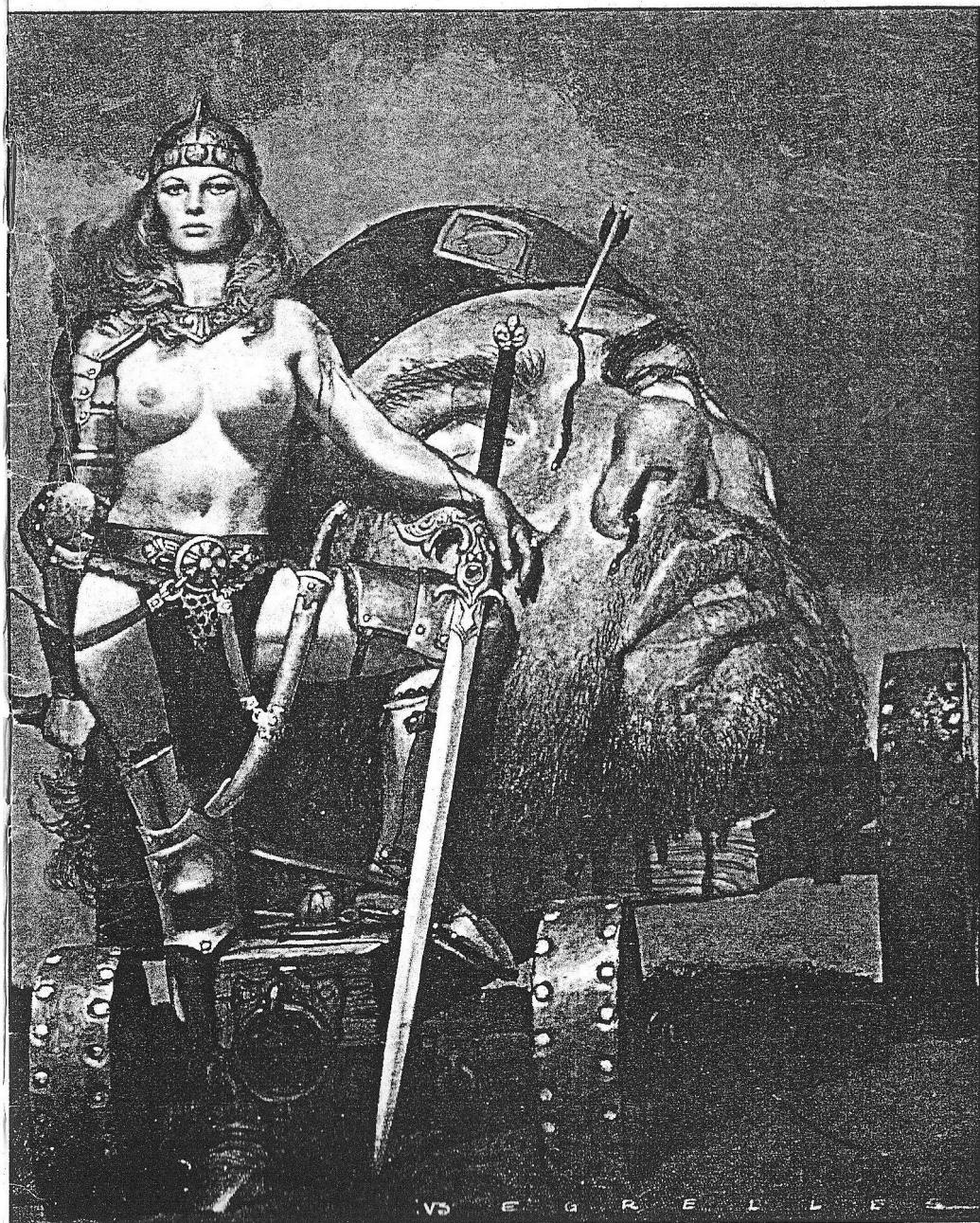


A TRAVES DEL ESPEJO

Núm.

2

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NÚM:2



Sumario

4 EDITORIAL

5 NOTICIAS

7 ROL
(Los Enemigos a las Puertas)

11 GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT

15 SOLUCION
(The Tower of Despair)

20 AD: PASION POR LAS AVENTURAS

24 VIEJAS GLORIAS
(Alicia)

26 PROGRAMACION EN EL PAW
(Guiones)

30 OCASION

31 JUEGOS
(Nether Earth)

34 EL PAW PARA CP/M

36 SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: Enrique García Martín.

PORTADA: Vicente Segrelles.

COLABORADORES: José Antonio Elias, Tymora, Daniel Querol Burés, Juan A. Rodriguez Artamendi, Juan Manuel Martín Castillo.

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

Editorial

Si, incrédulos mortales, aquí estamos de nuevo. A decir verdad ni nosotros mismos nos lo creemos. ¡Hemos conseguido sacar dos números!. Tengo que decir que todo esto no hubiera sido posible sin todos vosotros. Gracias a los que nos mandais vuestras colaboraciones, gracias a los que leéis este fanzine, gracias por los consejos, sugerencias, correcciones, críticas, etc... Por favor, seguid así.

Este mundo de la "prensa", es totalmente nuevo para nosotros, aventureros, que jamás nos hubiéramos imaginado que fuera tan difícil. Estamos llenos de dudas, por ejemplo: ¿Por qué son tan caras las imprentas? ¿Por qué correos funciona vomitivamente mal? ¿Por qué cobran tan pésimo servicio a precio de oro?... En fin, no son ánimos lo que nos faltan, y menos aún cuando hemos agotado el primer número.

En este segundo fanzine, os presentamos varios interesantes artículos. Para el terreno del rol, hemos seleccionado una colaboración que va de castillos sitiados, en cuanto a la programación, un interesante artículo sobre guiones y argumentos, y también, hemos seleccionado un reportaje sobre aventuras AD.

También quiero avisaros de que estamos realizando un reportaje sobre los clubs de aventuras en España, si quieres que tu club figure en él, llámanos.

Ya para terminar, he recibido ciertas críticas no faltas de razón. No vamos a pedir disculpas, por que no las merecemos, pero, esperamos que ciertos asuntos caigan, un día, en el olvido. He estado a punto de echar cerrojazo y devolver el dinero a los suscriptores, pero, no sé si para bien o para mal, hay gente que me ha animado a continuar.

Nuestra inexperiencia, es por supuesto, total. Prometemos mejorar desde ahora mismo. Muchísimas gracias a todos.

Jorge Fuertes Alfranca

NOTICIAS

LOS TEMPLOS SAGRADOS

Aventuras AD, ha puesto a la venta la segunda parte de "La Diosa de Cozumel", aventura conversacional de la que ya habreis leído una crítica en este mismo fanzine.

Esta segunda parte lleva el título de "Los Templos Sagrados". De ella sólo hemos podido ver la versión de Spectrum, y esta primera impresión es buena, por lo menos hemos podido ver un gráfico asimétrico, lo cual, ya es algo. De verdad, esperamos que esta segunda parte haga honor a la reputación de AD. Os ofreceremos muy pronto una crítica completa.

NORTE Y SUR

Este fantástico programa de Infogrames al que todos hemos jugado en ordenadores como Amiga y Atari (en PC no, que es un desastre), ha sido realizado por fin para Spectrum. La conversión es muy buena, y aunque no tiene los gráficos y el sonido tan gracioso de los computers antes mencionados, mantiene toda la adicción y diversión características en este programa.

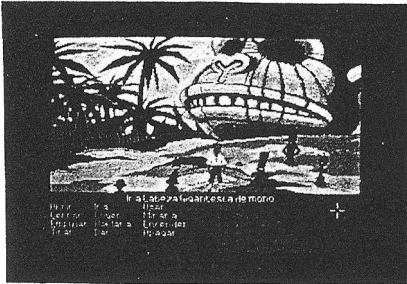


Para el que no sepa de que va (¿dónde vives hombre!), diremos

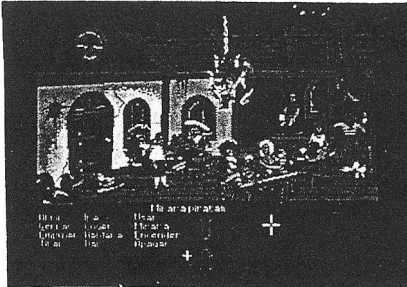
NOTICIAS

que está basado en la guerra de la secesión entre los estados de el norte y del sur de USA, y que combina perfectamente la estrategia con el arcade, ya que deberemos de ganarnos a pulso cada centimetro de tierra.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



Una aventura manejada por menús e iconos al más puro estilo de "MANIAC MANSION" y que al igual que su antecesora derrocha diversión y buen humor. La historia va de piratas y bucaneros, tabernas, mares infestados de tiburones, etc...



ROL

Los Enemigos a las Puertas



Minas Tirith, Lonkhor, Polonthos...

Estos son nombres familiares para los lectores de ciencia-ficción. ¿Qué mundo está completo sin una antigua metrópolis rodeada de misterio y magia olvidada?. Contienen posadas y tabernas, enemigos y secuaces, y un sin fin de sorpresas.

Esta primera entrega, detalla la defensa de una ciudad sitiada. Los métodos de ataque y defensa de una ciudad de tipo medio es lo que principalmente analizaremos.

TIPOS DE TROPAS

Las tropas urbanas se dividen en cuatro:

1- En primer lugar, los contingentes de personajes de alto nivel (jefes de gremio, clerigo, guerreros...) son la principal defensa de una ciudad. Cabe la posibilidad de que un lord local cause estragos en el interior de una ciudad.

2- Un segundo grupo, lo integran las tropas de élite. Generalmente son la guardia personal del gobernador de la ciudad y suelen estar bien armados, su lealtad, roza el fanatismo. En muchas ocasiones están equipados con armaduras mágicas.

3- El tercero es el ejército de mercenarios, guerreros a sueldo. Comúnmente, los mercenarios, incluyen Orcos, medioorcos, goblins, hombres lagarto y otras razas semihumanas. El problema principal de estos ejércitos son las rivalidades entre las distintas especies, que se pueden solucionar separándolas en distintos frentes.

4- El cuarto grupo son las tropas aliadas. Alianzas con otras ciudades, tribus o razas pueden comúnmente realizarse en un mundo de fantasía.

La ayuda de otras razas puede resultar vital en ciertas ocasiones. La ayuda prestada por los aliados, puede ser en forma de tropas, máquinas de guerra o apoyo en un sitio.

DEFENSAS DE SUPERFICIE

Muchos ataques contra una ciudad son lanzados desde la superficie o tienen componentes de superficie.

Los métodos de ataque y defensa siguen las reglas que realmente se utilizaban en la edad media, por supuesto, complementadas por las tácticas que sólo pueden existir en un mundo de fantasía.

Bien, asumamos que una ciudad medieval está guardada por poderosas murallas, imponentes torres y grandiosos puertos que tienen que soportar las acometidas de gigantes o dragones, estas defensas, tienen que ser muy fuertes y estar dotadas de una gran resistencia mágica.

Además de los guerreros, clérigos y magos, se pueden colocar en primera línea monstruos creados para la batalla como los golem de piedra, siempre listos para combatir el enemigo.

Las torres suelen estar situadas cada 30 m. y cada una de ellas tiene un guardia permanentemente.

Cada muralla tiene, al menos, cuatro o seis puertas defendidas por pequeñas torres en las que se dispone de un pequeño arsenal, una guarnición y un pequeño almacén de útiles.

Desde estas pequeñas torres, se controla el contrabando y el espionaje.

Generalmente, tienen dos pisos. El de arriba para los magos, y el de abajo para los arqueros. Una escalera conecta el primer piso con la muralla y lo demás es macizo.

Finalmente, una ciudad medianamente fuerte, tiene suficiente armamento mágico para no tener que usar mucho las máquinas de guerra. El tamaño de una ciudad, puede determinar su capacidad mágica.

Una ciudad joven y pequeña tiene un 95% de máquinas de guerra mecánicas, mientras que una grande y antigua sólo tiene un 25%.

De momento lo dejamos aquí. Hasta dentro de un mes.

TYMORA

COLABORACIONES

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

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

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

GUÍA PARA JUGAR EL HOBBIT (I)

El Hobbit

Antes de que nadie me acuse de plagio, he de advertir que en la creación de esta guía, me he inspirado fuertemente en "A guide to playing The Hobbit" de David Elkan y publicada en el Reino Unido y Australia por Melbourne House en 1984.

Esta libre traducción pretende marcarle unas pautas al jugador novato y explicarle en profundidad de que va el Hobbit.

Esta guía no es una solución y quiero advertir al jugador de que nunca debe subestimar el Hobbit y que ha de experimentar con sus propias ideas, sólo así, descubrirá cuán versátil es esta aventura. Sin más preámbulos, comenzamos nuestra exploración.

CAPITULO PRIMERO

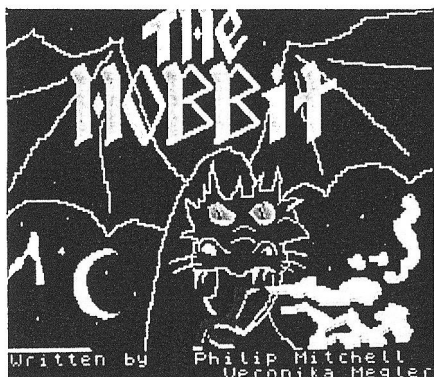
¿A través de la puerta verde?

Esta parte da unas ideas y estrategias que podrías necesitar para jugar al Hobbit. También se ha incluido un breve sumario de las frases más comunes.

EMPEZANDO

Cargando el Hobbit te habrás encontrado con un bonito screen, no está mal si cuentas con que en esa época no conocían a Luis Royo. Pulsa una tecla y comenzará el juego. La pantalla está dividida en dos partes y la localidad actual (a partir de ahora la llamaremos "LA") es descrita. La casa de Bilbo.

En la parte alta de la pantalla aparecerá la



información sobre lo que está pasando en la aventura y te comentará algo sobre la LA. Algunas de las localidades tienen gráficos. No son una maravilla, pero te darán una idea sobre esa localidad la primera vez que entres o cuando pidas una redescricción (LOOK).

En la parte baja de la pantalla, verás un cursorcito que evidentemente sirve para decirle al ordenador lo que quieres hacer.

THE INGLISH LANGUAGE

El parser "Inglish", amplia potèntemente el típico VERBO-NOMBRE. Esto nos permite comunicarnos con el ordenador usando simples frases en inglés.

Podemos teclear simples verbos:

RUN
WAIT
LOOK

Podemos incluir un adverbio:

RUN QUICKLY
KILL VICIOUSLY

Aunque hay algunos verbos que necesitan ir acompañados de un nombre:

OPEN THE DOOR
TAKE THE KEY

Si el juego utiliza un adjetivo para describir un objeto puede ser que necesites usarlo. Los adjetivos, en Inglés, van normalmente antes del nombre:

OPEN THE GREEN DOOR
TAKE THE LARGE KEY

Cuando la frase es un poco larga, el orden de las diferentes partes no es muy importante. Y para muestra un botín:

KILL THE GOBLIN VICIOUSLY WITH THE SWORD
WITH THE SWORD VICIOUSLY KILL THE GOBLIN

Ambas frases son igualmente válidas.

Las preposiciones como with, under, on, off, suelen ir antes que el nombre:

ATTACK WITH THE SWORD
PICK UP THE TREASURE

Aunque en muchos casos también pueden ir detrás:

TURN THE LIGHT ON
PICK THE SWORD UP

Si sabes un poco de Inglés no creo que tengas problemas con esta maravilla de parser.

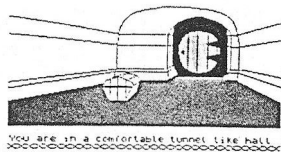
DANDO UN VISTAZO

Cuando se describe una LA, aparece un listado de las salidas visibles (que a lo mejor no son todas las que hay), y pueden ser cualquiera de las ocho direcciones del compás, además de arriba y abajo.

1-Para moverte, simplemente teclea la dirección hacia la que quieres ir, o su abreviatura:

EAST = E
SOUTHWEST = SW

2-Si uno de los personajes (PSI) se mueve, tú puedes seguirlo. Por ejemplo, supón que Gandalf va al Este, pues " FOLLOW GANDALF " y lógicamente irás al Este. (Que maravilla de parser, no me cansaré de decirlo).



LOOK

3-Estás ante una DOOR y no recuerdas en que dirección está, y además eres tan vago que no te da la gana de pedir una redescrición. Teclea lo siguiente:

GO TROUGH DOOR

Y si sabes la dirección simplemente tecleala.

Si lo sabes, pero eres un cochino gallina, prueba " LOOK TROUGH door o window " para asegurarte de que no hay mustafas en la costa.

THE DARK MASTER

SOLUCIÓN:

The Tower of Despair.

En esta ocasión se trata de uno de los grandes clásicos dentro del mundo de las aventuras: "The Tower of Despair". Es una aventura ciertamente difícil, con unas magníficas descripciones y muy bien ambientada y en la que debemos acabar con el malvado Malnor Señor del Mal.

Nos encontramos en nuestro castillo. Si examinamos la habitación donde nos hallamos, encontraremos el Guantelete de Plata y un Báculo Mágico que mediante las palabras "FLAME BOLT" desata todo su poder. Al Este se halla un cofre dentro del cual encontramos comida, una linterna, una cantimplora y una cuerda. Al Norte en nuestros aposentos se halla Doonchad, nuestro fiel criado sordomudo. Le escribimos una nota y él nos responderá con otra nota en la que nos hará una interesante revelación. Volvemos abajo y vamos a la capilla donde en el altar de nuestros dioses se encuentra una Estera Mágica que al examinarla nos dará un mensaje del Consejo. Pero Malnor acecha y la destruirá. Rezemos entonces a nuestros dioses y ellos nos proporcionarán una Daga que es la única arma capaz de vencer al Ángel de la Muerte. Salimos al patio, montamos en nuestro caballo Fiannboda y partimos hacia el Este.

Entonces nos damos cuenta que por encima de nosotros vuelan unos Demonkin, sicarios de Malnor. Galopamos desesperadamente hacia el Este sin parar hasta que los dejamos atrás. Seguimos entonces al Norte, donde de entre unas piedras surge un soldado, hablamos con él y nos dirá que para matar a la SCREAMING SHADOW necesitaremos encontrar antes el CHAOS WED que se encuentra en el interior de una cueva vigilada por un Gorgon. Volvemos al Sur y nos internamos en el Bosque de Aesweald, laberinto muy difícil.

Finalmente, llegamos a un claro del bosque donde hay una estatua. También hay un montón de ceniza y si la examinamos bien encontraremos un extraño cristal. Examinamos la estatua y si nos fijamos en sus manos encontraremos la solución. Colocamos el cristal en las manos de la estatua y de repente, un torbellino nos lleva a un extraño lugar donde hay tres puertas Mágicas suspendidas en el aire: La Puerta de la Esperanza, la Puerta de la Desesperación y la Puerta del Destino.

Entramos en la puerta de la Esperanza y vemos un disco ante nosotros. Lo observamos detenidamente y vemos la imagen de una antigua batalla en la que nuestro padre luchó contra Malnor. Un ruido atronador nos lleva al borde de la agonía. Cuando pensamos que esto es el fin, nos tapamos los oídos. El ruido cesa y ante nosotros hay una extraña varita. La cogemos y somos transportados de nuevo ante las tres puertas.

Entramos ahora en la Puerta de la Desesperación. También aquí hay un disco, y al observarlo, vemos una batalla que tiene lugar en este instante y en la que Ellwood, el poseedor del Guantele de Oro está siendo vencido por las hordas de Malnor. Nos ponemos el Guantelete de Plata e intentamos coger el disco, que explota y en su lugar nos encontramos con otra varita.

De nuevo ante las puertas, juntamos las varitas y las insertamos en un agujero que hay en la Puerta del Destino, consiguiendo abrirla. Pasamos la puerta y nos encontramos fuera del bosque.

Caminamos al Noroeste y al Norte y llegamos frente a los restos de un soldado. A su lado hay un brillante escudo que cogemos.

Volvemos al Sur y empezamos a caminar hacia el Este ya que queremos pasar el río para llegar al territorio de Malnor. Al llegar frente a la posada, entramos. El Angel de la muerte ha llegado antes y encontramos al posadero y a un soldado muertos, los examinamos y encontramos unas llaves y un pequeño relicario, al observarlo detenidamente vemos que lleva una inscripción: "PEEL BARK", intentamos salir por la puerta del fondo, para lo cual debemos apartar unos barriles que nos estorban y abrir la puerta. Nos encontramos en un sótano en el que hay un túnel al Sur y otro al Este. Vamos hacia el sur hasta salir a unos acantilados. Seguimos al oeste y encontramos una extraña pieza de jade. La cogemos y volvemos al sótano. Nos ponemos el Guantelete de Plata y nos metemos por el túnel del este. Cuando salimos vemos la siniestra figura del Angel de la Muerte que nos está esperando al lado del puente para impedirnos realizar nuestra misión. Nos acercamos sigilosamente y lo atacamos con la Daga Mágica consiguiendo acabar con él.

Los dioses, nos indican ahora las palabras mágicas que nos permitirán salir del bosque encantado del otro lado del río.

Atravesamos el puente, y en este lugar debemos salvar la posición ya que aquí acaba la primera parte de la Aventura.

Empezamos la segunda parte. Después de haber cargado la posición previamente salvada en la primera parte, nos encontramos en medio de un bosque del que aparentemente es imposible salir. Si pronunciamos las palabras mágicas, se aclarará el bosque y podremos llegar a un claro donde hay un gran árbol. Examinamos su corteza y vemos que parece haber una puerta en ella, pero no sabemos como abrirla. Pronunciando las palabras grabadas en el relicario que hemos cogido, se abrirá y podremos bajar por un misterioso pasadizo que se interna en las profundidades.

Seguimos bajando y alcanzamos el fondo de un pozo del que no podemos salir. Examinamos el fondo y vemos que se halla cubierto de huesos. Además por arte de magia, hemos perdido todos los objetos que llevábamos. Con el hueso, tallamos unas muescas en la pared y ya podemos salir. Seguimos al Norte y llegamos a la habitación de un monstruo cuya mirada nos convertirá en piedra. Cerramos los ojos y avanzamos cuidadosamente al Norte donde llegamos a una sala donde para nuestra sorpresa están todos los objetos que llevábamos.

Seguimos al Norte donde unos cautivos nos impiden el paso. Les lanzamos el hueso y mientras están distraídos, pasamos. Llegamos ahora a una habitación donde hay unos estantes con unas jarras. Las examinamos y probamos la pasta verde que contienen. Al instante, el tamaño de nuestro cuerpo empieza a menguar. Como no parece perjudicial, comemos una buena porción de pasta. De pronto nos asalta un fuerte mareo y cuando despertamos, estamos en el fondo del pozo de los huesos. Como ya sabemos salir volvemos a la sala donde están nuestras cosas, cogemos lo que vamos a necesitar para el viaje y salimos al Este, por donde llegamos a la habitación del Barón de Gloom. Su guardián, al ver nuestra estatura, se burla de nosotros, lo cual aprovechamos para pasar y llegar hasta su señor.

Hablamos al Barón de nuestra misión. No se muestra deseoso de ayudarnos, pero tampoco desea luchar en nuestra contra, al menos por el momento. Así que huye dejando su capa y algo muy importante para nuestra misión: "THE MATRIX CROWN", lo cogemos, y al tocar la corona, somos transportados fuera de estas infectas catacumbas.

Debemos ahora buscar el Chaos Weed. Para ello vamos al Norte y buscando bien encontraremos la entrada de una cueva. Entramos y para librarnos del Gorgon, nos ponemos el escudo. A causa de su brillo, el Gorgon no podrá hacer nada contra nosotros. Pasamos y por fin podremos recoger el Kelp of Chaos. Salimos de la cueva y nos dirigimos al Este hasta la entrada de unas ruinas. Allí hay el cadáver de un monje y vemos el macuto que está junto a él. Examinamos el macuto y en su interior hay un talismán. Lo cogemos, salimos y seguimos el este hasta llegar frente a la entrada de la casa de Ellwood. Vemos un extraño círculo de calaveras en cuyo centro dejamos el trozo de jade. Al instante un terrible Ogro hace su aparición con muy aviesas intenciones. Pero estamos preparados. Usando el poder del Báculo Mágico acabamos con él y al registrarlo encontramos una Flauta Mágica.

Entramos ahora en la casa de Ellwood donde lo encontramos malherido. Hablamos con él y nos dice que los sicarios de Malnor le han arrebatado el Guantelete de Oro y que ahora se halla en poder de Hellgount. Después muere.

Salimos y seguimos hacia el Norte hasta que al borde de un abismo, vemos un árbol con unos extraños frutos. Meneamos el árbol y varios de estos frutos caen, pero cuál no será nuestra sorpresa cuando vemos que flotan sobre el abismo. Cogemos alguno de ellos, nos ponemos el Guantelete de Plata y comemos los frutos. Nos aventuramos sobre el abismo al Norte y de pronto somos atacados por unos Demonkins y por Hellgount. Esta es la parte más crítica de la aventura. Hay que hacer los movimientos precisos y no equivocarse al teclear pues no hay oportunidad de rectificar. Usamos el Guantelete, usamos el Talismán cuatro veces seguidas acabando con los Demonkins, usamos el Guantelete de nuevo y finalmente con el Báculo Mágico acabamos con Hellgount. Damos un salto y llegamos al otro lado del abismo junto al cadaver de Hellgount. Recuperamos el Guantelete de Oro y registramos al monstruo, encontrándole un pergamino. Trepamos por la cuerda, vamos al Norte y llegamos frente al cuerpo de guardia de los esbirros de Malnor. Nos disfrazamos con la capa del Barón y como nos confunden con él, podremos pasar la reja.

Seguimos al Norte y llegamos frente a la torre. Tocando la flauta se abre un pasadizo secreto por el que nos introducimos.

Llegamos frente a unas gárgolas en forma de fuente, las examinamos y ante nuestra sorpresa, vemos que tienen vida propia y nos piden el salvoconducto para dejarnos pasar, les mostramos el pergamino y nos dicen que debemos beber el líquido de la fuente. Así lo hacemos y nos permiten seguir, llegando al borde de otro abismo donde hay cuatro jaulas. Las examinamos y vemos que en una de ellas hay un hombre. Hablamos con él y nos dará la solución para pasar, llegando a una sala circular donde hay cuatro puertas. En las puertas del NW, NE y SW, por este orden, debemos entrar, cerrar la salida y volver a salir. Con esto evitaremos que nuestro enemigo pueda huir. En el centro de la sala hay una especie de altar con fuego. Intuimos que sólo es una ilusión por lo que nos ponemos el Guantelete de Oro y entramos en el Fuego. Efectivamente, llegamos frente a Malnor y la Screaming Shadow. Malnor huye, pero lanzando el Kelp of Chaos a la sombra conseguimos acabar con ella.

Parece que al final hemos conseguido nuestro propósito de acabar con Malnor. De regreso a nuestro castillo, somos recibidos cordialmente por nuestro criado Doonchadh, el cuál nos dice que está muy contento de nuestro regreso. Pero... ¡Nuestro criado es sordomudo!. Sin duda Malnor ha acabado con él y ha usurpado su personalidad.

Sin pensarlo dos veces, usamos el Báculo Mágico y efectivamente, Malnor cae fulminado por el poder de los dioses. Ahora ya sólo cabe acabar con sus restos, y para ello usamos la Matrix Crown que encierra dentro de si su espíritu para que nunca más pueda volver a hacer el mal y la paz reine para siempre.

La Aventura ha acabado y para tu sorpresa y si lo has hecho todo, habrás obtenido ¡el ciento cinco por cien de la aventura!.

Realmente esto no suele pasar.

SIR DANIEL

*SOLUCION COMPLETA (Sólo para desquiciados).

EXAMINE ROOM/GET GAUNLET/EXAMINE GAUNLET/GET STAFF/EXAMINE STAFF /E/OPEN CHEST/GET ROPE/GET CANTEEN/GET FOOD/GET LANTERN/N/ASK DERVANT/SING NOTE/S/E/EXAMINE ALTAR/EXAMINE SPHERE/PRAY GOD/GET DAGGER/EXAMINE DAGGER/W/SW/MOUNT STALLION/EJE/E/E/N/N/ASK RANGER/S/S/S/E/W/N/EXAMINE ASHES/EXAMINE ESTATUE/EXAMINE HANDS/GET CRYSTAL/PLACE CRYSTAL/EXAMINE DOORS/ENTER HOPE/EXAMINE ORB/COVER EARS/GET ROD/RESTORE/ENTER DESPAIR/EXAMINE ORB/WEAR GAUNLET/GET ORB/REMOVE GAUNLET/RESTORE/JOIN RODS/INSERTRODS/ENTER DESTINE/NW/N/EXAMINE INNKEPER/GET KEYS/EXAMINE RANGER/GET LOCKET/EXAMINE LOCKET/ OPEN DOOR/MOVE BARRELS/UNLOCK DOOR/OPEN DOOR/ENTER DOOR/CLOSE DOOR/S/S/W/GET JADE/E/N/LANTERN ON/N/RESTORE/WEAR GAUNLET/E/CREEP UP HIT DAGGER/REMOVE GAUNLET/SAVE.

LOAD/GREEN PEACE/EAT FOOD/SE/EXAMINE TREE/HELP/PEEL BARK/D/D/EXMINE PIT/GET BONE/U/N/CLOSE EYES/CREEP N/N/THROW BONE/N/EXAMINE JARS/TASTE PASTE/EAT PASTE/EXAMINE PIT/GET BONE/U/N/CLOSE EYES/CREEP N/DROP BONE/GET GAUNLET/GET STAFF/GET SHIELD/GET ROPE/GET JADE/EAT FOOD/E/SAY BARON/GET CLOAK/GET CROWN/N/EXAMINE SLIME/GO CAVE/EXAMINE NICHE/TIE ROPE/E/WEAR SHIELD/NE/NW/GET WEED/SE/SW/DROP SHIELD/W/W/S/E/E/IN/EXAMINE SPEAR/EXAMINE PRIEST/EXAMINE POUCK/EXAMINE TALISMAN/GET TALISMAN/N/E/E/PUT JADE/FLAME BOLT/EXAMINE OGRE/GET FLUTE/EXAMINE FLUTE/IN/ASK ELLWOOD/N/N/SHAKE TREE/GET BERRIES/WEAR GAUNLET/EAT BERRIES/N/USE GAUNLET/USE TALISMAN/USE TALISMAN/USE TALISMAN/USE TALISMAN/USE TALISMAN/FLAME BOLT/JUMP/GET GOLDEN GAUNLET/EXAMINE HELLGOUNT/GET SCROLL/EXAMINE SCROLL/U/N/WEAR CLOAK/GO GATE/N/PLAY FLUTE/ENTER PASSAGE/EXAMINE GARGOYLE/SHOW SCROLL/DRINK LIQUID/N/EXAMINE CAGES/ASK MAN/N/NW/CLOSE DOOR/OUT/NE/CLOSE DOOR/OUT/SW/CLOSE DOOR/OUT/WEAR GOLDEN GAUNLET/GO FLAMES/THROW KELP/FLAME BOLT/JOIN GAUNLETS/ USE CROWN.

AD: Pasión por las aventuras



ANDRES R. SAMUDIO

Todo empezó hacia el año 1983 cuando un aventurero llamado Andrés Roberto Samudio empezó a escribir aventuras con un parser llamado Quill; se podría decir que este es el comienzo del hoy director de Aventuras AD.

Tres años más tarde, debido a la gran atracción que sentía (y siente) por los temas relacionados con los mayas, realizó junto a su gran amigo y grafista Carlos Marqués una aventura llamada "La Diosa de Cozumel", aventura basada en una trilogía que el mismo había inventado, la trilogía de Ci-u-than.

Un poco más tarde consiguió el PAW, realizando alguna que otra aventura que no menciono porque no es necesario.

Pero no fue hasta que mandó "La Diosa de Cozumel" (no confundir con la versión moderna) a Microhobby y a Dinamic cuando decidió fundar AD apoyado en todo momento por Dinamic.

Por entonces ya conocía a Manuel Gonzalez y junto a él y algunos más, como Carlos Marqués, Juanjo Muñoz -Yieep- o Eva Samitier -Hebilla de Calatayud-, realizaron su primera aventura, "La Aventura Original", escrita con el parser DAAD (Diseñador de Aventuras AD), parser diseñado especialmente por Tim Gilberts para AD y que les costó la nada despreciable cifra de 2.700.000 Ptas. Dicho sea de paso y a petición de Andrés

Samudio, notifico que el DAAD está en venta por "sólo" 1.000.000 de Ptas, ya que a partir de muy poco tiempo van a utilizar un nuevo sistema llamado HIPERCARD, sólo para 16 bits, por lo que adivinaréis que, como me ha comentado Andrés, no van a realizar más aventuras para 8 bits.

Como iba diciendo, "La Aventura Original" se escribió como homenaje a la primera aventura por ordenador escrita en la década de los 70 por Crowter y Woods. La versión de AD fue dirigida por Andrés Samudio, programada por Manuel González, los gráficos fueron realizados por Carlos Marqués y como anécdota decir que tuvieron que buscar entre casi diez dibujantes porque al bueno de Andrés no le gustaba la perspectiva que utilizaban. Paradójicamente todavía conserva los dibujos.

Y una cosa que pocos conocen, AD realizó unas versiones mejoradas, inéditas de "Los Pájaros de Bang-Kok" y "Don Quijote" que por causas desconocidas, aunque las compró, Dinamic no las ha lanzado.

También estuvieron a punto de publicar una aventura llamada "Espejos" de un aventurero asturiano y que por lo visto participa en el Concurso de Aventuras que AD y Microhobby han organizado.

A principios del 90, AD lanzó su segunda aventura reconocida, "Jabato", hecha con el DAAD, y basada en el popular héroe del cómic español y aunque estaba bastante bien realizada, no llegó a alcanzar el éxito que de ella se esperaba. Estaba dirigida por Andrés Samudio, programador Manuel González, los gráficos fueron realizados por Juan A. Darder y Carlos Marqués de los dibujos de Paco

Zarco y como seteadores Juanjo Muñoz y la incansable Eva Samitier.

Un par de meses más tarde lanzó al mercado "La Diosa de Cozumel", versión mejorada de la anteriormente comentada aventura de Andrés y Carlos, también hecha con el DAAD, y que a pesar de los problemas que ha causado la masterización y los pequeños fallos que tiene, es, hasta el momento y a mi entender, la mejor aventura española hasta el momento. Fue dirigida por Andrés Samudio, programada por Tim Gilberts, los gráficos realizados por Carlos Marqués y Juan A. Darder a partir de los dibujos de Fernando Carrión y como colaboradores Juan Muñoz Falco y Eva Samitier.

Su última creación es "La Aventura Espacial", primera aventura de Juan Manuel Medina, procedente de la ciudad de La Línea de la Concepción, ciudad vecina a la mía y que se encuentra en la Bahía de Algeiras, la cual tiene el nombre de mi ciudad.

"La Aventura Espacial" tiene muy buenos gráficos y un sistema de menús recomendado a los apáticos de la mecanografía y que a la larga resulta muy cómodo. En cuanto a las críticas que ha recibido sobre el sistema de siglas quiero aclarar que cuando te acostumbras resulta mucho más sencillo el juego.

En el momento de escribir este artículo AD acaba de finalizar "Los Templos Sagrados", segunda parte de la trilogía de Ci-u-than y que se desarrolla en plena península del Yucatán; y está trabajando en una aventura de cinco partes, que por lo que me ha comentado Andrés, trata de magia y se desarrolla en cinco mundos diferentes.

Para terminar y antes de despedirme, quisiera desear suerte a AD en este proceloso campo y aunque no vayan a seguir realizando aventuras para 8 bits, que sigan deleitándonos con ellas en los 16 bits.

Suerte y hasta otra.

COMUNICADO IMPORTANTE

En estos momentos AD ha cambiado de sede y cuenta con una plantilla de sólo cinco miembros ya que Carlos Marqués (grafista) y Manolo González (programador) se han tenido que marchar debido a que no pueden alternar su trabajo con la realización de aventuras.

Juan A. Rodríguez Artamendi

CORREO

Remitir todo el correo relacionado con el fanzine a:

Enrique García Martín
C/Herrerín, 1, 4. Izda
50002 Zaragoza
TEL: (976) 490854

Por favor, para facilitarnos más las cosas, indicad en una esquina del sobre: "A TRAVES DEL ESPEJO". Y tras la palabra "REFERENCIA:", la sección o persona a la que va dirigida vuestra carta.

También, recordaros que hay una sección de anuncios para particulares a la que esperamos que escribáis.

Viejas Glorias



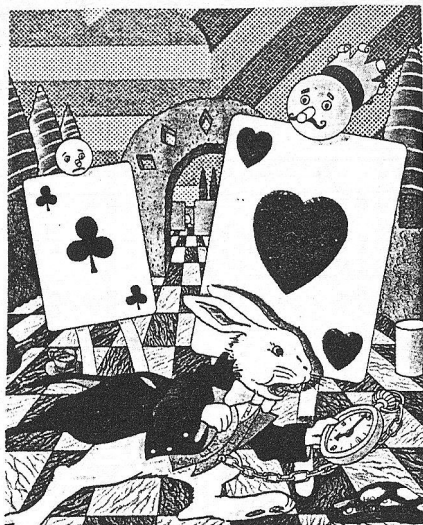
En nuestro segundo capítulo de VIEJAS GLORIAS vamos a ocuparnos de un juego perteneciente a la prehistoria de la aventura en España.

¡ALICIA!

ALICIA es una aventura gráfico-conversacional basada en el ultra-famoso cuento de Lewis Carroll. Alicia en el País de las Maravillas, fue publicada en 1985 por MICROHOBBY en su cassette número dos.

Es una sencilla aventura escrita en básico que, aunque con técnicas de programación obsoletas, alcanza muchas veces el nivel de juego actual. Bueno, voy a contaros un poco la historia de este programa y vamos a centrarnos en esta vieja joya, su autor es Luis E. Juan, del que no se ha vuelto a saber nada.

El objetivo del juego es recorrer el máximo número de lugares, recogiendo objetos que podremos utilizar, resolviendo acertijos y un sinfín de cosas más que nosotros queremos descubrir. En el juego tú eres Alicia y debes seguir los pasos que Alicia sigue en el libro. La aventura es sencilla y no debe costarte mucho concluirla. El vocabulario es muy reducido, así que



voy a reproducirlo: COGER, DEJAR, SEGUIR, MOVER, NADAR, MIRAR, ABRIR, CERRAR, COMER, BEBER, INVENTARIO, PUNTUACION y las direcciones: NORTE, SUR, ESTE, OESTE, SUBIR y BAJAR. Lamentablemente no podemos utilizar abreviaturas.

El mapeado no es muy extenso, unas 50 pantallas aproximadamente, el juego incluye en cierto momento la posibilidad de jugar al croket contra un adversario real (nunca mejor dicho) con lo que podrás obtener puntuación. Los gráficos son sencillos, pero lo suficientemente bonitos para quedar bien, ocupan la parte superior izquierda de la pantalla.

En el juego nos podemos encontrar con bastantes personajes... si ya se que son sólo sentencias pero ofrecen más realismo que personajes ¿PSI? de otros programas de cuyo nombre no quiero acordarme. En fin, para acabar una última recomendación, aunque no es necesario para acabar el juego, no estaría mal que leyerais el libro de Lewis Carrol... ¿por qué?... ¡porque sí!... ¿pasa algo?

¡The Chief Examiner!

PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

GUIONES (I)

En este capítulo ampliaremos un tema solamente señalado en la anterior entrega: Los Guiones.

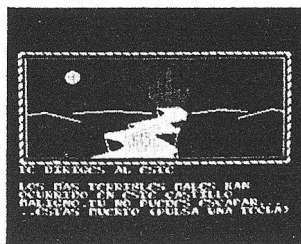
Como otro antes que yo (un Samundino personaje), ya realizò un amplio reportaje sobre este tema en una conocida revista española, trataré de no repetirme.

Antes de sentarte frente al ordenador, e incluso antes de diseñar el mapa y los problemas debes tener una idea de que va a ir tu aventura, me parece oír a un lector: "Ya se me ocurrirá sobre la marcha", pues no, el fallo más grande es empezar a hacer una aventura esperando una inspiración de los dioses, y no es tan fácil idear una aventura original e inédita. Primero debes conocer todo lo que se ha hecho, como se ha hecho, y si han fallado saber porqué (si quieres que tu aventura sea recordada).

Tema fantástico (Tolkienesco). Este es uno de los temas más machacados por lo programadores, pero si tu aventura es buena no dudes en atacarlo.

Aventuras españolas fantásticas o semi fantásticas:

Yenght. Fue la primera aventura realizada en España, va de encontrar la fuente de la vida, el juego empieza con un laberinto bastante fácil y

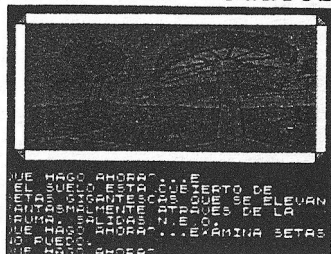


unos cuantos "personajes", al salir de él te encuentras con una zona al más puro estilo de la primera fase de la Original, con monstruos, seres muy malos y otros muy buenos, con castillos y un montón de llaves (como veis nada del otro mundo).

Cobra's Arc. Otra aventura de este estilo, aventura gobernada por iconos con poco que destacar, también había dragones.



Legend. Consta de varias fases las cuales deberás completar (en cada una llevas a un personaje distinto, que al final se une a los demás), esta aventura tampoco es nada del otro mundo (más bien malilla).



La Aventura Original. Una aventura clásica de la mano de AD. Dos fases, en la primera debes encontrar la entrada a la gruta, y en la segunda la nada original búsqueda de tesoros y posterior almacenamiento.



Ciencia-Ficción. Otro de los temas muy usados, dentro de este se pueden encontrar otros como el espacial que aunque guarda parecido se centra más en las naves y viajes espaciales que en el tema futurista.



Megacorp. Aventura que trata de encontrar al grupo de resistencia en un planeta dominado por una federación muy mala. Dos fases. Primera, llegar a la ciudad: con monstruos raros y más raros

hombres, la segunda (ya en la ciudad) va de encontrar al grupo en cuestión. Tiene claves para ordenadores y un laberinto subterráneo en unas cloacas. Una aventura bastante original y divertida.

La Guerra de las Vajillas. Aventura de corte



Espacial/Humorístico, también dos fases, es una parodia de la Guerra de las Galáxias. En la primera fase deberás encontrar una nave para, en la segunda, encontrar la Estrella Pringosa y destruirla. La aventura, a pesar de ser graciosa, tiene falta de vocabulario y se hace poco jugable.

Termino este capítulo recordándoos que esta sección está abierta a vuestras dudas, aclaraciones y demás cosas que se os ocurran relacionadas con la programación de una aventura.

JON

ANUNCIOS. TARIFAS

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

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

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

Wazertown Works



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

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

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

OCAJÓN

■VENDO interface para impresora centronics, "Interprinter" de la marca Dktronics. Funciona en cualquier Spectrum. Compatible con Tasword y Tascal. Saca Copys, llist y lprint. En perfecto estado, con embalaje original, software, cable centronics, etc... Por 5000 ptas (Negociables). Jorge Fuertes Alfranca C/Organo, 3 50001 Zaragoza. Tel: (976) 396418 (Horas comida).

■DESEARIA contactar con otros aventureros para intercambiar soluciones, mapas, aventuras y todo lo relacionado con ellas. Daniel Querol Burés. C/Bajada del Alba,16 08190 Sant Cugat del Valles, Barcelona. Tel: (93) 6746883

■ME INTERESARIA contactar con gente que posea gran cantidad de juegos de estrategia y deportivos, tanto españoles como ingleses. Escribir a José Antonio Elias, C/Molino de las Armas, 14, 4.B 50014 Zaragoza.

■BUSCO programas de autoedición (a ser posible el Microdesing) para Amstrad CPC 6128 en disco, también me interesaria cambiar todo tipo de programas conversacionales para dicho ordenador. Interesados escribir a: José Enrique García Martín. C/Herrerín N.1 4.Iz 50002 Zaragoza. De 15:00 a 16:30 horas.

SACO DE AVENTURAS

¡He tú! Si ese que está sentado frente al ordenador, tecleando como un loco. No te escondas que te he visto.

Has hecho una aventura que consideres muy buena. La enseñas a tus amigos, pero sólo consigues que se rían o que te pregunten donde están los alienígenas... Yo quiero verla, quiero jugarla. Es más, todos los lectores quieren verla y jugarla. Por qué no me llamas, te aseguro que no te haré rico, pero te ayudaré a darte a conocer, a que alguien no sólo no se ría, si no que pague por tu aventura. Somos pocos, pero escogidos (y los pocos, día a día se convierten en un ejército).

JORGE (976)396418

JUEGOS: Nether Earth

Nether Earth es un juego de estrategia tremendamente adictivo, es un juego de construcción de robots, con los que tienes que vencer al enemigo (que lo hay, claro). El objetivo es capturar las bases enemigas o destruirlas en su caso. En el juego, tú controlas una nave que posándose encima de tus robots puedes controlarlos manualmente, esta nave puede ser muy útil para obstaculizar a los enemigos ya que es invulnerable y también la puedes usar para tapar la entrada a fábricas si algún robot enemigo lo intenta. Cuando te has posado encima de algún robot puedes elegir entre controlarlo directamente o bien darle órdenes de atacar, defender, capturar...

Como ya hemos dicho el objetivo es capturar las bases de guerra, los enemigos empiezan con tres bases y tú controlando sólo la primera. En las bases es donde podemos construir robots, aunque necesitamos repuestos, por lo que tendremos que ocupar fábricas de chasis, armas, etc.

COMO LLEGAR AL FINAL

Empieza construyendo dos robots económicos: - Robot 1: Patas + Cañón = 5 ptos. - Robot 2: Anti-Grav + Phasers = 14 ptos. Al primero le das órdenes de capturar las fábricas neutrales más cercanas, con el otro robot en control manual avanzas hacia factorías más lejanas, sería muy bueno llegar a la segunda fábrica de chasis, capturándola; si ves por el radar que aún falta para que los robots enemigos lleguen a tu posición, avanza hasta dos fábricas más adelante, es una fábrica de armamento laser, ponte pegado al muro izquierdo en la parte superior de la pantalla y allí en COMBAT MODE disponte a repeler los ataques enemigos durante un tiempo, transcurrido

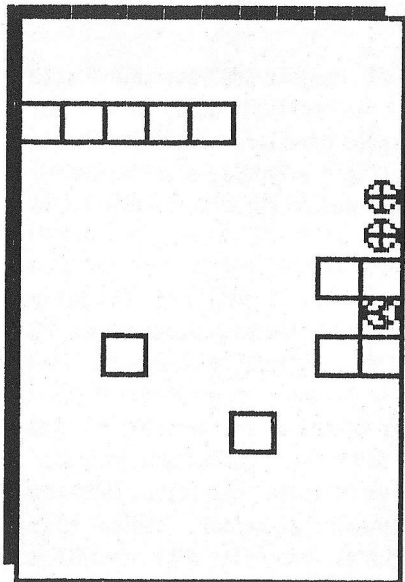
un rato ya podrás construir más robots, así que deja el robot con órdenes de STOP AND DEFEND (si todavía aguanta, claro) y dirígete a la primera base, si mientras ves que el robot 1 tiene dificultades para capturar alguna factoría neutral, dale una ayudita, en la base construye los robots que puedas y dales ordenes de SEARCH AND DESTROY ENEMY ROBOTS.

El siguiente objetivo será ir ocupando las posiciones señaladas con un asterisco en el mapa, ocupando progresivamente estas posiciones y dando instrucciones de STOP AND DEFEND podremos resistir el avance del enemigo, a medida que vayamos teniendo puntos de construcción, construiremos más robots. Ocupadas todas las posiciones estratégicas, deberemos mandar a los robots por la ruta señalada con flechas en el mapa, dándoles órdenes de destruir robots enemigos, también deberemos capturar las fábricas enemigas y sus bases, hasta haber conquistado todas las bases y con ello haber logrado la victoria final.

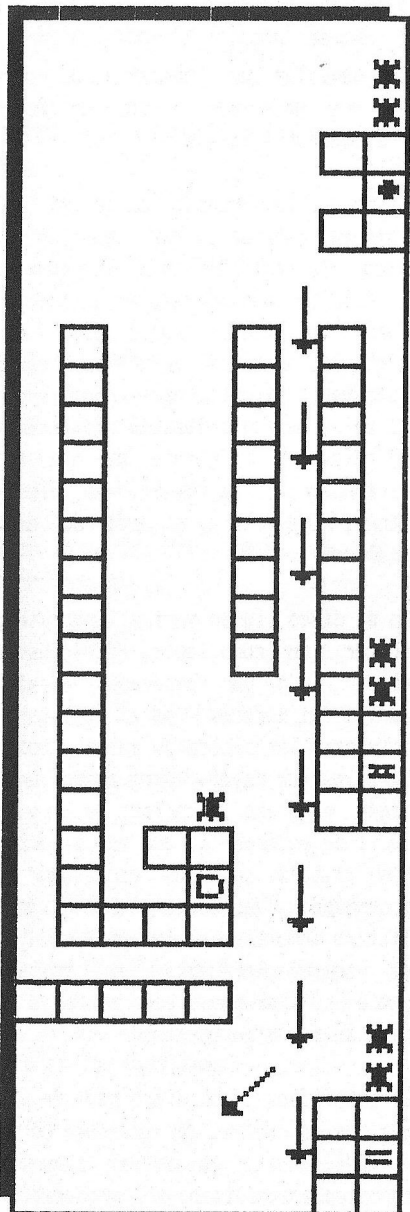
CONSEJOS

- El perfecto robot de combate es: Anti-Grav + Cannon + Missiles + Phasers + Electronics = 23 ptos.
- Nunca hay que economizar en el chasis, un chasis Anti-Grav nos proporciona una gran superioridad. Hay cinco fábricas de chasis, siendo vital su conquista.
- El armamento nuclear puede ser muy útil para despejar el camino y destruir bases enemigas.

¡THE CHIEF EXAMINER!



- ⊙ 1^o Factoría nuclear.
- ⊕ Colocaciones defensivas.
- * Posiciones estratégicas.
- Ruta de invasión.



EL P.A.W. PARA CP/M

En el momento de escribir este artículo, la versión para CP/M del Professional Adventure Writing System acaba de llegar a España, o por lo menos, yo no había tenido noticias de ello hasta ahora.

Este programa, ha llegado desde el Reino Unido, ya que nadie parece tener la intención de distribuirlo en España.

Como ya he dicho, es una versión de PAW capaz de correr en cualquier ordenador provisto de sistema operativo CP/M de Digital Reseach. El manual, indica claramente que el programa está específicamente diseñado para correr en las siguientes máquinas:

- BBC con el Z80 como segundo microprocesador.
- PCW8512 con CP/M 3
- CPC464 con unidad de disco o CPC664 bajo CP/M2
- CPC6128 bajo CP/M plus.

De todos modos, yo lo he probado en mi PLUS 3 con el CP/M de Locomotive y parece funcionar correctamente. También me han comentado que posiblemente sea capaz de correr en un PC bajo una versión de MS/DOS muy baja.

Aclarado ya quién puede hacer funcionar el PAW en su "environment", paso a describiros el programa.

Los manuales que acompañan al programa son muy parecidos a los de Spectrum, prácticamente iguales.

Al principio, cuando cargé el CP/M e intenté instalar el PAW, casi me vuelvo loco. Sin tener ni idea de manejar el CP/M tardé un buen rato en cargar el PAW. Cuando al fin apareció algo en la pantalla, me quedé entre sorprendido y extrañado. ¡Aquello no se parecía en nada al del Spectrum!. Después de examinarlo un rato, me di cuenta de que es así extérnamente, es decir, no tiene los menús, ni overlays, ni nada de eso. Me explico:

En el disco vienen varios programas, un editor, un compilador, un testeador, etc... todo por separado, además de varias utilidades para ajustar las columnas, los ciclos de pausa y todo eso. Para los que hayáis programado en C o algún programa parecido os resultará fácil de entender lo que voy a decir. El PAW trabaja como un compilador o un ensamblador, es decir, le damos un listado fuente en el que está todo, desde el vocabulario hasta las tablas de procesos, y el compilador se encarga de pasarlo a código objeto.

En principio, en el disco hay un editor que nos permite cargar una base de datos y modificarla, aunque el manual nos recomienda utilizar un procesador de textos para generar el código fuente.

Este procesador debe de grabar el texto en ASCII, sin incluir ningún código de control.

El código así generado es parecido a esto:

```
/LTX ;Texto localidades  
/0 ;Localidad 0 Introducción  
EL BILLETE
```

Estoy en la parada del autobús y el viento se ha llevado mi billete, ¿Puedes ayudarme a encontrarlo?

```
/1  
;Estoy dentro de la bolsa!
```

```
/2  
Estoy en la parada del autobús, un camino va de norte a sur...
```

```
/CDN ;Conexiones  
/0  
    N      2 ;Comienzo  
/1          ;Bolsa  
/2          ;Parada  
    W      4  
/3...
```

Y así con todo. Hay que resaltar que las tablas de respuesta y procesos, quedan exáctamente igual de lo que quedarían en el PAW de Spectrum. Los comandos y sus parámetros son exáctamente iguales que en el resto de las versiones.

Si tenemos un poco de práctica en el manejo de este programa y del CP/M y además tecleamos a buena velocidad, podemos pasar nuestra aventura de Spectrum a

Amstrad CPC o/y a PCWB152 inmediatamente.

Pero bueno - se preguntará el lector -¿es que este programa es perfecto?. Pues no - le responderé yo - tiene algunos tornillos flojos. Por ejemplo, Gilsoft no ha sabido estar a la altura de las circunstancias en la parte gráfica. Hay un programa en el disco, que se supone, se encarga de ensamblar pantallas gráficas con la aventura. Es toda una odisea, yo todavía no lo he conseguido. Estas pantallas, deben de estar diseñadas en formato de SCREEN\$ con cualquier editor gráfico, ¡Podéis imaginaros la memoria que consumen!.

Aparte de todo esto, a los Spectrum maniacos este programa nos sirve de poco, ya que la versión de este ordenador es infinitamente más cómoda y mejor. Además, pocas personas tienen un plus tres, y menos aun tienen el CP/M.

De todas formas, es una interesante curiosidad que os aconsejo que veáis. Y a los usuarios de Amstrad les viene que ni pintado.

THE DARK MASTER

SACO DE AVENTURAS, Buenas aventuras en castellano

Abrimos el saco de aventuras y ¿qué encontramos?... ¡Dos magnificas aventuras en castellano!

- LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE.

- LA MALDICION DE MAC LEOD.

En ambas aventuras recorrerás mas de 60 localidades, aniquilarás dragones, perseguirás enanos ladrones y mucho más.

Puedes encontrar multitud de objetos en tu camino, puedes morir de mil formas diferentes, pero no desesperes, siempre puedes jugar otra partida.

Estas aventuras te engancharán desde el principio y no te soltarán.

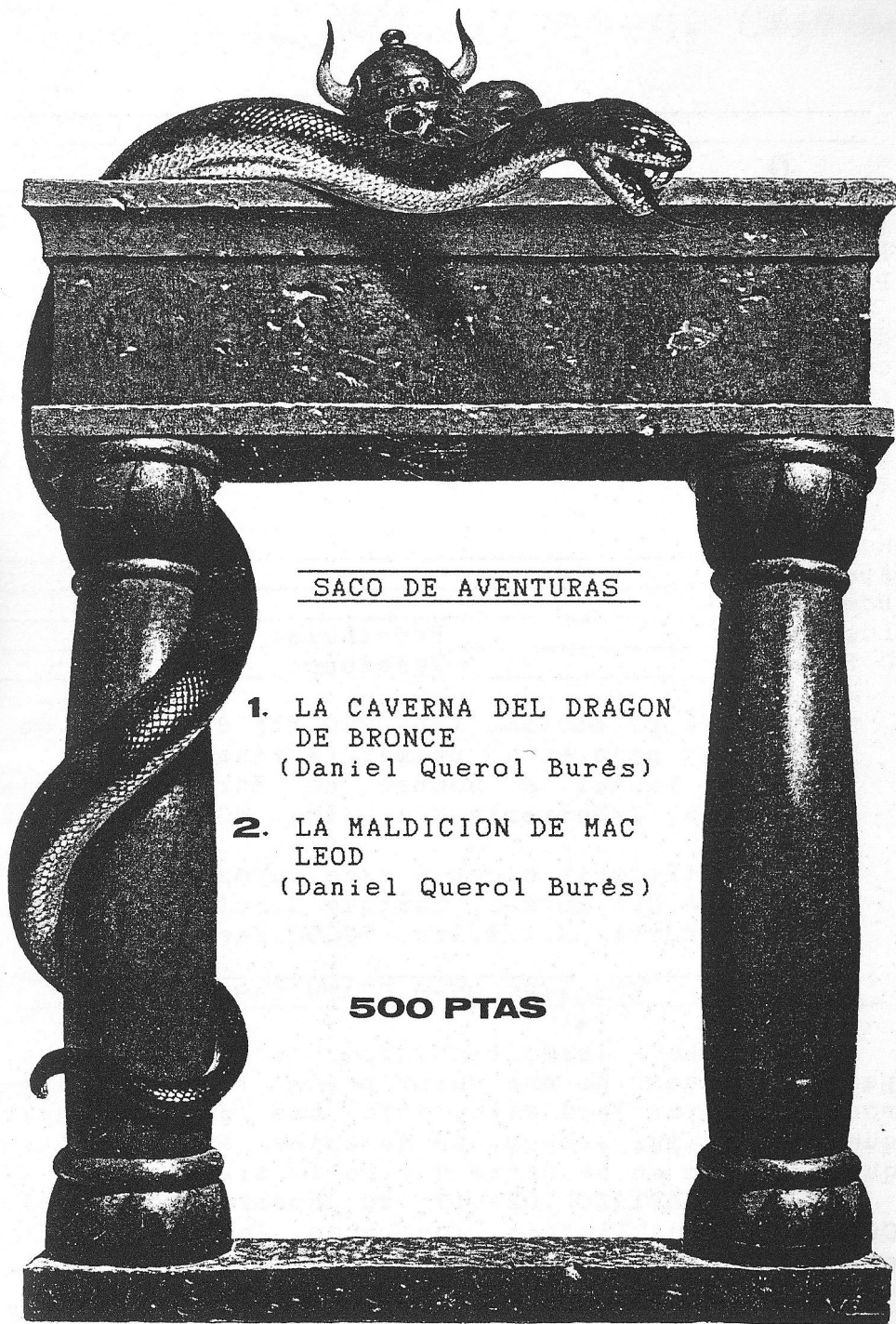
Sólo servimos en cinta. Las aventuras funcionan en cualquier modelo de Spectrum (48/128/+2/+2A/+3) y son fácilmente transferibles a disco.

Puedes tener las dos por sólo 500 ptas (más gastos de envío). Una oportunidad que no puedes dejar pasar.

Si, suscriptor, te estoy oyendo. Para ti hay un descuento del 20 por ciento. ¡O sea que puedes disfrutar de estas aventuras por sólo 400 pesetas!

Pero... ¿Aún no te has suscrito?, ¿pues a que esperas?.

Puedes pagar por giro o cheque (+ 100 ptas de gastos de envío) y puedes pedirla contra reembolso (+275 ptas de gastos de envío).



SACO DE AVENTURAS

1. LA CAVERNA DEL DRAGON
DE BRONCE
(Daniel Querol Burés)
2. LA MALDICION DE MAC
LEOD
(Daniel Querol Burés)

500 PTAS

SUSCRIPCIONES

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

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

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

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

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

(Recorta o copia este cupón)

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

SUSCRIPCIONES GRATUITAS

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

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

