

El Aventurero

Número 1

ÉPOCA II

250 Ptas

Especial

Advanced D&D
y Dragonlance

ROL

“Toons”

Presentaciones:

“Vampiro”

“Far West”

PC

“Alone in
the Dark”

Entrevista a
los
creadores
de:

F A R
W E S T



Y además: Cómics, Ciencia-Ficción, juego por correo...

PUNTOS DE VENTA

Estas son las tiendas donde puedes conseguir "El aventurero" en Madrid:

-ALFIL: FUNDADORES, 18/ TLF. 356 01 05
BOLIVIA, 1
HORARIO: LUNES A SABADO 10,30-14; 17-20

-ARTE 9: CRUZ, 37/ TLF. 532 47 14
BENITO DE CASTRO, 12
HORARIO: LUNES A SABADO 10,30-14; 17-20

-EL AVENTURERO: TOLEDO, 15 (PZA. MAYOR)/TLF. 266 44 57
HORARIO: LUNES A VIERNES 10-13,30, 5 A 8,30; SABADO 10,30-14, 17-10,30; DOMINGO 11-14,30

-IDEA LIBROS: DONOSO CORTES, 37/ TLF. 543 04 02
HORARIO: LUNES A VIERNES (mañana y tarde), SABADO (mañana)

-MADRID CÓMICS: SILVA, 17/ TLF. 559 16 02
HORARIO: LUNES A SABADO 9-22; DOMINGO: 11-20
STA. MARIA DE LA CABEZA, 74/ TLF. 474 26 20
HORARIO: LUNES A SABADO 10-14, 16,30-20; DOMINGO 11-15

Y éstas son las de Pamplona:

-AUZOLAL: SAN GREGORIO, 3

-LIBRERIA SALVADOR: COMEDIAS, 4

-XALEM: AVDA. BAYONA, 52 (PASAJE DE LA LUNA) /TLF. 17 55 38

ARTE 9

<p>TENEMOS EL MAYOR STOCK PERMANENTE</p> <p>DE</p>  <p>FIGURAS CITADEL</p> <p>QUE PUEDES IMAGINAR</p>	<p>¿COMPRAS PERIODICAMENTE JUEGOS GAMES WORKSHOP O FIGURAS CITADEL? ¿CONOCES LA TARJETA DE CLIENTE ARTE 9?</p> <p>ARTE 9 - TU TIENDA DE ROL</p> <p>C/ CRUZ, 37. Telf. 5324714</p> <p>C/ BENITO DE CASTRO, 12</p> <p>HORARIO: Lunes a Sábado 10,30-14; 17-20</p> <p>MADRID</p> <p>VEN A INFORMARTE Y AHORRATE UN DINERO MIENTRAS TE LLEVAS JUEGOS DE REGALO</p>
--	--

COMUNICADO

Con este número, *El Aventurero*, ha querido evolucionar y dar el gran salto hacia la revista profesional. La edición en tamaño folio nos ha supuesto grandes dificultades de contenido...y económicas. Sin embargo, los que estamos con la revista también somos aventureros y nos gusta el riesgo. El precio no lo hemos tocado (tan sólo 250 pts), pero los artículos son más y mejores, y en cuanto a la presentación...vosotros juzgareis.

Con el estreno de época hemos querido incluir un artículo especial sobre el juego de Rol de moda, *Advanced D&D*, y comentarios sobre el *Toon*, *Mutantes en la sombra* y del nuevo módulo para el *Stormbringer*. Además, como siempre, testamos el estado de la aventura con nuestras secciones fijas acerca de los juegos para PC (*Alone in the Dark*), la literatura fantástica y la Ciencia-Ficción. Tampoco faltan nuestros apartados dedicados a los juegos por correo (JPC), a la Estrategia y a las Utilidades para el PC.

Tan sólo nos queda saludar a los aventureros y esperar que disfrutéis del especial AD&D. En el próximo número encontrareis un magnífico módulo que está en nuestras manos; hasta entonces paciencia y, por supuesto, aventura.

David A. Pérez

SUMARIO

<i>Noticias</i>	4
<i>Aventuras PC (Desde Britannia)</i>	6
- <i>Alone in the Dark</i>	6
- <i>Ultima Underworld</i>	8
- <i>Novedades</i>	9
<i>Novedades Rol</i>	10
- <i>Vampiros, la mascarada</i>	10
- <i>Far West</i>	11
<i>Entrevista-Far West</i>	12
<i>Comic-Lobo</i>	16
<i>Aventuras Spectrum</i>	17
- <i>The Hideous</i>	17
- <i>Los vientos del Walhalla</i>	18
<i>Especial Advanced D&D</i>	19
- <i>Presentación</i>	19
- <i>AD&D</i>	20
- <i>Dragonlance</i>	23
<i>Comentarios Rol</i>	25
- <i>Toon</i>	25
- <i>Mutantes en la sombra</i>	26
- <i>Módulo de Stormbringer</i>	27
<i>Estrategia (Advanced Civilization)</i>	29
<i>Juego por Correo</i>	32
<i>Ciencia Ficción (Cine y CF)</i>	34
<i>Literatura Fantástica</i>	36
<i>Utilidades PC (Sintac T2)</i>	38

Director: Antonio Peláez Barceló. Subdirectores Alfonso Pérez Martínez y David A. Pérez Martínez. Redactor Jefe: Carlos Martínez Aguirre. Diseño de Portada: Carlos Osset del Pino

Redactores: José Ruiz Cristina, Jorge de Ory Murga, C.J. Santos, Andrés de La Fonté, Manuel Rodríguez Martínez y Pablo Dopico Fernández "Locksmith".

Dibujantes: Pablo Jordi y Oscar Ainz.

Delegados en Provincias; Navarra: Ricardo Oyón Rodríguez. Zaragoza: Daniel Valiente Serrano. Valencia: Raúl Pérez Antón.

Esta publicación no pretende conseguir beneficio económico de ningún tipo.

DIRECCIÓN: ANTONIO PELÁEZ BARCELÓ/APDO. 45076/ 28080 MADRID.

Ciberpunk en Español

Como podreis ver en la entrevista que incluimos con los creadores de FAR WEST, la compañía que ha hecho ese juego, M+D, va a sacar para, aproximadamente, dentro de seis meses, el famoso juego de rol CYBER-PUNK en español. M+D ha conseguido los derechos para España del famoso juego de R. TALSORIAN GAMES y se muestran muy ilusionados, pues además de ser un gran juego, hay pocos juegos de rol en España que aborden esa temática.

Arte 9 y las Aventuras importadas

La famosa tienda (o tiendas, pues son dos) madrileña ARTE 9 ha decidido incorporar a su amplia gama de juegos de rol, tablero, comics, ..., las aventuras o juegos de estrategia por ordenador importados. Es una magnífica noticia para todos los aficionados a estos géneros, pues hasta ahora muchas de las grandes obras extranjeras se quedaban sin traducir por el miedo de las compañías españolas a perder dinero.

Partidas de Rol en Crisis.

La veterana tienda de juegos de rol, comics, cine, ..., CRISIS ha decidido aumentar su sección dedicada al rol y además de disponer ahora de mucho más espacio para ello organiza todos los sábados por la tarde (y próximamente los viernes por la tarde)

partidas. Si eres un DJ o quieres jugar, apúntate en la misma tienda.

New Age: más grande, más rol

Los autores del juego de rol por correo NEW AGE nos confirman que debido a la gran acogida que ha tenido el juego, están desarrollando una serie de mejoras y ampliaciones de las reglas para introducir más armas, más personajes, más mundos y, en definitiva, más emoción. Además es posible que en un futuro lo que es un juego por correo se convierta en un completo juego de rol.



¿Fin del Cuarto Sello? y comienzo de Cygnus.

Si el NEW AGE mejora día a día por su gran número de jugadores, EL CUARTO SELLO (el JPC de R. Oyón) deja de existir por tener muy pocos. Además el propio Ricardo ha preferido dedicarse más exclusivamente a su revista de ciencia ficción y literatura fantástica, CYGNUS, que cuando leais estas líneas ya habrá salido. CYGNUS es una revista de 36 páginas a tamaño folio y a 300 pts. Se vende en

Pamplona y seguramente también en Madrid. No obstante la dirección de su director es: RICARDO OYON RODRIGUEZ/ C/MAYOR, 66, 2º IZDA./ 31600 BURLADA (NAVARRA).

Nueva Aventura del grupo Creators Union

Este famoso grupo por su calidad en la creación de aventuras para Spectrum, acaba de lanzar una nueva aventura para SPECTRUM 128: LOS VIENTOS DEL WALHALLA. Con una magnífica presentación y una gran cantidad de problemas, esta aventura se desarrolla dentro del mundo de los vikingos y podreis encontrar un comentario completo en esta misma revista. Para pedirla escribid a: HOUSE OF CREATION/ C/BIOSCA Nº8/ TORA (LLEIDA) 25750. Precio: 450 pts. (giro postal sin gastos; contrarreembolso más gastos de envío).

Película española de Ciencia-Ficción

Por fin podemos disfrutar en España de una película de acción en el futuro (el año 2.012): ACCION MUTANTE. Esta es la segunda película de Alex de la Iglesia (la primera fue un corto, "Mirindas asesinas") y el resultado ha quedado muy bien, pues además del buen hacer del director (famoso también por sus comics) y del actor principal (Antonio Resines), hay que destacar el importante apoyo de la productora de Pedro Almodóvar, que permitió hacer de lo que en

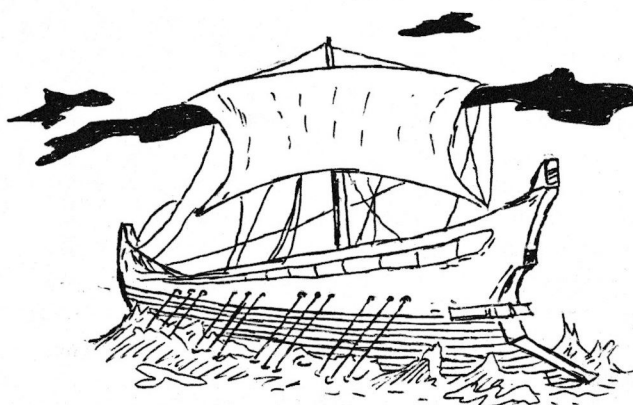
principio iba a ser un corto una película larga de calidad. Además recientemente ha obtenido tres goyas: maquillaje, efectos especiales y dirección de producción.

Gran Concurso de Aventuras Conversacionales

Como ya dijimos en el número 8 de "El Aventurero" 3PSOFT ha organizado un concurso de aventuras conversacionales al que podrán optar aventuras de PC y de SPECTRUM. Las ganadoras en cada ordenador serán publicadas por 3PSOFT y además se llevarán otros importantes premios (suscripción al aventurero, juegos de 3PSOFT, ...). Si quieres recibir las bases o enviar tu aventura para participar ya, escribe a: 3PSOFT/ APDO. DE CORREOS 45.076/ 28080 MADRID.

Las JESYR en mayo

Nos han confirmado por parte de los organizadores, JOC Internacional, que las reconocidas Jornadas sobre Estrategia y Rol (JESYR) tendrán lugar en Barcelona este año los días 7, 8 y 9 de Mayo en la estación del



Norte. Esperamos que sean como años anteriores.

Disco-Revista para usuarios de PC

Según nos confirma nuestro suscriptor JUAN M. ORTIZ, se están dando los últimos retoques a LA ESPADA MAGNETICA, una revista en disco para aventureros y estrategas usuarios de PC. Próximamente dispondremos de una copia para poder analizarla, pero si queréis recibir ya la revista o colaborar podeis escribir a:

LA ESPADA MAGNETICA/
APDO. CORREOS 1.133/
ALBACETE.

Mili KK y JOC

En el Lider número 33, JOC nos ofrece por el sugestivo precio de 395 ptas un mini-juego de rol denominado "Mili KK". Sus creadores son Ricard Ibáñez, el autor del Aquelarre, y Eduard García.

Stephen King otra vez

A principios de abril está previsto la aparición un nuevo libro del prolífico autor de terror y fantasía, Stephen King. El título provisional es "El regalo de Geral". Os mantendremos informados.

PAPELERÍA DUPAR

FOTOCOPIAS, MATERIAL ESCOLAR Y DE OFICINA.

Avenida de Fátima, 94. MADRID.

Comenzamos en este número una nueva sección dedicada al fascinante mundo de los juegos de rol para PC. Ya dedicamos un artículo hace unos meses a intentar precisar qué es un juego de rol y no vamos a repetir la discusión. No obstante, no vamos a ser muy inflexibles; intentaremos abarcar una amplia gama de aventuras excluyendo, eso sí, las aventuras gráficas, que ya tienen su propia sección en esta revista; de hecho utilizaremos el término genérico "aventura" en lugar de "juego de rol", porque el espíritu es el mismo y de este modo se evita la confusión.

Como muchos de vosotros sabréis, Britannia es el fantástico mundo creado por Richard Garriot donde tiene lugar la mejor y más famosa serie de aventuras para ordenador: Ultima.

Pues bien, "desde Britannia" comentaremos todas las noticias y novedades que se produzcan en el mercado internacional, analizaremos las mejores aventuras del momento y trataremos de echar una mano a aventureros en apuros, ya sea en forma de trucos, consejos, mapas o incluso soluciones completas. Así que ya estáis cogiendo pluma y pergamino y escribiendo a "El Aventurero". Vuestras preguntas serán contestadas en el número más próximo, sin ningún tipo de retraso, o personalmente si no hay espacio en la revista.

En todos los números publicaremos una lista de las cinco mejores aventuras del momento; dado el desfase que hay entre el lanzamiento de los juegos en el extranjero y aquí, nosotros nos ceñiremos a las aventuras que hayamos comentado en la revista. Por ejemplo, el que en la lista de este mes no estén "Eye of the Beholder II" o "Ultima VII" no significa que sean peores, sino que aún no están entre los candidatos,

aunque los que tengáis contactos internacionales ya los estéis disfrutando desde hace mucho tiempo. Procuraremos esperar si es posible a que salgan en España para comentarlos.

También tenéis que tener en cuenta que una aventura no estará en la lista durante más de tres o cuatro números salvo rarísimas excepciones, sin que eso signifique que ya hayan salido otras cinco que la superen; lo que ocurre es que la lista pretende orientaros sobre la mejor compra, y al cabo de cierto tiempo ya no tiene sentido seguir insistiendo en lo bueno que es un determinado juego, por lo que su posición bajará en relación a otras novedades más interesantes. De todas formas, de vez en cuando haremos revisiones de los clásicos.

Una última advertencia más: notaréis que las puntuaciones de los juegos son muy bajas en comparación con los de otras secciones; esto es debido a que el nivel de las aventuras afortunadamente sube continuamente, y es mejor empezar ahora dando, por ejemplo un 80 a lo que en realidad es un 95 que acabar dentro de un año hablando de 99,876. De

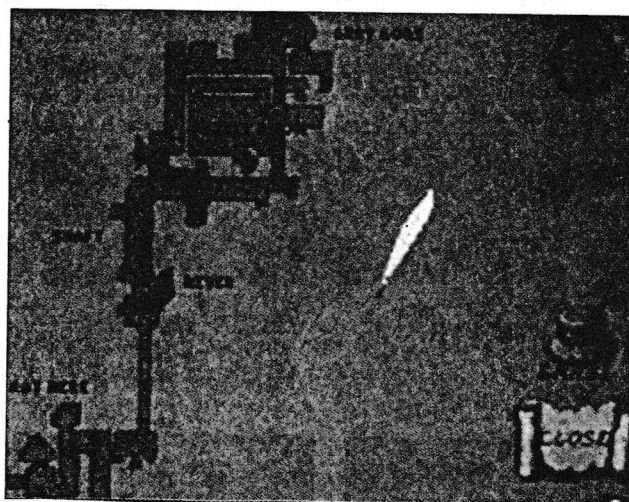
todas formas tened en cuenta que una aventura que ahora sea calificada con un 80 será peor que otra calificada con la misma nota dentro de cuatro o cinco números; es decir, las puntuaciones son siempre relativas.

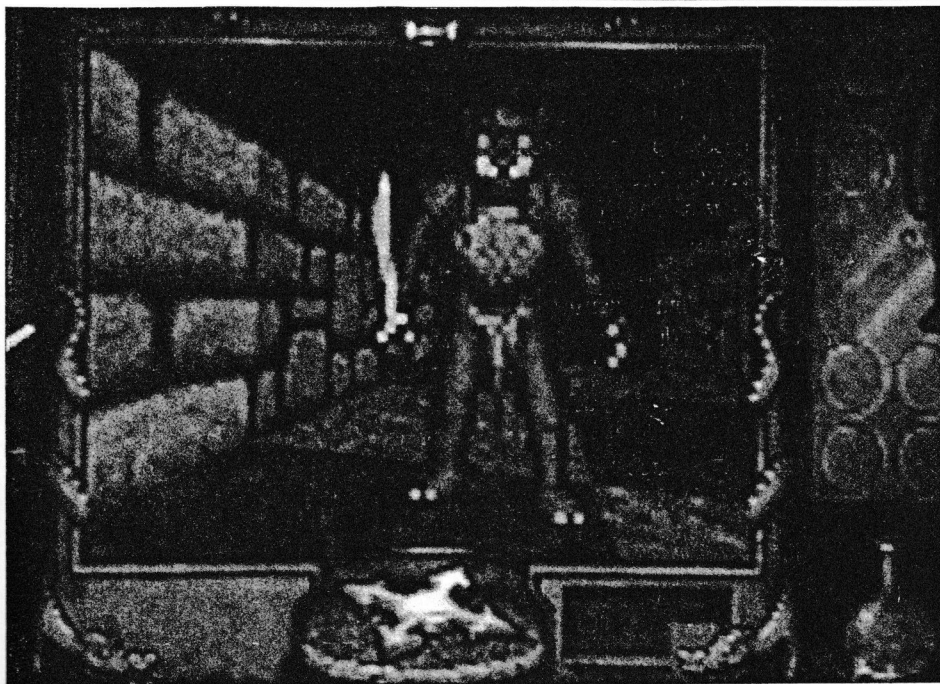
Ya estáis preparados para entrar en Britannia: coged la piedra de la luna, ponedla dos pasos más adelante y entrad sin temor por la moongate roja. Os espera una fantástica aventura...

Alone in the Dark

Si tuviéramos que dar un premio al juego revelación del año pasado no habría ninguna discusión: "Alone in the Dark" sería el elegido; se trata de una producción de Infogrames, una compañía francesa que en vista del éxito de sus compatriotas de "Delphine Software" se ha metido en el mundo de las aventuras, y lo ha hecho con una magnífica "ópera prima" que abre las puertas al terreno de las tres dimensiones con una perspectiva nunca usada hasta ahora.

En "Alone in the Dark" el





propietario de una antigua y misteriosa mansión llamada Derceto ha muerto suicidándose en extrañas circunstancias. El juego ofrece dos papeles para elegir: puedes ser un detective privado contratado por una empresa de muebles cuya misión es hacer un inventario de los objetos y muebles de valor que haya en la casa, o bien la hija del dueño de la mansión, quien antes de suicidarse te mandó una nota pidiéndote que buscaras la auténtica explicación de su suicidio en un cajón secreto de un viejo piano. En cualquier caso una vez dentro de la mansión la aventura es la misma: se trata de salir de allí con vida, para lo cual tendrás que acabar con el infernal ser que se ha apoderado de Derceto.

Este guión, ya muy explotado pero siempre efectivo da pie a un extraordinario juego cuyo éxito se basa en un innovador diseño: los personajes han sido creados en tres dimensiones, usando gráficos vectoriales, mientras que los fondos están dibujados a mano; posteriormente se han acoplado ambos limitando el movimiento de los personajes allí donde el fondo muestra paredes u otros obstáculos. El resultado es

espectacular: los gráficos vectoriales son perfectos y tienen una suavidad de movimiento que sólo se había visto antes en el "Prince of Persia", que muchos recordaréis. Y si a todo esto unimos unos efectos de sonido impresionantes (los mejores oídos hasta ahora en un PC) nos encontramos con un realismo impresionante.

Dicho esto lo demás ya sobra, porque supongo que os habrá quedado claro que se trata de un juego imprescindible que sin duda tendrá imitadores de todo tipo y se convertirá con el tiempo en un clásico. De todas formas es obligado decir que como aventura simplemente cumple; todos os podéis imaginar perfectamente el guión incluso sin haberla visto, porque explota todos los tópicos del "encerrado-en-casa-encantada", pero, por qué engañarnos, a todos nos gusta una aventura así de vez en cuando y en cualquier caso es una gozada recorrer todas las habitaciones (cada una de las cuales incluye de dos a cinco perspectivas diferentes) y luchar contra los monstruos con un realismo nunca visto hasta ahora.

En fin, sólo resta decir "chapeau" para los franceses y que esperamos ansiosamente un segundo juego como éste.

Especificaciones técnicas: VGA,





AdLib, SoundBlaster, Roland, recomendado 386 o superior

Gráficos: 7,5

Ambiente: 8

Diseño de personajes: 4

Guión: 7

Música y sonido: 9

Adaptación del guión: 7

Duración: 6,5

Especial: espectacular realismo, movimiento perfecto de extraordinaria suavidad.

TOTAL: 8,5



Ultima Underworld

Este mes estamos de enhorabuena, porque junto al espléndido "Alone in the Dark" tenemos otra aventura que no se queda atrás en calidad: se trata de "Ultima Underworld", la primera incursión de Lord British y el Avatar en nuestro país. Se trata de una aventura que en principio fue pensada como tercera parte de los "Worlds of Ultima", una serie de juegos paralela a los auténticos Ultima que con los mismos personajes se desarrollaba en escenarios distintos a la clásica y querida Britannia.

Se pensó en un estilo en tres dimensiones tipo "Dungeon Master" para hacer la competencia al "Eye of the Beholder", que en ese momento hacía furor y amenazaba seriamente con hacer sombra a la mismísima serie Ultima. Al final Origin ha superado ampliamente al "Beholder", al menos en el aspecto técnico, y ha asentado la base de lo que aparentemente va a ser otra serie de juegos que ya tiene segunda parte: "Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds" acaba de ser lanzado en el extranjero.

La concepción es parecida

a la del "Dungeon Master" o "Eye of the Beholder"; se trata de un mundo subterráneo en tres dimensiones donde el jugador ve lo que tiene delante de él; el problema de este tipo de juegos es el movimiento, como en todo juego en 3D. No se puede hacer lo mismo que en el "Alone in the Dark" porque aquí la visión es desde dentro, no desde fuera, y por tanto no hay fondos fijos. Hasta ahora se había solucionado incorporando cuatro u ocho visiones fijas (norte, sur, este y oeste). Esto permite gráficos de gran calidad pero reduce sensiblemente la sensación de movimiento.

Sin embargo Origin, utilizando rutinas desarrolladas para el "Wing Commander" (un simulador espacial en 3D) ha conseguido permitir el movimiento total: a la izquierda, a la derecha, mirar hacia arriba, hacia abajo, volar e incluso nadar. Para ello usa una técnica llamada bitmap con la que los decorados y personajes se forman a base de puntos. Esto, combinado con unos impresionantes efectos de luz y oscuridad hace que te parezca estar realmente encerrado en el Stygian Abyss. El movimiento es muy bueno y cuando te metes en el agua da la impresión de que verdaderamente estás a punto de ahogarte. El único problema es que cuando te acercas a un personaje o a una pared estos puntos se hacen muy grandes y la calidad gráfica pierde mucho. Aun así se trata sin duda de una técnica innovadora y espectacular que tampoco tardará en encontrar imitadores.

Pero si todo esto es bueno, aún falta por hablar de una innovación aún más importante: el automapa. ¿Nunca os habéis desanimado ante la perspectiva de tener que mapear un nuevo nivel, u os habéis desesperado viendo

que os habíais confundido en un giro y todo el mapa está mal?. Pues nada de esto ocurrirá en este juego gracias a una brillante e innovadora técnica: el juego va dibujando sólo el mapa de las zonas que vas recorriendo, e incluso se te permite hacer anotaciones sobre él. Es una auténtica gozada que agradeces constantemente a lo largo de la aventura, y además permite un diseño mucho más irregular y menos monótono, con espacios abiertos y salas a diferentes alturas que de otro modo serían innapeables.

En cuanto a la aventura en sí, cabe destacar que está muy bien adaptada al nuevo sistema de juego, aprovechando todas las posibilidades del mismo. Sin embargo, acostumbrados al altísimo nivel de las aventuras de Origin nos ha decepcionado un poco el guión y el desarrollo de la aventura. Aunque tiene momentos brillantes, la mayor parte del tiempo sólo te ocupas de sobrevivir y de completar pequeños problemas que apenas tienen relación con el tema principal: el rapto de la hija de un importante barón, que tienes que liberar para salir del abismo. Tampoco la presentación y el final alcanzan el nivel habitual de Origin, y el sonido y la música sólo cumplen. Todo esto es debido sin duda a que ha sido un proyecto desarrollado muy rápidamente y sin el apoyo total del equipo que normalmente hace las aventuras en Origin.

El diseño de tu personaje está bastante elaborado, pero lo cierto es que al final tanto hechizos como proyectiles sirven para poco y la única forma de sobrevivir es mediante la lucha cuerpo a cuerpo. Este es un fallo que tienen muchos juegos de este tipo y que es muy difícil de detectar y corregir: la falta de adecuación entre el diseño de personajes y el

posterior desarrollo del juego. Hasta ahora sólo lo ha conseguido plenamente el "Beholder" y ahí radica un alto porcentaje de su éxito.

De todos modos, como pasaba en "Alone in the Dark", apenas te acuerdas de todo esto mientras alucinas vagando por las rampas, túneles y guaridas del abismo matando a todo bicho viviente.

Se trata de un juego imprescindible y deberíamos alegrarnos de que aún se pueda mejorar mucho más, y esperamos que así ocurra en "Underworld 2".

Especificaciones técnicas: VGA, AdLib, SoundBlaster, Roland, recomendado 386 o superior

Gráficos: 6,5

Ambiente: 8,2

Diseño de personajes: 7

Guión: 6,5

Música y sonido: 7

Adaptación del guión: 8

Duración: 8,5

Especial: impresionante realismo, muy buenos efectos de luz.

TOTAL: 8



Novedades

Numerosas y muy interesantes son las novedades que en principio nos esperan en los próximos meses, aunque luego empezarán los retrasos y muchas tardarán más de lo previsto en salir.

Primeramente tenemos dos juegos que ya han salido hace mucho tiempo en el extranjero aunque aquí están ahora al llegar: se trata de "Legend of Darkmoon", de SSI y "Ultima VII", de Origin. El primero sal



drá con toda seguridad dentro de muy poco; se trata de la segunda parte del conocido "Eye of the Beholder" y es un gran juego aunque aporte pocas novedades respecto a su predecesor. En cuanto al espléndido "Ultima VII" aún no está muy claro el asunto de su publicación en España; de cualquier manera nosotros comentaremos ambos en el próximo número.

Están al caer en el mercado internacional tres nuevos productos de Origin: "The Forge of Virtue", un disco de datos que amplía el escenario de juego de Ultima VII, sin alterar el desarrollo principal del juego; "Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds", la esperada continuación del magnífico juego de Origin, que parece ser que incorpora muchas mejoras a nivel gráfico y un guión mucho mejor, y "Ultima VII 2: The Serpent Isle".

Éste último no debe confundirse con "Ultima VIII"; a pesar de que se trata de la continuación de "Ultima VII" (incluso en éste hay un par de referencias a la Isla de la Serpiente) no ha recibido el codiciado número VIII porque Richard Garriot tiene ya muy pensado el desarrollo de la actual trilogía (7-8-9) y esta continuación no entraba en principio en sus planes; de hecho él está muy ocupado con el verdadero "Ultima VIII" y no se ha responsabilizado directamente

en el proyecto de "The Serpent Isle". Además ha declarado que quiere que cada cambio de número venga acompañado de un profundo avance en el sistema de juego, como ha ocurrido hasta ahora (de hecho dice que "Ultima X" podría estar preparado para jugarse con un equipo de realidad virtual).

También se habla ya del "Eye of the Beholder III", la tercera y última entrega de la serie que podría salir en el extranjero el próximo mes. Parece que incorporará pocas novedades y seguirá deleitando a los muchos aficionados a limpiar Waterdeep de Beholders y demás villanos. Y antes de acabar merece la pena comentar otro producto de Origin: un "screen saver" muy peculiar. Los "screen savers" son programas residentes en memoria que se activan cuando la pantalla permanece inmóvil durante cierto tiempo (por ejemplo al hacer cálculos muy largos). Esto puede ser peligroso para el monitor, y por eso estos programas muestran mientras tanto distintas imágenes distrayendo un poco de paso al usuario. Pues bien, el programa al que nos referimos busca en el disco duro juegos de Origin que estén instalados y muestra distintas secuencias de ellos (como si fueran trailers de películas). Es una idea interesante que sin duda tendrá imitadores.

José Ruiz Cristina

Presentación: "Vampiros, La mascarada"

Esta es la primera vez que he ido a la presentación de un juego de rol, así que no tengo con qué comparar, pero la impresión que saqué fue bastante buena.

Ante este juego se había creado bastante expectación, ya que el tema de los vampiros, si bien no había perdido su fuerza antes, estaba teniendo un auténtico auge. No en vano se había estrenado "Drácula", y se anunciaba en las revistas especializadas en cine fantástico una auténtica avalancha de nuevos vampiros en películas ... y aún estamos esperando que estrenen alguna de ellas.

En fin, en "Crisis Comics" nos juntamos un montón de gente, la mayoría iba en grupos, por lo que había que ser muy rápido para coger sitio. Este fue uno de los mayores inconvenientes, ya que tan solo se pudieron montar, por problemas de espacio, tres partidas, en las que participaban entre cinco y seis personas, unas veinte en total. Mucha gente se quedó sin jugar, pero daban vueltas alrededor de las mesas, esperando que alguno de los jugadores se largase o, simplemente, viendo de qué iba el asunto.

El juego en sí es bastante interesante, pero un poco complicado cuando juegas por primera vez, y no sé si esto me pareció porque no estaba muy preparado para enfrentarme a lo que se me decía (Tribus entre vampiros, élites y relaciones entre ellos. Demasiado fuerte para una simple presentación) o por la algarabía del lugar. Uno no podía meterse en situación estando rodeado de gente que no conoces y que chilla

para hacerse oír por encima del resto. En nuestra mesa, lo reconozco, no tuvimos muchos problemas de este tipo; pero aun así pusimos histérico al pobre Master.

Este nos explicaba rápidamente la técnica del juego y, de paso, nos hacía más lío. La situación se presentaba complicada, pero esto sólo fue al principio, ya que al cabo de un tiempo pudimos ver que ante nosotros teníamos a un "camaleón" que debía tener un acentuado problema de "desdoblamiento de personalidad": interpretaba a la perfección todos los papeles que aparecieron, desde un chulo y su prostituta hasta un vampiro con poderes muy superiores a los nuestros y que tenía, para más "inri", unas veinte personalidades, desde un trasunto de Dick Tracy hasta un subnormal, pasando por un "macarra" y alguno más que olvido. Entonces nos aclaraba un poco más las cosas (Aleluya).

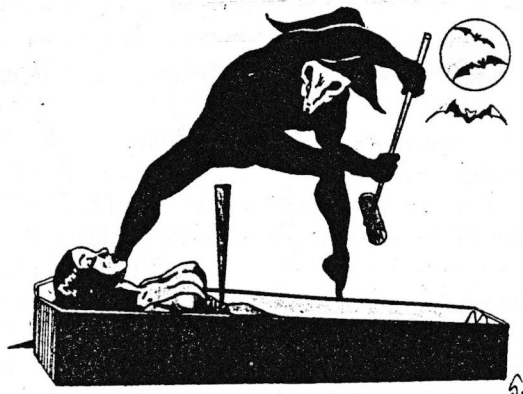
El juego, como he dicho antes, está bastante bien, pero hay que ser un buen master y un buen creador de historias, ya que se corre el riesgo de repetir situaciones y perder todas las posibilidades que ofrece, que son bastantes. El hecho de que la luz del sol te

mate y el discurrir inexorable (parafraseando al que fue nuestro Master) del tiempo hace que algunas situaciones sean bastante exasperantes.

No voy a contar el desarrollo de la partida ni la historia, ya que se supone que es uno de los módulos que será traducido en poco tiempo, pero sí puedo decir que chupar sangre puede resultar más difícil de lo que parece, o más divertido de lo que uno piensa.

La partida se alargó durante dos horas y media, en las que hubo bastante acción, poca para unos jugadores acérrimos de "Paranoia", que se unieron a la partida al tener que irse un jugador. "Mucha sangre y pocos tiros" sería su comentario si lo hubiesen hecho. Para mí estuvo bien.

El hecho de que haya tribus dentro de los vampiros, con su aspecto físico, hábitat y relaciones con el resto de dichas tribus, puede ser un poco lioso al principio, pero al mismo tiempo ofrece una serie bastante grande de posibilidades: enfrentamientos entre clanes por las características de cada uno, posibilidad de que todos los jugadores sean de la misma tribu y desarrollar la historia en un lugar o tiempo espe-



cífico (ejemplo, los Nosferatu son los dueños de las alcantarillas ... buen lugar para desarrollar una campaña).

Después de la partida, y antes de que los dueños del bar donde estábamos nos echasen por pesados, hizo su aparición el traductor de la primera edición de este juego. Habló sobre la dificultad de traducir algunos términos y sobre la originalidad del juego. Al mismo tiempo nos recomendó con interés todos los juegos en los que habían participado los creadores de "vampiros" y comentó una serie de libros que también tenían mucho interés.

El silencio ante sus palabras era casi reverencial, pero no por eso todo lo que dijo tiene que ser tomado al pie de la letra. Ejemplo de ello fue cuando nos dijo que no hacía falta que leyésemos las novelas de Anne Rice, ya que no venían a cuento. Para mí, esto no es así, ya que pude ver que gran parte de la estética del juego, de la forma de creación de personajes y sus características estaban relacionadas (de forma más o menos directa) con las creaciones de esta mujer, quien (rompiendo una lanza en su honor) ha renovado con bastante fuerza el mito de los vampiros, rodeándolos de situaciones más cercanas a lo cotidiano que a lo sobrenatural.

Resumiendo: vampiros es un juego que, bien llevado, puede resultar apasionante. Creo que la sensación general fue de buena acogida al "nuevo juego", en parte por su originalidad y en parte por la labor de los Master, que se las tuvieron que ver con personal proviniente de otros juegos y que actuaban como si aún estuviesen en ellos.

No sé si este tipo de presentaciones es algo que se suele hacer a menudo, pero me parece una forma bastante buena de ven-

der el producto.

Presentación: "Far West"

Hace unas semanas en CRISIS COMICS se presentó este gran juego de rol montando para ello la propia tienda unas partidas en un bar cercano.

La asistencia se vio, desgraciadamente, disminuida pues el mismo día era el partido Real Madrid-Barcelona. Es una pena, pues la cosa estuvo muy bien.

La organización fue bastante correcta, pues los "masters" de las partidas eran los propios creadores del juego y eso se notó. Además, nos dejaron algún que otro libro para echar un vistazo por encima al juego.

Oscar Díez, nuestro DJ, nos contó un poco cómo era el juego y fue elogiando los distintos aspectos del mismo, por lo que rápidamente captamos el sistema general. A continuación nos repartió las hojas de personaje y preparó una para que la hiciera uno y viéramos todos la mecánica. Es de destacar que nos regalaron las hojas de nuestro personaje y que éstas son de tamaño DIN A-3 y que vienen separadas del libro (o sea, que a la hora de fotocopiarlas no tienes que fotocopiar del libro). El personaje no se hacía tan rápido como yo esperaba, pero sí mucho más que la mayoría de los juegos de rol "complejos" (RUNEQUEST, CTHLUHU, MERP, ...), además, a pesar de que han suprimido alguna de las características más habituales (INTELIGENCIA, por ejemplo) es muy completa y no se echa en falta nada; es más, tienes todo lo necesario para ser un perfecto ciudadano del oeste.

La partida era el módulo

que está incluido en el juego y, a mí parecer, se desarrolló muy correctamente, pese a que hubo bastantes desavenencias dentro del grupo (algunos no nos conocíamos y hubo hasta tortas, dentro del juego, se entiende); creo que aquí se mostró la calidad del DJ, pues dejó jugar muy bien y nos mostró muchos de los aspectos que tiene el juego.

En lo que al juego se refiere, nos dio muy buena impresión. En primer lugar hay que destacar los magníficos dibujos incluidos, al comienzo de cada capítulo hay auténticas obras de arte y entre las hojas se incluyen dibujos referentes al tema de que se trate que consiguen una magnífica presentación, todo ello unido a que la portada es muy buena (hecha además en tapa dura) y que la maquetación interior es de mucha calidad.

Ahora bien, FAR WEST es esencialmente un juego de investigación y pudimos apreciar en la partida que si te quieres liar a tiros puedes morir muy deprisa, pues las armas hacen daño suficiente como para dejarte en el sitio con dos tiros acertados. Es pues un juego muy recomendable para todos los amantes de la investigación, ya que además, por lo que vimos contiene mucha documentación para ambientar tus partidas donde quieras, no sólo en el típico oeste americano, sino desde Alaska hasta Florida, desde el este al oeste.

En resumen, fue una pena que no hubiera más gente, pero una gran alegría que pudiéramos disfrutar de una magnífica partida de un nuevo juego que a todos gustó y con una organización muy correcta. Esperamos que cunda el ejemplo, pues la experiencia fue muy agradable para todos.

Antonio Peláez Barceló

A principios del mes de marzo Antonio Peláez (representando a la redacción de "EL AVENTURERO") se encontró con los creadores del nuevo juego de rol "Far West" en una hamburguesería madrileña, y de dicho encuentro y tras una amistosa charla de unas tres horas surgió la entrevista que a continuación os incluimos.

EL AVENTURERO: En primer lugar, ¿quiénes habeis hecho "FAR WEST"?

DARIO: Bueno, pues aquí entre el señor Oscar Díaz y yo, que soy Darío Pérez, somos en realidad los responsables de lo que es el juego en sí, al margen de editar el libro y toda esta historia. Lo que es el libro de reglas, buscar la documentación, todo ese tipo de cosas "a pachas" entre los dos.

OSCAR: Luego hemos tenido colaboraciones diversas de estrellas del firmamento rolero y tal. En realidad el peso fundamental del libro recayó en nosotros, no sé si porque lo planteamos así o porque somos así de tontos.

E.A.: Bueno, de todas formas si lo haces entre muchos la cosa queda un poco sin control ...

OSCAR: Sí, bueno, en el libro figuramos los cuatro que formamos la empresa, lo cual no es del todo cierto, más que nada fue una decisión corporativa, como derechos de autor nos vamos a llevar tres duros y además van a repercutir sobre la empresa vamos a poner los cuatro y ya está.

E.A.: O sea, que aparte de vosotros dos, lo que es M+D lo formais cuatro.

DARIO: Sí, dos personas más.

E.A.: Vale, perfecto. ¿Cómo fue el proceso de crea-



ción? Todo lo que es las pruebas, os basaríaís en algún juego, ...

DARIO: Nosotros llevábamos mucho tiempo queriendo hacer algo en el terreno del rol, pues siempre habíamos hecho lo que suele hacer todo jugador de rol, ¿no?, pequeñas mejoras sobre las reglas, ampliar datos sobre ambientación, ese tipo de cosas. Queríamos hacer algo un poco serio. Entonces surgió la idea de qué juego podíamos hacer que fuese un poco original y pensándolo vimos que el "far west" es un tema que en España no se ha tocado en absoluto. Entonces, que bueno, podía resultar entretenido, un juego de acción y tal que podía atraer a la gente. Entonces lo primero fue la idea, luego empezamos a trabajar un montón de borradores sobre las reglas,



porque el tema de documentación es ya luego tirarte tiempo buscando los libros, y sobre esos borradores los fuimos dando a conocer un poco a la gente, que diesen sus opiniones en principio sin jugar, que vieran lo que era el esquema y una vez que tuvimos unas reglas definidas metimos una serie de datos de ambientación y ya hicimos los "playtesting", que se hicieron entre media docena de partidas no sólo con nuestro grupo de juego habitual sino con gente de fuera y ahí surgieron bastantes cositas que han ido en el libro y que yo creo que han servido para mejorar.

OSCAR: No eran fundamentales en el desarrollo del juego, pero sí pequeñas mejoras que han contribuido a pulir el juego. Es bastante útil el "playtesting". Y básicamente lo que ha dicho Darío, machacarte las reglas hasta que creas un sistema coherente y luego machacarte a leer libros, buscar información hasta que creas un "background" adecuado.

E.A.: Luego, lo que es la presentación del juego, por lo que hemos visto, queda bastante cuidado; los dibujos, la maquetación, todo eso cómo lo habeis hecho.

OSCAR: La fase ya de lo que es edición exclusivamente lo maquetamos con MACINTOSH, con prácticamente el mejor programa de maquetación que hay en el mercado ahora mismo el QX-PRESS 3.1. y en cuanto a las ilustraciones hemos tenido la colaboración de un ilustrador profesional que nos ha hecho la portada y las ilustraciones grandes de cabecera de capítulo y las interiores las hemos hecho Darío y yo. Bueno, no somos profesionales, pero han quedado bastante curiosas y contribuyen a mejorar la apariencia del juego. La maquetación está bastante cuidada. También esta la tapa dura y luego



la hoja del personaje aparte que considerábamos que era una cosa que no ha hecho nadie hasta ahora y no sabíamos por qué, pues tampoco es tan difícil y era una cosa que la gente pedía a gritos, pedía espacio para apuntar, dibujar, hacer lo que le venga en gana en su personaje. Y bueno, hemos preferido renunciar un poquito a lo que es ganancia monetaria o supuesta ganancia monetaria, pues todavía no hemos visto un duro, y lo hemos sacrificado para mejorar la edición y no nos importa y de hecho vamos a seguir así. Porque ante todo somos todavía una editorial pequeña y sigue siendo además de un negocio un divertimento y unas ganas de hacer las cosas bien.

E.A.: ¿Desde el principio pensasteis hacer la compañía o llevasteis el juego a otras ya establecidas?

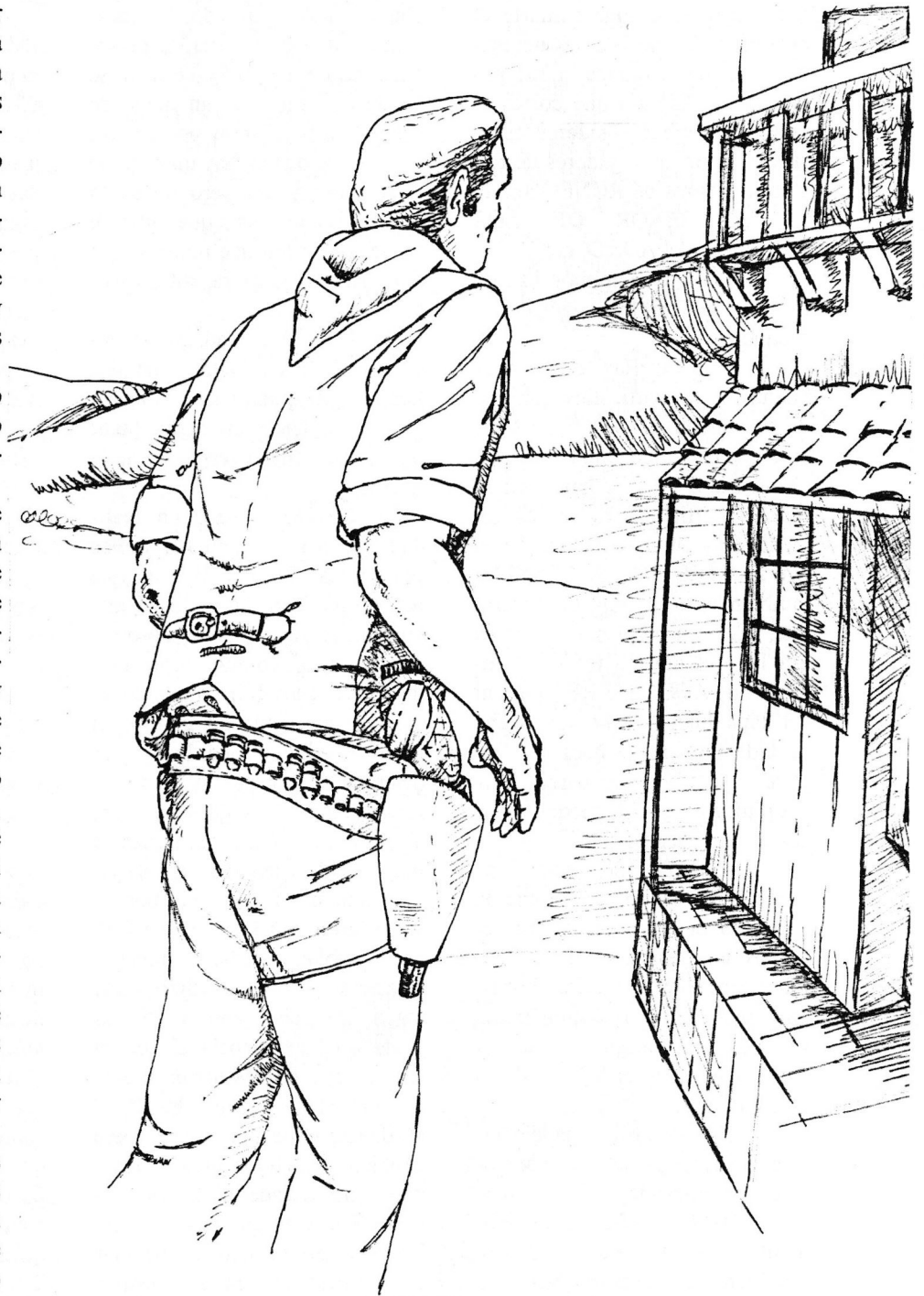
DARIO: La historia trae cola. Pues en principio la historia la presenté yo a nuestro grupo de juego y hubo de todo, gente que se apuntó desde el primer momento y dijo, ¡ah!, esto lo podemos hacer entre nosotros, no hay ningún problema, y hubo gente (es además el caso de Oscar), que primero se planteó "bueno, yo ayudaré en todo lo que pueda, pero seguramente no me podré involucrar demasiado" y al final acabó metido hasta las cejas. Ha sido bastante diverso, pero en principio la idea era sacarlo nosotros. Hubo momentos de crisis en los que decíamos "Dios mío, ¡qué complicado es esto!, no lo vamos a poder hacer, ...", parecía que la cosa flaqueaba un poquito y "por qué no lo llevamos a tal sitio", pero, vamos, al final conseguimos mantenernos firmes y queríamos hacerlo nosotros. No sólo por la cuestión empresarial, sino porque queríamos hacerlo nosotros y creo que los resultados al final han

merecido la pena.

E.A.: ¿No creéis que, por lo general, los precios de los juegos de rol son muy altos? Por ejemplo, pagar 3.000 pts. por un juego.

OSCAR: Sí, bueno nuestro juego es menos por aquello de la

competencia y tal (son 2.700), pero sobre todo un juego de reglas básico que te sirva para toda la vida a 3.000 pts. pues no me parece caro, lo que sí me parece caro son los módulos o los suplementos que te los encuadernan en tapa dura y ya sólo por eso te





cobran pues las 3.000, cuando en realidad son 50 ó 60 páginas. En ese sentido nosotros vamos a procurar mantener un precio coherente, o sea, sacar los módulos o ampliaciones a un precio competitivo. Ahora sí, si te sacan un juego que tienes que estar pagando 3.000 pts. por unas reglas que luego tienes que sumarle el otro libro que también es necesario y así hasta quince sí me parece caro. Además que corres el peligro de crear jugadores específicos, ¿no?, no jugadores de rol, sino jugadores de RUNEQUEST, de EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, del AD&D, etc.

E.A.: ¿Qué opinión os merecen en general los juegos de rol españoles?

DARIO: Hay cosas muy buenas. A mí particularmente me gusta mucho el AQUELARRE, creo que es un juego muy bueno y al que quizá no se le haya sacado mucho partido, pero sí, es un juego muy interesante. Luego el MUTANTES EN LA SOMBRA también está en muy bien, aunque, claro, el problema que tenía era la presentación (al igual incluso que AQUELARRE), pues al ser tapa blanda y no tener una portada impactante pues no destacaba, pero a mí me parece muy buen juego y que se pueden sacar cosas muy buenas.

OSCAR: Sí, estoy de acuerdo con Darío, ten en cuenta que para cuatro o cinco que tenemos en comparación con los miles que hay extranjeros, creo que tenemos un nivel muy bueno y que eso, juegos como el AQUELARRE y el MUTANTES están muy bien.

E.A.: ¿Habeis jugado a las otras variedades del rol: por correo, por ordenador, ...?

DARIO: Sí, principalmente, por ordenador y bueno, está bien, pero no es lo mismo, no consigues la misma interacción

con los personajes, es algo distinto, se pierde toda la interacción que en un juego de rol tienes con los personajes y la gran cantidad de cosas que puedes hacer, ¿no? Es distinto.

OSCAR: Es que lo bonito de un juego de rol es que estás ahí con personas hablando, contando chistes malos, tirando la coca-cola encima de la hoja de personaje, todo ese ambiente que no se puede conseguir en un juego de rol por ordenador ni por correo. Por correo, bueno, hay un poco de interacción y tal, pero no es lo mismo; y que conste que hubo un proyecto por ahí que tuvimos que era hacer un juego de rol por correo.

E.A.: En Madrid presentasteis el "FAR WEST" en dos tiendas, ¿de quién partió la idea?, ¿lo vais a hacer en algún lugar más?, ¿cuál fue la respuesta de la gente?

OSCAR: Bueno en realidad fue en tres. Y bueno, vamos por partes. En ARTE-9 es que nos propusieron que ellos distribuyeran el juego y como nosotros ya teníamos contrato con otro distribuidor les dijimos que no, el caso es que como les gustaba el juego nos dijeron que, bueno, les dejáramos algo, por lo menos la presentación. Y salió muy bien, allí la nueva tienda que tienen es muy grande y tenemos que darles públicamente las gracias porque se portaron muy bien. En CRISIS nos habían pedido muchos "masters" porque nos dijeron que iba a ir mucha gente y además gente que no conocía el rol, el caso es que no nos dimos cuenta que era el partido del BARÇA-MADRID y fue menos gente pero también estuvimos bien y tenemos que agradecer también a CRISIS lo bien que nos trataron. En estas presentaciones fue más echar partidas intentando mostrar lo máximo que puedas del juego,

luego, bueno, todo fue saliendo distinto a como pensábamos, pero bueno tú lo puedes decir creo que lo pasamos bien.

[Un servidor asiente con la cabeza a lo que dice OSCAR, como podreis ver en el comentario que se incluye en este número].

Luego estuvo la de INDIANA, que fue al fin de semana siguiente y allí la cosa fue distinta, pues en general se dedicaron a preguntarnos sobre el juego y demás y luego las partidas las hicimos muy cortas, ya te digo ahí fue más de comentar el juego, hablar de la creación, todo eso. También agradecemos su atención a esta tienda que, como todas, se portó muy bien. Bueno, luego vamos a tener en unas jornadas de Las Rozas otra presentación en la que haremos más o menos lo mismo que en éstas y también lo que nos interesa es presentarlo en Barcelona, a ser posible en las JESYR que, al parecer van a ser a primeros de mayo, pero no sabemos nada seguro.

E.A.: ¿Os pensais dedicar sólo a F.W.?, ¿vais a sacar algún juego más o a traducir alguno?

OSCAR: (A Darío) ¿Lo suelto?

DARIO: Sí, sí venga.

OSCAR: Bueno, como hemos quedado que la revista todavía iba a tardar en salir en exclusiva mundial, pues esto aún no se lo hemos contado a nadie, te puedo decir que vamos a traducir la SEGUNDA EDICION DEL CYBERPUNK, DE R. TALSORIAN GAMES INC., ya que hace poco hemos cerrado el contrato con ellos y bueno, creo que es un juego de los que tampoco se ha tratado mucho por aquí, pues de ciencia ficción a quien le guste tiene muy poco, el TRAVELLER (que lo apoyaron muy poco), LA GUERRA DE



LAS GALAXIAS (que está bien, pero te quedas en eso, en el mundo de STAR WARS y no puedes introducir otras cosas).



DARIO: Bueno, y el WARHAMMER 40.000, pero que también era un juego muy complicado y no es del estilo este del CYBERPUNK.

OSCAR: Y a mí el CYBERPUNK es un juego que me gusta mucho y no entendía que no se hubiera traducido aún, mejor para nosotros claro, pero quedan bastantes buenos juegos sin traducir y creo que tenemos mercado. Esto en principio saldrá para dentro de seis meses o una cosa así. Luego tenemos pensado hacer un juego sobre una temática bastante más original y totalmente distinto a F.W., pero antes de conseguir lo del CYBERPUNK lo teníamos pensado para fines de este año, o sea que ahora con la paliza que nos vamos a meter lo hemos dejado para el verano del próximo año. Y aparte también tenemos pensado hacer una revista, no sabemos para cuando, pues creemos que hay mucha gente en Madrid con ideas y que podemos hacer algo interesante y que renueve un poco lo que hay en cuanto a revistas. En cuanto a módulos ...

E.A.: Sí, era lo que te iba a preguntar, ¿qué módulos o ampliaciones hay previstos?

OSCAR: Pues ahora dentro de poco vamos a sacar la pantalla con un libro interior de unas 40 ó 50 páginas con nuevas re-

glas y algún módulo; esto será pues no sé para dentro de un mes o así. Y luego otro módulo bastante interesante, sobre todo en plan de investigación, que será sobre el asesinato de Lincoln y seguramente ahí incluiremos algo más, esto saldrá para antes del verano. Luego hay otros proyectos, como hacer un librito sobre todo tipo de armas para los más violentos, pero con lo del CYBERPUNK seguramente habrá que retrasar un poco todo ello.

E.A.: ¿Pensais vender el juego en el extranjero?

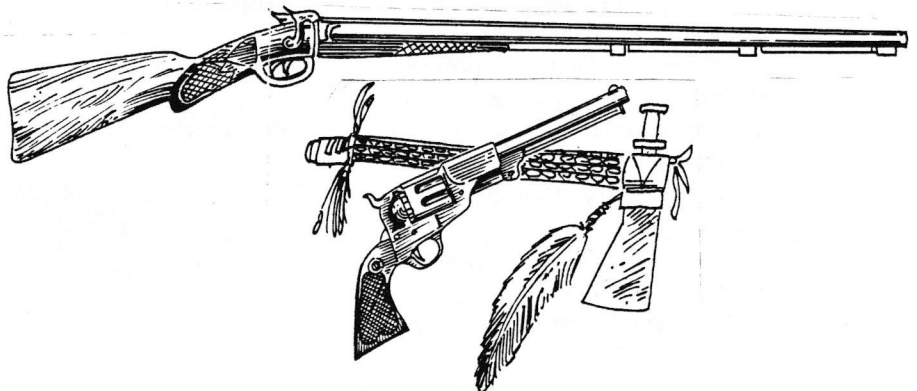
DARIO: Pues sí, es difícil, pero al ser un juego del oeste pensamos que se puede intentar. El problema es que donde mejores críticas hemos recibido es donde no podremos vender, que es en Estados Unidos, pues allí hay un montón de juegos del oeste. De todas formas a los editores del CYBERPUNK, TALSORIAN, les enviamos el juego y nos mandaron un "fax" diciendo que les parecía muy bueno y eso fue pues como la gota que colmó el vaso para que tradujéramos el CYBERPUNK, pues vieron que éramos ya profesionales. Y bueno, un mercado donde sí creo que se puede intentar algo es en Francia, que ahora mismo están haciendo cosas bastante interesantes, incluso están a un nivel superior al nuestro y como es un país cercano se puede probar. Lo

que vamos a hacer es mandar el juego a distintas revistas y que lo vayan comentando para que se vaya haciendo un poco popular y a ver qué sale. Ya te digo que en principio es muy difícil.

E.A.: Pues por último, ¿qué os parece "El Aventurero"?

OSCAR: Como te decía antes [en una conversación anterior sin preguntarlo ya nos habían hablado muy bien de la revista] es un "fanzine" muy bien hecho, muy profesional, no sólo dentro de Madrid, sino en general por lo que vemos de toda España en cuanto a presentación y contenido es de lo mejor. Nosotros además te lo decimos porque nos vamos moviendo por tiendas y viendo todo lo que hay y es como ya te digo de lo mejor y si además me dices que vais a hacerlo ahora en formato folio pues yo creo que mucho mejor, ya quedará como una revista profesional.

Aquí terminó la entrevista, pero la charla continuó y, sin intervención del cassette (que además se había estropeado a mitad de la entrevista), nos comentaron todos sus proyectos (que con el tiempo iban saliendo) que aún no se pueden desvelar y tuvimos una conversación muy cordial. Como podeis ver, disfrutamos de una muy agradable entrevista.



Si se hiciese un estudio sobre el porqué del éxito de este personaje, se podría llegar a la conclusión de que es el reflejo de los tiempos que vivimos, en el que la gente busca nuevas cosas y/o acciones. Porque, tal como señaló un sociólogo, "el signo de los tiempos es la violencia"...Y Lobo es pura y genuina violencia.



Lobo, en un dialecto estelar ficticio llamado Khund, significa "aquel que devora tus entrañas y disfruta con ello".

Creado por Roger Sliffer, Lobo es un cazador de recompensas que matará todo lo que se le ponga por delante y que pueda reportarle beneficios monetarios. Roger Sliffer no sabía con qué personaje se las tenía que ver...Keith Giffen, su creador gráfico, sí.

Según su "biografía", Lobo es el último miembro de la raza Czarniana. Desde pequeño disfruta matando y torturando. A la edad de veinte años, y gracias a su gran cerebro para hacer maldades, crea una raza biológicamente imposible que, en cuestión de horas, aniquilará a todos los miembros de su raza.

Lobo viene a ser una

mezcla entre Rambo (por lo que es capaz de hacer con un solo arma), Terminator (nada le para cuando sabe lo que quiere) y Félix Rodríguez de la Fuente (aunque parezca increíble, adora a unos delfines cósmicos en peligro de extinción).

Por todo esto no es de extrañar que sus propias miniserries estén llenas de luchas alocadas, diálogos absurdos y una parafernalia recargada que, generalmente, deja descubrir detalles nuevos en las viñetas o en las conversaciones cada vez que se lee de nuevo.

Son ya tres las aventuras autoconclusivas de Lobo publicadas en España: "El Último Czarniano", "Lobo Paramilitary Christmas Special" y "El regreso de Lobo". En todas ellas repite el equipo Keith Giffen como guionista/bocetista, Alan Grant (uno de los guionistas más importantes del también ultraviolento "Juez Dreed") como dialoguista y Simon Bisley (Quien había colaborado con Grant en "Juez Dreed") como dibujante.

Las parodias del estilo de

vida americano son continuas, así nos encontramos con un grupo de "dulces" viejecitas que patrullan destructores espaciales en su lucha contra la "pornografía y el vicio", motoristas fanáticos, el cielo convertido en un "paraíso" de la burocracia y hasta el conejo de pascua encargando a Lobo el asesinato de Santa Claus ("Es Santa Claus" dice "se está haciendo demasiado grande. ¡La Navidad esta descontrolada!")

Se anuncian dos nuevas apariciones con el mismo equipo creativo ("Lobo, la candente cadena del amor" e "Infanticidio") y también innumerables apariciones en colecciones que los directores intentan levantar. Esperemos que con este aluvión de historias, el personaje no pierda su fuerza destructiva y se desvirtúe su originalidad a mitad de camino entre el "ciberpunk" y el cine de tripas.

Puede que Lobo no pase a la historia como el mejor personaje de cómic, pero sí será recordado como uno de los más divertidos y bestias.

C.J. Santos

CRISIS

(Tienda de Cómic, Rol, Ilustración, Literatura fantástica, Cine, etc...)

-Comic

Ahora con mucho más espacio para juegos de rol y comics.

-Cine/Video

Hemos dedicado una zona más amplia de la tienda a los juegos de rol, estrategia y comics que tú buscas.

-Fantasía/C.F.

-Ilustración

-Posters/Postales

C/LUNA, 26/ TLF. 532 78 85

METRO: NOVIADO/CALLAO/STO. DOMINGO

The Hideous

(Aventura conversacional para Spectrum 48k.)

"The Hideous (Lo Horrible)" es la nueva aventura de El Sindicato del Software y constituye la segunda parte de la trilogía que comenzara con "The Crawling Horror".

Contiene algunas novedades respecto a su predecesora, pero mantiene igualmente el impresionante ambiente de terror con un estilo descriptivo muy novelado.

Presentación.

Bastante correcta. Las instrucciones son largas y completas e incluyen multitud de referencias muy interesantes para el desarrollo de la aventuras, destacando un diccionario español de Hispanoamérica-español de España. Además se nos resalta en un mapa la ubicación de Colombia (país donde transcurre la acción). Además incluye pantalla de presentación, aunque el juego carece de gráficos.

Argumento y desarrollo.

El argumento, al igual que TCH, es del tipo "terror lovecraftiano", en este caso controlarás a un tal Diego Suárez (un diplomático enviado a Colombia) en las dos primeras partes y a su secretario en la tercera. La conexión con la primera la constituye el personaje principal de aquella que se lo encontrarán los actuales según avancen. El caso es que Diego Suárez va enviado a Colombia por el gobierno español para estudiar la situación del país tras el terremoto que lo asoló y acaba metiéndose en un problema terrorífico.

El desarrollo del juego en cuanto a ambientación es absolutamente ideal, es como leer una novela de terror, pues además según las situaciones va cam-

biando el tipo de letra y ello resalta los buenos textos.

No obstante, la gran cantidad de texto incluida repercute en la posibilidad de llevar a cabo acciones. En general, sólo puedes hacer lo que conduce a acabar la aventura y los mensajes de "examinas" son muy escasos. Además hay varias acciones que llegan a ser totalmente rebuscadas a lo que se une que esas acciones te suelen cerrar el paso para avanzar en la aventura.

Conclusión.

"The Hideous" es una aventura muy buena, pero es demasiado difícil, los mensajes y descripciones son buenos, pero se te quedan escasos y puedes cansarte pronto de la aventura. Es más una novela buena que una aventura. A pesar de la dificultad, los aficionados a los juegos conversacionales podrán encontrar en "The Hideous" una aventura con la que disfrutaran una buena temporada.



PSI's.

Suelen estar bastante cuidados no sólo en el terreno de la interacción contigo, sino también en el movimiento. En el juego no se suelen dar personajes que vagan a su gusto, sino que tienen un movimiento específico o están en un lugar por trabajo, ocio, etc. No obstante en cuanto a diálogo se suelen quedar un poco cortos, aunque como ya digo están muy bien tratados, destacando el del "loco" Will Williams.

TITULO: *The Hideous.*

AUTOR: EL SINDICATO

PRECIO: 200 PTS.

ORIGINALIDAD: 75

AMBIENTE: 90

JUGABILIDAD: 59

ADICCION: 78

TOTAL: 75





Los Vientos del Walhalla

(Aventura conversacional para Spectrum 128k.)

"Los vientos del Walhalla" es la última aventura del Grupo Creators Union, autor de las ya famosas "Pueblo de la Noche", "El Señor del dragón", "Idiliar", "Prehistoria", ...

Esta es, si no me falla la memoria, su primera aventura en 128k.

Ante todo hay que agradecer a sus autores que nos hayan enviado no sólo el amplio folleto de instrucciones que envían a todo comprador sino además una hoja de ayuda, un mapa y la solución completa (cosas que no envían a los clientes). Nos han facilitado con ello mucho la labor del comentario.

Presentación.

Es muy buena. La cinta viene con portada (ni buena ni mala), las instrucciones son seis completísimas páginas donde no sólo se nos habla de la trama previa al comienzo de la aventura, sino que además se incluyen todos los verbos que puedes usar, una serie de consejos y aclaraciones sobre el desarrollo de la aventura de gran utilidad y una detallada descripción de la mitología vikinga que es de lo que trata el juego. Por otro lado incluye una bonita pantalla de presentación y además en la cara A de la cinta tienes toda la presentación de los acontecimientos previos al comienzo de la aventura en sí, esta presentación está muy lograda, pues incluye música que se va acoplando a la situación (tétrica cuando va a morir uno, más o menos vikinga al principio, ...) y además de los gráficos que describen todo el suceso a pie de éstos surgen los diálogos y la narración de los hechos.

Argumento y desarrollo.

El argumento resulta complejo de explicar en dos líneas, pero en general es así, controlas en la aventura a dos personajes, uno está muerto y por ello ahora hace sus paseos por el interior del Walhalla (el cielo vikingo) y el otro es su hijo y está en un pueblo vikingo. Entre ambos y utilizando el comando de CAMBIO para acceder a uno u otro personaje, debes conseguir evitar (siguiendo las órdenes del dios Odín) que las fuerzas del mal se apoderen del mundo.

El desarrollo del juego resulta aún más complejo, pues al disponer de 128k los autores han creado una gigantesca cadena de situaciones que se deben ir superando siempre con lógica para poder llegar al final.

El juego en sí es un juego abierto, no hay grandes trabas para irte moviendo por la mayor parte del mapeado de ambos mundos (Walhalla y la tierra), por lo que tiene bastante jugabilidad, contando además que no se produce ninguna muerte "súbita", lo cual es un punto muy a su favor pues se hace amable. El problema es que la cantidad de acciones para hacer hasta acabarlo es tan grande que puede descorazonar a los menos tenaces.

En cuanto a descripciones está muy bien logrado y en general consigue un ambiente que te capta en seguida, si bien se echan en falta muchos más mensajes de examinar y ese tipo que deben haber sido sacrificados para conseguir una solución tan amplia. Respecto a las faltas de ortografía suele estar bien, pero nos ha extrañado ver por dos veces un mensaje tal que así: "el hijo a fracasado", cuando como todos sabemos sería "ha fracasado".

PSI's.

Los personajes no son

seres "multiuso" (que les puedas cargar con todos tus objetos y mandar de todo), pero se adecúan muy bien al ambiente general de la aventura. Los diálogos con ellos son reducidos, pero muy sustanciosos, ya que cada uno de ellos no se limita a hablar, sino que tiene vida propia y de hecho muchos tienen un horario de trabajo y movimiento más o menos fijo.

Gráficos.

No son la parte más importante de una aventura, ni son lo mejor de ésta, pero sí hay que destacar que tampoco son nada malos (aunque suelen ser monocromos) y que en general junto con el texto cumplen su función de ayudar a la ambientación del juego y que en algunos casos resulta muy agradable ver cómo se modifican según actuemos en el juego (p.e.: se abre la puerta de tu casa), destacando el de un simpático roble.

Conclusión.

"Los vientos del Walhalla" es una aventura muy buena y al tiempo muy larga, por lo que puede llegar a ser complicada, pero gracias a la estructuración lógica de todas las acciones y al buen ambiente acaba engancharlo. Si la compras no te arrepentirás y además tendrás aventura para varios meses.

TITULO: *Los Vientos del Walhalla.*

AUTOR: GRUPO CREATORS UNION

PRECIO: 450 PTS.

ORIGINALIDAD: 65

AMBIENTE: 93

GRAFICOS: 78

JUGABILIDAD: 83

ADICCION: 95

TOTAL:93



Antonio Pelaez Barceló

Presentación

Hemos tenido que esperar varios años para que llegasen hasta nuestras manos la versión española del AD&D, editada gracias a Ediciones Zinco. Pero ha merecido la pena. El AD&D no tiene comparación con la versión primitiva y sencilla del D&D. Las reglas son muy completas, cubriendo un gran abanico de situaciones que pueden ocurrir en el combate o en el trascurso de la aventura. Hechizos y objetos mágicos mucho más detallados que otros juegos de rol. La gran calidad técnica de la segunda edición AD&D supera a otros muchos juegos de rol. Además, no olvidemos que AD&D es una versión que podemos adaptar a cualquier mundo, a diferencia del "Señor de los Anillos" o "Stormbringer".

Sin embargo, la calidad de la encuadernación o las láminas que decoran los libros hacen que el AD&D sea un juego de rol sumamente caro. Para poder jugar con los complementos básicos debes gastar aproximadamente 13000 ptas. A la calidad hay que sumar al afán de lucro de los editores que cobran, por separado, un libro con las fichas de personaje en lugar de incluirlas en el manual de instrucciones. También publicar, por separado, el manual de jugador y el del Master. Aunque aquí nos podemos preguntar si nos interesa una versión con ambos manuales, a un precio más reducido en una encuadernación más barata, o versiones distintas con mejor calidad. Personalmente prefiero lo primero, porque se tratan de manuales de instrucciones y no libros de lectura. Más económico y rentable resulta el estuche o

caja de "Relatos de la Lanza" que por el mismo precio del manual del jugador o el del Master, nos incluye una pantalla, accesorios, mapas y el complemento de instrucciones al AD&D.

Olvidando el tema odioso de los precios, el D&D básico marcó un hito en la historia de los juegos de rol. Sin embargo, resultaba demasiado sencillo o esquemático. Sin duda el AD&D es todo lo que se le podía pedir a la versión del D&D, que unido a los otros complementos de diversos mundos ("Forgoten Realms", "Dragonlance"...), nos resulta un fantástico y completísimo juego de rol. Desde luego, un juego de rol que ningún aficionado puede dejar de tener..., o al menos de jugarlo (el precio de las reglas completas para jugador y master asusta un poco).

Alfonso Pérez Martínez



Dragones y Mazmorras Avanzado (AD&D)

He aquí un juego que ha sufrido varias transformaciones desde sus inicios, con el conocido "Dragones y mazmorras básico". Y digo que ha sufrido varias transformaciones porque comenzó siendo un juego sencillo y manejable en sus primeros libros, para luego complicarse a medida que ampliaba sus reglas (si bien, hoy en día, es algo prácticamente común a todos los juegos de rol).



"D&D Básico" es un juego bastante especial, conocido por casi todo el que esté metido en el mundo del rol. La mayoría de los roleros veteranos, como yo, hemos aprendido a jugar y a ser masters con él, y casi me atrevería a asegurar que resulta imprescindible para todos aquellos que comiencen a interesarse por los juegos de rol.

Pasado un tiempo, y viendo que algunas reglas tenían graves defectos, sus creadores (Gary Gygax y Dave Arneson) lanzaron el "D&D Avanzado", un juego más completo, donde se contemplaban, por ejemplo, más Pj que los clásicos clérigos, gue-

rreros, magos y ladrones, o las diversas razas como humanos, elfos, enanos y halflings, incluyendo nuevas categorías como paladines, bárbaros, cávaliers, monjes, etc, y nuevas razas como gnomos o semi-orcos.

Además de esta ampliación, también se añadieron nuevas criaturas, dando sus puntuaciones y descripciones más detalladamente, lo cual facilita la tarea del máster.

En esta edición avanzada del juego también se proporciona todo el material y todas las herramientas necesarias para realizar situaciones controladas y específicas, y no solo esto, también facilita un control sobre los personajes. Muchos masters de D&D se habrán alegrado enormemente por nuevas reglas, como (citando un par de ejemplos), la tabla de pérdida de constitución (cada vez que un personaje regresa de entre los muertos, gracias al clérigo de turno), o la pérdida de un año de vida por cada conjuro wish o haste empleado por los más infames magos.

Pero esta edición de D&D avanzado no estaba, tampoco, exenta de problemas y dificultades; así, algunas de las nuevas clases de personaje podían llegar a un punto en que, al igual que en el juego básico, se volvieron

incontrolables y excesivamente poderosos, rompiendo el equilibrio del juego. Otra dificultad añadida es que no se hizo ninguna traducción al castellano, por lo que sólo pudieron conocerlo profundamente aquellos que dominaban el inglés.

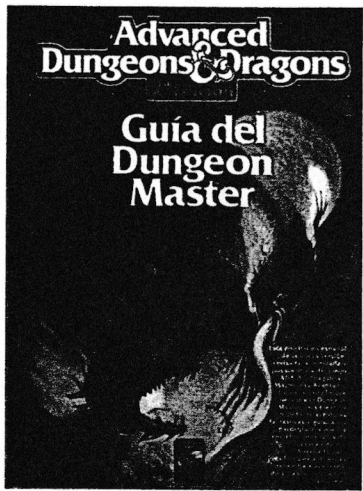


Centrémonos, en cualquier caso, en la última edición del AD&D. En esta segunda edición se contempla casi todo, convirtiéndose en un juego muy versátil y ameno, nada complicado. Se compone principalmente de dos libros, uno exclusivo para el máster, y otro para jugadores y máster. Puede parecer obvio, pero he de haceros notar que en el libro del jugador se explica todo lo que un personaje debe saber, explicado de forma amplia y extensa, y disipando cualquier duda que pudiera surgir en el jugador, ya que todas las reglas han sido revisadas y aclaradas al máximo posible.

En el primer libro, al jugador se le detallan las características de cada tipo de personaje, desde sus habilidades hasta la edad y el peso (determinado por el sexo y la raza). También se explica de forma precisa cada tipo de raza, sus características, forma de vida, sociedad, carácter, sociabilidad, y algo importante: la clase de personaje que se suele encontrar en esa raza en concreto.

En la misma línea se explica cada clase de personaje o "categoría" (como suele llamarse





en esta edición). Cada categoría está descrita de forma que se detallan las ventajas e inconvenientes de cada una de ellas, y además se indica si hay alguna subcategoría en ella, permitiendo al jugador crear un personaje a su gusto. Cada jugador podrá tener un Pj totalmente individualizado. Además, alrededor de los personajes se aglutina toda una parafernalia enorme y detallada (así, por ejemplo, se puede comprar prácticamente todo, pueden desarrollarse habilidades secundarias a lo largo de la vida del Pj, etc).

En referencia al equipo, cada objeto se describe detalladamente (forma, material, disposición, etc), incluyendo, para algunos, pequeñas clasificaciones (como las armas); ello permite una rápida comprobación a lo largo del juego sin entorpecer éste.

Hay algo que me resulta extremadamente interesante de este primer libro, un tema que quedaba un poco ambiguo en sus versiones anteriores: el capítulo del combate. En él se engloba todo lo que un personaje puede realizar en las distintas situaciones a las que se va a enfrentar en el juego. Contiene información muy útil acerca de lo

que está permitido hacer y lo que no, en cuánto tiempo y de qué manera; todo esto, en la mayoría de los juegos, es una tarea que debe realizar el máster mediante indicaciones a sus jugadores, o bien dejar la iniciativa a éstos. Ambas formas, a mi parecer, hacen perder color a los juegos ya que, o bien se guía en exceso a los Pj, cohartándolos, en el primer caso, o bien se les da una excesiva libertad que puede provocar las temidas discusiones jugadores-máster o jugadores-jugadores. De esta forma, en esta edición se dan pautas determinadas a los jugadores de manera que todos saben qué puede hacer su Pj, ganándose una gran movilidad y flexibilidad.

Este primer libro da, en definitiva, una gran información a los jugadores, permitiéndoles desarrollar sus Pj al máximo de su potencial y facilitando enormemente la tarea del máster.

El segundo libro más importante de esta 2ª edición es la Guía del Dungeon Master, donde se cuenta todo lo necesario para pasar un buen rato. Aparte de explicar, lógicamente, la tarea del máster, da un conjunto de reglas para determinar multitud de situaciones y cómo actuar en ellas; también amplía brevemente el Manual del jugador, aclarando o restringiendo ciertos aspectos de éste. Este manual también proporciona los contextos necesarios para el desarrollo del juego, incluso puede convertirse en un juego distinto, dado que permite situarse en cualquier momento histórico (el mundo romano, el renacimiento...), proporcionando reglas y tablas sobre materiales, equipos, sistemas monetarios, etc, que se encuentren en una época determinada. ¿Quién de nosotros se puede resistir a vivir en la magnífica Roma, o explorar los



desiertos de Egipto bajo la tutela del gran faraón, o ayudar a la expansión del imperio romano o a la caída del imperio bizantino? Este juego te permite hacerlo con entera libertad.



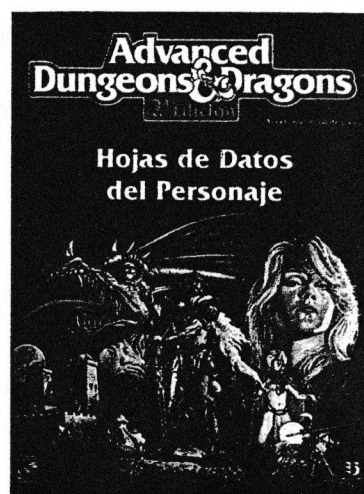
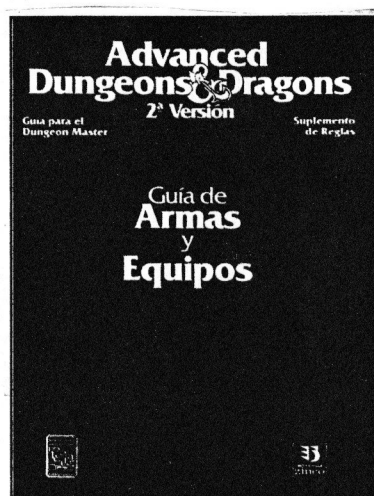
Otro aspecto interesante que debo resaltar es la posibilidad de crear cualquier tipo de criatura imaginable, incluso cualquier Pj. Esto proporciona una salida abierta al Manual del jugador porque quien (como yo) ha jugado mucho tiempo a este juego, puede desear crear nuevas razas (centauros, hombres-tigre, minotauros...). Pero cuidado, masters inexpertos, el juego puede perder su equilibrio si permites a los Pj convertirse en seres todopoderosos que puedan hacer de todo.

Lo mejor de este manual está en que te permite controlar a los jugadores y la situación en que los metes, cualquier situación imaginada, porque en este juego, sin apartarse de las reglas, todo es posible: ¿deseas, por ejemplo, realizar un combate aéreo?, puedes hacerlo ¿y qué tal una aventura submarina? ¿Y por qué no?

Tras esta descripción del juego, me gustaría comentar ciertos aspectos globales. El juego está muy bien ambientado, construido y estructurado, y me atrevo

a afirmar que posiblemente sea uno de los mejores que, hoy en día, existen. Y no digo esto sólo por que sea fan de este juego, sino por su larga historia, ya que se ha ido creando a lo largo de dieciséis años desde sus inicios, creciendo y desarrollándose ampliamente. Además, hay gran cantidad de apéndices y ampliaciones (el Manual completo del guerrero, el Manual de armas y equipos...) que expanden el juego considerablemente. También es posible, dentro de su estructura, aglutinar otros juegos, otros mundos, dentro de su misma línea argumental. Es un juego, en definitiva, que permite abarcar prácticamente todo.

El aspecto más negativo de este juego es, posiblemente, su traducción al castellano. Dentro de lo que cabe, está correctamente realizada, pero no han respetado la línea de la primera traducción (la del juego básico). Así, a muchos nos rechinan los dientes cuando encontramos traducciones como "sacerdote" en vez de clérigo, "guardabosques" en lugar de ranger (aunque es un término inglés, queda mejor y suena bien), o "monstruo oxidador" en vez del mítico monstruo corrosivo que todos encontramos en nuestra



primera y fascinante aventura. Y no nos metamos con los conjuros, porque realmente ahí los traductores se han lucido; en lugar de buscar una traducción plausible para la terminología inglesa, han tomado el diccionario con dos dedos y han traducido literalmente las palabras, ni siquiera se han molestado en buscar sinónimos en español que, por su contexto, se ajustara al significado de la regla o conjuro. Abried el libro y descubriréis que el conjuro de sueño se ha traducido como "dormir", o el encantamiento de personas como "hechizar persona". Otras han mantenido la terminología inglesa (delusión, cantrip) y otros machacan totalmente la traducción, como el conjuro de velocidad (haste), traducido como "apresuramiento", barrera antimagia (anti-magic shell) como "concha antimagia", etc. Y estas son algunas de las pocas burradas cometidas en la traducción del juego, y que debemos aguantar todos aquellos que no dominamos el inglés.

En definitiva, y pese a lo anterior, es un juego muy adictivo, versátil, y sobre todo muy entretenido; muy recomendable para los amantes de la fantasía y



de los juegos con realismo y acción. Como cabe esperar del padre de los juegos de rol.

Manuel Rodríguez Martínez

Dificultad de manejo: 30

Jugabilidad: 80

Ambientación: 80

Adicción: 80

Total: 70



Manuel Rodríguez Martínez

Dragonlance

Como todos sabreis, el mundo de "Dragonlance" se basa en las novelas de Tracy Hickman y Margaret Weis. Novelas que han alcanzado un notable éxito, que han sido continuadas por otros autores (existen más tres docenas de libros) y que han dado lugar a calendarios, cómics, ...y, ahora, esta buena adaptación a rol, concretamente para el AD&D. La versión española ha reunido bajo la caja "Relatos de la Lanza", un manual de instrucciones (para adaptación al AD&D), una serie de extensos y detallados mapas, una pantalla y fichas para poder jugar en forma de tablero, que incluyen la idea original de una baraja de cartas para predecir el futuro. Todo ello, al precio del manual del jugador o del Master del AD&D, por lo que, resulta más rentable que cualquiera de ellos.

Respecto al manual de Dragonlance, o "Libro del Mundo", resulta una estupenda adaptación de las novelas al juego de rol. Incluso, los seguidores de Dragonlance, encontrarán de sumo interés la historia cronológica del mundo de Krynn, la relación de razas y, sobre todo, la amplia descripción de cada provincia del continente de

Ansalon, (para aquellos que no lo sepan, Ansalon es el continente y Krynn el planeta en conjunto). La descripción de razas y provincias de Dragonlance deja al "Señor de los Anillos", juego de rol, como una mera referencia a las obras de Tolkien. En cada provincia, se nos describe su capital, lenguas, alineamiento, sistema de gobierno, geografía, clima, política y comercio, junto con sus gobernantes y aliados. Como ejemplo de minuosidad las estaciones climáticas se nombran bajo la lengua de Ergoth, que hace algo difícil su comprensión (debemos mirar su equivalencia al final del libro) pero ayuda a la ambientación. Las razas de Krynn (humanos, elfos, semielfos, gnomos, minotauros, irda y kender) son, tan bien, descritas con gran detalle. En ellas se incluye su personalidad, aspecto, historia, formas de vida, etc. Nombrando, por supuesto, las distintas subrazas dentro de cada grupo (enano de las colinas, de las montañas, de los barrancos...). Además para cada raza se describen las distintas armas que utilizan. También se incluyen pueblos casi desaparecidos y

razas malignas, no sin olvidar los famosos dragones de Ansalon.

Donde la capacidad imaginativa de los autores queda desbordada es en el panteón de los dioses de Krynn. La descripción de cada dios, con su culto y motivaciones, junto con la relación de los distintos mitos de la creación (el elfo, enano, kender o gnómico) es digno de mérito. Por supuesto, también, se añaden nuevas profesiones para el AD&D, como la de caballero de Solamnia, bárbaro, pirata, caballero, etc. junto con los personajes famosos de las novelas.

El "Libro del Mundo", no sólo constituye una estupenda adaptación al juego de rol, sino que los lectores de la saga Dragonlance se verán recompensados con una gran cantidad de información inédita. Hay que puntualizar que la versión inglesa de Dragonlance es más completa que la española, aunque en esta última, según comenta su autor, se han subsanado algunos errores de la versión inglesa. Personalmente, prefiero la versión inglesa que contiene mayor información y mayor número de láminas. Además la versión "tablero" de





Dragonlance, incluida en la 2ª edición (versión española), es ciertamente algo chapucera en la calidad de los dibujos.

Por último, para terminar, añadir que "Relatos de la Lanza" contiene, además, una original idea; una baraja de cartas tanto para predecir el futuro como para hacer juegos populares. Respecto

la predicción del futuro, más bien habría que denominarlo "creación del futuro", puesto que cada carta (según su posición) simboliza un futuro y es el Master el que tiene a su elección una serie de futuros para cumplir, como peligros, acontecimientos, etc. En fin, excelente adaptación al rol de la saga de Dragonlance,

de la que ya contamos con algunos módulos ("Clásicos Volumen I", "Elfos Salvajes", "Los Señores de los Robles" y "Los Señores de los árboles") y de la que nos adelantan otra futura caja, "Tiempo del Dragón" sobre el otro continente de Krynn, Taladas.

Alfonso Pérez Martínez

el aventurero

C/ TOLEDO, 15 (PZA. MAYOR)
TELÉF.: 266 44 57 28005 MADRID



**COMICS
JUEGOS DE ROL
CIENCIA FICCIÓN
LITERATURA FANTÁSTICA
LIBRERÍA GENERAL Y MAPAS**

Comentario: Toon

"TOON" es el juego que todos los amantes de los viejos dibujos animados estábamos esperando; en él, podremos convertirnos en una especie de conejo Bugs o en un fiel seguidor del pato Donald. Según los autores, antes de empezar a jugar, el Master debe cumplir una serie de "mandamientos" como: Olvida todo lo que sepas acerca de los juegos de rol, hazlo antes de pensarlo, si lo quieres hacer ... exagéralo. Estos son sólo tres de los diez consejos que dan, y bastan para dar una visión de lo que se quiere lograr con este juego: el CAOS total.

Con esto, uno se hace a la idea de que TOON no es algo nuevo, pero sí muy divertido. Es una especie de Paranoia en la que el Master no tiene tanto poder y donde las muertes se suceden vertiginosamente. Pero como son dibujos animados, el personaje muerto se reincorporará a la partida en tres minutos y medio. Ante este juego no hay que hacerse planteamientos "sesudos" sobre tantos por ciento de X que unidos al tanto por ciento de Y dan lugar a un efecto H. Nada de eso; es cierto que hay tiradas de acierto y error, pero lo que cuenta es la pura diversión y, a veces, el error puede ser más atractivo que el acierto. Por ejemplo, intentar convertirse en una hormiga para pasar desapercibido y convertirse en una especie de la estatua de la libertad en medio de un parque.

La forma de construir el personaje se parece a la de la mayoría de los juegos, pero se ha simplificado hasta tal punto que se puede crear un personaje en menos de cinco minutos. Se puede elegir entre toda una gama de especies, desde las consideradas normales en los

dibujos animados, tipo "coyote", "conejo", "el demonio de Tasmania", "pato", hasta las especies increíblemente estúpidas como "Minotauro", "Barry Manilow" (que es un cantante hortera), "aspiradora", etc. ... E incluso puedes pasar de estas tablas de especies e inventarte una completamente nueva.



La hoja del personaje tiene una serie de habilidades que se dividen, a su vez, en una serie de apartados de atributos como son "Habilidad", "Músculo", "Inteligencia" y luego (como lo leí en inglés no sé muy bien cómo se podrían traducir) "Chutzpah" y "Shticks". Encontramos por un lado habilidades que nos suenan, como "disparar", "saltar", "charlatanería", y por otro lado encontramos habilidades propias del mundo de los dibujos animados como "Montar/desmontar trampas", "Invisibilidad", "Teletransporte", "Cambiar de forma" y, mi favorita, "La Bolsa de Muchas Cosas", de la cual se puede sacar todo lo que se te ocurra.

Los autores han incluido

un apartado llamado "Plot Points", que se podrán utilizar para aumentar las tiradas de las habilidades, dichos puntos se consiguen de la siguiente forma: cuando el Master considere que un jugador ha hecho una acción verdaderamente cómica o de dibujos animados o que haga gracia al personal.

El libro básico es de una facilidad asombrosa, ya que las instrucciones en sí se reducen a unas setenta/ochenta páginas de las doscientas y pico que son, mientras el resto está dedicado a escenarios para jugar, con sus personajes, características y demás. Lo cierto es que las instrucciones, de por sí, prometen diversión. No me había reído tanto leyendo un juego de Rol desde Paranoia, y eso que mi inglés no es demasiado bueno y me pierdo la mayor parte de los juegos de palabras. Para su mejor entendimiento se introducen una serie de ejemplos de tono marcadamente cómico.

Por si acaso la labor del Master no es demasiado brillante, los creadores han introducido los apartados de "Enemigos Naturales" y "Creencias y Metas", que hacen que los personajes se enfrenten entre sí sin necesidad de que se les obligue a ello. Por ejemplo, el ratón tiene como enemigo natural al gato, éste al perro y éste a cualquier otro. Al mismo tiempo, las "Creencias y Metas" te piden que acumules todo lo que puedas, que robes tanto como quieras, que eduques a los demás ...

La estructura del juego permite la inclusión de lo que aquí se llama "El gran final", que se puede utilizar cuando los jugadores ya se han cansado de martillearse y reventarse mutuamente. En el gran final todo vale. Puede ser uno impuesto por el Master (Desde reventar a todos



los protagonistas hasta poner un "continuará" que quede bien) o elegido por los propios jugadores. Los Grandes Finales tienen que ser graciosos e imaginativos si queremos sentirnos bien después de la partida.

Para que el juego no se haga demasiado largo, se propone una especie de variación del "Príncipe Valiente", en la que el Master cambia cada "X" tiempo. En el TOON se puede establecer el tiempo que dura cada Master, y al acabarse el plazo fijado, termina una aventura y comienza otra. Con esto se puede lograr un juego bastante flexible.

Resumiendo: TOON es un juego que combina gran parte de los juegos de Rol existentes por su utilización de las habilidades, creación de personajes y tónica de juego, pero al mismo tiempo elimina parte de la solemnidad que rodea a dichos juegos y los agiliza, convirtiéndose en un pasatiempo total y alucinante ... Y, para mi gusto, gran parte de lo adictivo que puede llegar a ser lo encontramos en su facilidad de manejo y comprensión.

Esto es to ... esto es to ... esto es todo, amigos.

DIFICULTAD DE MANEJO: 75

JUGABILIDAD: 90

ADICCIÓN: 94

AMBIENTE: 70

TOTAL: 82



C.J. Santos

Mutantes en la sombra

(Un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro)

"Saco un 18 y gano", dijo Néstor González.

Y Pedro Ramírez desenfundó su Astra 90 y le disparó a la cabeza, agujereándosela de



parte a parte.

González apenas pudo sentir el dolor de la bala, la gente del local salió corriendo y gritando. Algunos curiosos se quedaron mirando asombrados la patética escena del cuerpo del jugador retorciéndose, arrastrándose por el suelo, y cayendo por fin, pesadamente a los pies de Ramírez, quien dijo mientras se levantaba de su silla: "Lo siento, Néstor, créeme que lo siento, pero llevaba una hora viendo cómo hacías trampas con los dados ...".

Ramírez se dirigió al perchero tras apagar su cigarro, recogió sus libros y se sumergió en la noche de la ciudad.

A veces, en las noches de lluvia, Pedro se preguntaba por qué encontraba tan poca gente que quisiera jugar al Mutantes en la Sombra cuando él era el master.

A primera vista, nos puede parecer este juego poco variado, es decir, limitado a pegar tiros de un lado para otro, y a utilizar tu poder mutante para hacer explotar todo lo que te encuentres en tu camino. De acuerdo, ES POSIBLE jugar así, pero este juego es algo más que todo eso. Las reglas, el argumento y la enorme cantidad de arma

mento, vehículos, etc... nos llevan a jugar en plan "soldaditos", pero es que además de todo esto podemos jugar en plan "detectivitos", con lo que agrada a una gran mayoría, por un lado, los que gustan de las emociones fuertes y de la sangre, muerte y destrucción, presentes en toda partida del Mutantes que se precio. Y por otro, aquellos que prefieren algo más relajado, con la justa medida entre violencia y calma, aquellos que van aprendiendo a sobrevivir en un mundo hostil de una manera mejor que con el dedo en el gatillo (y que por lo general viven más tiempo). Con todo este discurso quiero decir que el Mutantes en la Sombra es un juego sumamente versátil, que permite jugarlo tanto de manera bélica como policiaca, o incluso humorística (si el master tiene ganas de jugar es casi tan divertido como el propio Paranoia). Además, hay que reconocer el buen hacer de Ludotecnia, quienes han editado muchos e interesantes complementos que ayudan a que el mundo del Mutantes crezca cada día un poco más. Hay que señalar que este juego es COMPLETAMENTE español, lo cual siempre es bueno, porque tiene una calidad que le permite



competir codo con codo con los mejores juegos extranjeros, y lo encuadraría incluso entre los tres primeros juegos de este tipo, (en el presente), una ronda de aplausos para Ludotecnia, de quien esperamos ver sus nuevos trabajos pronto. Algo se está cocinando [N. del director: a la hora de transcribir estas líneas ya ha salido] sobre un JDR de terror en el mundo actual (desde luego a estos chicos les da por el presente). Por lo pronto ya teneis un nombre por el que preguntar "RAGNAROK". Veamos lo que sucede.

TITULO: *Mutantes en la Sombra.*

Tipo: Juego de rol en el presente.

Lo Mejor: El ambiente general, los mutantes, la fundación, etc. La rapidez del desarrollo general. La cantidad de armas, vehículos, etc... (Ver Catálogo Charlie). La variedad de argumentos y misiones posibles. La cuidada presentación tanto del juego como de los módulos, el alto nivel y el moderado precio.

Lo Peor: A veces el Master debe improvisar una barbaridad. Poco claro en las persecuciones y batallas aéreas. Se echa en falta a veces algo del tipo de la cordura en "La llamada de CTHULHU", para ver si los personajes resisten las tensiones, etc... Que la tabla de experiencia sea errónea y haya que buscar la buena en la "Guía Heracles". Que no venga cómo usar granadas en el libro básico. A veces se muere demasiado rápido, pero ¡Ay!, la vida es dura, muchachos, y las balas matan.

En general, el juego es muy bueno, y altamente recomendable para todos los "roleros" que se precien de serlo, además, en español, y no es por ser chauvinista, pero hay que apoyar estas iniciativas para que el mundo del rol crezca como debe en nuestro país. Repito, si juegas una par



tida, te enamorarás perdidamente de él, la decisión es tuya.

Para más información:

LUDOTECNIA/ APDO. DE
CORREOS 1.028/ 48008
BILBAO

Pablo Dopico Fernandez
"Locksmith"

DIFICULTAD DE MANEJO: 78
JUGABILIDAD: 88
ADICCIÓN: 90
AMBIENTE: 90

TOTAL: 90



Stormbringer: "El Octógono del Caos"

"El Octógono del Caos" constituye el tercer de los módulos del juego de rol, "Stormbringer", lanzados por Joc Internacional. Anteriormente habían sido publicados "El Canto Infernal" y "Demonios y Magia". "El Octógono..." está basado en un módulo inglés de Tony Fiorito y cuya versión española no ha sido muy pulida. No porque existan algún tipo de erratas, ni mucho menos, sino porque en la versión española se ha variado el marco temporal de la aventura. En la versión inglesa la acción

debía situarse en tiempos de Sadric Octogesimosexto, cuando el Imperio Melbinonés se encontraba en plena época de esplendor. Sin embargo, en la versión española, la acción se traslada a un año después de la caída de Imrryr por Elric, quizás por ajustarlo al juego de rol o quizás, porque podría resultar menos interesante al comprador un módulo ambientado años antes de Elric. Sea como fuere el tiempo está trasladado, lo que, incluso, resulta más interesante al Master el poder elegir entre dos marcos históricos. Pero el error está en mezclar ambas épocas. En la aventura hay acontecimientos relacionados con la época de Sadric Octogesimosexto y Elric. En conclusión si el Master no se da cuenta puede mezclar ambos episodios.

Dejando a un lado el marco histórico, el módulo consta de una única aventura "El Octógono del Caos". En ella, los jugadores deberán recuperar la antigua Corona de Malberode, desaparecida hace muchos años. Esta Corona otorga la habilidad de comunicarse directamente con el Duque del Caos, el Sin Rostro. La tarea no es fácil. Se trata de una carrera en pos de la Corona contra los servidores del Teócrata. Y en el Octógono del

Caos donde se guarda la Corona, los demonios aguardan a los intrusos.

Sin embargo, en el módulo priman los escenarios sobre la acción. Sobre todo el escenario de las torres del Octógono, muy completo y detallado, donde prácticamente se desarrollará la acción. El nivel de dificultad no es muy alto y pueden jugar en él personajes principiantes. Aunque eso sí, algunos enemigos son dignos rivales del propio Elric.

Los mapas están bastante cuidados y completos, pero las láminas de dibujo siguen siendo igual de pobres que en el resto de los módulos. Aspecto interesante

es el mapa "extraíble" que añaden en el módulo, sobre la posición de la Corona. Pero en la edición de Joc, la encuadernación del libro está defectuosa, de modo, que si extraemos el mapa, rompemos la encuadernación.

Quizás lo más interesante del módulo, sean las reglas opcionales que añaden al juego de rol "Stormbringer". Se trata de representar batallas en el mundo de los Reinos Jóvenes, ya que más pronto o más tarde, los personajes se verán implicados en alguna de las guerras que amenizan las tierras del mundo de Elric.

Esperemos que el próximo módulo de "Stormbringer" sea

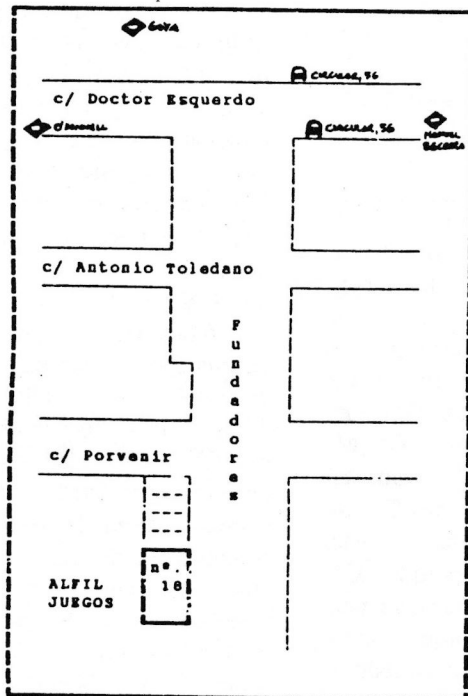
más completo que "El Octógono...", ya que, "El Octógono..." se puede considerar como el más "flojo" de los módulos publicados por el momento.

Alfonso Pérez Martínez

ALFIL

¡ NUEVA TIENDA !

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



- Juegos de Rol.
- Literatura Fantástica.
- Ciencia-Ficción.
- Figuras de plomo.
- Juegos de ordenador.

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

Guía para jugadores expertos (1ª Parte)

El siguiente artículo está destinado principalmente a aquellos jugadores que ya conozcan CIVILIZACION y quieran saber cómo es la nueva ampliación que Avalon Hill ha publicado para su conocido juego de estrategia. Lo primero que debe decirse es que CIVILIZACION AVANZADO no es un juego diferente de CIVILIZACION, sino una serie de nuevas reglas, cartas de comercio y de civilización, por lo tanto es necesario tener el juego original de CIVILIZACION para poder disfrutar con CIVILIZACION AVANZADO.

Voy a pasar ahora a explicar las diferencias principales entre CIVILIZACION y CIVILIZACION AVANZADO. El primer acercamiento que el público español tuvo a CIVILIZACION AVANZADO fue en el artículo de JIM ELIASON "Más allá de la decimoprimer carta", publicado en el número 18 de la revista Líder. Allí se incluían dos nuevas cartas al conjunto del total de las cartas de civilización. Estas eran Ejército profesional (del grupo de ciencias) y La rueda (del grupo de oficios). Con ello se abría por primera vez la posibilidad de mejorar el juego original. A partir de entonces Avalon Hill mediante la colaboración de aficionados comenzó a trabajar en la confección de nuevas cartas. La idea era diversificar al máximo el número de cartas existentes para así conseguir que en cada juego las civilizaciones participantes pudiesen evolucionar de manera diferente. El resultado final fue la inclusión de ocho nuevas cartas, la reimpresión del resto (ya que la mayor parte variaba en algún punto) y la aparición de un nuevo grupo de cartas de civilización.

Se incluyeron además cuatro nuevas calamidades, y se dobló el número de cartas de comercio.

Pasemos ahora a ver cómo se han puesto en práctica estos cambios. Voy a ir comentándolos siguiendo el orden del juego (que prácticamente se ha mantenido inalterado).

IMPUESTOS

En esta fase no se ha producido ningún cambio significativo. Tan solo destacar que las ciudades de jugadores que posean Democracia no se revelan.

EXPANSION DE LA POBLACION

Ningún cambio en esta fase.



CENSO

Idem que la anterior.

CONSTRUCCION DE BARCOS

Los barcos se construyen ahora siguiendo el orden del censo. Los jugadores con Ejército profesional construyen siempre los últimos; si más de un jugador tiene Ejército profesional, construyan los últimos resolviendo el orden entre

ellos mediante el censo.

MOVIMIENTO

Sigue respetándose el orden del censo, salvo con los jugadores que tengan Ejército profesional. Entre estos se resuelve también con el censo. Otro cambio significativo es que los jugadores que tengan la carta Construcción de calzadas, podrán mover dos veces, aunque el primer territorio por el que pasen debe poseer fichas símbolo propias.

CONFLICTO

Los cambios más significativos se han producido en el capítulo de conflicto entre fichas símbolo y ciudades. Las ciudades ya no se pueden rendir, lo que quiere decir que cada ciudad atacada es destruida. Estas ciudades destruidas son sometidas a pillage, que consiste en añadir tres fichas símbolo de las existencias al tesoro, y coger una carta de comercio al jugador que ha sufrido el ataque. Esta regla es uno de los grandes aciertos de CIVILIZACION AVANZADO, pues el juego original resultaba demasiado "pacífico", ya que los intereses económicos no aparecían en el asalto a las ciudades, que se limitaba a ser un asunto de expansionismo. Otro cambio es que la carta Ingeniería sirve no solo para aumentar la defensa de las ciudades sino también para reducir en una el número de fichas símbolo necesarias para asaltar una ciudad. En caso de que ambos jugadores tengan Ingeniería, los efectos se anulan.

CONSTRUCCION DE CIUDADES

Ahora los jugadores con la carta de Arquitectura pueden pagar el coste de la construcción con tres



fichas del tesoro, lo cual ayudará mucho a las naciones con posibilidades de expandir poco la población, como Africa o Creta.



RETIRADA DE POBLACION SOBRENTE

Ningún cambio aquí.

REDUCCION DE CIUDADES DESABASTECIDAD

Idem que en la anterior.

ADQUISICION DE CARTAS DE COMERCIO

Tampoco hay cambios en esta fase.

COMERCIO

En esta fase se ha incluido un cambio que para mí es bastante desafortunado. Consiste en que durante la puja se deben anunciar el tipo de mercancía de DOS de las cartas de comercio que se ofrecen. Teniendo en cuenta que el número mínimo de cartas a ofrecer es de tres, esto permite que cualquier jugador pueda cerrar un buen trato con total seguridad de que no está recibiendo una calamidad. Con esta norma se pretende aligerar el tiempo de las sesiones de comercio, pero es muy negativa para las naciones pequeñas, que a duras penas se pueden librar de las calamidades comercializables, que ahora pue-

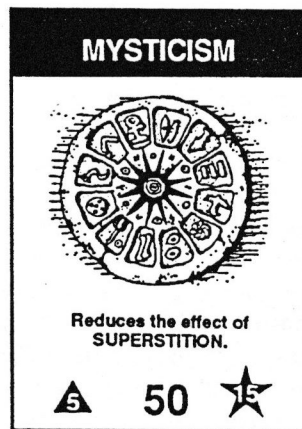
den ser traspasadas varias veces.

RESOLUCION DE CALAMIDADES

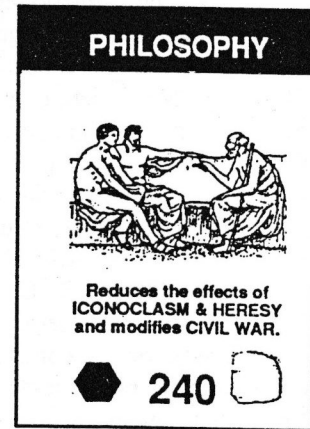
Las calamidades han sido otro de los aspectos más modificados. Primeramente ya no existen calamidades de dorso rojo. Esto no quiere decir que las cinco que lo eran sean ahora comercializables. Tan solo sirve para que nadie sepa hasta el final de la fase de comercio qué calamidades van a ocurrir. Esto significa que, por ejemplo, al venir el hambre de improviso, ningún jugador ahorrará ya la cosecha de grano del año (salvo el jugador afectado). Cuando comienza esta fase todos los jugadores muestran las calamidades (tanto comercializables como no comercializables) que tienen en su poder. Cada jugador es afectado por aquellas que tenga, tanto si la ha adquirido directamente del montón como si la ha recibido durante el comercio. Un jugador no puede ser víctima de más de dos calamidades. Si alguno tiene más de dos se descartarán las sobrantes al azar. Vamos a ver ahora las nuevas calamidades y los cambios producidos en las antiguas.

-Erupción volcánica o terremoto

Si un jugador poseé más de un



territorio con volcán debe escoger aquel donde más daños se produzcan. Ingeniería reduce los efectos del terremoto.



-Traición

Esta nueva calamidad es de las comercializables. La víctima entrega una de sus ciudades al jugador que se la ha pasado durante el comercio. Si la víctima la cogió del taco y no pudo comercializarla, reduce una de sus ciudades.

-Hambruna

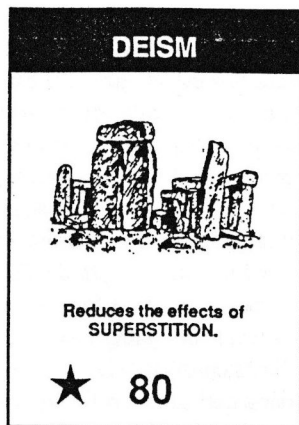
Ningún cambio.

-Superstición

Otra nueva calamidad. La víctima reduce tres de sus ciudades. Si tenemos en cuenta que esta calamidad es de las primeras en aparecer, sus primeras víctimas pueden ser obligadas a retroceder de época en muchos casos. Los efectos de Superstición son reducidos en una ciudad por las cartas de civilización Misticismo, Deísmo e Iluminación, todas ellas del grupo de Religión.

-Guerra civil

Sin duda la más temida de las calamidades. CIVILIZACION AVANZADO a procurado redu



cir las terribles consecuencias de esta calamidad. Las cartas de civilización de Música y Tragedia incrementan en cinco fichas símbolo respectivamente el bando de la víctima, y Democracia incrementa en 10 el mismo bando. Otro cambio significativo es que la nación beneficiada por la guerra civil será siempre aquella con más fichas símbolo en existencias.

-Revuelta espartaquista

Nueva calamidad y de terribles consecuencias. Quince fichas símbolo de la víctima no podrán ser utilizadas para el mantenimiento de las ciudades. El número es incrementado en cinco en aquellas civilizaciones que posean Minería y reducido en otras cinco en aquellas que posean Iluminación.

-Inundaciones.

Ahora si la víctima no tiene unidades en terrenos de aluvión, pierde una de sus ciudades costeras. Si tiene Ingeniería, esta ciudad es reducida, y no eliminada.

-Hordas bárbaras

Sin duda es la más divertida y

terrible de las cuatro nuevas calamidades. Quince fichas símbolo pertenecientes a una de las naciones que no haya entrado en juego (ya podían haber tenido el detalle de imprimir un juego de fichas bárbaras) se colocan en uno de los territorios iniciales de la víctima, comenzando a moverse por el tablero provocando el mayor número de daño posible a la víctima. Los bárbaros pueden atravesar territorios de mar adyacentes, pero no mar abierto. Creta no puede ser afectada por esta calamidad.

-Epidemia

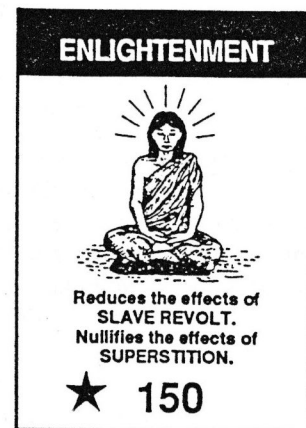
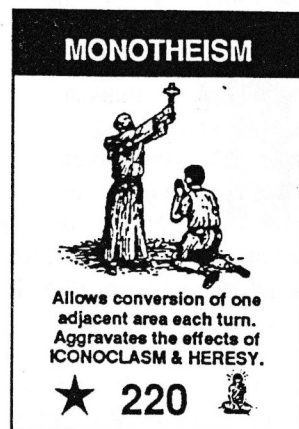
Los jugadores con la carta de Construcción de calzadas pierden cinco fichas símbolo más, tanto si son víctima primaria como secundaria.

-Desorden civil

Nuevamente Ejercito profesional y Construcción de calzadas incrementan los efectos. En esta calamidad se reduce una ciudad más por cada una de estas cartas que se tenga.

-Iconoclasia

La víctima tiene que reducir cuatro ciudades, pero salva una ciudad por Leyes o Filosofía y



tres por Teología. Reduce sin embargo una ciudad adicional por Monoteísmo o Construcción de calzadas.

-Piratería

El nombre es lo único que no ha cambiado en esta calamidad. La víctima cambia dos de sus ciudades costeras por ciudades piratas (representadas por fichas símbolo pertenecientes al "jugador" bárbaro). Además debe seleccionar dos ciudades más pertenecientes a otros dos jugadores, que serán cambiadas por ciudades piratas. Las ciudades piratas no necesitan mantenimiento, y para recuperar el terreno que ocupan deben ser asaltadas. Como se ve los barcos ya no cuentan nada en esta calamidad.

Nada más, aventureros, espero que hayais disfrutado tanto como yo con este magnífico juego de estrategia. En el próximo número de "El Aventurero" seguiremos comentando más cosas acerca del juego; espero, que estos comentarios os ayuden a entender y profundizar en los juegos de estrategia y en el "Advanced Civilization" en especial.

Carlos Martínez Aguirre

Juego en Grupo en "New Age"

Una de las particularidades de este buenísimo JPC que ya comentáramos en breves líneas en un número anterior, es la posibilidad del juego en grupo.

Según creo es el único JPC español que incorpora esta modalidad, pero ¿cómo se juega en grupo? El juego en grupo no significa, como alguno parece haber entendido, que entre varios amigos juntáis el dinero que cuesta un turno normal y corriente y así "porque sí" jugáis todos. Obviamente el trabajo sería inhumano para los creadores de este juego.

El juego en grupo requiere de un "comandante" o líder del grupo, que será el que mande todas las órdenes que su grupo realice y el que reciba las respuestas de los que llevan el JPC. Sobre este líder recae, como sobre un jefe militar, la responsabilidad de asignar tareas a sus "subordinados", que, como es obvio, se reunirán con éste cuando reciba los turnos para entre todos ellos mandar la respuesta sobre lo que cada uno hace.

Por supuesto los jugadores "subordinados" pagan mucho menos por sus turnos, en concreto la inscripción sólo les cuesta 250 pts. (sólo reciben la ficha y el mapa) y por turnos si cogen un vale de 10 les saldrá a 70 pts. cada uno (a 100 si lo cogen de uno en uno). El líder pagará como juego individual (500 pts. inscripción, 175 un turno o descuentos si coge varios) y tendrá las instrucciones que podrá mostrar, explicar o fotocopiar al resto de jugadores; no obstante por cada jugador "subordinado" que consiga el líder, tendrá un turno gratis, por lo que si consigue muchos puede salirle la partida

totalmente gratuita. Si un jugador se cansa de esta modalidad de juego puede pasar a jugar por sí solo e independizarse del grupo con sólo abonar la diferencia (no tendrá que pagar las 500 de inscripción).

Esto no es sólo teoría, pues en el corto tiempo que lleva el juego funcionando ya hay algún que otro grupo consolidado y por las noticias que recibimos se lo están pasando realmente bien, y es que os aseguramos que el juego, tanto individualmente como en grupo merece la pena.

Si queréis inscribiros sólo teneis que mandar un giro postal, un cheque de un banco con sede en Madrid (o alguna caja de ahorro) o el método más cómodo que es ingresar en la cuenta de CAJA POSTAL Nº 29-70.486.031 y mandando el resguardo a :

David A. Pérez Martínez
Avda/Valladolid, 21-B
MADRID - 28008

Antonio Pelaez Barceló

¿Qué es eso del JPC?

Hasta no hace mucho tiempo las siglas JPC o JxC (Juego Por Correo) eran desconocidas para casi todo el mundo. Desde el auge del fenómeno rol, allá a finales de los años ochenta, los juegos por correo han conseguido un relativo éxito. Sin embargo, bajo la etiqueta de JPC o JxC se han acogido una amalgama de juegos bien distintos entre sí. El objetivo de este artículo es intentar concretar y denominar, si es posible, los tipos de aventuras "postales" en las que podemos jugar.

En primer lugar habría que diferenciar claramente lo que es un Juego de Rol por Correo

(JRC) de un Juego de Estrategia por Correo (JEC). Un JEC es una batalla estratégica al estilo del ajedrez llevada a cabo entre al menos dos jugadores en la que existe un director, árbitro o master que coordina las acciones y puede introducir elementos en la partida (un ejemplo de JEC es el *Virus*). En cierta forma sería una especie de wargame en el que debes contestar rápido a las cartas para que tu turno llegue a tiempo con los demás jugadores; o si no, perderás cualquier opción en la partida o incluso puedes dejar de jugar. Los JEC son juegos en los que deberás escribir poco y contestar rápido (si correos te lo permite).

Los JRC son totalmente distintos, se trata de partidas de rol similares a las que se realizan entre amigos en casa; pero con dos características especiales. En primer lugar, pueden participar en una aventura todos los jugadores que se deseen (imaginar 100 participantes en busca de un tesoro...); y, en segundo lugar, si el JRC es de calidad, te permite configurar y ambientar tu personaje mucho más cuidadosamente que en una partida de rol convencional; de alguna manera sigues una segunda vida, un segunda identidad con la que podrás enfrentarte a aventuras que sólo estaban en tu imaginación. Un buen JRC te permite configurar tanto física como psicológicamente un personaje y prepararle una historia adecuada para que realice sus acciones con sentido y no por casualidad. Sin embargo, no todos los JRC son iguales, podríamos dividirlos en JRC "personalizados" y JRC "con misión única o parecida". Los primeros, se caracterizan por existir una aventura y un objetivo diferente para cada jugador; cada personaje dispone de un historial



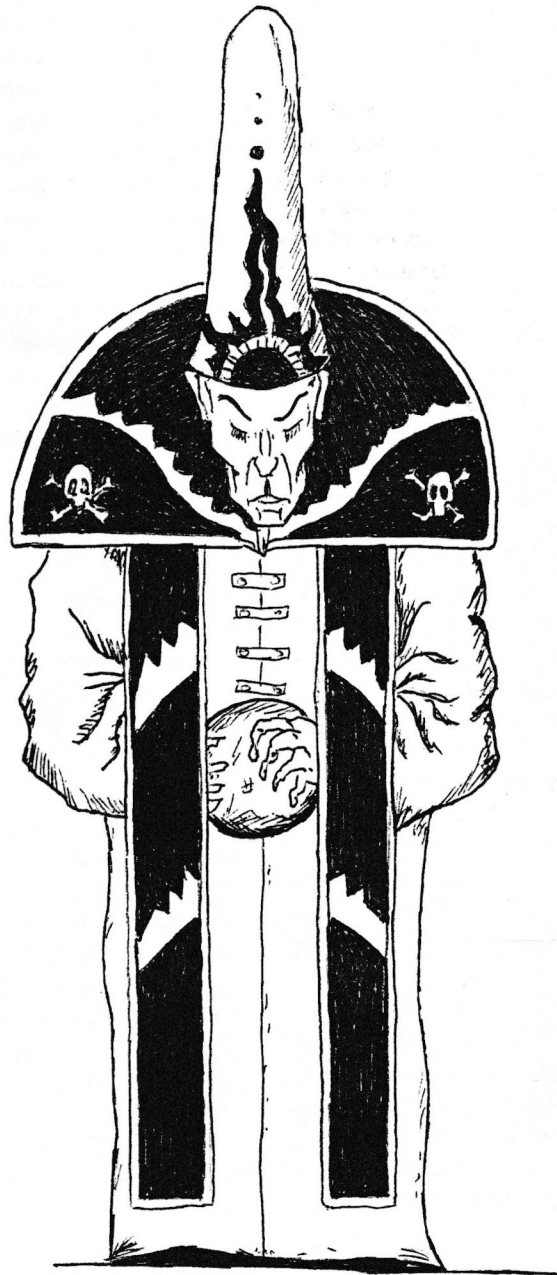
propio que le determina a seguir una aventura (si lo desea), el encuentro con el resto de los jugadores se hace de manera más o menos fortuita y pueden ayudarse entre sí, si lo desean; o, en cambio, seguir caminos diferentes. En estos juegos, cada personaje recibe un turno propio de juego y una información propia (como ejemplos tenemos a *New Age* o *El cuarto sello*). En los JRC "con misión única o parecida" todos los jugadores participan en la misma misión y poseen un objetivo común, los encuentros con el resto de jugadores son frecuentes y a menudo debes competir con ellos. Los turnos son, generalmente, comunes a todos los participantes, editándose una especie de "revistilla" o turno general en la que vienen determinados los movimientos y progresos de cada jugador y, en algunos casos, puede que se conteste personalmente (en esta categoría se incluyen casi todos los JRC que conozco).

Por último, deberíamos diferenciar los JRC que permiten una contestación libre o ilimitada, y los que tan sólo permiten un determinado número de acciones o movimientos. Los JRC con contestación libre permiten que tu respuesta sea tan larga como desees (puedes escribir lo que quieras, hasta una "novela"); cuando tus acciones sean interrumpidas o aparezca un elemento nuevo en la acción, el director de juego detendrá la trama y contestará a tus acciones. En los juegos con un número determinado de acciones, el mecanismo es diferente. El director de juego te permite realizar unas acciones limitadas (cinco o diez dependiendo del dinero que pagues) y deberás resumir todos tus pasos en ese espacio (lo que a veces es bien difícil).

Nada más, espero que este breve comentario acerca de los JxC os sirva para poder elegir (y evitar engaños) a la hora de participar en alguna de las aventuras por correo que existen en el mer-

cado. En el próximo número continuaremos la labor de promoción de los JPC, un nuevo modo de ver el juego de rol.

Andrés de La Fonté.



APM →

Cine y Ciencia-Ficción, los momentos clave

En ocasiones, todos sentimos un extraño sentimiento cuando estamos presentes en algún suceso que tenemos la certeza que va a pasar a la historia. Otras veces, la obra desconocida, la película olvidada se recupera de la memoria y pasa a las grandes páginas de la cultura. En el tema que nos ocupa hoy, el cine y la Ciencia Ficción (CF) encontraremos tres hechos claves que renovarían el género y marcarían una línea imaginaria entre lo que se hizo antes y lo que se haría después. Como supongo que todos desearéis conocer los tres hechos, primero los enunciaremos y más adelante entraremos en detalles. El primero tuvo lugar a finales de 1929; este año tuvo lugar en Berlín la proyección de "La mujer en la luna" de Fritz Lang (que años antes había dirigido la mítica "Metrópolis"); para el segundo, hay que adelantarse hasta 1968 con el estreno de "2001: Una odisea espacial"; y, finalmente, en 1977 se estrena "Star Wars" (que fue traducida ingenuamente al español como "La guerra de las galaxias"). También comentaremos, más adelante, dos films posteriores que han influido, ya en nuestros días, en la forma de hacer cine de CF.

En 1929, el famoso director de "Metrópolis" decidió realizar una película de CF que contará con los mejores medios de la época. En Alemania, Lang, era el director más famoso de entonces y el más influyente en el panorama cinematográfico europeo. Entusiasmado con las especulaciones futurísticas, recogió toda la información existente acerca de los vuelos espaciales y de la aeronáutica (hay que tener

en cuenta que por aquella época el vuelo espacial era patrimonio de unos cuantos "locos" con imaginación) con la idea de realizar un film de calidad sobre el futuro de la navegación espacial. Movido por el entusiasmo, contrató al mismísimo, Hermann Oberth (padre de la aeronáutica espacial) como asesor científico de la película. Según cuentan los cronistas, Oberth largó la cargada cuando leyó la trama, una mezcla de melodrama con aventura espacial. Sin embargo, a Oberth lo que menos le importaba era el guión. Lo que realmente le interesaba es que Lang le proporcionase el dinero para construir un verdadero cohete espacial que podría ser mostrado en el film. El resultado, una excelente película de CF y un pésimo cohete. De inicialmente anunciado como el primer vehículo de fabricación humana que llegaría a los 80 Km de altura con una envergadura de 15 metros de alto, pasó a ser un modesto "misil" de 2 metros que no llegó ni siquiera a los 4 Km de altura (datos que no pasaron a la prensa). Sin embargo, el efecto que tuvo la película sobre las masas pondría en marcha lo que más adelante se convertiría en la carrera espacial.

Sobre el ecuador de los años sesenta, Arthur C. Clarke y Stanley Kubrick se reunieron para realizar lo que llamaron "la buena película de Ciencia Ficción que había que hacer". Con esta ambiciosa idea de por medio, Kubrick y Clarke se reunieron y escribieron el guión de lo que sería para muchos la mejor película de la CF de la historia; para ello, se basaron en un relato previo de Clarke, "El centinela". El film se llamó "2001: una odisea espacial" (un título que a ocho años de la fatídica fecha nos parece poco más que ingenuo, estamos ahora para pocas odiseas

por los satélites de Júpiter). El resultado fue para algunos una película increíblemente lenta, para otros una obra maestra; la crítica la alabó desde el principio, pero el público no entendió la extraña y rica trama final que nos hace viajar a través de la galaxia. Desde "2001..." el cine se percató de la belleza del movimiento en ingravidez, de los ordenadores psicópatas (ninguno equiparable al desequilibrado Hal-9000) y a los paseos espaciales. Clarke publicaría poco después la novelización de la película (mucho más comprensible que el film) y de paso se hizo millonario con los derechos de autor. Desde 1968, la CF consiguió que se la crítica la tratara con respeto y de una forma adulta. No es la primera vez que las repercusiones de una buena película nos llevan a caminos insondables.

Y finalmente llegamos a 1977, donde la futura máquina de hacer millones de dólares, George Lucas, se sacó del bolsillo un clásico de la aventura espacial. Un film comercial que atrajo al público que espantó o no gustó "2001...". Se trataría de "Star Wars", un título muy al estilo de las opera-space de principios de los años treinta. La marca que impuso Lucas al género se basó en el uso de los avances técnicos de la época (por primera vez unos efectos especiales creíbles) junto con la trama de una buena novela de acción y aventuras. "Star Wars" tan sólo pudo haber funcionado a finales de los años 70, cuando la técnica podía proporcionar los increíbles engaños espaciales y especiales. Desde 1977, y tras dos películas más, las secuelas aparecieron hasta por debajo de las puertas de los productores europeos, parecía que el género se había reducido a una serie de aventuras que tenían como eje un buque espacial, unos

cuantos extraterrestres asesinos y un puñado de extras que disparaban sin cesar. De nuevo, una película había influido decisivamente en el género, dándole popularidad, y, a la vez, vulgaridad. Pero, a pesar de todo y gracias a los buenos directores y a las compañías cinematográficas, el cine evolucionó y desarrolló nuevas joyas como "Blade Runner" o "Alien"; las dos de un mismo creador, Ridley Scott.

"Aliens", el título de una película pensada inicialmente como una producción barata orientada hacia cierto tipo de público no muy exigente. El pro-

yecto fue puesto en manos de Scott, y surgió el milagro. Con un presupuesto modesto y muchas ganas de hacer cosas, "Alien" unió la acción, el phsyco-thriller y la ciencia-ficción en un cóctel que daría resultado...y dinero. Tras el éxito, las irremediables secuelas, hechas (como marca la norma) con grandes presupuestos, entretenidas y bien realizadas, pero... sin los detalles geniales que hacían la primera entrega un clásico.

"Blade Runner" nació, como todas las genialidades, de casualidad, basada en la novela "¿Sueñan los androides con ove-

jas eléctricas?" del sacralizado Philip K. Dick. La fantástica y trabajada atmósfera que rodea la trama del film nos transporta junto a Harrison Ford en busca del temido replicante sádico y psicópata. Un trabajo perfecto de Scott, que junto con la música de Vangelis redondeo el trabajo. Desgraciadamente, poco tiempo antes del estreno moría Philip K. Dick de un infarto agudo de miocardio (hecho que fue usado por los productores con fines publicitarios...). Nada más por esta vez, espero que disfrutéis de la CF y de su cine.

David A. Pérez Martínez

NEW AGE

El Primer Juego Por Correo de Rol Personalizado

Pide más información a:

New Age
 David A. Pérez Martínez
 Avda/ Valladolid, 21-B
 MADRID - 28008

El primer Juego de Rol por Correo que te permitirá participar en una aventura diseñada especialmente para ti. Si te gusta el Rol, la aventura, y quieres disfrutar de una segunda vida entre las estrellas, no pierdas la ocasión de adentrarte en *New Age*, un juego a años-luz de los demás.

♠ ♠ *Un Mundo dentro de otro Mundo* ♠ ♠

El atractivo de la literatura de terror

El miedo pudiera describirse como una emoción que surge ante circunstancias peligrosas y desconocidas. Es un mecanismo de defensa, pues activa al organismo y le prepara para responder ante situaciones límite. Se trata, pues, de una respuesta natural y normal, adaptativa y necesaria, aunque, eso sí, su vivencia es desagradable y aversiva.

Centrándonos en lo que es la literatura de terror, ¿qué es lo que hace de ella algo tan apasionante?, ¿por qué el miedo, que en sí es una emoción desagradable, es buscado con tanta avidez por el lector en una novela de Dean Koontz o Peter Straub?

Es éste un planteamiento que ha motivado intensos debates entre el subdirector de este fanzine, David, y el abajo firmante, sin que nunca hasta ahora hallamos podido alcanzar una conclusión clara. Por ello, dejaremos que sean los propios escritores del género quienes nos den una respuesta.

Empecemos, pues, por el archiconocido Stephen King, el cual nos describe sus impresiones al respecto en un memorable prefacio, con el que abre su libro de relatos "El umbral de la noche". "Hablemos, usted y yo. Hablemos del miedo..."; así nos invita el celeberrimo novelista a acompañarle en sus reflexiones sobre el tema. Y para él, el placer que se siente ante una narración de terror es parangonable al gusto por "aminorar la marcha y contemplar los accidentes de carretera". En ambas situaciones, según King, se mezcla el sentimiento de repulsa con una curiosidad que podríamos calificar de morbosa. ¿Y qué es lo que despierta esa

curiosidad? La muerte. Para King, todas las situaciones que, descritas en una novela, pueden despertar el miedo en el lector, giran en torno a ese único epicentro: la muerte. Es una especie de fenómeno catártico, en el cual el lector trata de atisbar, tímidamente, qué es lo que hay más allá de los muros del sueño eterno, pese a lo mucho que le aterra saber que algún día deberá franquear sus umbrales... Es un doble enfrentamiento, entre el deseo de saber y el principio hedonista de evitar lo desagradable. De ahí nacería, según King, el atractivo (no olvidemos el calificativo: morboso) inherente a la narrativa de terror.

El segundo gran escritor al que haremos alusión es, para muchos, el indiscutible amo del género. Nos referimos a Howard Phillips Lovecraft, quien, varios años antes que King,

expuso sus tesis al respecto en su ensayo "El horror en la literatura". Lovecraft considera que el miedo es la emoción más poderosa que puede vivir un hombre y que, dentro de las distintas causas del miedo, la más poderosa es lo desconocido, aquello que escapa al entendimiento del ser humano y sólo puede ser atisbado mínimamente. Desde tiempos inmemoriales, dice Lovecraft, lo desconocido causa pánico, pero al mismo tiempo causa admiración. Es fuente tanto de bendiciones como de calamidades; de hecho, según Lovecraft, de esa experiencia a la vez pavorosa y a la vez fascinante habría nacido el propio sentimiento religioso. En cualquier caso, y en lo que al tema que nos compete se refiere, podemos ver que Lovecraft coincide en buena medida con lo que diría King casi medio siglo más tarde: el sentimiento de terror lleva implícita la curiosidad, el querer explorar lo desconocido, o

la muerte...

Podríamos recabar las opiniones de más autores, pero seguramente llegaríamos una y otra vez a lo mismo: la literatura de terror presenta una doble faceta: una desagradable, intrínseca a la propia emoción del miedo, y otra placentera; esta última es la que más atrae a los amantes de este subgénero literario.

La historia interminable y algo más...

Uno de los autores más importantes en la narrativa fantástica europea de los últimos años es el alemán Michael Ende. Probablemente, su afición por este tipo de literatura tenga mucho que ver con la actividad de su padre, Edgar Ende, un afamado pintor surrealista. Michael, que vivió durante varios años en una localidad al sur de Roma, se dio a conocer como escritor con una novela infantil, "Jim Botón y Lucas el Maquinista". Inició así una brillante carrera literaria que ha dado frutos tan jugosos como "Momo" (en la que valores como la amistad o la alegría de vivir, representados en la figura de la protagonista, se ven en peligro ante las prisas y el agobio de la vida moderna, personificados en los Hombres Grises), "El espejo en el espejo" (colección de relatos rayanos en el surrealismo; sin duda un homenaje de Michael Ende a su padre) o la reciente "El ponche de los deseos" (una deliciosa alegoría en la que el ecologismo, representado en un cuervo y un gato, triunfa sobre los intereses económicos, personificados en dos maléficos brujos). Como puede verse en estos breves esbozos, Ende gusta de describir los

sinsabores de la vida moderna, a través de una estructura cercana al cuento infantil o juvenil.

Este hecho es especialmente patente en su obra cumbre, "La historia interminable", en la cual ese doble nivel (cuento infantil/crítica de la vida moderna) alcanza su clímax. La obra narra cómo Bastián, un niño gordo y torpe, y que por ello es víctima de las burlas de sus compañeros de colegio, se refugia en un desván a leer un libro que acaba de robar de una tienda. Así conoce la tragedia que vive Fantasía, un reino mágico que está siendo asolado por la Nada (un conjunto de zonas vacías que se extienden absorbiendo todo lo que encuentran). La Emperatriz Infantil envía al joven Atreyu (un muchacho de diez años) a buscar una solución al problema. Poco a poco, Bastián va cayendo en la cuenta de que él también forma parte de la historia y que está acompañando a Atreyu en su odisea, hasta que finalmente, descubre que es él quien debe salvar a Fantasía dándole un nuevo nombre a la Emperatriz Infantil. Desde ese momento la novela da un giro radical: Bastián aparece en Fantasía (se mete en el libro) y empieza a deambular por el reino, con la facultad de poder hacer realidad todos sus deseos. El problema, para él desconocido, es que cada vez que se cumple un deseo, olvida una parte de la realidad (por ejemplo, cuando pide ser un niño alto y fuerte, olvida que antes era gordo y apocado). Así, la última parte de la obra narra la lucha de Bastián por conseguir volver a su mundo (del que cada vez recuerda menos).

La novela puede leerse, simplemente, en esos términos: una narración fantástica en la que un niño penetra en la historia que está leyendo (visión simplista que, lamentablemente, es la re-

cogida por la pésima adaptación cinematográfica). Pero tiene un segundo nivel mucho más apasionante, repleto de símbolos y maravillosos detalles, elementos mitológicos, guiños al surrealismo... imposibles de recoger en el poco espacio del que disponemos. Lo esencial es que Fantasía pelagra porque los hombres la olvidan. Antaño, se dice en la novela, había una mayor comunicación entre ambos mundos; pero ahora, en la vida moderna del estrés, donde sólo importan el poder y el dinero, los hombres nos hemos olvidado de soñar. A este respecto, resulta muy esclarecedora la conversación que mantiene Atreyu con Gmork, un lobo malvado enviado para entorpecer su búsqueda: la Nada asola Fantasía, sus seres son absorbidos hacia el mundo real y convertidos en "mentiras"; eso es a lo que la actual forma de vida reduce los sueños, los cuentos, los mitos: a mentiras vacías, a nada.

Pero quedan esperanzas, hay sitio para el optimismo. Queda gente como Bastián, dispuesta a alejarse de la realidad. Fantasía necesita de personas

como él, que den nombres a sus seres y regiones, que creen historias a partir de sus deseos; en definitiva, que permitan que el mundo de los sueños siga existiendo. Pero es un arma de doble filo: permanecer demasiado tiempo lejos de la realidad puede llevar a perder la razón, como les sucede a los habitantes de La Ciudad de los Antiguos Emperadores, gente que una vez fueron a Fantasía pero perdieron sus recuerdos del mundo real.

"La historia interminable" es, en definitiva, una obra maestra. La gran cantidad de detalles que tiene sólo puede descubrirse leyéndola una y mil veces, acompañando a Atreyu y Bastián en su odisea, volando a lomos de Fújur, el dragón blanco, o embelesándose ante la Emperatriz Infantil; cada lectura es diferente. Una novela de la que los aventureros, en concreto, tenemos mucho que aprender para conseguir restaurar ese puente realidad-ficción, a través de nuestros juegos, de nuestras historias, en definitiva, de nuestra imaginación.

Jorge de Ory Murga



Sintac T2

(Por fin un gran "parser" español y con gráficos).

Quizá a muchos lo que más atraiga de este titular es lo de la posibilidad de introducir gráficos. Bien, he de decir que no es lo más atrayente del juego aunque sí dentro de los "parsers" de PC sí que es innovador, de todas formas esto lo explicaré más adelante. Ahora examinemos paso a paso este magnífico creador de aventuras conversacionales cuyo creador, Javier San José, ha decidido distribuirlo en dominio público.

Esquema general de SINTAC.

Al igual que la gran mayoría (por no decir todos) de los "parsers" creados hasta ahora en el extranjero, SINTAC se sirve de un fichero de texto que tú has de crear o bien en ASCII o bien con la ayuda de cualquier procesador de textos. Sin embargo SINTAC es muy parecido al PAW, quizá el más exitoso de todos los "parsers" creados para Spectrum.

Una vez creado el fichero de texto debemos compilarlo, consiguiendo así el fichero "final" que servirá al fichero intérprete o al fichero intérprete-debugger (cuya función es igual a la del primero, sólo que ejecuta la aventura paso a paso, facilitando la corrección de errores) para mostrarnos la aventura finalmente.

El programa incluye un fichero de demostración que nosotros mismos podemos compilar y jugar para vislumbrar algunas de las grandísimas posibilidades que este programa alberga.

Además de los ficheros indicados y un extensísimo y muy completo manual de instrucciones (unas 60 páginas con apéndices e índices elaborados muy inteligentemente) el programa incluye diversas utilidades como el editor

de los juegos de caracteres y unos cuantos ficheros de ayuda a la hora de incluir gráficos.

Programación: versatilidad y facilidad de uso.

Como ya he comentado a todos aquellos que hayan utilizado el PAW en SPECTRUM muchas de las instrucciones o "conductos" que incorpora el programa les resultarán familiares. No obstante si nunca habeis usado el PAW el programa resulta igualmente sencillo de manejar, quizá el "parser" más sencillo que hasta ahora haya visto en PC.

No obstante sus similitudes al PAW, el SINTAC aprovecha todas las posibilidades del PC e incluye opciones típicas de otros lenguajes, como el C. Así nos encontramos con la diferenciación entre variables (pueden tener un valor entre 0 y 255) y banderas (solamente uno o cero) que nos permite tener muchas más "banderas" que el PAW y además diferenciar claramente su uso.

Otra posibilidad muy importante se nos abre con lo que se llama "indirección". La indirección consiste en la referencia de un "conducto" no sólo a un número sino también al contenido de una variable. Así, según el ejemplo de las propias instrucciones:

DESC 1, describe la localidad 1

DESC [1], describe el número de localidad contenido en la variable 1.

Esta modalidad, obviamente, otorga mucha mayor potencia a las variables.

Muy importante también es la definición de etiquetas y saltos, muy usada en el lenguaje ensamblador, y que abre gigantescas posibilidades en este programa al poder saltar dentro de una misma tabla de procesos (tablas en las que se encuentran

las órdenes principales o "conductos") lo que simplifica muchas acciones, además de suponer un gran ahorro de memoria. Los saltos se hacen con el potente "conducto" SKIP, que puede llamar, dentro de un proceso, hasta a diez etiquetas.

Pero lo que, personalmente, me alegró más ver fue el uso de las ventanas. No sólo por las grandes posibilidades que abre en el mundo de la aventura (hasta ahora sólo las aventuras hechas con ABS podían llegar a tener ventanas de texto), sino por lo realmente sencillo que es crearlas, con sólo una orden (DEFWIN) habremos definido una ventana, pudiendo activarla con WINDOW y cambiar sus atributos. La sencillez de este proceso demuestra que el autor sabía lo que hacía muy bien.

Otras novedades importantes son la introducción del "conducto" SYNONIM que permite igualar los efectos de diversos tipos de acciones (p.e., como viene en las instrucciones, USAR HACHA, CORTAR ARBOL, GOLPEAR ARBOL, ...). El comando ASK para ejecutar acciones con una sola tecla. Y muchas más, todas ellas muy interesantes y fáciles de usar y entender.

Péqueñas dificultades.

Las dificultades se encuentran sobre todo a la hora de introducir todas las tablas de procesos, localidades, objetos, etc. O sea, que tienes que estructurarte el trabajo muy claramente para evitar líos en la base de datos, en el fichero de texto.

No obstante en el manual se explica muy claramente (al revés que casi todos los "parsers" que hasta ahora he visto) cómo tienes que introducir las tablas, que siguen una estructura similar (todas empiezan con \ y el nombre correspondiente [VOC,

OBJ, LOC, ...; vocabulario, objetos, localidades, ...]). Una pequeña dificultad para los que usaban el PAW es la no existencia de tabla de procesos que se suple con el uso de INPUT y con el paso del tiempo no debe ser ningún problema a la hora de programar.

Instrucciones.

Parece una "perogrullada" colocar este apartado al final,

pero es que merecen un lugar destacado. Por su claridad, por la gran cantidad de apéndices que sirven de guía rápida y por ser muy completas, consiguen atraer el programa y facilitan mucho la labor. Quien no haya programado con el PAW quizá lo tenga un poco más difícil, pero como ya he dicho, leyéndose bien las instrucciones e investigando la aventura de demostración, todo

quedará superado.

Conclusión.

SINTAC es el "parser" que todo amante de las aventuras esperaba para su PC. es bueno, es fácil y es gratis. Poco más se puede pedir. Si quieres conseguirlo pídelo a la dirección de la revista mandando un diskette de 3 1/2 o dos de 5 1/4 y 50 pts. en sellos.

Antonio Pelaez Barceló

OFERTA INSUPERABLE

Consigue tus números atrasados de *El Aventurero* a un precio increíble.

Sólo hasta el 15 de Mayo podrás conseguir los siguientes números a 200 ptas cada uno:

Nº 4 (Epoca I): Especial Tolkien. Comentario Spectrum (Prehistoria, Forastero,...). Solución King's Quest V, Cómic, etc...

Nº 5 (Epoca I): Juegos de estrategia militar. Aventuras gráficas PC (Eye of The Beholder, Ultima VI, Space Quest IV,...)Juego Por Correo, Rol (RQ Avanzado, Guía MERP, Stormbringer), Aventuras Spectrum, etc...

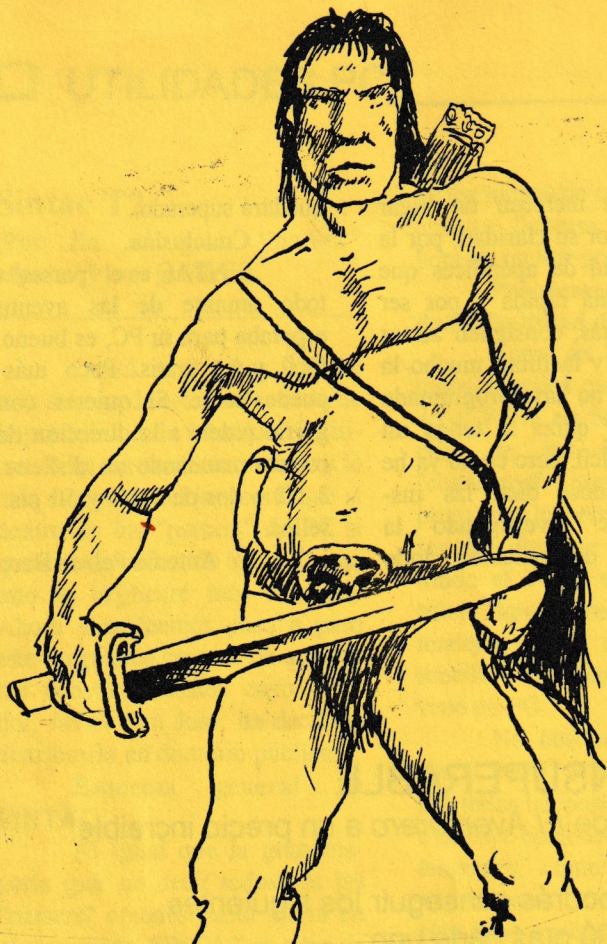
Nº 6 (Epoca I): Rol (Aquelarre, Módulo RQ), Aventuras gráficas PC (Heart of China, Monkey II con solución), Amiga (Popoulus II), Estrategia PC (Civilization, Centurio), Ciencia-Ficción (Asimov), Literatura Fantástica (Dean R. Kontz),etc...

Y AHORA LOS TRES NÚMEROS POR SÓLO 500 PTS

Forma de Pago: Cheque nominativo (Sin cruzar, por favor), Giro Postal o sellos (en esta oferta no admitimos contrarreembolso) a:

ANTONIO PELAEZ BARCELO. APDO. CORREOS 45076. 28080 MADRID.

¡Pide información a la misma dirección para suscribirte a *El Aventurero*!



Yo,
El Aventurero,
te recomiendo...

-Aventuras PC:

"*Alone in the Dark*". Delphine Software.

"*Ultima Underworld*". Origin.

-Aventuras Spectrum:

"*The Hideous*". Sindicato del Software. Avda das Camelias, 28. 2º-C. 36202. VIGO.

"*Los vientos del Walhalla*". Creators Union. C/ Biosca, 8. Tora (LLEIDA). 25750.

-Juegos por Correo:

"*New Age*". David A. Pérez. Avda/ Valladolid, 21-B. 28008. MADRID.

-Juegos de Rol:

"*Far West*". M+D.

"*AD&D*". Ediciones Zinco.

"*Dragonlance*" (necesitas tener previamente el *AD&D*). Ediciones Zinco.

"*Stormbringer*". JOC Internacional.

"*Mutantes en la sombra*". Ludotecnia.

-Utilidades PC:

"*Sintac T2*". Pídelo gratis (sólo 50 pts en sellos) a la dirección de la revista.