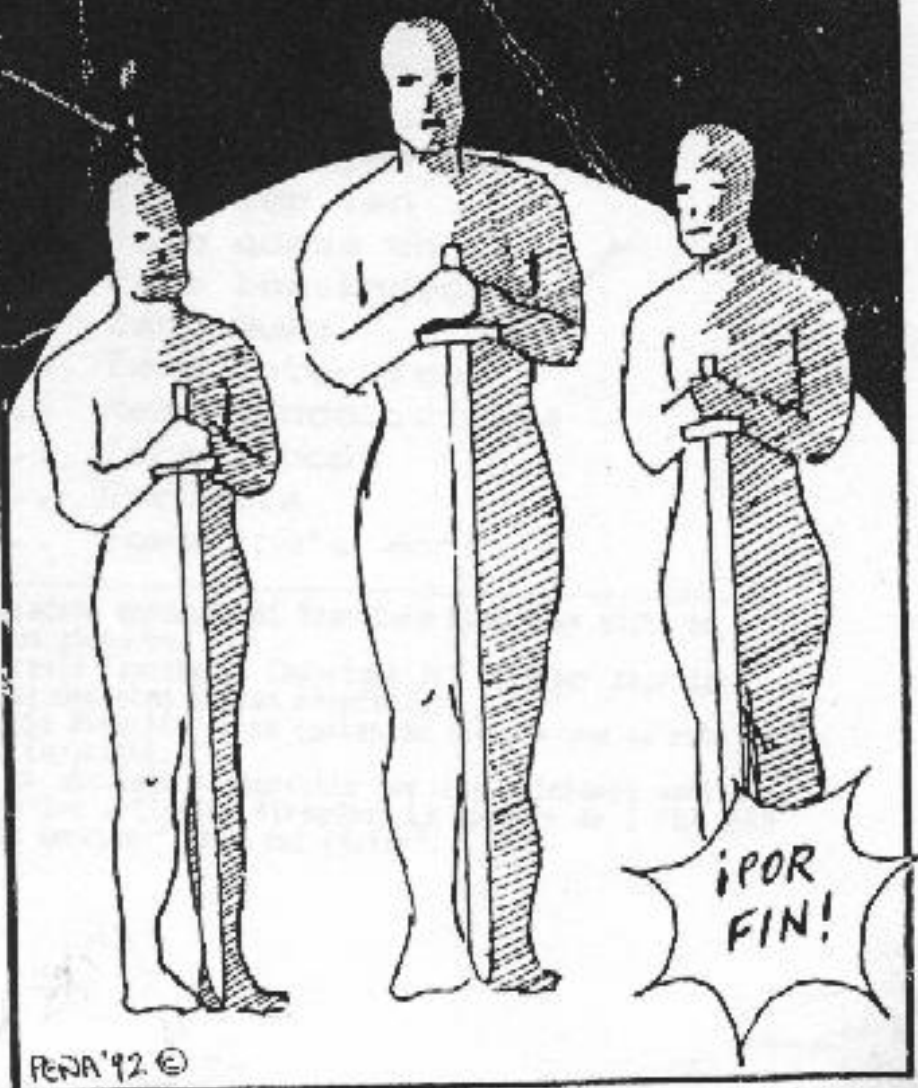


Portavoz oficial del Year Zero Club

1<sup>os</sup> PREMIOS DE LA AVENTURA:

7

## LOS GRANDES TRIUNFADORES



# Z FOR ZERO

Portavoz del Year Zero Club

nº 7 \* Mayo 1992 \* 250 ptas

Editor: Carles Serrano

Redactor Jefe: José Manuel López

Maquetación: Dan Colour'92

Publicidad: Emilio Corral

Staff Writers: Xoserra Álvarez, Xaquín Novas, Carlos Mas, Antón Taboada.

Colaboradores: Kenny Murdocj, Damián Peña, Pablo Morell, Ramón Riera.

Redacción, Administración y Publicidad: Avda. das Camelias 28, 29C - 36202 Vigo (Spain). Tlfno. 986-423257.

---

## SUMARIO:

Pág.3	.....	Sumario
Pág.4	.....	Carta del Editor
Pág.6	.....	Comic Strip
Pág.9	.....	Guía del Ocio
Pág.12	.....	Zero Chronicles
Pág.16	.....	Year Zero Club informa
Pág.17	.....	Con todos ustedes... Rol
Pág.26	.....	Premios Aventura 1991
Pág.31	.....	Zero Top Ten
Pág.32	.....	Todo queda en casa
Pág.34	.....	Para los indecisos
Pág.35	.....	Zero Quiz
Pág.37	.....	Zero Interview
Pág.46	.....	Recordando... 1984
Pág.47	.....	Zero Scoops
Pág.49	.....	Encuesta
Pág.51	.....	Tomorrow's World

---

Z FOR ZERO es una publicación mensual del Year Zero Club y se edita en exclusiva para sus socios abonados.

El contenido íntegro de este fanzine es Copyright (c) 1992 por Year Zero Software S.p.A. Todos los derechos quedan reservados.

Sin embargo, se permite la difusión de su contenido siempre que se cite la fuente y el titular del Copyright.

Z FOR ZERO no se hace en absoluto responsable por las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. La opinión de Z FOR ZERO queda representada en la sección "Carta del Editor".

## Carta del Editor

Cada día que pasa las cartas y comunicaciones de todo tipo que se reciben en nuestra Redacción se van amontonando en dos grandes grupos: los que están a favor, y los que están en contra de la política que este vuestro fanzine practica de modo general.

No voy a hablar de las opiniones positivas, aunque supongan una mayoría aplastante, y aunque no quepa duda de que las agradecemos muy profundamente, porque sabemos que no son simples palabras, sino que se dicen con el corazón. Lo que sin embargo sí quisiera comentaros es algo referido a otro tipo de críticas más ácidas que se vierten por distintos canales sobre nosotros.

Hay muchas formas de criticar, como una carta que fue publicada en estas mismas páginas recientemente se encargaba de recordárnos con toda justicia. Y aquí las aceptamos todas, sin distinción. No quiero volver a repetir que esa absurda polémica de las "críticas positivas" contra las "críticas negativas" no pertenece al mundo de lo que I FOR ZERO representa. Cualquiera que sea la forma en que se nos critique, vamos a aceptarlo, porque cuando uno sube a la palestra, se arriesga a éso, y es totalmente hipócrita pensar que uno tiene derecho a no ser criticado.

Lo único que aquí pedimos es que cuando esas mismas críticas, justas o injustas, vertidas con moderación o con manifiesta mala educación, sean como fueren, se vuelvan contra quienes las practican, esto es, que cuando el "criticador" sea criticado, se dé cuenta que no está haciendo otra cosa que participar en un gran juego, que no es otro que el de la libertad de expresión.

Creo, con toda sinceridad, que en Z FOR ZERO hemos dado más que amplias muestras de que tenemos un total **respeto** hacia la opinión de los demás, y no sólo de quienes opinan "moderadamente", o al gusto de quien esto dirige. Lo que se hace desde otros lugares, dando a entender que no se **atenderán** las opiniones demasiado contrarias, parece una muestra de absoluta intolerancia, rayana en lo absurdo; es casi cómico el pretender que uno pueda escudarse en las páginas de una publicación cualquiera para **humillar** públicamente a los demás, incluidos sus propios socios, y después, cuando las críticas le lluevan, decir simplemente que "esas críticas no son justas", obviando una **realidad** que le está superando por todas partes: quien así actúa, no merece mayor mérito que el de un criminal, una persona que sólo se acuerda de los derechos de los demás cuando los **suyos** empiezan a no ser respetados.

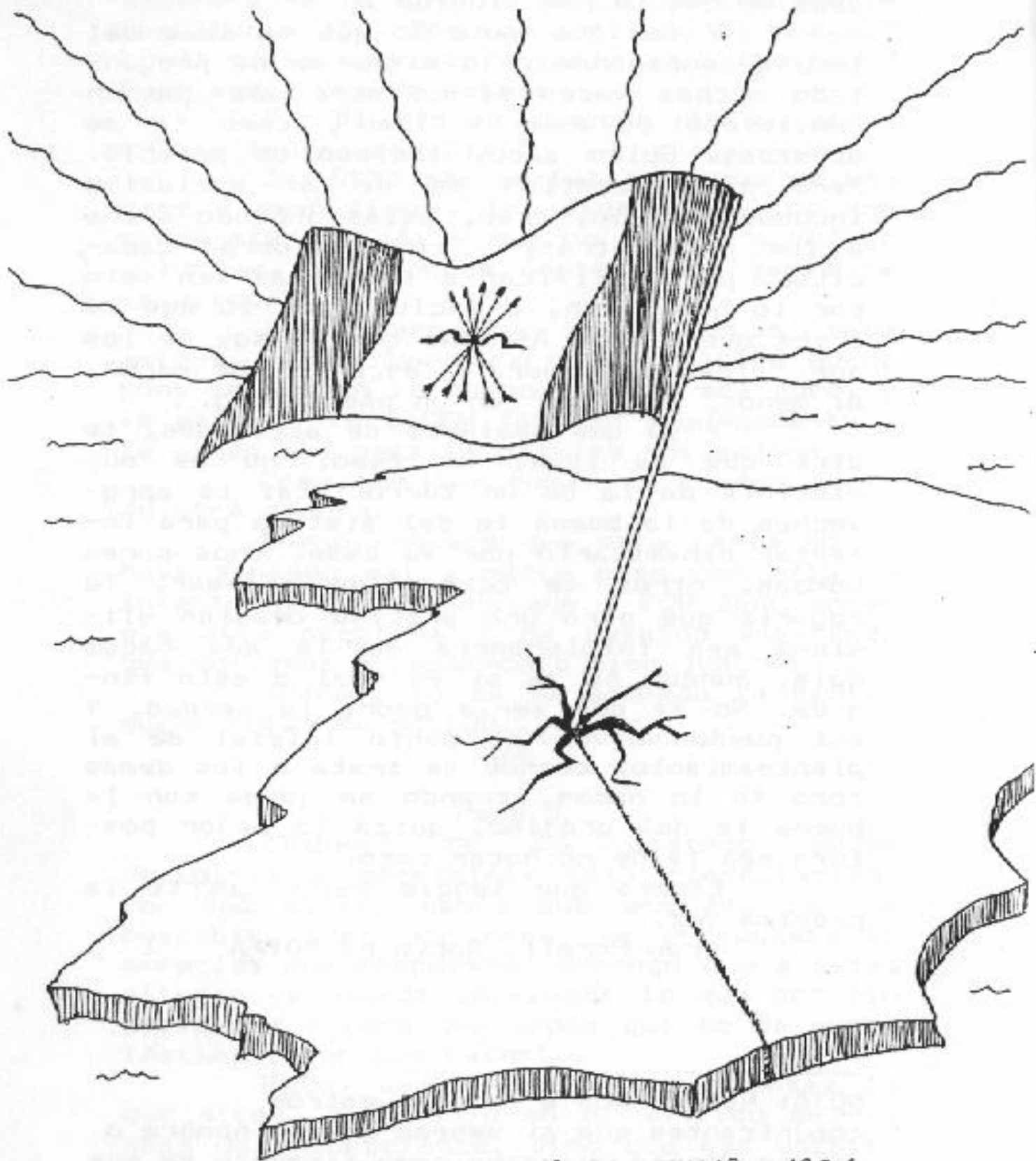
He recibido personalmente un par de cartas en las que airadamente se me cuestionaba si con estas y otras opiniones me estoy refiriendo a ellos o no. ¡Y esto sí que es ya **demasiado**!

¿Cómo puede nadie pensar que me refiero a Fulanito de Tal o de Cual y que no me refiero a Menganito de Tal? Intentar asimilar estas opiniones mías con personas **concretas** es tan ridículo como inútil. Si alguien se siente ofendido, será su propia conciencia quien le diga si está o no en lo cierto, pero quien no se sienta aludido no tiene que pensar "ah, mira, está hablando de Tal o de Cual", porque seguro que se estará equivocando.

Recuerda, en cualquier caso, que quien sólo opina, nunca se equivoca. Sólo se equivoca el que "pontifica", el que con cada palabra suya trata de sentar cátedra.

Pero, por cierto... ¿y tú qué opinas de todo esto? ■





ESPAÑA, 17 DE JULIO 1936...

## "EL DÍA DESPUÉS"

(UNA HISTORIA QUE PUDO SER REAL)

by  
BCL  
SOFT.

## ZERO CHRONICLES

\* Por Xaquín Novas

### **WHAT WAS THAT?**

En Zero Chronicles tiramos la casa por la ventana y ahora hasta nos dedicamos a comentar las aventuras de nuestra compañía hermana, BCL. En concreto, este What was that? tiene tras de sí una historia que se asocia directamente con el nacimiento de la aventura en España, y más en concreto aún, en Galicia. Veamos por qué...

Corría el año de gracia de 1988, cuando en BCL acababa de publicarse AMFASH! (A matter for a super-hero!). El responsable de la empresa, cómo no, Fran Morell, no estaba lo que se dice muy "orgullosa" con dicha primera producción, así que se dedicó a idear rápidamente lo que iba a ser un proyecto definitivo. Así pues, realizó un guión en el que lo más destacable era que su origen era exacto al de AMFASH!:

-"En AMFASH! la idea del guión se me ocurrió leyendo la tontada esa que viene como ejemplo de localización nº 0 en el FAW, lo de la balsa en medio del océano. Pues en What was that? fue muy semejante, porque la única idea que tenía en un principio era la de un coche destrozado contra un árbol. De ahí salió todo lo demás"

Una idea no muy amplia, como podéis observar, pero que pronto sería desarrollada de forma imaginativa y sorprendentemente original. A partir de un inicio como ese, el guión fue forjándose poco a poco, y entre Kenny Murdocj (programación) y Dan Colour (gráficos) el equipo creativo más arrollador de todos los tiempos se unía para realizar una aventura única y espectacular. El argumento se basa en la existencia de un ser aterrador perdido en medio del bosque, y de un misterio que lo rodea,

y que hay que descifrar para poder salir con vida.

Para Kenny Murdocj, el trabajo lo fue por partida doble:

- "En nuestra anterior creación había trabajado muy deprisa, y aquí parecía que iba a ser lo mismo. Sin embargo, cada vez que tenía terminada una rutina, había que cambiarla porque a Fran se le ocurría una idea mejor. Todo se hizo sobre la marcha, y lo que es peor, se repitió por lo menos tres veces cada una de las escenas."

Por vez primera, este equipo supo lo era llevar varios proyectos al mismo tiempo, porque además de What was that? se empezaron aventuras como la segunda parte de AMFASH! (que nunca llegó a ver la luz), y especialmente, The dream-quest for the Unknown Kadath, que también se quedó en dos partes de tres.

En enero de 1989 parecía que What was that? iba a sufrir las mismas interrupciones que sus otros compañeros de trayectoria. En efecto, aunque estaba previsto que sólo fuese una parte, en el último instante se decidió que "la cosa no podía quedar así". Y eso significaba más trabajo para el programador, Kenny:

- "Menos mal que de los textos se ocupa siempre Fran, porque si nos los cambia diez veces cada uno no se queda contento. Y con el guión es igual. Hubo que darle una nueva interpretación a casi todo para poder meter la segunda parte, pero se hizo, no sé cómo".

El trabajo de la segunda parte sufriría menos obstáculos, ya que el equipo estaba empezando a cogerle el "tranquillo" a eso de programar. Algunos más que otros (así, a Dan Colour se le privó de varias pantallas), pero todos quedaron satisfechos de la obra, que por fin quedaría rematada nada menos que en junio de 1989, más de un año después de su inicio. Fue el trabajo

más largo, hasta hoy, de BCL. Pero... ¿mereció la pena el esfuerzo? Eso era algo que debían decidir los aficionados, y por entonces BCL no es que fuese muy conocida.

Para paliar en parte esta situación, entre Fran y Guillermo Alemán tradujeron todos los códigos al gallego, y la aventura se distribuyó sólo en esta versión por toda Galicia, e incluso en Portugal. Las críticas así comenzaron a llegar, y no podían ser más positivas, a tenor de lo que explica Fran:

- "Recibí llamadas y cartas de todas partes, desde A Coruña, Lugo, Portugal... y a todos les encantaba. Nunca habían jugado una aventura, y desde luego que muchos estaban encantados de poder hacerlo en su propio idioma. Para mí supuso una gran satisfacción, aunque no obtuviese ningún beneficio".

Y es que en lo último que se pensaba en BCL era en el distribuir sus juegos a cambio de dinero. Eso llegaría más tarde, con Year Zero Soft, pero el primer paso para alcanzar la gloria ya estaba dado. Lo siguiente fue su relanzamiento en castellano, con una nueva versión (otra más) mejorada en algunos aspectos técnicos y sobre todo en los textos. También se cambiaron un par de gráficos. Y esta última versión es que hoy muchos de vosotros podéis disfrutar en vuestros ordenadores.

Un lanzamiento como What was that?, que no fue más que el producto del ocio de tres programadores y un Spectrum, se ha convertido con el tiempo en la estrella del particular firmamento de BCL, y sobre todo, para todos los que estabais deseando oirlo, en el nacimiento de dos personajes que ya son tan míticos como insustituibles: Will Williams y Lud Robbins. ■



## GANADORES DEL CONCURSO PALACE HOTEL:

Como recordaréis, el mes pasado organizamos un mini-concurso destinado a haceros ganar de la forma más sencilla posible el programa PALACE HOTEL, protagonista de nuestra sección ZERO CHRONICLES del mes de abril, y a tenor de las respuestas recibidas, a pesar del brevísimo espacio de tiempo disponible, los interesados en la última producción de YEAR ZERO SOFT han sido bastantes. De entre las cartas recibidas con la respuesta correcta, en total seis, se han extraído los ganadores, que han sido los siguientes:

- D. Xavier Pedreira Alonso, de Vigo
- D. Josep Ortensy Arimany, de Roses
- D. Xosé Lois Santos Pereira, de Compostela

# GRANDES PREMIOS Z FOR ZERO DE LA AVENTURA 1991

\* Escribe: Xosé Ramón Álvarez

Tal y como os habíamos prometido, aquí os presentamos la emocionante conclusión del artículo más esperado del año: los ganadores de los **Grandes Premios Z FOR ZERO de la Aventura**, en su I edición, correspondiente al año 1991, y a los anteriores, tal y como habíamos proclamado en las Bases publicadas en enero.

Pero en fin, dejémonos de rollos, y vamos con los resultados de las votaciones a las que vosotros habéis contribuido con vuestras cartas. Y en primer lugar, veamos lo que sucedió con el apartado de **MEJOR GUIÓN DE UNA AVENTURA...**

<u>The Crawling Horror</u> (Year Zero).	32 votos
<u>La Aventura Original</u> (AD).....	4 votos
<u>Terror from Sarnath</u> (Year Zero).	2 votos
<u>Abracadabra</u> (ProeinSA).....	1 voto
<u>El Jabato</u> (AD).....	1 voto
<u>La Diosa de Cozumel</u> (AD).....	1 voto

Como podéis observar, las cosas en este apartado no han tenido color, o mejor dicho, han tenido el color negro de THE CRAWLING HORROR: La más famosa aventura de **YEAR ZERO SOFTWARE** ha barrido literalmente a todos sus posibles contrincantes, y se ha llevado el aplauso general de una mayoría aplastante de los lectores de **Z FOR ZERO**.

El autor de este guión es, ya lo sabéis casi todos, **Fran Morell**. Su reciente retirada le ha colocado, pese a lo que pudiera parecer, en el ojo del huracán, y este premio le llega después de haberse pasado más de seis oscuros años al pie del cañón. A pesar de nuestros ofrecimientos,

sin embargo, se ha mostrado contrario a que le fuera entregado premio alguno, y tan sólo nos concedió una breve entrevista:

- "Quiero agradecerle este premio a todos los que han votado por mí, y a todos los que de cualquier manera me han apoyado, en lo que se refiere a la creación de aventuras, antes y después de que me retirara, especialmente antes, cuando era más difícil. De todas formas, yo no puedo aceptarlo más que nominalmente".

La historia de esta aventura ya os la hemos contado en anteriores números de Z FOR ZERO, por lo que omitiremos más informaciones sobre un guión que ha merecido vuestro aplauso de esta manera. Tan sólo lamentamos que su creador, Fran, no quisiera aceptar un Premio que con toda justicia se ha merecido.

Pero pasemos al siguiente apartado, el de los **MEJORES GRAFICOS DE UNA AVENTURA**. Y en esta ocasión las cosas han estado verdaderamente competidas:

<u>Terror from Sarnath</u> (YZS).....	10 votos
<u>Johnnie Verso</u> (Wazertown Works)...	8 votos
<u>El ojo del Dragón</u> (Wazertown)...	6 votos
<u>What was that?</u> (BCL).....	6 votos
<u>La Aventura Original</u> (AD).....	3 votos
<u>El Rescate</u> (3PSoft).....	2 votos
<u>La isla del Tesoro</u> (3PSoft).....	2 votos
<u>Abracadabra</u> (ProeinSA).....	1 voto
<u>La Diosa de Cozumel</u> (AD).....	1 voto
<u>Los Templos Sagrados</u> (AD).....	1 voto
<u>Palace Hotel</u> (Year Zero Soft)...	1 voto

Tras una apretada votación, al final fue TERROR FROM SARNATH la que se llevó el gato al agua. El excelente trabajo de **Dan Colour** tuvo así su justo Premio y nada menos que con el apoyo de los lectores de este fanzine.

Daniel Martínez, o Dan Colour, como prefiráis, es un grafista consumado: desde

sus primeros inicios en el mundo del comic (que nunca ha abandonado, como podéis ver en las páginas centrales con El Hipergrupo) ha alcanzado una notable perfección en el diseño gráfico, y más concretamente, en el editor de gráficos del PAWS. Aunque muchos consideran que este programa no permite apenas lucimiento a un verdadero artista, Dan no es de los que opinan así:

- "Fues claro que al principio no resulta sencillo, como casi todo. Pero con un poco de práctica puedes hacer cosas verdaderamente fantásticas. El problema es contar con la memoria suficiente, pero en cualquier caso, basta un poco de imaginación para solucionar esos problemas."

Pero Dan también tuvo palabras de agradecimiento para todos vosotros:

- "Esto parece como los Óscar de Hollywood. Pues muchas gracias a todos, sois estupendos. Me gustaría darle las gracias a cada uno de vosotros, espero que el año que viene, o uno de estos próximos, nos veamos todos en algún sitio."

Hacemos votos para que el deseo de Dan se haga realidad, y que el año próximo se organicen con mucho más boato estos Premios, que de todas formas han alcanzado un alto grado de participación en nuestra primera edición. Y para concluir, el último apartado lo habíamos reservado al título más importante: **LA MEJOR AVENTURA DEL AÑO 1991**. Y éstos fueron los resultados:

<u>The Crawling Horror</u> (YZS).....	27 votos
<u>Terror from Sarnath</u> (YZS).....	6 votos
<u>La Aventura Original</u> (AD).....	4 votos
<u>Johnnie Verso</u> (Wazertown Works)	2 voto
<u>El Ojo del Dragón</u> (Wazertown)..	1 voto
<u>La Diosa de Cozumel</u> (AD).....	1 voto

¡Uauh! Nada menos que THE CRAWLING HORROR, que se vuelve a llevar el título restante. La cosa no cabe duda que ha



estado competitiva... ipero por el segundo puesto! El éxito de la aventura de Fran Morell ha sido casi tan clamoroso como en la votación por el mejor guión. Las alabanzas se han sucedido una tras otra de tal forma que sería difícil de creer para quien no esté aquí en la Redacción. Por nuestra parte, repetimos el ofrecimiento del Premio para Fran, con parecidos resultados a los anteriores:

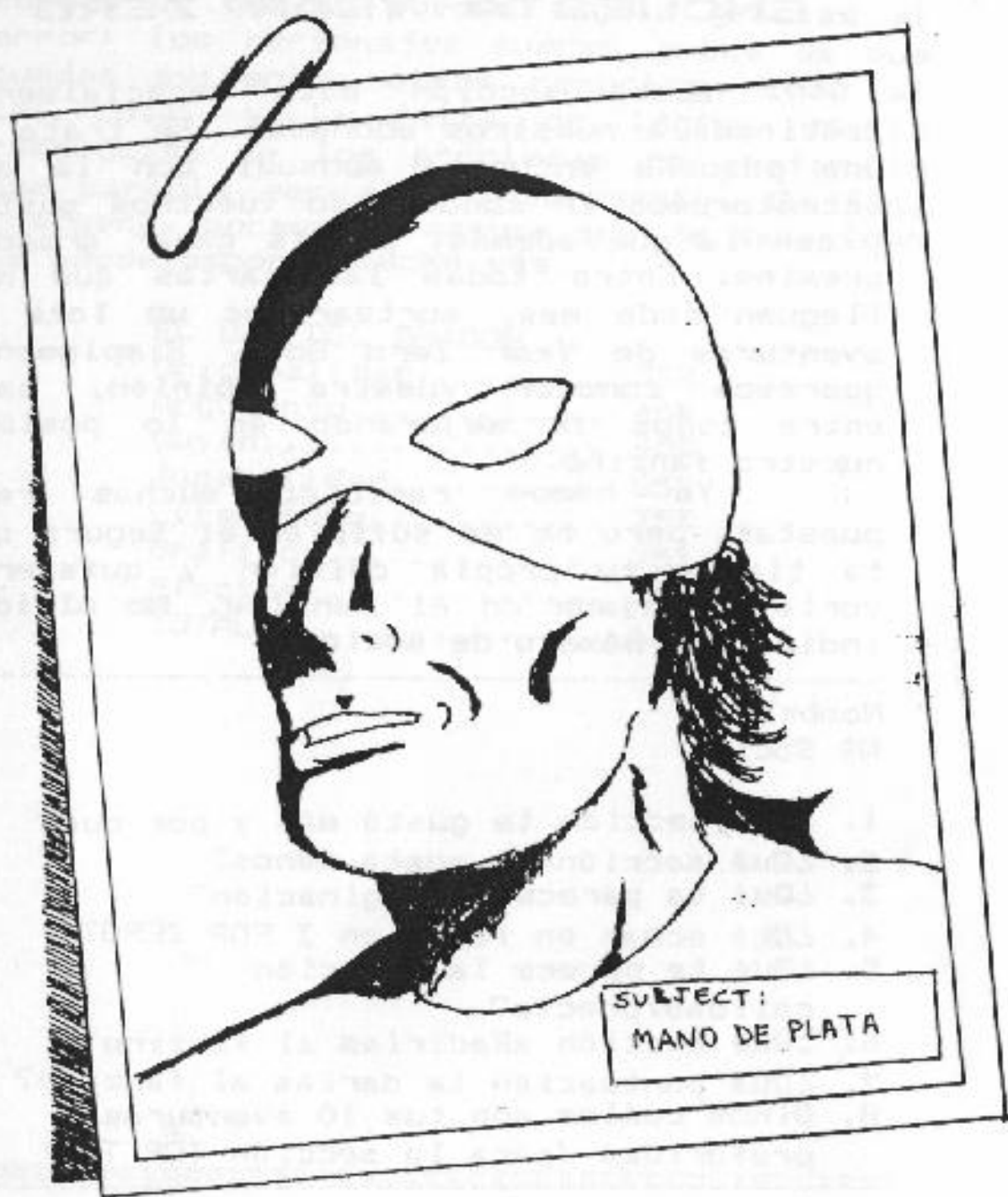
- "Me alegra mucho saber que hay tanta gente que está dispuesta a jugar esta aventura. Para mí es una sorpresa muy agradable, pero una sorpresa al fin y al cabo. Yo me divertí programándola, y eso era ya bastante "recompensa", así que el hecho de que me queráis dar este premio es algo superfluo. No quiero entrar en competiciones, ahora estoy retirado".

De todas formas, el Premio pasará a las vitrinas (¡habrá que crearlas!) de la Empresa, YEAR ZERO SOFT, que una vez más ha demostrado contar con el apoyo incondicional de una enorme masa de aficionados.

De este modo tan espectacular y tan inesperado concluyen las votaciones que este año, por primera vez, ha organizado vuestro fanzine 2 FOR ZERO, con la promesa formal de volver el año que viene, con más de lo mismo, aunque esta vez con algunas modificaciones. Por ejemplo, ya sólo se podrá votar a los programas que salgan este año. Además, hay fundadas expectativas de que la participación sea más numerosa.

Por cierto, y para los que esperábais alguna foto de los ganadores, os diremos que seguimos esperando... ¡que alguien se digne a aportar el dinero suficiente para revelar el carrete!

Para los que habéis participado con vuestros votos este año, y para todos los que habéis seguido estos Premios con la atención que se merecían, muchas gracias, y... ¡hasta el año que viene!



- Este es nuestro hombre. Tráigánmelo, no importa cómo ni cuánto.
- Sí, señor Presidente.

**CUBAN MISSION** from **BCL**  
SOFT

## ZERO TOP TEN

Aquí estamos de nuevo, un número más con nuestra lista mensual, que como ya sabéis todos, se realiza mediante los votos que recibimos en nuestra redacción y que todos vosotros nos enviáis procedentes de la encuesta. Y lo más destacable en lo que respecta a los cambios desde el mes pasado, es la aparición de PALACE HOTEL. Al parecer, muchos de vosotros, que lo habéis adquirido recientemente, habéis visto en la segunda versión algo que no le habíais podido "coger" a la primera. También sube hasta el 10º lugar una aventura nueva por estos pagos: la sensacional PREHISTORIA de Creators Union. Enhorabuena para vosotros, que sabemos de buena tinta que leéis este fanzine.

En fin, la cuestión es que a pesar de esta entrada, las cosas parecen no haber cambiado mucho. La época del año en la que estamos quizá influya en este clima, así que para cambiarlo ya sabéis lo que hay que hacer: ¡Enviadnos vuestros votos todos los meses! De este modo, podremos hacer una lista más renovada y más justa, y además tendréis más posibilidades de ganar en el sorteo mensual... Más fácil, imposible.

- 1.... THE CRAWLING HORROR (YEAR ZERO SOFT)
- 2.... SECRET OF MONKEY ISLAND (LucasArts)
- 3.... THE HIDEOUS (YEAR ZERO SOFT)
- 4.... INDIANA JONES Y LA... (LucasArts)
- 5.... TERROR FROM SARNATH (YEAR ZERO SOFT)
- 6.... JOHNNIE VERSO (Wazertown Works)
- 7.... PALACE HOTEL (YEAR ZERO SOFT)
- 8.... EL LIBRO NEGRO (YEAR ZERO SOFT)
- 9.... LA ISLA DEL TESORO (3PSoft)
- 10... PREHISTORIA (Creators Union)

Antes de marcharnos, recordad que no importa el ordenador en la que funcione la aventura o aventuras por las que votéis, pero es evidente que preferimos ver en la lista aquellas aventuras que se encuentren actualmente en el mercado, sobre todo porque así todos podremos acceder a ellas, y no habrá excusas para piratearlas.

Os pedimos a todos los demás que no esperéis más y que rellentéis el cupón de la última página. Esperamos vuestros votos con o sin el cupón. Recordad que cada mes hay un sorteo de un lote de aventuras YEAR ZERO SOFT entre los participantes en esta lista. Ya ha habido muchos ganadores: ¡tú puedes ser el próximo! ■

## TODO QUEDA EN CASA

### La neutralidad de MH

No cabe duda que MH y aventuras AD han sido dos casas muy relacionadas con el software para Spectrum, y que más esperanzas han puesto en las aventuras conversacionales.

Tanto es así, que ambas "compañías" organizaron (y llevaron a cabo) un concurso de aventuras conversacionales.

Desde que se organizó el concurso (marzo de 1990) hasta que se conoció el fallo del jurado (junio de 1991), aparte de haber pasado un año, y haber aceptado aventuras "fuera de tiempo", se publicó una información escueta cada mes en MH, informándonos de las aventuras seleccionadas y de las aventuras eliminadas. En algunas ocasiones se daban algunas razones del porqué de la eliminación, o la selección, pero en otras no se decía ni "pío" (es decir, si eres tú el autor, averígualo).

Ahora hagamos memoria y recordemos las bases del concurso:

"No podrá participar ninguna persona relacionada ni con AD ni con MH"

"No se aceptará ningún trabajo cuya fecha de entrega en correos sea posterior al 31 de marzo de 1990"

"Antes de ser enviadas para la selección final, el personal de AD se reserva el derecho de hacer una preselección de las aventuras enviadas".

Y dos o tres "reglas de oro" más.

Fijémonos en la 1ª. Si Pedro J. Rodríguez (colaborador de MH) no es una persona relacionada con MH, ¡venga Dios y lo vea! Además no sólo infringió la norma participando, sino que la "remató" ganando.

Fijémonos en la 2ª. Ellos mismos en revistas posteriores a las bases del concurso afirmaron que habían admitido aventuras fuera de tiempo (sin previo aviso).



Fijémonos en la 3a. Esta no la han infringido, sino que la han llevado al pie de la letra; pues o yo soy tonto o el único jurado que había era Samudio y Juanjo Muñoz (directores de aventuras AD y del Caad respectivamente).

Y ahora los premios: es obvio que el cambio de los premios estuvo muy influenciado debido al múltiple empate. Pues todos nos conocemos ya la película del DAAD de dos millones y medio, cuando tan sólo es una versión ampliada y mejorada del PAW que todos conocemos y poseemos.

Como broche final os puedo decir que estoy intentando conseguir todas las aventuras del concurso; que aunque suene difícil, voy en camino, y os puedo decir que había aventuras muy buenas.

Ahora sólo os queda opinar a vosotros, por mi parte ya está bien. Hasta la próxima.

Sergio Llata Peña, nº 037/A

GUION & PROGRAMA: FRAN MORELL • GRAFICOS: DAN COLOUR - XEROME

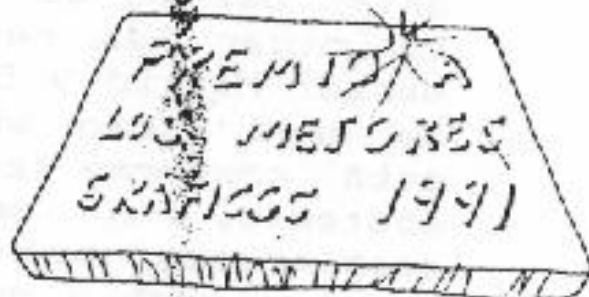


HACE 3.000 AÑOS  
UN HOMBRE LLEGADO  
DE LAS TIERRAS MÁS  
OCCIDENTALES TUVO  
QUE ENFRENTARSE A  
LA PEOR DE LAS  
AMENAZAS DE ORIENTE.  
ERA EL...

## TERROR FROM SARNATH

LA AVENTURA DEFINITIVA

¡YA EN  
TU SPECTRUM  
48-128 K!



## Zero Interview:

✱ Por Carles Serrano

A partir del presente mes comenzamos una pequeña serie dentro de esta sección que hemos querido denominar "los años de la aventura española". Y para abrir boca, nada mejor que el director de nuestro entrañable colega del fanzine "El Aventurero", y cabeza visible de 3Psoft. Él es el único e inimitable...

### ANTONIO PELAEZ

ZFZ: Háblanos un poco de tus inicios en el software, el Spectrum y las aventuras.

AP: Como muchos, tiempo ha mis progenitores adquirieron un ordenador Spectrum+ para que yo me formara intelectualmente. Desde el principio me atrajo lo de programar y me fui metiendo en el BASIC, código máquina y tal y tal, aunque sin mucho éxito. En cuanto a las aventuras no fue por culpa de El Hobbit, de hecho no me gusta demasiado esa aventura. No sé cuál fue la primera que jugué, para mí tanto aventuras como arcades eran juegos, sólo que las aventuras me interesaban algo más y como había muy pocas españolas o las compraba o se las pedía a mis amigos.

ZFZ: ¿Cómo se formó 3PSoft?

AP: Lo podríamos dividir en tres fases. Al principio tres amigos intentamos hacer un arcade o videoaventura en código máquina, pero no nos salían las rutinas, por lo que lo dejamos. Luego salió el PAW y nos pusimos a hacer el "Juanito" (aventura de gran éxito entre intelectuales y vili-pendiada por gentes de menor capacidad intelectual) y "La isla del tesoro". Por último, entre finales del 90 y principios del pasado año contactamos con distintos aventureros de Madrid y el 23 de febrero del 91 "fundamos" 3PSoft (en realidad nos reunimos en una mesa en medio de la calle). A partir de ahí algunos se han ido y muchos han entrado.

ZFZ: ¿Cómo está organizada la Empresa?

AP: La palabra "empresa" me parece algo ampulosa. En realidad somos un grupo, o sea, la mayoría de los pedidos que hace la gente los gestiono yo y respondo a los que piden información, pero en absoluto soy el "director"; en 3PSoft nadie dirige a nadie ni tenemos acciones, ni cotizamos en Bolsa, ni estamos inscritos en el Registro Mercantil. Cada uno desarrolla sus proyectos y los demás los probamos o le ayudamos. De hecho ello le permite que nos puedan mandar aventuras de distintos puntos de España para que las distribuyamos.

ZFZ: ¿Quiénes formáis 3PSoft y qué trabajo ocupa cada uno?

AP: Ahí va. Los hermanos Pérez (David y Alfonso) que han hecho La isla del tesoro y Alfonso está retocando Raislin para Spectrum; José Ruiz que programa con el PAW y está diseñando un nuevo método de programación para PC y Alberto Ruiz (su hermano), creador del método de programación en BASIC para PC que es el que actualmente tenemos. Carlos Martínez Aguirre, programa en PC y prueba las aventuras de Spectrum, es el autor de Orfeo y Eurídice, Pablo Jordi Atienza, que se encarga principalmente de los gráficos, aunque también programa y está terminando de traducir el diseñador gráfico del ABS; Luis Navalpotro, que está programando en Amiga; Paco (no sé su apellido) que está programando en el GAC para Amstrad; Julio Peláez (no tiene nada que ver conmigo) que está programando en Spectrum y quizá se meta al Amiga; Javier B. Díaz, que nos apoya moralmente, y yo, que coordino un poco esto, programo con el PAW y el ABS y que pronto me pasaré al PC, sin dejar el Spectrum. Esto es lo que se refiere sólo a Madrid.

En Pamplona se encuentra Ricardo Oyón, que hizo Rescate, y actualmente se



encuentra desarrollando una aventura para Amiga junto con Daniel Valiente de Hispanis Adventures, en Zaragoza, grupo de aventureros a los que también distribuimos, y que son (como alguno ya ha dicho) casi una "filial".

Al igual que Hispanis, en Zaragoza se encuentra Phantasy (actualmente dedicados a JpC) y cuya aventura para Atari St Dvni vamos a distribuir en breve a 1.000 Rs; el caso de Phantasy es distinto al de Hispanis, pues a ellos les distribuimos la aventura, conservando su absoluta independencia como empresa de JpC (y muy buenos, por cierto).

ZFZ: Dinos qué te pareció el desarrollo del concurso de aventuras de AD y los resultados que finalmente se produjeron.

AP: Un tanto chapuza. Por un lado nos decían que había mucha gente revisando las aventuras, y por otro que Juanjo Muñoz Falcó se tiraba todo su tiempo libre con ellas, con lo que parece como si él hubiese decidido a su criterio. Lo de dar el DAAD a 7 personas a cambio del premio inicial me parece una barbaridad, pues a otros grupos con mucha mayor estructura (como vosotros mismos o nosotros) nos costaba un millón.

ZFZ: Explicanos de dónde sacásteis el nombre de "3Psoft".

AP: Como he dicho antes al principio éramos tres amigos y sus apellidos eran: Peña, Pérez y Peláez.

ZFZ: ¿Cómo te definirías? Háblanos de tu persona, edad, estudios, etc.

AP: Soy extremadamente guapo, rubio, mediana edad, ojos penetrantes, 19 años aunque aparento menos gracias a las cremas que me unto con liposomas, intento estudiar segundo de Empresariales (porque estudiar ya es otra cosa) y qué más os puedo decir, que lo digan los que me conocen.

ZFZ: ¿Qué ordenadores tenéis y para qué los utilizáis?

AP: Spectrum (todas las gamas), para programar, y para traducir el ABS. Compatibles FC para programar y pasar los artículos que componen El aventurero, que luego se imprime mediante Macintosh e impresora laser (ni el Mac ni la impresora son nuestros, aunque nos dejan usarlos en una empresa que se encarga de editar revistas). Amiga, (unos cuatro), que actualmente son usados por sus dueños para programar aventuras. Amstrad, un solo chico, Paco, que programa con el GAC. Los chicos de Phantasy tienen un Atari St, gracias a lo que verá la luz su aventura Ovni con nuestro sello.

ZFZ: ¿Qué trabajos habéis hecho hasta ahora y qué tenéis en cartera?

AP: Para Spectrum, los que regalamos con toda aventura Juanito y Cuando llega la noche (128 sólo), vendemos La isla del tesoro (450 Rs), Rescate (450, 128 sólo) y D-37 (425 Rs). Para PC vendemos Orfeo y Eurídice, y de regalo se incluye La llave perdida (protegida). También para los que quieran aprender a programar para PC por el método de 3Psoft vendemos en código fuente de La llave perdida comentado y explicado por su autor por 1.000 Rs.

Además, para PC vendemos aventuras de Spectrum (gracias al emulador de dominio público que igualmente regalamos) como La isla del tesoro, D-37, y además, Prehistoria e Idiliar, del grupo Creators Union y Mundo Mágico de Aventuras Españolas, todas ellas a 750 Rs y de regalo Juanito en busca de su baloncito. Para cuando leáis esto ya estará acabado de traducir el parser para Spectrum ABS (1.450 Rs, 1.300 para los suscriptores de El aventurero), Raislin (450), y Estación Acuario (425). Dentro de poco saldrá para Spectrum La gran aventura de las islas Salomón (128) de Hispanis, tam-

bién, como ya he dicho, Daniel Valiente (de Hispanis) y Ricardo Oyón están desarrollando una aventura para Amiga. En Spectrum José Ruiz está acabando Silversword, quizá yo mismo saque alguna que ya he hecho. Para PC sólo le faltan los gráficos a Castle, la nueva aventura de Alberto Ruiz. Y para el verano nos meteremos a hacer un nuevo método de programación en PC o quizá un parser.

ZFZ: ¿Qué es lo que tiene que tener una aventura para gustarte?

AP: Buena ambientación y una buena cantidad de problemas bien pensados. No me gustan las aventuras que son sólo gráficos y pocas líneas de descripción o de respuestas, ni tampoco excederse en PSI olvidándose de la ambientación.

ZFZ: ¿Eres de los que se pasan todo el día ante el ordenador?

AP: Actualmente no tengo tiempo, pero algunos veranos me los he pasado así.

ZFZ: Háblanos de tus otros hobbies o aficiones, si los tienes.

AP: Aparte de mirar a las bellas mozas de Madrid, me encanta moverme en bici en esta ciudad, jugar al fútbol, tocar la guitarra mientras oigo algún grupo heavy bestial tipo Nirvana, Metallica, Black Hole, y un montón de cosas más según me encuentre de animado.

ZFZ: ¿Qué opinas del precio del software en general?

AP: Mi opinión más general respecto a lo que se vende en tiendas es que se lo suele comprar algún amigo y yo de repente me lo encuentro en mi disco duro (¿es eso piratería?). Respecto a los grupos que vendemos por correo me parece tan barato que hacer piratería es casi perder dinero.

ZFZ: ¿Cómo reaccionarías si vieras tus aventuras pirateadas?

AP: Le preguntaría al chaval su opinión, y le pediría que al menos, me in-

vilase a unas cañas. Por lo demás, no me preocupa, sé que existe y que siempre existirá, pero piratear, por ejemplo, el Juanito, me diría muy poco del nivel intelectual del piratilla.

ZFZ: ¿Qué piensas de la afición a las aventuras en España?

AP: Que hay muy poca (mucho menos que en Inglaterra) y además muy "vacilonas", o sea, que lo único que hacen muchos (yo procuro no entrar en ese juego) es insultar al de la competencia, y el de la competencia insultar al otro y así. Por eso lo que más odio son las editoriales y de hecho, yo no escribo las de "El aventurero" (pese a que ninguna trata de dichos temas)

ZFZ: ¿Lo de vender aventuras da mucho dinero?

AP: No. Son cuatro gatos los que compran, y al precio que vendemos lo que ganamos da para comprar chicles y jugar al fútbolín.

ZFZ: ¿Qué es lo que menos te agrada del mundo de la aventura?

AP: Como ya he dicho, esas peleas. Además lo que también he dicho, que somos pocos y los únicos que compran algo son los cinco de siempre.

ZFZ: ¿De qué modo comercializáis vuestras aventuras?

AP: Primero el comprador nos envía el dinero mediante giro o cheque (o lo pide contra reembolso, en cuyo caso se suman los gastos de envío). Y nosotros, cuando recibimos el dinero o el pedido imprimimos las instrucciones y le mandamos el juego en un sobre acolchado y bien protegido. Cuando el pedido es de bastante dinero le mandamos un ejemplar de "El aventurero".

ZFZ: ¿Cómo surge la idea de crear "El aventurero"? ¿Qué conexión hay entre dicho fanzine y 3PSoft?

AP: La idea surge de la creación del extinto "A través del espejo" y el tam-



bién extinto club CPAC, además de, por supuesto, el Caad. Sobre todo fue porque el Cpac tenía un fanzine (o "revista especializada", como nosotros nos denominamos) bastante mejorable. A partir de ahí las ideas empezaron a aflorar y los hermanos Pérez fueron los que tuvieron la feliz idea de vender en tiendas, lo cual ha sido la base de nuestro éxito y nuestra expansión a Pamplona, Zaragoza y Valencia.

La conexión con 3PSoft es clara. Yo soy el director y los subdirectores los hermanos Pérez, además de que el redactor jefe y el que lleva toda la maquetación e impresión es Carlos Martínez. Entre el resto de redactores hay muchos de 3PSoft y muchos que no.

ZFZ: ¿Qué opinión te merece AD y sus aventuras en particular?

AP: AD se han esforzado mucho por crear una gran afición a las aventuras y creo que lo consiguieron con las primeras, que eran de gran calidad (La aventura original me parece la mejor que han sacado), luego fue bajando el nivel y llegó a Los templos sagrados que es una aventura bastante mala. Por otro lado tampoco han rentabilizado sus inversiones (el DAAD, el gran equipo que se dedicaba a una aventura, etc) como para seguir haciendo aventuras "clásicas". Ahora dicen que van a comprarse un parser para hacer aventuras gráficas, pero las informaciones que tenemos es que les falta mucho dinero. Una pena.

ZFZ: Ultimamente hay una gran polémica entre los aventureros españoles. ¿Deben unirse o no los clubes y fanzines en uno más "poderoso" o deben conservar su independencia?

AP: ¿Te gustaría que Tele 5, Antena 3, Canal+, las televisiones autonómicas y la estatal se unieran para hacer una televisión más bonita y que nos comiera el coco a todos por igual? Para mí ese asunto no es

polémica, pues yo no me voy a unir con nadie; muchos argumentan que es para que saliera más barato, creo que 275 Rs por número (como es el caso de El aventurero) o 250 Rs (como es vuestro caso) no es nada caro, si el Caad cuesta más por la imprenta no es mi problema. De todas formas el asunto aquí es el monopolio que ha ejercido el Caad por dos años y que parece querer seguir con ello. En Inglaterra hay en la actualidad cuatro o cinco fanzines y entre ellos se llevan de lo más bien, creo que la clave es esa, ayudarse entre todos, guardando una competencia que beneficie a la calidad y no al número de insultos por línea.

ZFZ: ¿Cuáles son vuestras conexiones con Inglaterra?

AP: Obviamente tenemos una especie de "línea directa" con Tom Frost, el jefe de Tartan por haber comprado los derechos del ABS en exclusiva para España. Por otro lado, yo soy antiguo suscriptor del From Beyond y he colaborado en dos números de dicha revista, al igual que he comprado (y compraré) algunos números de Adventure Coder, donde El aventurero fue comentado muy positivamente.

ZFZ: ¿Crees que los 8 bits están definitivamente acabados?

AP: Yo me resisto a decirlo, pero parece que están en fase terminal a nivel de mercado general. En cuanto a la aventura, se acabarán en cuanto alguien saque un parser decente para PC.

ZFZ: ¿Te gustaría añadir algo más?

AP: Brevemente, que siga mejorando esta revista y que si alguien quiere saber algo más de 3PSoft, que nos escriba al apartado de correos 45076 de Madrid y recibirá cumplida información. Nada más, y gracias por todo. ■

W H A T

W A S

T H A T ?

GOLDEN HITS FROM BCL

Aunque en el mes pasado ya había una especie de "adelanto" de lo que iba a ser esta nueva sección, voy a hacer un pequeño intento de explicarlo, porque siempre hay nuevos lectores cada mes, y porque seguro que alguno habrá que quiera saber más. Pues la cosa es tan sencilla como hacer un pequeño ejercicio de memoria, y allegarnos a aquellos años pasados, que unos dicen que fueron gloriosos, y que yo creo que no lo fueron tanto.

Vamos a adentrarnos a través de recortes de prensa (revistas, periódicos, etc) en los años en los que nuestro Spectrum apenas si era conocido, cuando las aventuras eran semejantes a arcades, y los arcades no existían, porque esta palabra fue inventada mucho después.

Será un recordatorio también para aquellos que hoy se gozan de presumir de un pasado "intachable", o de una labor "de años" al servicio de la aventura. Las cosas son como fueron, en este caso. Y cada mes iremos viéndolo, gracias a los personales archivos de Carlos Serrano, Fran Morell y Guillermo Alemán, a quienes agradezco su colaboración para realizar estos artículos. Por supuesto, agradeceré las colaboraciones que queráis realizar, si es que tenéis algún material disponible, y que deseéis ver reproducido en estas páginas. Mi parte es sólo la selección de lo que veremos, así que ya no os molesto más, y comencemos con la revisión de la Historia... como se suele decir, "sin comentarios".

## SORD M-5

### Para aprender jugando

**L**os ordenadores creativos Sord M5 (Distribuido por Data Track, San Quintín 47-53, Barcelona-26 - Tel. 347 87 00), son ideales para aprender jugando los secretos inmediatos de la informática. Son fácilmente manipulables tanto por los adultos como por los niños sin necesidad de que ninguno de ellos sea un experto. Es especialmente recomen-

dable para la educación de los chavales (Programa de estudios); para aprender BASIC; para la contabilidad del hogar (Programa FALC); para los videojuegos; para el proceso de datos y para correspondencia y para sesiones creativas de animación (Programa de Dibujos Animados). Es verdaderamente atractivo.

#### Récord de ventas

**P**ara finales de Julio, las previsiones de Investrónica apuntaban a la cifra récord de 100.000 unidades vendidas de Sinclair —entre el ZX 81 y Spectrum—, calculándose que para fines de año las ventas de ambos modelos sobrepasen las 150.000 máquinas.

## FLASHES DESDE EE.UU

**C**ommodore acaba de suscribir un acuerdo con **Marvel Comics, Group** para desarrollar una serie de juegos con los personajes de estos populares tebeos. Destacamos la **Masa**, los **Cinco Fantásticos** y la **Antorcha Humana**.

**Atari** acaba de comprar **Stephen Spielberg** las licencias para explotar a los célebres **Gremlins** en videojuegos de calle.

**Parker Brothers** ha comenzado a lanzar al mercado sus disquetes de ordenador con juegos para el **Appel II** y para el **IBM JR** (microordenador de la prestigiosa firma).

# ZERO SCOOPS

† Por Josef Smith

## El Mundo Mágico (Aventuras Españolas)

Con esta aventura, el software quizá está entrando en una nueva dimensión, y por muchos motivos: el primero, por su espectacularidad. La primera vez que lo jugué y cambié de una pantalla a otra pensé "¡qué raro! me ha parecido ver una especie de relámpago en la pantalla". Y así era. Me pasé después más de cinco minutos viendo más atentamente este aspecto de los efectos especiales. Pero la espectacularidad no se queda ahí, porque comienza con la pantalla de presentación y termina... bueno, ya lo podréis ver por vosotros mismos.

Pero había hablado de dos motivos. El segundo es la sencillez del argumento. Tal vez demasiada. Esta es una aventura al viejo estilo, e incluso demasiado viejo, porque está muy claro que lo que se ha querido primar es el aspecto visual, de presentación, y también de jugabilidad, sobre los que en muchos otros juegos se anuncian, como el guión, el argumento, etc.

Quien hizo esta aventura es un enamorado de las aventuras, no cabe duda. Se nota el cariño puesto en cada detalle, a pesar de que hay un par de bugs poco significativos, y se nota también la buena voluntad de sus programadores. Está muy claro que esta sí es una aventura hecha, como se suele decir, por un aficionado de los de antes.

Pero el fallo está en el salto entre lo nuevo y lo viejo: las primeras aventuras eran como este Mundo Mágico, pero sin gráficos ni efectos especiales, y las nuevas son sin gráficos, o con muy pocos, y



con un guión muy elaborado. Hay excepciones, como las que aprovechan los 128K, pero esa es la tónica general que los chicos de Aventuras Españolas se han saltado. y se las han saltado, porque el guión de este Mundo Mágico es de lo más sencillo: eres el aprendiz de un mago, y debes encontrar tres piedras mágicas antes del amanecer. Y ahí se acaba todo. Eso sí, en tu camino te encontrarás con muchos PSIs, poco complicados pero muy bien realizados, y con algunos detalles en los problemas concretos verdaderamente sorprendentes.

El Mundo Mágico es una aventura muy buena, de las que te enganchan fácilmente, con problemas lógicos, con un mapeado extenso, con gráficos que cumplen bien su función, sin llegar a ser una obra maestra, y con todos los alicientes que un aficionado espera encontrar. Pero le falta ese "algo" que hemos encontrado en otras aventuras: la historia subterránea, el hilo conductor de la aventura, que en este caso está bien visible, y que en otros casos tienes que ir desentrañando poco a poco.

¿Serán las aventuras del futuro como El Mundo Mágico? Si es así, habremos perdido, por ejemplo, el aliciente de darle un Premio al Mejor Guión, pero habremos ganado en algo que hoy en día se echa de menos terriblemente: el gusto por la aventura. Un aplauso para los chicos de Aventuras Españolas, ojalá sigan haciendo cosas de estas.

#### EL MUNDO MAGICO

Originalidad....	40%
Argumento.....	50%
Guión.....	60%
Jugabilidad.....	90%
Literatura.....	80%
Gráficos.....	85%
Efectos.....	95%
TOTAL.....	70%

## Tomorrow's World (Y en el próximo fanzine...)

Al cierre, antes de que uséis las páginas de este fanzine para envolver el bocata, os anunciamos algunas de las más emocionantes sorpresas que os aguardan ocultas entre las páginas del número 8 de Z FOR ZERO.

En Zero Interview, continuando con una de las más apasionantes series de entrevistas con los Amos de la Aventura Española, y esta vez con el mítico y casi sobrenatural JUAN JOSE MUÑOZ, el director del fanzine Caad y habitual colaborador de Aventuras AD.

En Zero Chronicles, el comentario de la aventura que ya este mes habéis conocido, What was that?, y la sensacional historia completa de otra aventura de la que también ha habido adelantos: The Hideous. ¿Cómo va su programación? ¿Qué podemos esperar de ella? Estas y muchas otras preguntas, por fin contestadas por nuestro equipo de especialistas.

Y en El Hipergrupo, continuando con una espeluznante historia, real y cruel como la propia vida, ien la que quedarás atrapado, y no podrás salir!

Además, tu Z FOR ZERO contará con todas las secciones de las que ya te sería imposible prescindir, las fabulosas sorpresas detrás de cada página, y la característica alegría y el desbordante buen humor del fanzine de moda...

¡Z FOR ZERO!

¡Sería descabellado perderselo!