanaros en exceso los sesos esta sección será una ayuda imprescindible.

Seguidamente Brian Pell nos habla un poco de cómo usar el TALESPIN, un "parser" que desconozco pero a cuyo conocimiento no aporta tampoco demasiado pues la sección es muy breve (una pági-

na) aunque resulta interesante.

Un interesantísimo comentario del AGT para ATARI ST sigue a continuación y ahí descubrimos que este famoso "parser" para PC fue "traspasado" de forma algo chapucera al ST, aunque pese a ello el comentario es positivo y al final se nos dice que hay una nueva versión que arregla los problemas de la primera y que además también existe un AGT para MACINTOSH.

Tras pasar las páginas referidas en que el director nos cuenta sus gustos musicales llegamos a una página que bajo el título de "Adventure Standards" nos presenta las ideas sobre cómo hacer aventuras mejores y más originales, todo ello escrito por Steve Clay. En muy poco espacio resulta interesante y puede dar muchas ideas a la hora de hacer aventuras nuevas.

Seguidamente nos encontramos con una sección dedicada al procesador 68000 detallando algunas instrucciones para utilizar directamente su código máquina. Gerald Kellett, que lleva este bloque sobre el procesador de ST, hace principalmente un resumen sobre las órdenes más importantes de dicho procesador.

Luego George March nos presenta otra sección sobre el STAC más detallada y amplia que la vista anteriormente, con las explicaciones muy estructuradas y ejemplos. Además este caballero británico nos ofrece su dirección por si hay alguna duda sobre el STAC; muy amable él.

Por último tenemos un amplio comentario sobre el ya conocido "parser" Hatrack II para AMIGA, en el cual John Ferris nos va hablando de todas sus maravillas, como ya hiciera hace un tiempo Tim Kemp en From Beyond.

En resumen, es esta revista uno de los mejores complementos que puede encontrar cualquier programador de ATARI ST o AMIGA, ya que como vemos el PC prácticamente no se trata (aunque en principio también se admiten artículos para dicho ordenador), y como en España no podemos presumir de algo así, sólo por su precio y su utilidad merece la pena comprarla.

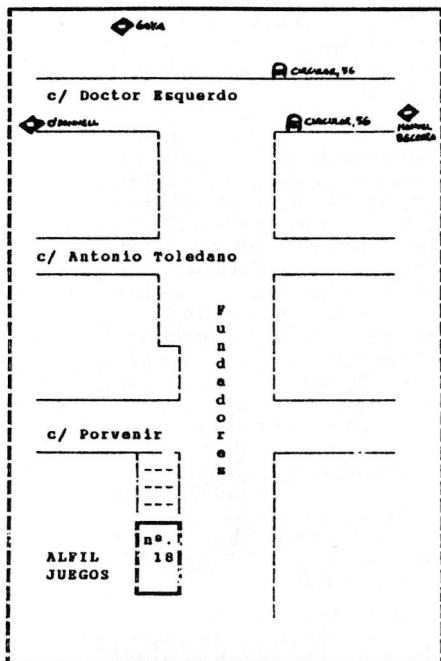
La dirección para escribir o mandar giros internacionales o cheques es:

CHRISTOPHER  
HESTER, 3 WEST LANE,  
BAILDON, SHIPLEY, WEST  
YORKSHIRE, BD17 5HD, UNI-  
TED KINGDOM.

ANTONIO PELAEZ BARCELO

# ¡ NUEVA TIENDA !

c/ FUNDADORES, 18 (ESQUINA c/PORVENIR)  
TLF. (91) 356 01 05



## HORARIO

DE LUNES A SABADOS:

MAÑANAS: 10,30 a 14,00 horas

TARDES: 17,00 a 20,00 horas

## COMO LLEGAR

METRO: estaciones más próximas:

O'Donnell (línea 6)

Manuel Becerra (líneas 2 y 6)

Goya (líneas 2 y 4)

AUTOBUS: Circular, 56

# ALFIL

ABRE LA TIENDA MAS GRANDE DE ESPAÑA, DONDE PODRAS ENCONTRAR LA MAS AMPLIA SELECCION DE JUEGOS DE TODO TIPO (ROL, ORDENADOR, TABLERO, ETC.), JUNTO CON EL MAYOR SURTIDO DE LAS MEJORES FIGURAS DEL MERCADO (CITADEL, RAL PARTHA, MARAUDER, MITHRIL), ASI COMO TODO TIPO DE COMPLEMENTOS Y LAS MAS ACREDITADAS PINTURAS (THE ARMORY, CITADEL, ...).

¡¡QUE NO TE LO CUENTEN, VEN A VERNOS!!



# TRAVELLER

*En "Traveller" la humanidad viaja de un sistema solar a otro como si fuera de una ciudad a otra en nuestro mundo y tiempo.*

**T**raveller está basado en la literatura de ciencia-ficción, esto da pie a una imaginación desbordante y no atada por la realidad terrestre.

Los jugadores pueden viajar por todo un universo conocido y/o desconocido, no están atados a recorrer un país o una zona determinada.

En "Traveller" te puedes convertir en un aventurero libertador, pirata, descubridor o en un simple comerciante. Tienes a tu cargo grandes naves o pequeñas flotas espaciales (en estos dos puntos el juego me recuerda terriblemente a un gran programa, Elite, en el

cual pasaba algo parecido.

"Traveller" es muy parecido en sus características básicas a cualquier juego de rol.

La creación de personajes es muy curiosa: puedes obtener puntos de experiencia hasta 28 años, es decir, que no serás sólo un aprendiz de aventura en un enorme universo, sino que ya tendrás una base sólida para desenvolverte en tu cosmos.

Se puede recrear cualquier aventura de ciencia-ficción sin salirse mucho de las normas establecidas (gracias a la flexibilidad de éstas). La verdad es que el master debe tener una imaginación tremenda así como una gran capacidad de improvisación ya que las reglas sólo dan el funcionamiento básico del universo.

Hay que decir que "Traveller" utiliza dados normales de seis caras, lo que confiere una gran facilidad al sistema de juego (tirada básica para impactar: 8+).

El juego permite combatir desde animales hasta flotas estelares con todas las armas conocidas y desconocidas.

En fin, no se puede pedir más a un juego de rol. Naturalmente éste es mi juego favorito. En un futuro no muy lejano os ofreceremos un módulo basado en las películas Alien, Aliens, Alien 3. (Por cierto, esta última la podremos ver, con un poco de suerte y si las distribuidoras quieren y tienen salas, en el mes de octubre).

Lo más curioso es que "Traveller" no ha tenido mucha aceptación entre los

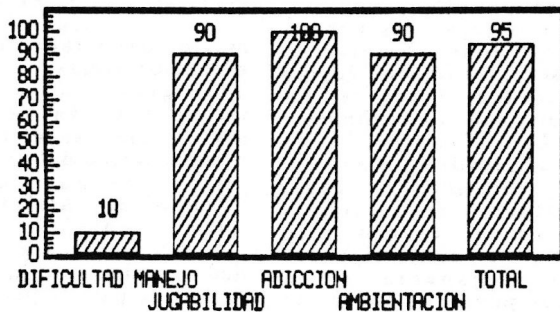


rol-maniacos quizá por su excesivo precio (casi 3.000 pelás) o por su forma de juego, sólo unos pocos locos fuimos lo bastante osados para adquirirlo y os aseguro que por lo menos yo no me arrepentí nada y estoy seguro de que habrá más gente que pensará así.

Un buen consejo: jugadlo, ya vereis como os sumerge, os envuelve y, por qué no, os seduce.

BORIS

TRAVELLER  
DISEÑOS ORBITALES



# INFORME AVENTURAS DINAMIC

## III

### COMENTARIO CARVALHO LOS PÁJAROS DE BANGKOK:

En esta aventura basada en el personaje de Manuel Vázquez Montalbán, Pepe Carvalho, el famoso detective debe enfrentarse a una emocionante intriga policial en la capital de Tailandia. El guión de esta aventura así como la ambientación son soberbios, y si a ello añadimos unas descripciones muy mejoradas respecto a las anteriores aventuras, nos queda un juego.

La aventura comienza cuando una amiga te llama desde Bangkok pidiéndote ayuda pues se ha metido en un lío de drogas. Tras ponerte en contacto con su familia y recoger dinero para el viaje, sales a Tailandia, donde deberás investigar el caso en la embajada, recogiendo pistas, librándote de la policía y visitando los barrios bajos de Bangkok. Esta aventura es el mayor acierto de Aventuras Dinámicas, pues con ella consigue una aventura realmente profesional, y más teniendo en cuenta que cuando la hicieron tan sólo contaban con el parser GAC, cuyas limitaciones son conocidas por todos los programadores de aventuras.

Una vez más las des-



cripciones son el punto débil del juego, pero, todo hay que decirlo, superan con mucho a lo anteriormente visto, demostrando toques de brillantez en alguna de ellas. Las respuestas siguen siendo escasas, pero al igual que con las descripciones, han sido mejoradas considerablemente.

Metidos ya en la aventura, debo decir que no es un juego fácil, aunque los problemas aquí presentados sean todos lógicos, pero quizá para un aventurero novato pueda resultar algo frustrante, ya que hay un gran número de lugares a los que ir y es bastante difícil acertar los pasos a seguir. No obstante, todo puede ser resuelto con un poco de esfuerzo.

Otro de los aspectos más importantes de esta aventura son el gran número de innovaciones incorporadas (posiblemente por influencia de las aventuras inglesas),

como una mayor posibilidad de interacción con los PSI, con un diálogo muy logrado, el que uno de los policías te siga y debas librarte de él para no llamar la atención en los barrios bajos, un buen número de laberintos bastante divertidos, más la posibilidad de desplazarte en taxi o a pie a los distintos lugares de la ciudad.

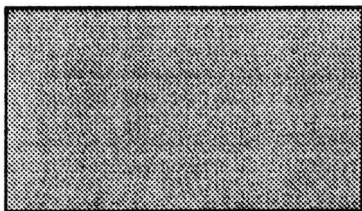
Los gráficos resultaban bastante convincentes en 8 bits, todos ellos muy bien pensados y sin utilizar "espejos" ni ningún otro tipo de ardiz que reste vistosidad, pero en PC son algo sensacional; los dibujos están en CGA digitalizados, pero son de un realismo y un gusto que encajan perfectamente con la aventura, ayudándonos a meternos perfectamente en el lance sin ningún problema, y en mi opinión son los mejores gráficos realizados para una conversacional en PC, además son muy abundantes y tan solo faltan en dos o tres pantallas.

Otro aspecto innovador que se realizó con esta aventura fue la inclusión de dos versiones en las máquinas de ocho bits. La primera tenía más gráficos, menos texto y era más fácil. La segunda, más enrevesada, con menos gráficos, y más texto. Este sistema gustó mucho a los aventureros más exigentes, pero parece ser que el intento quedó solo en una buena idea que no ha vuelto a repetirse.

Carvalho captó a un buen número de aventureros que aún hoy la siguen situando entre sus favoritas, y merece por nuestra parte la más efusiva enhorabuena a

sus autores.

Carlos Martínez Aguirre.



## Entrevista a Victoriano Gómez:

Es muy probable que el nombre de Victoriano Gómez no os resulte familiar, pero seguro que alguno de sus programas ocupa un lugar destacado entre vuestros favoritos. El ha realizado entre otros títulos las versiones de 16 bits de Don Quijote, Megacorp, Carvalho y videoaventuras como Phantis o Freddy Hardest.

*El Aventurero: ¿ Como hiciste tu primera aventura?*

Victoriano Gómez: Bueno, vi un anuncio de Dinamic en el cual pedían programadores, me presenté y me digeron que en ese momento querían hacer aventuras, así que me encargaron la versión Pc de Megacorp, que fue la primera que realicé. Después vinieron Don Quijote y Carvalho.

*E.A.: ¿Cómo realizabas las conversiones?*

V.G.: Me dejaron el listado de la aventura en CPC, que era del parser GAC. Luego lo transcribí a Basic creándome yo mismo una especie de lenguaje de programación para que me fuera más fácil realizar varias aventuras introduciendo pocas innovaciones; esto fue bastante bien al principio pero con Carvalho tuve más de un quebradero de cabeza porque era la más compleja.

*E.A.: ¿Habías jugado antes a otras aventuras extranjeras?*

V.G.: Sí, pero no demasiadas. Mi favorita era y sigue siendo "The Hobbit", que la jugué en Spectrum.

*E.A.: ¿Sigues interesado en este mundillo; has jugado a las aventuras de AD?*

V.G.: Conozco a AD, pero cuando empezaron con sus juegos yo ya había dejado Dinamic. Ahora me dedico a mi trabajo que me exige viajar bastante, y no tengo casi tiempo para los juegos. En informática solo hago cosas de tipo empresarial.

*E.A.: ¿Qué tipo de juegos son tus preferidos?*

V.G.: Normalmente me gustan los de estrategia y las aventuras, pero también creo necesario relajarte de vez en cuando con un buen "matamarcianos".

*E.A.: ¿Tienes proyectado volver a hacer aventuras conversacionales o gráficas?*

V.G.: No, creo que he abandonado definitivamente todo esto, como ya os he dicho mi trabajo me lo impide.

*E.A.: Para terminar ¿Que opinas sobre el futuro de los juegos de ordenador?*

V.G.: Creo que los ordenadores de ocho bits van a ser barridos por las consolas. Ahora las compañías de videojuegos (como Dinamic) tendrán que plantearse la posibilidad de publicar juegos de arcade para estas máquinas y aventuras y juegos de estrategia para los PC.

## YO, BOBBIN.

Saludos, compañeros del gremio de los aventureros.

Hoy os voy a hablar de una gran compañía de aventuras gráficas, que fue la creadora del fantástico LOOM y de otras maravillas. Me refiero, como habréis supuesto, a...  
LUCASFILM GAMES

LUCASFILM fue fundada en 1973 por George Lucas para producir la película AMERICAN GRAFFITI. En toda su historia, LUCASFILM ha producido 10 películas, de las cuales 6 están entre las 10 más taquilleras de la historia del cine.

El éxito taquillero de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS permitió a George Lucas el Skywalker Ranch (sí, el nombre es en recuerdo de la película) sobre 5 kilómetros cuadrados, en el norte de San Francisco, California, U.S.A. (Quienes lo han visto se han quedado con la boca abierta).

Más tarde, en 1983, se fundó LUCASFILM GAMES, la división de videojuegos de LUCASFILM, que con el tiempo ha pasado a llamarse LUCAS ARTS. Actualmente, en el Skywalker Ranch, trabajan las divisiones de cine y videojuegos de LUCASFILM, y la INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC, también de Mr. Lucas. (Todo un gigante)

Los primeros juegos de LUCASFILM, (BALLBLAZER, RESCUE ON FRONTALUS o PHM PEGASUS, entre otros), para 8 bits, ya han sido olvidados. Más tarde, cuando los 8 bits empezaron a decaer y

los 16 cobraron vida, LUCASFILM probó de nuevo suerte, e hizo una aventura gráfica (no distribuida legalmente en nuestro país), a la que llamaron ZACK McKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS, y muy bien debieron de ir las cosas, porque desde entonces es una de las mejores compañías de aventuras gráficas (para mí la mejor). Fue además la que primero usó el método de acciones por menú, que aunque en mi opinión es genial, todavía cuenta con algunos detractores.

Más tarde, sobre 1988, se creó MANIAC MANSION, (que se hizo al la vez que el SCUMM, una especie de parser para las aventuras de LUCASFILM), una aventura gráfica que tuvo una gran acogida. Baste decir que en U.S.A. se hizo una serie para televisión basada en el juego, y que los españoles pudimos ver en ANTENA 3 TV con el nombre de VECINOS CHIFLADOS. Aunque MANIAC MANSION se distribuyó en nuestro país y en castellano, se



LA  
PIRATERIA  
ES DELITO

hizo después de INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA - AVENTURA GRÁFICA, otra de LUCASFILM GAMES que aunque se hizo más tarde que el MANIAC MANSION ( y por lo tanto, en gráficos y movimiento está mejor), se distribuyó antes para contar con el apoyo publicitario que le daría la película, que entonces se estrenaba en nuestro país, y que, dicho de paso, está muy bien. Recientemente se ha hecho una versión del INDIANA JONES en 256 colores para PC.

Después de estas aventuras, vendría la más revolucionaria: LOOM. Desarrollada en un ambiente mágico y en el que todo funciona mediante claves musicales. El guión es de los mejores de Ron Gilbert (uno de los guionistas de LUCASFILM) y la aventura es alucinante. Si falta en vuestra programoteca, ya podéis conseguirla o tiraros por la ventana. Simplemente NECESARIA. Y el que no me crea y tenga el THE SECRET OF MONKEY ISLAND, una de las últimas aventuras gráficas de LUCASFILM GAMES, distribuida en nuestro país, (se tardó casi 2 años en realizar), que le pregunte a uno de los piratas del Scumm Bar...

Más tarde se hizo la versión 256 colores del THE SECRET OF MONKEY ISLAND, para PC, pero no hay muchas diferencias entre una y otra, excepto en los primeros planos. Si tenéis la versión 16 colores y no podéis conseguir la nueva, no os perdéis mucho, os lo digo YO, BOBBIN, que he jugado las dos versiones.

Y esas son todas las aventuras gráficas de LUCASFILM GAMES (aparte de la segunda parte de THE SECRET OF MONKEY ISLAND, llamada LECHUCK'S REVENGE, ). La próxima será INDIANA JONES 4: THE FATE OF ATLANTIS, que esta no estará basada en ninguna película.

Y aunque en algunas aventuras hay fases de arcades, (lo que las hace más emocionantes), para los que quieran un arcade "de verdad", LUCASFILM GAMES ha hecho algunos juegos, como NIGHT SHIFT o PIPEMANIA. Y también hay simuladores de vuelo, para los que se emocionaron viendo TOP GUN, como THEIR FINEST HOUR o THE SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE.

Bueno, y aquí acabo por este mes. Mi mundo está en peligro, y yo soy el encargado de buscar a esos malditos cisnes...

Os espero en la próxima reunión. Hasta entonces,  
"¡ que la fuerza de Johnson os acompañe..!"

Bobbin

Nota: Espero vuestras ideas, colaboraciones, preguntas y aventuras gráficas en la siguiente dirección :

Miguel Angel del Águila  
c/ Barberán y Collar, 6, 2º C  
41011 SEVILLA

Indicar en la esquina del sobre, Bobbin.

# 3PSOFT

¡¡3PSOFT RENUEVA SU CATALOGO DE AVENTURAS!!

TENEMOS UNA NOVEDAD TOTALMENTE EXPLOSIVA PARA  
TU SPECTRUM 128K:

## FREEZE ALIENS

UNA MAGNIFICA AVENTURA DE ESQUIZOFRENIA Y PROGRAMADA POR JON, QUE 3PSOFT TE DISTRIBUYE EN EXCLUSIVA. CON UN ARGUMENTO BASADO EN "ALIENS", UNOS GRAFICOS MARAVILLOSOS Y UNA PROGRAMACION REDONDA, ESTA DEBE SER LA AVENTURA DEL AÑO.  
PIDENOSLA POR SOLO 450 PTS.

SI TIENES UN SPECTRUM (CUALQUIER MODELO) Y QUIERES HACER UNA AVENTURA DE CALIDAD, LO QUE NECESITAS ES EL MAGNIFICO "PARSER" ABS. UN PROGRAMA MUY COMPLETO Y QUE AMPLIA AL MAXIMO LAS POSIBILIDADES DE TU ORDENADOR Y EN EL QUE ESTAMOS TRABAJANDO PARA INCORPORARLE NUEVAS RUTINAS Y OPCIONES QUE TODO COMPRADOR RECIBIRA GRATUITAMENTE.

SU PRECIO: 1.450 PTS. (1.300 SUSCRIPTORES DE "EL AVENTURERO"), ADEMAS INCLUIMOS UNA CINTA PARA QUE GRABES TUS AVENTURAS SIN GASTAR MAS DINERO.

NO OLVIDES ADEMAS QUE PARA PC TENEMOS LAS MEJORES AVENTURAS DE SPECTRUM (GRACIAS AL EMULADOR DE SP.) COMO: EL MUNDO MAGICO, LA ISLA DEL TESORO, IDILIAR, PREHISTORIA, ... A SOLO 750 PTS. c/u. PERO SI COMPRAS DOS TE COSTARAN 700 PTS. c/u, SI COMPRAS TRES 650 PTS. c/u, Y ASI SUCESIVAMENTE.

DENTRO DE MUY POCO TE OFRECEREMOS MAS NOVEDADES EN SPECTRUM (ACHUS PIL, CAPUTXETA'S NEW TALE, LA GRAN AVENTURA EN LAS ISLAS SALOMON, ...) Y PC.

*FORMAS DE PAGO: GIRO POSTAL, CHEQUE O SELLOS (TODAS ELLAS SIN GASTOS DE ENVIO); CONTRA REEMBOLSO (SE SUMAN GASTOS).*

DIRECCION: ANTONIO PELAEZ BARCELO/ APDO. 45.076/  
28080 MADRID