

250ptas

A TRAVES DEL ESPEJO

Núm.
4

FANZINE ESPECIALIZADO EN JUEGOS DE AVENTURAS AÑO:1 NÚM:4



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

Sumario

4	EDITORIAL
5	NOTICIAS
7	ROL (Rol, ¿y después?)
11	GUIA PARA JUGAR AL HOBBIT (III)
14	NUEVAS FORMAS DE PROGRAMAR AVENTURAS
17	AD "AMISTAD SIN RENCOR"
20	PROGRAMACION EN EL PAW (El arte del mapeado)
24	SOLUCION (Winter Wonderland)
30	VIEJAS GLORIAS (Mad Martha y Denis)
32	OCASION
33	JUEGOS (Dragons of Flame)
35	DENTRO DEL SACO (La Maldición de los Mac Leod)
37	SACO DE AVENTURAS

EDITOR: Jorge Fuertes Alfranca.

MAQUETACION: José Enrique García Martín.

PORTADA: "El Mal al acecho" de -Larry Elmore-

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

DIBUJOS: Pablo Jordi Atienza, Roberto fernandez Castro y Carlos García de Paredes.

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

Editorial

Si amigos, ya me he dado cuenta, la página estaba cambiada de sitio. Espero que JON y sus numerosos lectores me perdonen por esta falta de responsabilidad, por que he de decir que toda la culpa ha sido de mi mala gestión editorial y no de Enrique, como en principio se pudiera pensar. La cuestión es que me quedé sentado esperando a que llegaran los artículos, sin moverme para recordar a los colaboradores que han aceptado la RESPONSABILIDAD de entregar sus redacciones puntualmente. Por este motivo, Enrique tuvo que trabajar como un chino, en la mitad de tiempo y en época de exámenes, consiguiendo, aun así, un fanzine realmente profesional como ya nos tiene acostumbrados.

Por esto, y por que sin él no sería posible sacar adelante este maravilloso fanzine, quiero dedicarle, en nombre de todos, esta cuarta revista, que espero que todos observéis con más detenimiento, solamente por que está dedicada a nuestro genial maquetador y artista. Tiene "cojones" que Enrique haga con una DMP 3000 lo que no hacen en una imprenta. ¿Sabíais que en una imprenta cobran 9000 ptas por la mequetación? Además traperamente hecha y sin fotografías. Que país de moros.

Cambiando de tercio y aun a riesgo de parecer pesado, diré que escribís poco a la sección de anuncios y menos aún a la de soluciones y programación. ¡Son para vosotros hombre!

Respecto a este fanzine, en noticias, lo que muchos me habéis preguntado, la existencia de grupos de programación en el Reino Unido. También resaltar una entrevista o artículo sobre Andres Samudio, director de Aventuras AD.

Debido a las multiples peticiones de los lectores, se abre la sección de opinión (han debido de ser los lectores que compartimos con el CAAD, que a esos les va la marcha). A partir de ahora, podéis pues, escribir para esta sección, dando vuestra opinión sobre cualquier cosa. Aviso de que esta sección estará totalmente controlada por nuestros censores y que sólo se publicará lo que a ellos les parezca bien, sin posibilidad de apelación.

Espero que este fanzine no os guste tanto como los anteriores, si no más. Si encontráis algún fallo, ya sabéis... a quejarse al editor.

Jorge Fuertes Alfranca - Editor

NOTICIAS

Inglaterra.

Nos llegan buenas noticias desde este gran país de aventureros. Unos programadores aficionados, pero que ya cuentan con cierto renombre han lanzado ya tres aventuras: "Magnetic Moon", "Starship Quest", y "The axe of Kolt" y están a punto de lanzar otros tres programas. Aunque no tenemos más datos, nos han comentado que estas aventuras han causado un gran impacto entre el público inglés. Para los que se defiendan con el inglés, damos la dirección: FSF Adventures. 40 Harvey Gardens, Charlton, London SE7 8AJ.

Otro programador muy conocido por esos lares, ha sacado a la venta una aventura muy interesante de dos partes y sólo texto, que lleva por título "Captain Kook". En este caso la dirección es: The Silent Corner. Paul Cardin. 3 Lonsdale Villas, Wallasey, Merseyside L45 4PG. El precio del juego es de 3.50 libras.

Nota del editor: Advertimos que estas son noticias de última hora que se han producido en el Reino Unido, y por lo tanto no sabemos si estas empresas suministran también a nuestro país.

Otra cosa que nos ha llamado mucho la atención, son los juegos por teléfono y las líneas de ayuda. En los primeros, puedes participar en una especie de aventura telefónica y en los segundos, puedes llamar a cualquier hora para salvar una situación en tu aventura o juego preferido. Al parecer esto está causando furor entre el público inglés. Desde aquí no acertamos a comprenderlo, quizá nuestra mentalidad con respecto al teléfono

sea diferente. Prometemos ampliar esta información en un interesante reportaje.

España.

Aquí seguimos como de costumbre. En Dinamic se debe de creer que haciéndonos esperar vamos a comprar doble. ¿Qué ha sido de esos chicos que se comían el mundo? ¿Qué ha sido de esos maravillosos personajes que ganaron el premio a la empresa más joven? ¿Qué ha sido de esos ídolos a los que hubiéramos perseguido para que nos diesen un autógrafo? Nosotros, los vemos ahora relegados a un segundo plano y haciendo matamarcianos malos y vomitivos. Yo no creo que eso pueda dar más dinero que una buena aventura. En fin, que los esperados "Templos Sagrados" acaban de aparecer con casi dos meses de retraso.

MICROHOBBY, se nos encoge el corazón al decirlo, pero cada vez va a menos. La situación se hace insostenible.

MICROMANIA, con la publicidad que lleva tendría que ser gratuita.

MEGAOCIO, Dentro de nada se llamará "AMIGA OCIO" y cuando se cansen pasará a llamarse "PCVGAOCIO", para finalmente llamarse "CHAQUETE-ROSOCIO".

Rol, ¿y después?

Supongo que todos conoceréis ese extraño fenómeno que como la droga engancha y adicciona si lo pruebas. En efecto, estoy hablando del rol.

No voy a explicar lo que es, ni a hablar de cómo es, considero que de esto ya se ha hablado lo suficiente. Voy a hablar de una nueva modalidad de rol, el ROL EN VIVO (que no es lo mismo que rol a lo vivo eh).

Recapitulemos un poco.

Todo empezó en Estados Unidos en 1975 cuando cierta compañía de nombre TSR inc. lanzó al mercado "Dungeons & Dragons" (D & D para abreviar). En su época fue un éxito total (no en vano es el abuelo de todos los juegos de rol). A partir de entonces se extendió una "fiebre" en ese país llegando a formarse clubs que jugaban en un misticismo casi religioso.

Así, se extendió rápidamente por los países de habla anglosajona, pero como suele ocurrir, a nuestro país tardó más en llegar. Sin embargo hay gente que no se achica ante la dificultad y así ALVI. IG. S.A. decide embarcarse en la difícil tarea de realizar una traducción del juego. Por desgracia, no tie-



no el mismo éxito que en su país de origen, con lo cual se perdieron dos grandes bazas, la traducción de todas las reglas de D & D y la desaparición de la anterior compañía.

Pero aunque desaparecida, su esfuerzo no había sido en vano, ya que se empezaron a formar clubs o asociaciones que jugaban a D & D y que se interesaron por otros juegos de rol (en inglés, claro).

Ha pasado mucho tiempo desde entonces, y todos recordamos con cariño aquellos momentos mágicos en los que sólo jugábamos a D & D (no había otro juego en español), se han creado muchos juegos desde entonces (Traveller, La Llamada de Cthulhu, Rune Quest, MERP, etc) pero se necesitaba algo más, otro paso adelante en el campo del rol.

Y así nace el rol en vivo. Es una forma de rolear (es decir, de tomar el papel) de un personaje el cual es interpretado directamente por el jugador. Si en el rol, un personaje está definido por unas características y unas habilidades las cuales están en la hoja del personaje, en el rol en vivo se te asignan unas características, pero no existen unos valores dados a las habilidades. El éxito o fracaso de una acción depende de como la realices (como preguntes, como contestes, etc). De esta manera en el rol en vivo, el jugador encarna totalmente el papel de su personaje actuando como si fuera él. El principal atractivo de rol en vivo es el poder vivir esas aventuras que todos soñamos en la realidad sin necesidad de una gran imaginación para imaginar paisajes, ya que se juega en tu casa, en la calle, en la ciudad. Así mismo los PNJs del rol en vivo son interpretados por otras personas con las cuales tienes que relacionarte para cumplir tu misión.

Pensaréis que es difícil de jugar, pues os equivocáis. Os lo explicaré, la primera vez que jugé a rol, durante los cinco primeros minutos me dieron ganas de dejarlo y de irme de allí. Te enfrentabas con algo nuevo, algo a lo que no estabas acostumbrado. Pero no lo hice, me picó el gusanillo del mundo mágico y reuniendo fuerzas, me quedé y luché. Tardé varios días hasta familiarizarme con las reglas y encontrarme totalmente agusto, pero lo conseguí. Pues en el rol en vivo ocurre lo mismo, puede asustar por ser distinto, por ser nuevo, o incluso por dar vergüenza a que le vean a uno con un casco y una espada de plástico por la calle diciendo que es el barbaro tal y que persigue al mago cual, pero sobre todo, es encantador entrar en el mundo mágico donde podemos vivir las aventuras.

Quizá el tema más usado en el rol en vivo es el espionaje, donde habrá uno (o más) traidores o espías camuflados, siendo el objetivo descubrirlos para luego acusarlos con pruebas, o de tipo "La Llamada de Cthulhu" donde lo que prevalece es una investigación en un ambiente lovecraniano.

Como dato curioso, en Inglaterra, una compañía se dedica a organizar partidas de rol en vivo (en un terreno particular). Los jugadores son personajes del tipo D & D, y como estos deberán sobrevivir en un mundo donde les acechan múltiples peligros (trampas y monstruos encarnados por otras personas). Su precio oscila desde unas 5.000 pesetas una partida de media hora a las 50.000 que cuesta una campaña completa (pero la empresa advierte "no todas las personas están preparadas para soportar una campaña").

La sombra del reino (JAML).

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

GUIA PARA JUGAR EL HOBBIT (III)

El Hobbit

CAPÍTULO: 2

The Hobbit Help Section.

Esta sección amplía las ayudas y consejos que se dan en el juego al usar el comando "HELP". También ayuda en algunos casos en los que "HELP" no responderá.

Para nombrar las localidades, vamos a utilizar el nombre en inglés que aparecerá en el juego y su traducción. Además de esto, pondremos "H1" para la primera ayuda y "L1" para la primera localidad, ¿deacuerdo?

SECCIÓN 1

(Setting Out)

Tu aventura comienza desde el confortable vestíbulo de la casa de bilbo. El arcón de madera del principio es un contenedor en el que debes de meter el tesoro del dragón al finalizar tu aventura.

- H1 L6: A comfortable tunnel like hall.
(En el confortable vestibulo de un túnel)
- AYUDA: Lo estás haciendo bien.
- CONSEJO: Atraviesa la puerta verde.
- H2 L46: The trolls'clearing.
(El claro de los trolls)

AYUDA: Deja correr el tiempo hasta el día siguiente.

CONSEJO: No te quedes por aquí cerca.

SEGUNDO CONSEJO: Los trolls se convierten en piedra con la luz del sol.

H3 L27: A hidden path with trolls' footprints.
(Un sombrío camino con pisadas de troll).

AYUDA: Una puerta de trolls no necesita una llave de trolls.

CONSEJO: Una llave troll podría estar en el claro de los trolls.

SEGUNDO CONSEJO: Una vez que pase el día, vuelve a coger la llave.

H4 L39: Rivendell.
(Rivendell).

AYUDA: Quizá nos enteremos de algo si leemos los símbolos.

CONSEJO: Tal vez "Elrond" lea lo que tú no puedes.

SEGUNDO CONSEJO: Prueba el mapa.

CONSEJO EXTRA: Espera un rato y mira que pasa.

SECCIÓN 2

The Misty Mountains.

Los caminos de esta región están diseminados para desorientar y confundir, discurren en círculos y están llenos de encrucijadas. Si no sigues una ruta predefinida, te perderás... Hazte un buen mapa y ten cuidado.

H5 L26: A hard dangerous path in the misty mountains.

(Un duro y peligroso camino en las montañas de la niebla).

AYUDA: Lo estás haciendo muy bien.

CONSEJO: Explora los alrededores, pero no te pierdas.



H6 L29: A large dry cave wich is quite comfortable.

(Una caverna grande y húmeda la cual es bastante comfortable).

AYUDA: Lo estás haciendo muy bien.

CONSEJO: Lo pequeño e insignificante, puede convertirse en grande y significativo.

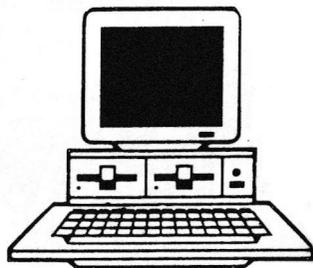
Esto es todo amigos, el mes próximo seguiremos con las cuevas de los Goblins, no os lo perdáis.

- THE DARK MASTER -

Nuevas formas de programar aventuras.

Os presentamos una noticia en exclusiva, un grupo de programadores de Valencia están diseñando un nuevo sistema para el tratamiento de aventuras conversacionales.

Como ya os he dicho, es sólo un proyecto, pero quién sabe si muy pronto...



Así pues, este artículo tiene el fin de daros a conocer el proyecto en sí, además de solicitar vuestra ayuda para estos programadores que quieren hacer un programa a la medida del público actual.

Según palabras del director de esta empresa, a diferencia de otros, este parser prescinde por completo del interface del usuario (a la hora de programar, no al jugar). El parser recoge un fichero ASCII, lo "tritura" y ejecuta el juego (como un compilador). El fichero fuente lo realizas con un procesador de textos tan bueno como quieras, con sangrado, justificación, etc. con la ventaja de poder pasarlo via RS-232 a cualquier otro ordenador diferente. En el fichero ASCII se encuentra:

- El vocabulario: Una lista de palabras separadas por "," o por un "=" si son sinónimos (no es preciso el orden alfabético, pero sí el poner todos los sinónimos juntos)
- Las descripciones, mensajes, etc...
- El programa.

El "pseudocompilador" es de contexto libre y permite al programador utilizar el estilo que más le guste teniendo en cuenta que entre dos instrucciones, datos, etc. debe haber al menos un espacio, una señal de tabulación o un retorno de carro. También será posible escribir comentarios (que se ignorarán y no ocuparán memoria en la versión compilada).

De forma provisional, el parser estará hecho para aventuras sólo texto. Procurando utilizar algún tipo de letra especial de 16x16 pixsels (bouncy, hobbit, itálica...).

El programa o intérprete no utiliza vectores >VERBO NOMBRE. Se pretende englobar condiciones evitando su repetición y aumentando su claridad y elegancia. Utiliza un LI (lenguaje intermedio) que hace simple el parser; de esta forma cada instrucción ocupa siempre dos bytes: Uno para la instrucción y otro para el dato. Así se puede meter el programa en un "array" o incluso en un fichero secuencial.

Existen cuatro tipos de instrucciones:

- 1-Las que se ejecutan cuando el interprete accede a ellas.
- 2-Las condicionales de paréntesis.
- 3-Las condicionales de ;;;.
- 4-Las que se ignoran pero sirven control o en casos especiales.

De momento llevan hechas unas cuantas instrucciones, y les quedan muchas hasta 256 que piensan meter, pero de momento nos han demostrado que se pueden hacer rutinas de inventario, tratar personajes, etc...

Podéis pues, escribir a este fanzine para ayudarles, aportar ideas y sobre todo para apoyarles moralmente. Nosotros les remitiremos las cartas. (REF: NUEVO PARSER).

SACO DE AVENTURAS

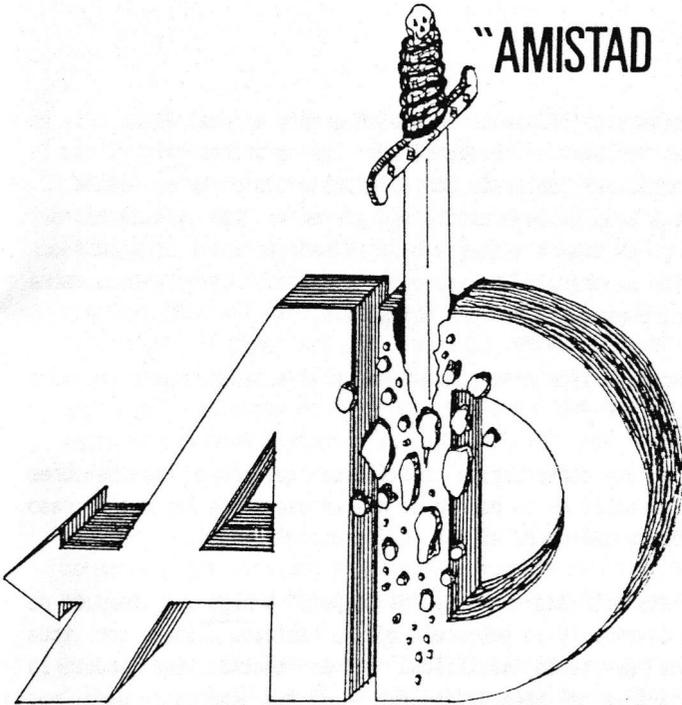
¡He tú! Si ese que está sentado frente al ordenador, tecleando como un loco. No te escondas que te he visto.

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



"AMISTAD SIN RENCOR"



Una tarde, mientras veía desanimado la serie "Magnum" aquel episodio tantas veces repetido, sonó el teléfono. Poco pensaba yo que esa llamada sería tan interesante y amena como llegaría a ser, por eso se me ocurrió publicarla en nuestro Fanzine.

La llamada era de un personaje que a veces era un decrepito vejete en un castillo de los Carpatos, y otras se transformaba en un superordenador, el cual contenía en su memoria la respuesta a cualquier pregunta, me estoy refiriendo of course, al archiconocido Andres Roberto Samudio.

Como una llamada de estas no se recibe todos los días, aproveché para hacerle unas preguntas sobre un tema que nos llevaba preocupando a los Spectrum-maniacos desde hace unos meses: AD dejará de hacer aventuras para ocho bits. Esta frase (dicha por el compañero Artamendi en el número dos de la revista), nos dejó bastante boquiabiertos, pero habrá que especificar un poco; AD no va a dejar los ocho bits, simplemente dejará de programar para estas máquinas, pues según Andres, las increíbles aventuras que nos depara el futuro (creedme, son fantásticas) sería imposible hacerlas para ocho bits, y menos en un pequeño 48K de gomas. Vale, ya se que en un 128K las cosas saldrían mucho mejor, pero las aventuras para 128 no son rentables, y además, el DAAD no está preparado para hacer aventuras para esa memoria, pues Tim Gilberts sólo lo hizo para 48K (en Spectrum). Pero eso no quiere decir que AD vaya a dejarnos, pues (según una idea de Andres, la cual no es aún del todo segura) la última versión del DAAD (¿cuantas van ya?), puede que sea entregada a ciertas personas, las cuales (según el criterio de Andres), tienen el conocimiento y la capacidad necesaria para hacer buenas

aventuras (respecto a la programación, AD ayudaría a este grupo, el cual trabajaría en equipo, en cualquier cosa, e incluso se ocuparía de los gráficos si ellos lo necesitasen). Ese producto podría ser publicado por el mismo grupo o ser mandado a AD, los cuales lo publicarían. Otra cosa de importancia es, que entre los ganadores del concurso de Microhobby (tampoco es seguro), se les dejaría escoger entre el premio del concurso o el DAAD (una versión mejorada); si escogen el DAAD, ¡ya tenemos otra compañía de aventuras!, si no, pues que disfruten del premio.

Como veis la moral que se hundió al leer el segundo fanzine va subiendo poco a poco ¿verdad?

Pero no sólo hablamos de eso en una conversación telefónica que duró más de tres cuartos de hora, pues Andres me habló de un porrón de nuevas aventuras las cuales paso a nombrar ahora y a decir todo lo que se de ellas.

La segunda parte de la Original: Titulada "Veinte años después" o algo así. Después de veinte años los enanos de la caverna (y yo que creía que ya habíamos acabado con toda la raza Maluva) han pasado de tanto misticismo y han montado una industria subterránea, pero lo más destacable del programa es que por fin sabremos para que estaba la espiral (además de recuerdo de la versión de Level 9), y además podremos entrar en ella. Esta aventura se promete muy esperanzadora, por supuesto los de ocho bits vamos a poder disfrutarla. Que bien ¿no?.

Jaime I el conquistador: Aventura ambientada en tiempos de Jaime I, que relata su vida. Otra aventura que promete mucho.

Otro programa, cuyo nombre no recuerdo, pero me parece que era algo de "La aventura no se que", pero bueno, está ambientada en la magia.

Las demás aventuras de la trilogía de Ci-U-Than. La segunda ya debería haber salido cuando leáis esto, pero Chichen Itza aun tardará en salir, pero os puedo asegurar que para dieciséis bits es realmente alucinante; espíritus errantes que aparecen en pantalla con un scroll y unos ruidos realmente increíbles, una gozada chicos. Es destacable que para ocho bits, casi no tendrá gráficos, por que podrá tener los mismos textos que para dieciséis bits.

Pero el plato fuerte es, sin duda alguna, Cristóbal Colón, programa que (como muy agudamente habréis deducido) está pensado exclusivamente para la conmemoración del quinto centenario, pero ¿a que no sabéis cuanto tendremos que esperar para tenerla

ante nosotros?. De esta aventura ya sé algo más, será de dos fases. En la primera tu cometido será exactamente el mismo que el que tuvo que hacer Cristóbal Colón antes del viaje, buscar información por todos lados, lo que te llevará a deducir que la tierra es redonda, y por lo tanto podrías llegar a las Indias por el otro lado del mundo. En la segunda, ya en el barco, tu misión será conducir el barco usando la brújula, soportando motines (como en realidad ocurrió), y hacer frente a cambios de los vientos, esperando incesantemente a que Rodrigo de Triana pronuncie el anhelado "¡Tierra!". El programa, por lo que lees, promete muchísimo, y además de que esperamos que esté magistralmente realizado, lo mejor del programa será poder revivir hechos que realmente ocurrieron (¿si no por que creéis que Andres es historiador?), y sentirte por unos instantes en la piel del más grande descubridor de todos los tiempos.

También me comentó Andres algo sobre una aventura basada en un conocido libro valenciano que será una especie de "programa puerro valenciano" para (casi seguro) uso escolar, por lo que lo más probable es que esté solamente disponible para PC.

Así que como veis, aún quedan bastantes programas para nuestro querido Spectrum, y en cuanto AD termine con ellos, esperamos que los futuros programadores del DAAD sepan hacer buen uso de él.

Ya me parecía a mi que Andres R. Samudio, con ya bastantes tacos, medico pediatra, licenciado en historia, antropología y no se que cosas más, que ha sido el precursor de la aventura en España, no nos iba a dejar en la estacada.

Andres, buena suerte en el difícil mundo de los dieciséis bits y que lo hagas tan bien como siempre.

- J O N -

PROGRAMACIÓN EN EL P.A.W.

Parece ser que todos los lectores tienen asumido eso de que "la mejor aventura es la más larga y con un número mayor de localidades", pues no.

La mejor aventura es aquella que tiene problemas inteligentes, donde pasan cosas en un determinado espacio de tiempo sin que tú influyas para nada.

No se debe comenzar un mapa de una aventura colocando las cosas al tuntún pues primero tenemos que ajustarlo al guión (veis por que decía en el número anterior que primero hay que hacer un guión) y según sea ese guión, ajustar el mapa. Pues si el juego va de una base futurista en forma de torre que llega hasta el cielo (lo apunto para una nueva aventura) no vas a hacer un mapa enorme que necesites cuatro hojas para dibujarlo, harás unas pocas localidades en el bajo, después un ascensor (o un teletransportador) y el primer piso, otro ascensor y el siguiente piso, y hasta podéis continuar la torre por los subsuelos. Pero la idea fundamental (la cual quiero que recordéis) es: No creáis que por



EL ARTE DEL MAPEADO



hacer un gran mapa
tendréis un gran
juego.

Muy bien, aún no hemos terminado con el mapa, así que no empecéis a programar aún. Hasta ahora sólo hemos hablado de la relación guión-mapa, pero todavía nos queda la relación problemas-mapa y tipo-mapa.

Problemas-mapa. Esta es la relación en la que caen gran cantidad de programadores con buenas intenciones pero sin las ideas claras. Tú puedes tener una gran cantidad de buenos problemas ideados, pero fallar en la colocación de los mismos,

o sea, que no puedes hacer un mapa a la buena de Dios y luego decir: "Bueno, en esta esquina pongo el problema este taaaan interesante, luego en la otra esquina aquel que tan poco está mal...", pues no señores. Tienes que saber colocar tus problemas para que el jugador no se aburra o se sienta tan presionado que desista. "Zipi y Zape" es, a mi entender, el programa español que más cae en este error. Si algunos habéis tenido la desdicha de ver este juego y sobre todo el mapa, habréis comprobado que es exactamente lo anteriormente

dicho "un mapa casi rectangular con los problemas colocados ¡exactamente! en las esquinas del mismo, lo que te hace dar 40000 vueltas a todo el mapa sólo para conseguir un objeto".

Por lo tanto os recomiendo que pongáis los problemas en vuestro mapa de manera ordenada y equitativa, y que no haga que el jugador se aburra de dar vueltas.

Tipo-mapa. Hay varios tipos de mapas:

De caracter abierto. Donde el jugador tiene acceso a una amplia zona de juego con varios problemas iniciales en los que el orden de resolución de los mismos no afecta en absoluto para acabar la aventura, generalmente estas aventuras suelen dejar un amplio mapeado inicial el cual se va expandiendo (en pocas pantallas) a medida que vamos solucionando los problemas.

De caracter lineal. Este tipo de juegos tiene un mapa muy definido, por el que casi seguro que vas a tener que pasar por todas las localidades y que seguir los problemas a rajatabla, según el programador lo haya ideado.

Normalmente estos problemas suelen ir encadenados, y al solucionar uno, poco después te encontrarás con otro, si lo solucionas, podrás continuar, pero si no, te quedarás atascado hasta que "El viejo Archivero" se apiade de tí. Este tipo de aventuras no suelen quedar tan bien como los de caracter abierto, pues suele ser el tipo de juegos en el que más pronto te desanimas.

Mezcla: Son mis preferidos, pues suelen ser en los que mayor entretenimiento hay y mejores problemas tiene (salvo excepciones). Suelen ser

los juegos que tienen un gran mapeado y que tienen (como agudamente habrás intuido) partes de abierto y partes de lineal, lo cual le hace el tipo de programa con más diversión, más duración, más variación (lo cual es fundamental, pues si no, se haría aburrido) y donde es más fácil colocar buenos personajes y problemas. O sea, lo más parecido a la realidad que existe. Yo siempre pongo como ejemplo el (para mi) mejor programa español de este estilo: El Ojo del Dragón, pero claro, un programa de esta índole suele necesitar mucha memoria.

Me despido por este mes. Sólo avisaros que en el próximo número empezaremos a ver tipos de problemas y como hacerlos. Abur.

J O N

COLABORACIONES

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

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

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

SOLUCIÓN:

Winter Wonderland.



Winter Wonderland es una aventura que se hizo bastante popular en Inglaterra, pero que aquí (no llegó a publicarse) es casi desconocida.

Está bastante bien aunque adolece de situaciones en las que la lógica deja bastante que desear lo cual puede conducir a auténticos callejones sin salida. Los gráficos, pocos, aunque sencillos son bastante resultones pero la impresión de descripciones y mensajes es auténticamente caótica, ya que el autor parece desconocer la sutilidad de "la línea en blanco" y los textos son extraordinariamente confusos. Son detalles que siempre deberían cuidarse.

Y bien, vamos a lo que es propiamente la aventura. Mientras paseábamos con nuestra avioneta CESNA, algo ha fallado y nos hemos visto obligados

a efectuar un aterrizaje forzoso. La avioneta ha quedado inservible y nos hallamos en medio de una helada estepa. El frío es intenso y necesitamos ropa de abrigo.

Disperso por los alrededores encontraremos parte del equipo. Una pistola puede sernos útil.

Nos dirigimos al Oeste hasta que un fiero oso nos cierra el paso. Si disparamos la pistola se asustará y huirá. Proseguimos al Oeste y exploramos hacia el Sur. Hallaremos los restos de un desgraciado que ha dejado su vida en estos parajes, por lo que podremos aprovechar su equipo.

Salimos de la grieta y nos dirigimos al Norte hasta que una pared helada nos impide el paso. Si hacemos un agujero en ella, podremos pasar. Seguimos al norte hasta una cueva. Si llevamos el piolet, podremos escalar una de las paredes de la cueva y alcanzar un agujero en el que se encuentra un extraño nido y un huevo. Lo cogemos y descendemos. Al Este se abre otra sala en la que hay un carámbano. También debemos cogerlo. Volvemos a la cueva y hacia el Norte, llegamos a Shangri-La.

Nos dirigimos a nuestro hotel (parece como si nos estuvieran esperando) y en nuestra habitación encontramos una aspiradora. Si se la damos a la Sra. Thomson, ella nos dará una pastilla de jabón y si bajamos a recepción podremos sacar un molde de la llave maestra y....

Nos vamos con el molde a la ferretería y muy amablemente nos harán una copia de la llave maestra con lo que podremos entrar en todas las habitaciones y registrarlas. En una de ellas encontramos una tarjeta de crédito. En el trastero

cogemos la botella de liquido limpiador. Vamos ahora a buscar al profesor de ornitologia para venderle el extraño huevo que habiamos encontrado. Nos dará 50 créditos con lo que ya tendremos 150. Por el camino, habremos encontrado un pase de esquí pegado a la nieve. Nos haremos con él despegándolo con el liquido limpiador de la botella.

Paseando por ahí, llegamos a unos grandes almacenes. Hasta aquí muy bonito pero ni idea de como abandonar Shangri-la y volver a nuestro hogar.

Entramos y curioseamos por la librería. Nos llama la atención un manual. Lo compramos y lo leemos. ¡¡¡Tachán!!! Es un manual de construcción de un planeador. Ahora debemos hacer el pedido. Necesitaremos una revista para poder recortar el cupón de pedido, unas tijeras, un lápiz y mandarlo por correo. Algunas de estas cosas las podemos comprar aquí, pero para otras deberemos ir al pueblo. Por de pronto, compramos comida y luego un hamster. Parece una gilipollada, pero hay que hacerlo. Nos vamos a la tienda de artículos de esquí y compramos unos esquis y unas botas y nos vamos esquiando hacia el este hacia el pueblo.

Pasamos por el Banco y nos darán 100 créditos más, después vamos a la agencia de viajes y compramos un billete para el tren. En el quiosco compramos una revista, recortamos el cupón, lo rellenamos, compramos el correspondiente sello y se lo entregamos al cartero.

Vamos ahora a la estación y dejamos el hamster. Como tenemos billete, podremos volver en tren a Sangri-La y dirigirnos a nuestro hotel

donde veremos que ya hemos recibido el paquete. Lo abrimos y encontramos el quit. En los almacenes compramos pegamento y un martini. Podemos ya construir el planeador.

Cogemos de nuevo el tren y seguimos hacia el Este. En un iglú hay un mallo que vamos a necesitar, pero el dueño no nos permitirá cogerlo. Para deshacernos de tan incómodo individuo, debemos comprar una flor en los almacenes de Sangri-La y comprar unos patines. Plantamos la flor en el pequeño valle que está libre de nieve y se nos convertirá en una gran flor de que podremos recoger el polen. Bajamos al río y como llevamos patines, el hielo no se romperá. Al Este, se encuentra una abeja gigante. Le damos el polen y se marchará, pudiendo entonces coger una banana. Nos comemos la banana y guardamos la piel. Cuando estemos en el iglú, tiramos la piel de platano y el hombre resbalará quedando inconsciente y podremos coger el mallo. Parece un pelín rebuscado pero funciona así.

Siguiendo hacia el este, llegamos al borde del consabido precipicio. Como tenemos el mallo, clavamos el carámbano en el suelo (¡toma ya...!), atamos la cuerda y bajamos. Proseguimos hasta que perdemos todo rastro del camino. Arrojamus el martini y por arte de magia se nos revela un camino. Lo seguimos hasta el borde de otro precipicio. Ha llegado el momento de probar el planeador. Nos lanzamos al vacío y... ¡funciona!

Nos alejamos volando rumbo a nuevas aventuras, pero como dijo aquel, esto ya es otra historia.

SIR DANIEL

-SOLUCION COMPLETA: (Sólo para desahuciados)

GET COAT / N / GET GUN / SW / FIRE GUN / W /
DROP GUN / W / S / D / EXAMINE DEAD / GET PICK /
GET ROPE / U / 3N / DIG / 2N / CLIMB UP / GET EGG
/ D / DROP PICK / W / GET ICI CLE / E / N /
DROP COAT / DROP ROPE / N / 2W / 3N / W /
GET WACUUM CLEANER / E / N / GE T BOTTLE / 2S /
E / 2S / W / 2S / 2W / N / W / GET CARD / E /
DROP KEY / DROP FORGET KEY / S / 2E / 2N / E / 3N
/ SELL EGG / S / W / 3N / W / BUY FOOD / 3E /
BUY HAMSTER / W / U / E / BU Y MANUAL /
READ MANUAL / DROP MANUAL / 2W / BUY SCISORS / E /
D / 2S / E / 2S / W / DR OP BOTTLE / 2S / E / S /
E / N / BUY SKIS / BUY BOOTS / S / 3E / N / E /
3N / S / E / DROP BOO TS / DROP SKIS / BUY TICKET
/ W / S / W / BUY MAGAZINE / RIP MAGAZINE /
2E / BUY B EARD / W / DROP FORM / DROP SCISORS /
S / W / S / W / N / DROP HAMSTER / 2N / D / S / W
/ 2N / E / BUY PEN / W / N / U / S / E /
BUY MARTINI / W / DROP BERAD / W / BUY FLOWER /
E / N / D / 3S / E / 2S / W / 3S / GET ICICLE /
3N / E / 3N / E / N / D / S / E / N / 3E / 2N /
PLANT FLOWER / GET POLLEN / S / DROP ICICLE /
DROP MARTINI / W / S / 4W / N / GET FORM /
WRITE FO RM / DROP PEN / N / W / BUY STAMP /
STICK STAMP / E / 2S / W / S /
GIVE FORM TO POST MAN / W / 3N / D / S / E /
BUY SKATES / 2W / 3N / U / W / BUY GLUE /
DROP CARD / E / D / 4S / E / GIVE POLLEN / GET
BANANA / S / DROP SKATES / W / 3S / GET ROPE /
3N / E / 3N / E / N / D / S / E / N / 2E /
EAT BANANA / S / DROP PEEL / GET MALLET / N / 3E /
N / E / GET ICICLE / HAMMER ICICLE / TIE ROPE /
DROP MALLET / W / S / 5W / S / W / 3N / D /
3S / W / 2S / 2W / N / GET KEY / 2N / W / OPEN

PARCEL / MAKE KIT / DROP GLUE / GET HANG GLIDER /
E / DR OP KEY / 3S / 2E / 2N / E / 3N / E /
N / D / S / E / N / 5E / GET MARTINI / CLIMB DOWN
/ N / DRO P / MARTINI / 3N / W / FLY AWAY.

SIR DANIEL

CORREO

Remitir todo el correo relacionado con el fanzine
a:

Enrique Garcia Martin
C/Herrerin, 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
escribais.

SPANISH AN ADVENTURE

Necesito personal para integrar una nueva compañía en el
mercado de las aventuras (para todos los sistemas), donde me
mandéis; nombre y apellidos, teléfono, edad, información
sobre los parsers, en que eres bueno programando (grafista,
programador o guionista) y una FOTO de carnet. A:

SPANISH ADVENTURES. C/Fco. Ferrer n. 23 2-C. 50015 ZARAGOZA

Viejas Glorias



En esta edición de Viejas Glorias vamos a ocuparnos de dos viejas joyas imprescindibles en el archivo de todo buen coleccionista. Los dos juegos tienen algo en común, en los dos asumiremos el papel de sufrido marido dominado por una mujer con "carácter".

MAD MARTHA.

Mad Martha es una aventura de 1983 escrita por un tal C. Evans para Saturn Developments Ltd. En este juego tú eres Henry Littlefellow y tienes la sana intención de encontrar el dinero que tiene escondido tu mujer (Martha) y escaparte de la ciudad.

Tu mujer es una paranoica que esconde el dinero y se pasea por la casa con un hacha en la mano. Si durante la búsqueda molestas el sueño de tu hijo, o haces cualquier cosa que alerte a tu mujer, serás terriblemente decapitado.

El juego está escrito en Basic y es bastante lento, los gráficos son ultra-sencillos por no decir otra cosa... Puedes grabar la partida, cosa interesante si pensamos que este juego tiene ocho años.

En resumen un juego simpático sin más.

DENIS. (THROUGHT THE DRINKING GLASS.)

Denis es una aventura muy entretenida en la que seremos el esposo de Margaret Thatcher, Denis nose-cuantos... (cuando Maggie era la primera ministro de Gran Bretaña y vivía en el número 10 de Downing Street).



Denis está escrito con el Quill, no tiene gráficos (ni falta que hace). Las descripciones son bastantes detalladas sin resultar soporíferas. Es lo suficientemente complicado como para tenernos ocupados en resolverla varios días evitando a Margaret que se empeña en lanzarnos sus últimos discursos, esquivando a los reporteros sensacionalistas del SUN, y evitando más trampas que iremos descubriendo a medida que vamos jugando.

Por ahora esto es todo...

José A. Elias - ¡THE CHIEF EXAMINER!

CASION-OCASION-OCASION-OCASION-OCASION

■BUSCO a Don Carlos García para conseguir su aventura "Palace Hotel" y la nueva (estoy dispuesto a comprar o cambiar). Busco algún miembro de BCL o algún contacto para conocerles y conseguir sus aventuras. Busco las viejas glorias que menciona en su sección José A. Elias. Busco aventuras caseras que no os atrevéis a enseñar. En general cambio aventuras inglesas y/o castellanas, busco especialmente curiosidades. Espero la avalancha de cartas con impaciencia: Raimon Riera Font. Avgda de(a N. 206. Sarria de Ter 17840 (GIRONA). Teléfono: (972) 20-96-27 (no os cortéis, porfa).

■ME GUSTARIA ponerme en contacto que con algún club de Rol, para iniciarme. Llamar al (968) 62-63-83, preguntar por Juan Francisco. (Sólo de Murcia)

■¡ATENCIÓN! desearía contactar con todos aquellos lectores de este fanzine, que estén dispuestos a intercambiar todo tipo de utilidades (viejas o nuevas) para el Spectrum (todos los sistemas). Interesados dirigirse a la siguiente dirección: David Gonzalez. C/Avda Cataluña 35-37 11-A. 50014 Zaragoza. También podéis llamar al (976) 39-00-79.

■SE BUSCA ensamblador para el Amstrad CPC 6128 que sea capaz de utilizar el segundo banco de memoria. Escribir a: José Enrique García Martín. C/Herrerín N.1, 4-Izq. 50002 Zaragoza. Si lo prefieres te puedes poner en contacto llamando al (976) 49-08-54.

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.

Dragons of Flame.

El programa
que hoy
nos ocupa
es la
segunda parte
del archiconocido
juego de
Rol "Heroes
of the lance",
adaptación a
nuestros ordenadores
de la
serie "Advanced
Dungeon and
Dragons".



La versión que hemos podido contemplar es la 1.1, o sea, la primera que se ha realizado, por lo que algunos de los fallos que vamos a comentar más adelante puede que hayan sido subsanados en versiones posteriores. Es importante hacer notar que el juego no ha sido distribuido todavía en España, por lo que puede que tarde un poco en llegar a manos de todos.

Han pasado más de trescientos años desde el Cataclismo, los tiempos en que los antiguos dioses abandonaron a los habitantes de Krynn. Ahora sin la interferencia de estos dioses, Takhisis, la Reina de la Oscuridad, extiende su poder al Abismo, despertando a los dragones malignos y creando armadas de Draconianos. Nada más salir victoriosa, será libre para moverse desde el Abismo y llegar a Krynn. La única amenaza para el inmenso poder de

Takhisis es recobrar la creencia en los dioses y la unión de la resistencia contra las armadas draconianas.

Las primeras medidas contra Takhisis ya han sido tomadas. Los discos de Mishakal han sido recuperados y Goldmoon se ha convertido en la única y verdadera clériga tras el Cataclismo. Pero mientras regresan con éxito de realizar el asalto a Xak Tsaroth, Goldmoon y sus compañeros son atacados por tropas draconianas y consiguen hacer prisionera a Laurana, princesa de los Qualinesti. Ahora el equipo debe aliarse con personajes aliados que no intervienen en el juego, luchar contra las hordas draconianas y entrar furtivamente en la fortaleza de Pax Tharkas a través de las cuevas de Sla-Mori. Una vez dentro, el equipo debe recuperar la espada "Wyrmslayer" y liberar a los prisioneros allí confinados para

adherirse a las fuerzas de la resistencia.

Al comienzo de la aventura, las tropas draconianas avanzan desde el Norte en dirección a las Tierras mágicas de Qualinesti; Ellos aun mantienen en su poder la antigua fortaleza sureña de Pax Tharkas. Los draconianos buscan aglomerar a los habitantes de Qualinesti entre sus tropas y las montañas de su fortaleza.

Las tierras están en el caos tras la invasión. El campo se encuentra plagado de gente de toda clase vagando, amigos y enemigos.

Guerreros nómadas y bravos magos intentan contrarrestar las fuerzas del mal. Víctimas inocentes huyen de los invasores. Horribles criaturas de toda clase se aprovechan del caos para hacer pillaje de los restos de civilización.

Durante la aventura podrás encontrar otros muchos personajes entre las ruinas. Unos apoyaran tu causa, otros pueden ofrecerte objetos que te ayudarán en tu aventura, pero los más peligrosos y que están aliados con las fuerzas del mal, te atacarán hasta que uno de los dos muera.

Tras aclarar la situación de la historia y de los personajes que en ella participan, empezaremos ya a dar nuestra opinión sobre el programa que es al fin y al cabo por lo que estáis leyendo este comentario.

El programa posee unos gráficos un poco más sencillos que los de su antecesor, pero esto no es grave, lo grave es la monotonía de ellos, tan monótonos, que parece que te encuentras en el mismo sitio a pesar de la inclusión de columnas y demás adornillos.

No os vayáis a creer que este es el único

punto negativo de el juego, lo más grave y lo que más le resta adicción y calidad a este juego, es la poca abundancia de enemigos, que es al fin y al cabo el alma de esta clase de juegos.

Pasando ya de estos aspectos voy a explicaros una cosa curiosa que he encontrado entre otros fallitos.

Cuando te encuentres en las habitaciones de una sola pantalla (sin salida por ningún lado a no ser que sea por donde has venido), salta a la izquierda y cuando estés en el aire y te encuentres pegado a la pared, pulsa la tecla de izquierda y te encontrarás con que el personaje se ha subido a ella. Sin dejar de pulsar la tecla de izquierda salta a la derecha y cuando te encuentres pegado a la pared derecha salta rápidamente otra vez hacia la izquierda. Si repites el proceso te encontrarás con que el personaje llega a desaparecer de la pantalla y si da la casualidad de que un enemigo se encuentra en la misma pantalla, podrás observar atónito como no podrá hacer nada contra tí.

Vamos, que esperábamos más de este juego, y que esperemos que en la versión que distribuyan aquí hayan subsanado los errores que hemos comentado.

PUNTUACION: 73%

Juan A. Rodriguez Artamendi

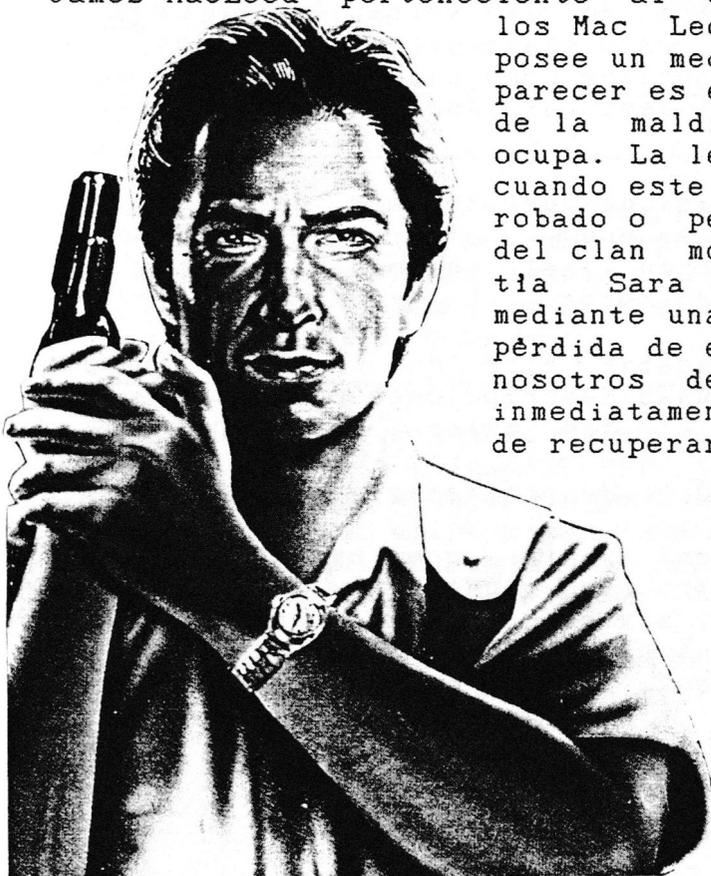
Dentro del Saco....

LA MALDICIÓN DE LOS MAC LEOD.

Iniciamos esta nueva sección que se encargará de informarnos de todo lo que ocurre dentro de nuestro Saco de Aventuras. Empezamos comentando "La Maldición de los Mac Leod".

Mac Leod, es una de las aventuras incluidas en nuestro saco, y ha sido escrita por el insigne Sir Daniel.

La historia es que llevamos al personaje "James MacLeod" perteneciente al clan escocés de los Mac Leod. Este clan posee un medallón que al parecer es el protagonista de la maldición que nos ocupa. La leyenda dice que cuando este medallón sea robado o perdido alguien del clan morirá. Nuestra tía Sara nos advierte mediante una carta de la pérdida de este medallón y nosotros debemos acudir inmediatamente para tratar de recuperarlo.



Una vez que llegamos a la vieja Escocia, nos damos cuenta de que el autor es buen conocedor de esta parte del mundo, ya que nos introducirá en his-

torias de clanes, "Highlands", etc...

En esta aventura abundan los personajes pseudo inteligentes. Como "Maud" que anda loca detrás de la fortuna de tía Sara, "Alex" el fiel criado de la mansión, etc...

Lo que más llama la atención en esta aventura, es su total versatilidad. Podemos jugarla varias veces y cada vez será diferente, aparecerán personajes que antes no habían aparecido, etc...

Otra muestra de la versatilidad de esta aventura es la posibilidad de matar a todos y cada uno de los personajes como nos de la gana, con la pistola, con el destornillador, con el pisapapeles...

De las decisiones que tomemos, de las acciones que ejecutemos en uno u otro momento dependerá nuestra puntuación final, que medirá nuestra destreza como aventureros.

Ya para acabar diré que es una aventura sencilla, con unas descripciones concretas, recomendada para el que quiera aprender a jugar correctamente y que da unas cuantas lecciones sobre como se debe de programar una aventura.

Me parece una aventura que hay que jugar y dentro de nuestro saco reúne una buena relación calidad/precio, máxime cuando se vende con otra magnífica aventura como es "El caballero del dragón de bronce", también del mismo autor.

PUNTUACION: 71%

Saco de Aventuras

1	LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE Autor: Daniel Querol Burés Versión: Spectrum 48K
	LA MALDICION DE LOS MAC LEOD Autor: Daniel Querol Burés Versión: Spectrum 48K

2	EXCESSUS Autor: Carlos Sisi Versión: Spectrum 48K
	HERESVILLE Autor: Carlos Sisi Versión: Spectrum 48K

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

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

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

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

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

SUSCRIPCIONES

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

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

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

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

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

(Recorta o copia este cupón)

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

SUSCRIPCIONES GRATUITAS

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

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

