

El mundo de la aventura

Iniciamos esta serie para analizar a fondo al gran ausente tanto del software como de las publicaciones en castellano: la aventura clásica.

ANDRES R. SAMUDIO

Esta sección constará de dos partes diferentes, pero que se complementan entre sí. En la primera te guiaremos por el interior de este fascinante mundo, donde irás conociendo a sus misteriosos personajes y viajando a través de sus exóticos paisajes, mientras recibes toda la información necesaria para participar con éxito en cualquier aventura que emprendas.

En la segunda parte, ya en próximos números, profundizaremos en todas las técnicas imprescindibles para la creación de tu propio mundo, desde cómo hacer un buen guión, con sus diferentes escenarios y temas, continuando con todas las fases de la construcción de una aventura conversacional, hasta llegar a las últimas técnicas de programación necesarias para obtener un producto bien acabado y con ese toque mágico que hace que otros jugadores quieran explorarlo.

Con todo esto pretendemos prepararte para la próxima aparición de aventuras en castellano, algunas originales (quizá tuyas), y otras traducidas de entre las mejores inglesas.

Lamentablemente estos juegos sí que se ven afectados por la barrera del idioma, pues requieren una gran interacción, es



decir, una comunicación constante con ese mundo donde muchas de las claves están sutilmente escondidas precisamente en ese diálogo, y donde el salir airoso depende de algo más profundo que el hábil uso del joystick.

Por tanto, si estás dispuesto a descartar de una vez por todas el uso de un diccionario para poder jugar una aventura, confiamos en que entre todos consigamos evitar la paradoja de tener que jugar aventuras basadas en la pobre mitología anglosajona y así poder, gracias a tu imaginación, evitar seguir matando Trolls (que aún no sabemos exactamente ni qué son), y podamos comenzar a revivir las fascinantes aventuras que sin duda encontraremos en nuestra atractiva historia y rica literatura. El reto está ahí.

ARCHIVOS DEL AVENTURERO

Si ya estás jugando alguna aventura en inglés, te ofrecemos desde estas páginas una serie de ayudas, mapas y soluciones, para todas las actualmente disponibles; a medida que tengamos aventuras en castellano las iremos incluyendo en nuestro fichero.

El esfuerzo es grande, pero MICROHOBBY rompe una lanza en favor de la aventura creando este servicio, nuevo hasta ahora en España. ¡Consúltanos tu problema! y envíanos tus cartas, indicando en el sobre:

«ARCHIVOS DEL AVENTURERO»

¿QUÉ ES

UNA

AVENTURA?

La serie que hoy comenzamos va dirigida a todos, nuevos y veteranos. Si no has jugado nunca una aventura, empezarás poco a poco, pero no dudes de que cubriremos todos los puntos, incluyendo los más difíciles. Si, por el contrario, ya eres un iniciado, para refrescar muchas nociones, y no dudes que en ellas también encontrarás aspectos que aún no habías descubierto.

El hecho es que, a medida que uno va jugando más y más aventuras y conociendo sus reglas y problemas, tiende a olvidar que hay muchos que no saben realmente qué son y las creen más complejas y difíciles que los juegos donde lo importante es saber que el único extraterrestre bueno es el extraterrestre carbonizado.

Es verdad que hay muchas personas que creen que hay que ser una especie de «genio raro» para poder leer siquiera las reglas de una aventura.

Esto, sin embargo no es así, y dedicamos este capítulo a todos los que confiesan su extrañeza hacia las aventuras.

Así pues... ¿qué es una aventura?, ¿cómo funcionan?

En esencia, una aventura consiste en sumergirte en un mundo mágico y extraño, creado por la imaginación del autor, y allí luchar contra lo desconocido en situaciones aparentemente ilógicas (aparentemente, porque una aventura es principalmente cuestión de lógica).

Te comunicas con ese mundo como lo harías en la vida real, con palabras y acciones, tecladas casi libremente al ordenador. Además, no mueves ningún muñequito (no se trata de rapidez de joystick sino de elasticidad de mente).

En ese mundo hay lugar para la frustración, pero también para la risa; un buen escritor de aventuras seguro que ha planeado desesperarte, pero también divertirti.

Quizá fuera acertado definir la aventura de ordenador como una forma madura y reposada de jugar, donde la inteligencia y astucia tienen más valor que la rapidez de

reflejos. Es como leer un libro en el que tú puedes participar y que tendrá un final diferente según cómo tú te comportes. Ése es el encanto de la aventura; hay un rato, con tu mapa, tus apuntes y tu mente, en un mundo creado artificialmente para ti.

También hay que saber que en las aventuras se ha ido creando todo un sublenguaje, bastante confuso al comienzo, que habla de Hobbits, Orcs y Trolls, de misión intermedia y misión final, de cavernas subterráneas y laberintos, de saves a Ram, etc., cosas que significan mucho para el iniciado pero poco para el principiante.

Iremos por partes. Una de las cosas diferentes y que resultan más chocantes al principio, es la forma como tú, el jugador, tomas parte de la aventura y vas respondiendo a lo que ves en la pantalla. Tu conexión con los gráficos y el texto es el teclado, y en lugar de usar el joystick para moverte, debes decir *tecleando* tus órdenes: Ve al Este, Ir al Oeste.

COMENZANDO A JUGAR

Usaremos un ejemplo para ir jugando juntos, una miniaventura llamada «El Castillo Vacilón» hecha para unos amigos:

Después de cargar el programa, generalmente viene un texto que te sitúa en ese mundo, te dice quién eres y te da algunas pistas; frecuentemente se acompaña por un dibujo.

En este caso aparece en pantalla la descripción del vestíbulo de un castillo medieval y luego añade: «Salidas al Oeste, Este y hacia Abajo». En otra línea: «Además puedes ver: un sombrero y un abrigo».

Después de esta descripción el programa te pasa a ti la pelota con algo parecido a: «Ahora qué haces?».

Normalmente debes responder con órdenes sencillas, de dos palabras, un verbo seguido de un nombre; otros aceptan comandos más complejos, pero de momento atengámonos a los sencillos.

Tu reacción debería ser: «examina el sombrero» o el abrigo (los objetos están allí para algo, y tú debes responder como si fuera una situación real); puede que tengas que coger primero el objeto para poder examinarlo, piensa que el programa está escrito de tal forma (o debe estarlo, de eso ya hablaremos) que prediga cada posible acción tuya. Aunque tengas gustos extraños y te dé por comerte el sombrero, te responderá con algo. Pero suponiendo que tus gustos son normales y decidas teclear «examina abrigo», la respuesta será algo como «es un abrigo ordinario» o quizá contenga una clave y diga «está casi nuevo y es enorme» (o sea, que el dueño te puede pegar una soberana paliza). De esta forma, como jugando al ping-pong, se produce una comunicación entre tú y el autor-ordenador.

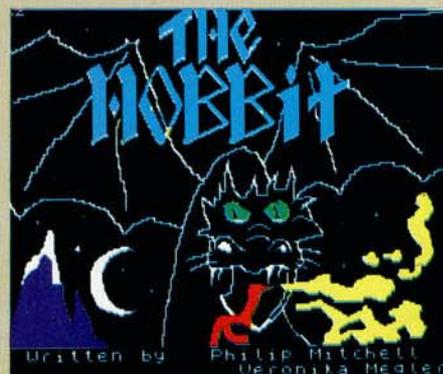
Si tecleas «coger el abrigo» probablemente te conteste «tuyo es», seguido de «y ahora qué haces?».

Puede que, ya más envalentonado teclees «Examina el vestíbulo» para ver si hay algo más; pero supongamos que te decides por lo obvio y digas «ir al sur» (muchos programas te aceptan la forma abreviada, basta con la S), entonces recibirás la descripción de otra habitación, en nuestro caso se trata de una sala muy decorada, donde además ves una llave. Bien, un punto importante: *llaves, fuentes de luz y armas*, son los objetos claves de muchas aventuras, así que debes apresurarte a «coger llave» y, luego de la respuesta del ordenador, «examina llave» y entonces se te informa que «es muy vieja, de color negro y muy pesada» (o sea, que te está diciendo que abre algo grande, probablemente de color negro y muy viejo). ¿Te vas percatando de que **todo es importante?**

Así, poco a poco, exploramos el castillo, eventualmente bajaremos al sótano y usaremos la llave para abrir un viejo y negro cofre con un tesoro. ¿Coges la idea?

En este simple ejemplo hemos visto algunos de los elementos típicos de toda aventura. Éstos, con las lógicas variantes, se te presentarán en muchas ocasiones, pero aunque cambien en apariencia, piensa que todos ellos son los que realmente configuran el «alma» de toda aventura. Otro detalle que debes tener siempre en cuenta es que sea cual fuere el problema con el que te encuentres, los objetos que necesites para resolverlos estarán **siempre** en sitios por los que ya has pasado o puedas pasar todavía, y si no lo resuelves es por culpa tuya, pues los medios siempre están al alcance. Es como verte metido en una novela de misterio, siendo tú el protagonista que debe solucionarlo y dependiendo todo de cómo respondes a la pantalla.

Es esta sensación de peligro y decisiones constantes lo que atrae a muchos curtidos aventureros; el jugar una aventura hecha por un buen programador



Los grandes mitos de la literatura son uno de los temas preferidos por los creadores de aventuras. J. R. R. Tolkien ha visto traspasadas al ordenador dos de sus obras: «El Hobbit» y «El Señor de los Anillos».



ESTÁS EN LA SALA DE COMUNICACIONES.
CON UNA MESA Y UN DECODIFICADOR
DE DATOS. SALIDAS: E



Los libros polvorientos
destacan en una estantería
situada hacia la izquierda. Una
puerta abre el camino hacia el
sueño. También puedes observar
que hay un libro

Dinamic es la compañía española que ha tomado más en serio la creación de aventuras. «Don Quijote» y «Arquímedes XXI» son una buena prueba de ello.

es como leer un libro de un buen escritor, debe convencerte, pero también debe mantenerte deseando pasar las páginas (o habitaciones) para descubrir qué pasará después.

TODO UN LENGUAJE

Ahora vamos a dar un ligero vistazo al vocabulario, el cual, por regla general, suele ser prácticamente idéntico en todas las aventuras.

```

HERE AT LAST! THE COACH HALTS
OUTSIDE THE GOLDEN KROON HOTEL.
IT HAS BEEN A SCENIC JOURNEY IF
NOTHING ELSE! HALFWAY ACROSS EUROPE
THROUGH SOME OF THE MOST
BEAUTIFUL COUNTRYSIDE I HAVE
EVER SEEN, BUT IT IS A WILD AND
TUMULTUOUS SCENE THAT SEEMS ONLY
GRUDGINGLY TO TOLERATE THE COACH
CRACKS THROUGH IT-LIKE
ARTERIES, HURRYING HEAVY CARRIAGES TO
THEIR DESTINATIONS, MAYBE EVEN
THEIR DESTINIES. STRANGE THAT I
THINK THAT, BUT AS I LEAVE THE
COACH, THE SINISTER FEEL OF SOME-
THING UNKNOWN STEALS OVER ME...
WOW! I AM ACTING LIKE A CHILD!
I MUST PULL MYSELF TOGETHER.
HERE IN THE CARPATHIAN MOUNT-
AINS, I AM A DAY'S JOURNEY FROM
MY CLIENT'S ABOVE, BUT FIRST SOME
REST! AT LAST LIES THE HOTEL.
MORE...
  
```

```

Por fin aquí! Ha sido un largo
viaje por media Europa, con un
suroeste paisaje que cubre ape-
nas el paso de los senderos, co-
mo si fueran llenas arterias que
llevan su contenido a su cita.
debo decir a su destino?
  
```

```

Es extraño, al bajar del coche
he sentido un oscuro y siniestro
miedo. Bah, me comporta como un
niño! Animo!
  
```

```

Aquí, en las montañas de los Car-
patos, estoy solo a un día de mi
misterioso cliente.
  
```

Pero antes debo descansar.

```

Hacia el Este queda el viejo ho-
tel "Corona Dorada".
  
```

(continúa)----->>>>

Uno de los principales problemas con el que los usuarios españoles deben enfrentarse a la hora de resolver una aventura es, sin duda, la barrera del idioma.

La aventura definida por los propios creadores es:

«... Un cruce entre el placer y el suicidio.»

Sue Burke

«... Como el beber un vino añejo, llega hasta donde los arcades no pueden.»

Mike Wade (modificado)

«... Razón suficiente para entregarte a la bebida.»

Jackie Holt

«... Formar parte del sueño de un ordenador.»

A. S.

Si quieres saber cómo lo estás haciendo: «Score o puntuación».

Lo que llevas: «Inventario» o sólo «I».

Si estás muy desesperado: «Help o ayuda», y si el programador lo creyó necesario puedes encontrar una pista, si no, puedes encontrarte con algo que te cabree más.

«Take o coger» o sus sinónimos.

«Drop o dejar» o sus sinónimos.

Para ver qué más hay en una habitación: «Look o mirar», «Examine o Explore». Sin olvidar «Listen o escuchar».

Hay muchas más, pero pronto descubrirás qué palabras funcionan en cada aventura. Algunas al teclear «Look o mirar» te describen de nuevo la habitación; otras usan «Redescribir» para ello.

No olvidar las direcciones del compás o sus abreviaturas N., S., E. y O., y todas las combinaciones; y tampoco «arriba y abajo» o «up y down». Sobre todo no te confíes, puede haber salidas ocultas. ¡Búscalas!

Éstas son las palabras más comunes, en el futuro veremos con más detalle las particulares de cada tipo de aventura.

Por cierto, el programador casi siempre ha previsto el que te cabrees y teclees algo insultante: no dudes que en muchas ocasiones tendrás la adecuada respuesta.

En este mundillo de las aventuras conversacionales, como en todo, hay quien es bueno por pura intuición y otros a quienes nos cuesta más, pero las terminamos por pura cabezonería.

También hay quien simplemente las odia. Pero nuestro consejo es: si no las has jugado, no dejes que el pensar que son el equivalente del Mastermind, pero en ordenador, te pare el intentar. Hay algunas muy difíciles, pero piensa que también puedes encontrar (y para ello te guiaremos) aventuras que son mucho más divertidas que cualquier arcade convencional.

Tendrás dónde elegir.

El próximo capítulo lo dedicaremos al origen de las aventuras por ordenador.

SABÍAS QUE...

... ¿Los juegos de aventuras por ordenador son, en los países anglosajones, unos de los más populares, si no los más populares?

... El primer día que se intentó jugar en serio con un ordenador. ¿lo que se jugó fue un aventura?

El mundo de la aventura

HISTORIA DE LOS JUEGOS DE AVENTURAS

ANDRÉS R. SAMUDIO

En cierto modo, los juegos de aventuras son tan viejos como los antiguos cuentos de fantasía, y pueden ser considerados como una adaptación moderna de esas viejas historias.

De hecho, la gran mayoría de aventuras están basadas en las mismas fuentes: son cuentos de tierras por descubrir, de mitos y leyendas, de batallas entre el bien y el mal o entre héroes y villanos. Pero la llegada del ordenador ha hecho que, por primera vez, puedas tomar parte activa de esas historias.

Versiones adultas de esas historias y otros juegos orientados hacia los niños aparecieron en los años setenta bajo el título de **Dungeons and Dragons** (Mazmorras y Dragones) y sus imitaciones.

Los Dungeons and Dragons (llamémosles D&D) hicieron furor en los **Estados Unidos y Reino Unido** y llegaron a crear un culto que continúa hoy en día. En **Gran Bretaña** se estima que hay más de un millón de jugadores (yo mismo me traje un **D&D a España en 1975** sólo para encontrarme que nadie quería jugar a «eso»).

Debido a que muchas aventuras incorporan elementos de **D&D** en sus tramas, merece la pena repasar un poco en qué consisten.

Hagamos un poco de historia; los juegos de mesa sobre estrategias y batallas llevaban ya jugándose por lo menos 200 años, pero conocieron un fuerte auge en los sesenta y a ellos se añadieron otros de fantasía (que fueron los antecesores de los D&D), donde, en vez de jugar a la guerra, usaban tableros y piezas para permitir a los jugadores hacer el papel de magos o exploradores. La idea, copiada de los antiguos cuentos, era ver quién encontraba el tesoro primero o quién salvaba el reino de las garras del cruel hechicero.



Como siempre, por lo menos en este tipo de cosas, fueron dos norteamericanos: **Dave Arneson** y **Gary Gyrax**, quienes dieron a los jugadores del mundo el famosos **Dungeon and Dragons**.

El nombre **D&D** se usa para designar un juego en sí, el original; pero también para describir cualquier juego en el que haya que «tomar parte» como un personaje (role-playing games).

En este juego, basado, como su nombre indica, en un viaje a través de mazmorras, los jugadores encuentran una

serie de obstáculos que deben vencer, a la vez que eligen el camino correcto a seguir. Pero todo el juego está bajo el control de una persona llamada **Dungeon Master** (el señor de las mazmorras), quien actúa como lo hace el banquero del monopolio, sólo que en los **D&D** sus decisiones son inapelables y es fundamental para poder jugar, pues está armado de unas tablas y hojas de leyes, hechas por **Arneson** y **Gygax**, que cubren todas las posibilidades y situaciones que se pueden presentar. Este personaje actúa como árbitro y es capaz

de decidir las consecuencias de cada acción de los jugadores.

EN GRANDES ORDENADORES

A mitad de los setenta, ya siendo D&D el juego más popular, otra vez los americanos, **Willie Crowther** y **Don Woods**, escribieron la primera aventura para ordenadores. Usaron el lenguaje **Fortran** (curiosamente muy poco adecuado para el constante manejo de cadenas que requieren las aventuras), y ocupaba unas **300 K** de memoria (pelín más que el **Spectrum**). El ordenador era un **DEC** (Digital Equipment Corporation) **PDP-10**. Se llamaba **Adventures**, aunque también se puede encontrar en la bibliografía como **adventure**, **The Adventure**, **Collosal Adventure**, **The Collosal Cave**, o simplemente **La Aventura Original**, todos se refieren al mismo juego.

En ella, claro, el último árbitro era el ordenador.

Esta versión original le debe mucho a **D&D**, pero ahora el jugador se encuentra explorando una serie de cavernas en vez de mazmorras. Este juego pronto se volvió una especie de culto entre los programadores norteamericanos, cuyos jefes se encontraron agradablemente sorprendidos cuando descubrieron a sus empleados aparentemente esclavizados hasta altas horas de la madrugada resolviendo «tremendos» problemas de programación.

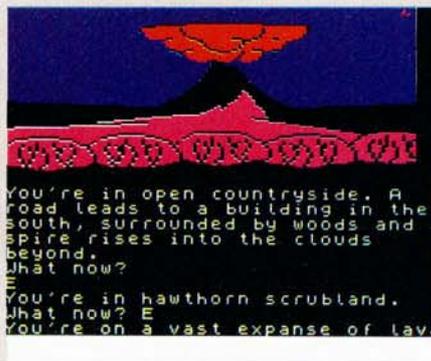
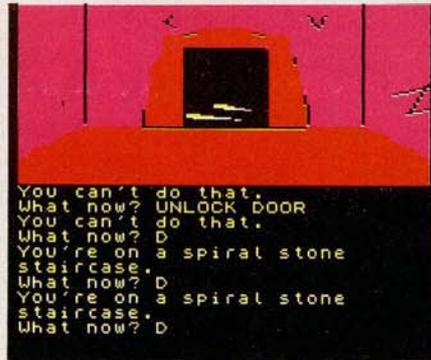
Este contento se tornó pronto en disgusto cuando descubrieron que los problemas no eran del tipo de cómo hacer que la compañía ahorrra en costos, sino de cómo convencer a un pajarito de que se metiera dentro de una jaula, o cómo pelear con malvados enanos que continuamente te están arrojando hachas.

ARCHIVOS DEL AVENTURERO

Si ya estás jugando alguna aventura en inglés, te ofrecemos desde estas páginas una serie de ayudas, mapas y soluciones, para todas las actualmente disponibles; a medida que tengamos aventuras en castellano las iremos incluyendo en nuestro fichero.

El esfuerzo es grande, pero **MICROHOBBY** rompe una lanza en favor de la aventura creando este servicio, nuevo hasta ahora en España. ¡Consúltanos tu problema! y envíanos tus cartas, indicando en el sobre: «ARCHIVOS DEL AVENTURERO»

«The Adventure», la primera aventura conversacional para un ordenador.



Con el precio tremendo que costaba el uso de una terminal de ordenador, los intrépidos programadores frecuentemente tenían que vérselas con el enano tirando hachas dentro de la pantalla y con los jefes tirando amenazas de despido del lado de fuera.

No es extraño que el jugar aventuras prendiera como lo hizo. ¡La mitad de la aventura era poder jugarla!

Esta aventura original es una de las mejores, muy descriptiva, y sin ella probablemente **Scott Adams** y **Greg Hassel** no hubieran escrito sus famosas series. Merece la pena que nos detengamos un poco en ella, pues actualmente hay innumerables versiones y más pronto o más tarde te encontrarás con una de ellas.

Al comienzo estás al lado de una pequeña construcción al final de un camino; hay un río que va al sur, campo abierto al norte y denso bosque que te rodea. También se rumorea sobre la existencia de una colosal caverna rica en tesoros.

Los primeros problemas son fáciles: explorar el edificio, recoger algunos objetos, andar por el bosque (que tiene, incluso, su pequeño laberinto), sin caer por precipicios, etc. Pero todo ello no es más que una preparación para lo que sigue.

Eventualmente encontrarás la forma de penetrar en las cavernas y allí es donde empieza realmente la historia, con

serpientes que te cierran el paso, pájaros escurridizos que enjaular, enanos puñeteros, palabras mágicas, tesoros escondidos que debes recoger, etc. Muy en las profundidades de la caverna (y ya andamos por las 100 localidades), te esperan más problemas y objetos.

Uno de los atractivos de esta primera aventura son sus magníficas descripciones (no tiene gráficos, pero no los necesita) y el que no se hace repetitiva.

En ella aprenderás cosas muy útiles para toda aventura:

Que hay **sitios** donde sólo puedes entrar si llevas los **objetos adecuados**.

Que a ciertos **lugares** sólo se puede entrar en el **momento justo** y en ningún otro.

El uso de las **palabras mágicas**.

También experimentarás, al primer **paso en falso**, la maravillosa frustración de un buen laberinto, con el inconveniente de que en éste habita un pirata loco con el feo hábito de robarte los objetos coleccionados con tanto trabajo.

Si logras salir bien de todo, la aventura tiene un brillante final.

Así contada parece fácil, pero no te engañes, es bastante difícil; es una aventura para meses o incluso años; los ingleses dicen que más que una aventura es un «modo de vida».

Pero... hemos dicho que tiene **300 K** y sólo los programadores de **IBM** y del **Univac** de **Sperry** podían jugarla y, sin embargo, la estamos describiendo como asequible para todos.

En el próximo capítulo veremos cómo llegó a los microcomputadores.

EL ORIGEN DE LOS ARCADES

Jugador de Arcade, sabías que...

... fue el físico norteamericano **Willy Higinbothan** quien en **1958**, y como entretenimiento, ideó el juego del ping-pong en un osciloscopio de su laboratorio.

... ya alrededor de **1960** se inició en el **MIT (Massachusetts Institute of Technology)** un nuevo juego de ordenador llamado «**Guerra del Espacio**», sólo jugado por personal especializado en inteligencia artificial, y que consistía en eliminar cohetes enemigos mediante misiles disparados al tocar un botón. Este juego se fue complicando con gráficos y sonidos que mejoraban los llamados destruidores (hackers) e incluso con la noción de «**hiperespacio**».

... un antiguo hacker llamado **Nolan Bushnell** se dedicó al estudio de estos juegos y en **1972** (ya aparecido el microprocesador) fundó con **500 dólares** una empresa llamada **Atari** (del antiguo juego chino del Go), cuyo primer juego fue una versión del antiguo ping-pong de **Higinbothan**, llamada **Pong** y que al final produjo a Nolan una fortuna personal de **15 millones de dólares** en cuatro años.

El mundo de la aventura

Hemos visto hasta ahora cómo la aventura prosperaba entre los programadores profesionales y en grandes ordenadores. ¡Pero no todos tenemos acceso a un DEC PDP-10! ¿Cómo se hizo la transición?



SCOTT ADAMS: EL PASO A LOS MICROS

Estamos ya en 1978, cuando uno de esos privilegiados, el californiano **Scott Adams**, programador de sistemas para la **Stromberg-Carlston**, donde trabajaba en proyectos de defensa, conoció, por medio de un amigo, la **AVENTURA ORIGINAL**; fue un amor a primera vista (o a primer input, en este caso). Scott mismo admite que ya quedó «enganchado» desde los primeros minutos y se pasó **10 días** jugando todas las mañanas y al anochecer hasta conseguir el título de Gran Maestro con 350 puntos, quedando ya totalmente adicto a ese tipo de escenarios.

Por esa época, Scott había comprado un **Radio Shack TRS-80 Level II**, que aunque suene muy impresionante era un ordenador casero de 16 K, y había escrito en él, entre otros juegos, un regular **Backgamon**.

Entonces, se le ocurrió la idea de hacer **su propia aventura**, aunque era muy consciente de las diferencias entre las 300 K de su juego preferido y las miserables 16 K del Basic de su TRS-80. Además, como soporte tendría que usar cinta de cassette.

Cuando reveló el proyecto a sus amigos programadores, los menos dijeron que no era posible y los más se partieron de risa ante tan peregrina idea. No podía ser.

Pero fue, y sobre todo por dos motivos. El primero, la brillante idea de usar un **intérprete** y el segundo, el truco de crear un «**puppet**» o muñeco intermedio.

Veamos estas dos partes por separado, pues son importantes, tanto para la comprensión de las modernas aventuras, como para tenerlas en cuenta en la creación de las tuyas propias.

Scott se fabricó un intérprete, lo que a su vez le trajo dos ventajas. Le permitió empacar grandes cantidades de memoria en poco espacio, y crear lo que llamó **Scott Adams Adventure International**, un

programa para la realización de aventuras que le permitía escribir muchas diferentes con sólo cambiar las data.

Si esto te parece una forma muy mecánica, piensa que el escritor tiene que producir la historia, las descripciones, los problemas, los personajes, etc. En realidad, estos «diseñadores de aventuras» dejan la imaginación e inventiva libre para concentrarse en la pura aventura, pudiéndose olvidar de toda la rutina de la programación, que en realidad es casi la misma para todos los casos.

En cuanto a la creación del «**puppet**» o muñeco intermedio, fue otra gran idea de Scott, quien se dio cuenta, cuando había hecho ya algunas aventuras, de que muchos jugadores encuentran molesto y bastante frío el tener que comunicarse por medio de un teclado, con lo que ellos sabían que no era más que un «**chip**» sin ningún entendimiento.

Para evitar esa sensación, Scott ideó el «**puppet**», una extensión del jugador (quizá incluso su **alter ego**) quien pregunta a su señor aventurero en primera persona, creando así un clima de camaradería y dándole ganas de ayudar. Esto ya no se usa tanto desde que los jugadores han entrado en el tema y se han acostumbrado a que les pase de todo.

El hecho fue que a los seis meses se publicó la primera aventura para micros: **Adventureland**. Se inició así una serie de obras de **Adventure International** que duran hasta hoy.

Describiremos algunas de estas aventuras en detalle porque está planeado que, previo permiso, se ofrezcan al público español en un futuro muy próximo, ojalá en castellano, estamos en ello; más que todo porque sentaron las bases de las posteriores.

Otras serán tratadas más brevemente, para que veáis el enorme campo

El mundo de la aventura

NACIMIENTO Y EXPANSION DE LA AVENTURA EN GRAN BRETAÑA

Andrés R. SAMUDIO

Las aventuras de Scott iniciaron en USA un tipo de juego que rápidamente se extendió al Reino Unido, convirtiéndose en un breve periodo de tiempo en una de las mayores aficiones de los usuarios anglosajones.

Muy poco después, y también en USA, **Greg Hassett**, otro devoto de las aventuras, inició su propia carrera como escritor y aunque por su extrema juventud (hoy, en 1987, tendrá 20 años) sus programas no eran de la calidad de los de Scott, produjo algunas joyas muy difíciles de conseguir hoy día. Una que vale la pena buscar es *Enchanted Island II*, escrita toda en Código Máquina, a diferencia de su anterior *Enchanted Island*. Resolverla te mantendrá ocupado varios días.

Entre varios temas clásicos, como jornadas al centro de la tierra y visitas a la Atlántida, se encuentran otros tan originales como salvar a la tierra, ya totalmente contaminada, de su extinción final. Su mejor obra es, sin duda, *World's Edge* (*Al filo del mundo*).

Como vemos, en aquellos tiempos las compañías que producían aventuras eran norteamericanas y por eso resulta tan difícil conseguir algunas de ellas.

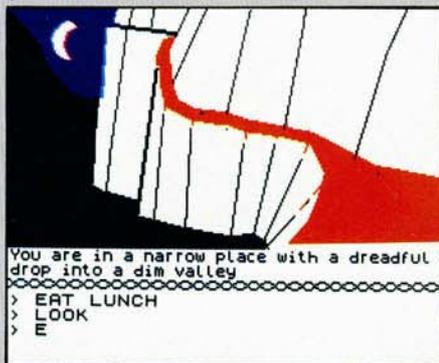
Al fin se decidió un fan de Scott, llamado Brian Howarth, ingeniero de comunicaciones de Blackpool, Gran Bretaña, a producir sus aventuras europeas bajo el sello de **Mysterious Adventures**. Eran del mismo estilo, quizá con un poco menos de «garra», pero aún

eran la única alternativa. Se pueden conseguir hoy día en las casas especializadas títulos como *Golden Baton*, *Time Machine*, *Arrow of Death*, *Circus*, etc.

Luego, con la salida de nuestro querido Spectrum en 1982, la casa **Artic** (inglesa) produjo su serie **A-D**. Eran aventuras difíciles y no muy buenas, en las que a veces se tenían que teclear órdenes muy exactas y caprichosas para obtener el apetecido resultado, es decir, que aunque supieras lo que había que hacer, tenías que encontrar la palabra exacta (Un consejo a los futuros creadores: evitar a toda costa estas «dificultades» sin sentido y caprichosas; el jugador debe poder, en todo momento, teclear de varias formas la misma acción).

Como dato para los curiosos y coleccionistas, y porque estas aventuras se encuentran con facilidad, ahí van los nombres: *A-Planet of Death*, *B-Inca Curse*, *C-Ship of Doom*, y *D-Espionage Island*.

En España se dieron, en los paquetes de soft de regalo al comprar un ordenador, dos de ellas, la A y la D, pero por razones obvias de lenguaje, pasaron totalmente desapercibidas. De todos modos esta serie se sigue produciendo y ya van por la letra G.

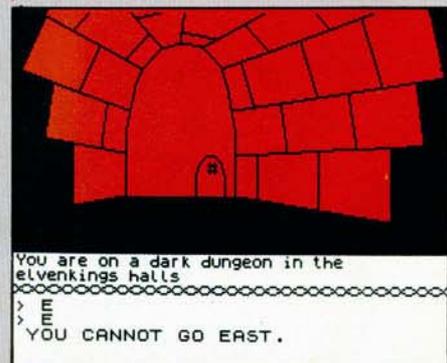


Y entonces apareció el **Hobbit**. Publicada por la **Melbourne House**, sobre un guión sacado de un libro de Tolkien de 1930. Costó a un grupo de programadores, dirigidos por Philip Mitchell y Verónica Megler, el trabajo de **18 meses**.

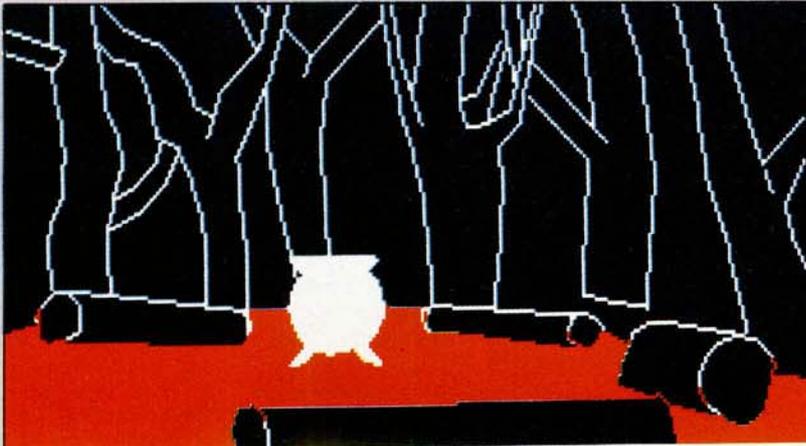
El **Hobbit** marcó un **hito** por varias razones, así que vamos a analizarlas detenidamente. Como es la más conocida de todas las aventuras, probablemente sabrás que narra las aventuras de Bilbo Baggins (Bilbo Bolsón, en la traducción castellana del libro), a través de Wilderland, un mundo de fantasía perfectamente coherente y poblado de seres tan maravillosos como los trasgos, trolls, elfos y muchos otros, en busca del dragón Smaug y la liberación del territorio.

Aparte de este escenario tan atractivo, el **Hobbit** fue el **primer intento de usar una historia ya escrita** e intentar meter al jugador dentro de ella, haciéndolo uno de sus personajes. Para mayor interés, se escogió no a uno de gran fuerza y habilidad, sino a uno de los más débiles e inútiles, obligando así al jugador a esforzar su ingenio al máximo para poder sobrevivir en este duro mundo.

También fue semirevolucionaria en la creación de vidas independientes en los otros personajes, quienes siguen su propia evolución en otras localidades diferentes



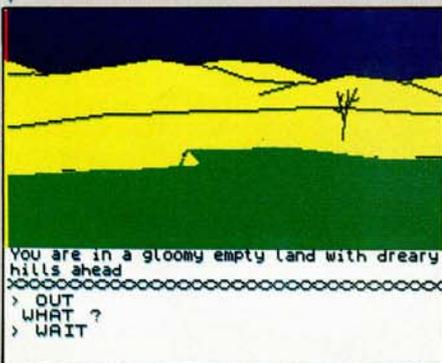
El **Hobbit** marcó un hito al ser el primer juego que utilizó una historia ya escrita (sacada de un libro de Tolkien), haciendo identificarse al jugador con uno de sus personajes.



```
You go east.
You are in the trolls clearing
-----
WHAT ?
> WAIT
> E
```

de la tuya. Como ejemplo típico de esto, tenemos a tus dos supuestos amigos de aventuras, el palizas de Thorin, que se pone a cantar sobre oro cuando le da la gana, y el cachondo mental de Gandalf, que es el que te embarca en todo el follón para luego aparecer cuando no lo necesitas y perderse cuando más falta te hace. Hemos descrito esta técnica como semirevolucionaria porque ya se había insinuado en la Aventura Original (y es que esos tíos fueron los pioneros de todo), donde hay un pirata que te roba y que parece tener una cierta independencia. Claro que esto se acentúa en el Hobbit donde se puede dar el caso de que llegues a un sitio y encuentres el cadáver de un personaje como resultado de una pelea, totalmente independiente de ti, entre dos de ellos.

Otra técnica que introdujo el Hobbit fue un Parser más avanzado que permitía hablar con algunos de los otros personajes, en el estilo de: Dile a Thorin, «levántame»; y que éstos te respondieran según tu comportamiento anterior. De hecho, hay una parte del juego en que



```
You are in a gloomy empty land with dreary
hills ahead
-----
> QUIT
> WHAT ?
> WAIT
```

La gran innovación del Hobbit fueron, sin duda, sus gráficos en color.

dependes por completo de tu habilidad para «hablar».

Pero la gran innovación fueron los gráficos en color. Sencillos, pero muy bien realizados, fueron los primeros en una aventura, lo que atrajo a muchos usuarios. En ese aspecto fueron buenos, pero crearon una polémica que dura hasta hoy (y a la cual dedicaremos todo un capítulo) sobre su importancia. Lo que sí sucedió es que desde entonces las casas de soft parecen exigirlos como una condición esencial para comercializar una aventura, en contraposición de los curtidos aventureros quienes prefieren la «imagen mental» sugerida por un rico texto.

Pero el caso es que el Hobbit es la aventura más famosa e inició una nueva era; incluso sus «bugs» o errores se han hecho populares y hay quienes se especializan en recogerlos, publicándose listas de ellos en algunas revistas de aventuras. En un futuro, y si esta serie da para ello, podremos hablar de algunos muy curiosos.

Por supuesto, el desarrollo de las aventuras se vio, como todo el software, favorecido con los mejores ordenadores. El aumento de memoria, mejores gráficos y colores, y, sobre todo, el uso de discos, han hecho que las aventuras cambien. Hoy día parecen ser muy diferentes, pero si se observan cuidadosamente, se descubre que todas tienen sus raíces en estas primeras.

También el cambio en el «display» o presentación, con respuestas instantáneas y el renovar constante del detalle en la parte superior de la pantalla (logrado con el Código Máquina), les añaden un sentido de drama y excitación a unos juegos, ya de por sí llenos de suspense.

Pero de todos estos desarrollos y aventuras hablaremos en el próximo capítulo.

CLUB

MICRO HOBBY

Sorteo n.º 30

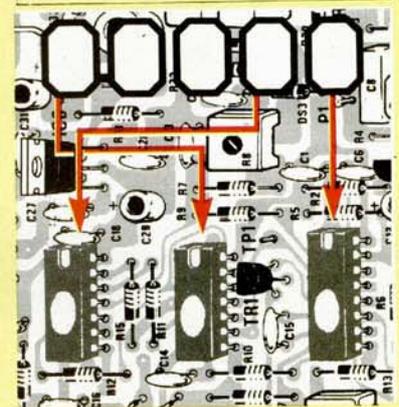
Todos los lectores tienen derecho a participar en nuestro Club. Para ello sólo tienen que hacernos llegar alguna colaboración para las secciones de Trucos, Tokes & Pokes, Programas MICRO-HOBBY, etc..., y que ésta, por su originalidad, calidad u otro tipo de consideraciones, resulte publicada.

- Si tu colaboración ha sido ya publicada en MICROHOBBY, tendrás en tu poder una o varias tarjetas del Club con su numeración correspondiente.

Lee atentamente las siguientes instrucciones (extracto de las bases aparecidas en el número 116) y comprueba si alguna de tus tarjetas ha resultado premiada.

- Coloca en los cinco recuadros blancos superiores el número correspondiente al primer premio de la Lotería Nacional celebrado el día:

24 de octubre



- Traslada los números siguiendo el orden indicado por las flechas a los espacios inferiores.

- Si la combinación resultante coincide con el número de tu tarjeta..., ¡enhorabuena!, has resultado premiado con un LOTE DE PROGRAMAS valorado en 5.000 pesetas.

El premio deberá ser reclamado por el agraciado mediante llamada telefónica antes de la siguiente fecha:

28 de octubre

En caso de que el premio no sea reclamado antes del día indicado, el poseedor de la tarjeta perderá todo derecho sobre él, aunque esto no impide que pueda resultar nuevamente premiado con el mismo número en semanas posteriores. Los premios no adjudicados se acumularán para la siguiente semana, constituyendo un «bote».

El lote de programas será seleccionado por el propio afortunado de entre los que estén disponibles en el mercado en las fechas en que se produzca el premio.

CLUB

El mundo de la aventura

"LEVEL 9" O EL APOGEO DE LA AVENTURA

Andrés R. Samudio

Hacia 1983 llegó el turno de una pequeña casa de soft británica llamada Level 9. Entraremos en detalle en ella y en sus productos por ser éstos de una gran calidad y por estar actualmente disponibles para Spectrum.

No cabe duda de que el impulso creador y la fuerza de **Level 9** es Peter Austin, quien ha ido llevando a su compañía hasta situarla en primer puesto como creadores de aventuras en Gran Bretaña, rivalizando con las magníficas casas norteamericanas. Y eso que estas aventuras son **sólo texto**, sin gráficos, pero con grandes descripciones, un sólido guión y más de 200 localidades cada una.

Los inicios de Peter son los clásicos (y empiezan ya a parecerse poco menos que imprescindibles) de todos estos programadores-aventureros. Primero, los juegos de guerra en tablero, luego descubre los Dungeons and Dragons (ver capítulo primero, época del preordenador), donde llegó a destacar como conocido jugador, para luego pasar a trabajar como programador en una compañía en cuyo ordenador central descubre (como no, ¡qué otra cosa podría ser!) la **Aventura Original** de Crowther y Woods. Le costó dos semanas terminarla, todo un récord (si exceptuamos los 10 días de Scott) para el promedio de seis meses habitual.

Posteriormente formó una compañía casera y familiar, en la que actualmente trabajan sus otros dos hermanos, su hermana, que es la encargada del marketing, y su padre, quien después de jubilarse en la BBC se dedica a la gerencia de la empresa (¡Así da gusto!).

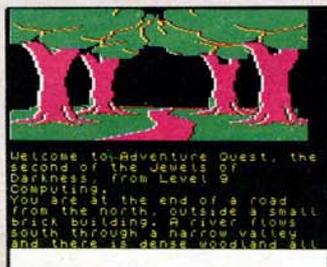
Su primer juego fue **Fantásí**, del cual no queda ni rastro.

Luego (y ya no tenemos otra vez), inició **su propia versión de la Aventura Original**, simultáneamente para el BBC y el Spectrum, y la llamó **Colossal Adventure**. Hemos de destacar que la **Aventura Original** ha pasado a ser «dominio público», es decir, que ya no tiene copyright

y cualquiera puede hacer su versión.

Como dato técnico diremos que **Level 9** tiene su propio Parser, creado por Peter para sus aventuras, se llama **A-code** por el lenguaje que él también tuvo que inventar para ese uso. Tienen también un potentísimo compresor de texto que les permite ahorrar memoria y así poder llegar a esas **más de 200 localidades**.

Como de **Colossal Adventure** ya hemos hablado, sólo tenemos que decir que se le han añadido **70 localidades** más y que es el inicio de una trilogía llamada «**Middle Earth**», en honor al lugar donde Tolkien situó su «**Señor de los anillos**».



Adventure Quest.



Dungeon Adventure.



Snow Ball.

La segunda de la trilogía es **Adventure Quest**, también sólo texto. Han pasado ya cientos de años desde que encontraste los tesoros y va de que Agaliarept, el Demon Lord, está empezando a comportarse mal después de muchos años de paz. Este tío es invencible en la batalla y sólo puede serlo por la magia. Así que no se les ocurre otra cosa a los sabios miembros del consejo de magos que escogerte a ti, un pobre aprendiz que todavía no domina el rollo, para ir a buscar las piedras de los cuatro elementos y así poder entrar en la Torre Negra, para allí, una vez encontrado el amuleto de la vida, intentar vencer al Sr. Demon. ¿Suenas difícil, verdad? Pues la aventura lo es.

La tercera es **Dungeon Adventure**, también sólo de texto. Ya estamos con las mazmorras otra vez. Después de cargarte al Lord Demon, empiezas a cavilar sobre que era muy rico y nadie ha encontrado sus tesoros, de donde deduces, hábilmente, que si sales pitando para la Torre Negra, quizá te forres. Te equipas con todo tipo de conjuros y armas, y partes presto. Pero... (sí amigos, en las aventuras, como en la vida, siempre hay un pero), justo antes de llegar alguien te lanza un superconjuro y pierdes todas tus armas y magias, y te encuentras hecho unos zorros y casi ahogado, tendido a la orilla de un río. Así es el triste comienzo. ¿Podrás tú sólo, en ese estado y sin ayuda, vencer al malvado Demon? Para eso eres aventurero.

Luego, supongo que cansados de tantas cavernas y magias, se interesaron por la ciencia ficción e iniciaron así la nueva trilogía llamada «**Silicon Dreams**» (Sueños de silicio, porque espero que sepas que de silicio se hacen los chips).

Snowball fue la primera de la serie y es una de las más bellas e interesantes aventuras (y que, sin duda, se está intentando poner a tu disposición en castellano). Con sus **8.000 localidades** (ocho mil, ¿pasa algo?), es la que más éxito obtuvo.

Eres Kim Kimberley y estás dentro de una enorme estación espacial que está fuera de control. Este personaje, Kim, se ha dejado (excepto por una pequeña clave al final), totalmente asexuado, no sabes si es hombre o mujer. Peter dice que es mujer, pero su hermana Margaret

dice que es un hombre. Incluso en los dibujos de la portada no se define nada.

Bueno, pues Kim se despierta dentro de una unidad de congelación, muy parecida a un ataúd. Sabes que algo anda mal porque los controles te han despertado antes de tiempo. En fin, que debes salvar la gigante astronave.

El guión y la historia son perfectamente coherentes y muy bien ambientados en una novela que va con el juego. Tanto detalle hay, que un crítico inició una discusión porque resulta que el planeta **Eden**, hacia donde te diriges, no debía orbitar Eridani E, como decía el guión, sino Eridani A. Pero esto ya son ganas de jorobar, y no cabe duda de que, a pesar de estas pequeñas polémicas, el juego es magnífico.

Pero incluso Level 9 sucumbió también a los gráficos, aunque un tanto solapadamente, pues los iniciaron en **Erik el Vikingo**, aventura que se publicó por otra casa, **Mosaic**. Era una aventura más sencilla y alegre que fue bien recibida por los aventureros.

Volviendo a la parte técnica, la rutina de Level 9 para gráficos es tan potente en su comprensión que un dibujo de una pantalla les sale por unos 30-40 bytes. O sea, que pueden guardar unas 200 localidades en unos 6-7 K de RAM.

También te permite continuar tecleando mientras se dibuja la imagen.

A la pregunta de **¿por qué tuvieron que poner gráficos?**, que en estas aventuras muchas veces no añaden nada nuevo y que encima te dan con el juego la opción de quitarlos tecleando «sólo

texto», contesta Peter lacónicamente: *«necesitamos los gráficos para poder entrar en las tiendas. Los grandes distribuidores no creen que las aventuras sólo texto se venden, y el que te acepte una de estas distribuidoras significa la diferencia entre vender 5.000 o 30.000 cintas»*. Queda claro, ¿verdad?

Después del interludio de Erik, continuaron su trilogía «Silicon Dreams» con **Retorno a Eden** (que no tiene nada que ver con la serie televisiva), donde otra vez el asexuado Kim debe luchar para poder aterrizar en Eden, pelear contra una forma mortal de vida vegetal y evadirse de los robots que creen que es un/una saboteador/a. Y llevaba ya los gráficos bajo el propio sello de Level 9.

La última parte de la trilogía, **Worm in Paradise**, está situada en Eden 100 años más tarde. En ella eres un ciudadano común de la gran ciudad de Enoch y eso es todo lo que recuerdas. Tampoco tienes nada y es que, al parecer, acabas de salir de un asilo mental. Pero en el juego hay de todo: un centro de empleo para Droides en paro, un partido socialista (la ciudad de Enoch es muy de derechas), pizzas especiales para adelgazar, el fabuloso barco fluvial (¿habrás leído a Farmer para apreciarlo?), platillos volantes, el Palacio del Ensueño (donde podrás jugar un arcade que forma parte de su sueño) y, como no, la lombriz o Worm.

Pero aparte de sus famosas trilogías, Level 9 también ha publicado otras aventuras, de las cuales hablaremos la próxima semana.



Phantis

¡ESTA VEZ NOS HEMOS PASADO!

SABIENDO YA TODO LO QUE SABES DE PHANTIS, SOLO TE FALTA CARGARLO PARA ENTENDER PORQUE ESTA VEZ NOS HEMOS PASADO.



second of the Silicon Dreams,
copyright (C) 1986 Level 9
Computing. Falsely convicted of
sabotage on the evidence of
fire-damaged videos, you have
fled to Eden.
You're in the control room of a
crashed stratoglider. A vision
screen shows the strange plants
on Eden. There's an opening

Return to Eden.

El mundo de la aventura

PRESENTE Y FUTURO DE "LEVEL 9"

Andrés R. SAMUDIO

La semana pasada estuvimos hablando acerca de los inicios de una de las compañías más importantes de cuantas se dedican a la creación de aventuras: Level 9. Sin embargo, además de historia, este sello también posee un presente brillante y un futuro plagado de grandes proyectos.

Se da el hecho curioso de que algunas de las aventuras de Level 9, por no ser el guión totalmente original de ellos (léase de Peter Austin), han sido publicadas con un **precio rebajado casi a la mitad**. Tal es el caso de *Emerald Island*, donde te encuentras colgado de tu paracaídas sobre una isla perdida del Triángulo de las Bermudas, después de que fuerzas desconocidas de esa zona han derribado tu avión. Debes entonces, tú solo y partiendo de cero, ser capaz de derrocar al reyzeulo de la isla para ocupar su lugar y poder salir de allí. Los gráficos son bastante malos y poco añaden, pero es una aventura divertida.

Y como ironía, fue precisamente una de esas «rebajadas» por no ser totalmente originales de Level 9, la que ganó todos los premios como la **Mejor Aventura del año 1986**. Se trataba de *Red Moon*, juego basado enteramente en la magia (todo hay que decirlo, la idea de la magia fue de Peter) y con un nuevo sistema de combates basado en puntos. Está situada en un mundo lleno de brujerías y extraños seres, y en ella tu debes recobrar el cristal de la Luna Roja, fuente de toda magia. Dentro de un castillo conocerás a So9 el Newtling, quien resulta ser como una cría de dragón bastante difícil de manejar y con un perverso sentido del humor. También tienes 12 conjuros para usar y 205 localidades para perderte. Los gráficos están bien hechos.

Otra extraña creación de Level 9, esta vez lanzada bajo el sello de Mosaic, fue *El diario secreto de Adrian Mole*,

basado en el best seller de Sue Townsend, que ha sido llevado al teatro y a la televisión (aquí en España se empezó a emitir este verano).

Tiene gráficos y una enorme cantidad de texto, casi más que el libro. No es una aventura típica, ellos la describen como «**ficción interactiva**» y cuenta la vida y problemas del niño Adrian Mole. El jugador puede, de vez en cuando, elegir entre varias líneas de acción y hay más de 50 subhistorias dentro del guión principal. Aunque recibió malas críticas, se han vendido más de **150.000 copias** porque se encontró con un inesperado público de adolescentes que conocían la historia por la TV.

La continuación no se ha hecho esperar y se llama *The Growing Pains of*

Adrián Mole o Los crecientes dolores o problemas de Adrián Mole, escrita en la misma línea.

La última creación de Level 9 es *The Price of Magik*, secuela de *Red Moon*, y donde te has convertido, de un aprendiz, en el Mago Supremo. Está lleno de seres con vida totalmente independiente y que se mueven libremente dentro de la aventura. Tu debes enfrentarte a Myglar, quien se está literalmente chupando toda la energía de la Luna Roja.

Tiene el nuevo comando «OOPS», que es la exclamación inglesa, para cuando cometes un error; si tecleas eso, vuelves al momento justo antes de hacer tu metedura de pata.

Vemos, pues, que el Level 9 ha llevado muy lejos el concepto de aventura, con guiones muy sólidos, rápidas respuestas, nuevos Parsers y, sobre todo, dándole a sus productos un sello de calidad y seriedad.

También, mediante un nuevo contrato con la casa Rainbird, ha publicado sus dos famosas trilogías, ahora todas con gráficos y en paquetes de tres cintas cada uno. Son *Jewels of Darkness* o *Jayas de la oscuridad*, para la serie de Middle Earth y «*Silicon Dreams*» para la serie espacial. Ambas están en los **primeros puestos** de las ventas en Gran Bretaña.

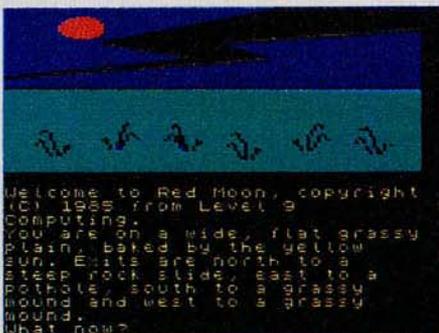
Hay grandiosos proyectos ya en marcha, como *Avalon*, una superaventura para varios jugadores al estilo de MUD (próximamente explicaremos en qué consiste este MUD), con **más de 1.000 personajes** moviéndose dentro de la aventura, todos ellos interactuando entre sí y con los jugadores, quienes, a su vez, interaccionan entre ellos en combates, etc., para ir poco a poco escalando puestos dentro del juego, lo que les permite tener cada vez un mayor control y dominio sobre los novatos.

En esto se pone muy a nivel con las casas norteamericanas, de las que hablaremos en el próximo capítulo, porque con el lanzamiento del nuevo *Spectrum Plus 3*, estos productos, que hacen un **enorme uso del disco**, nos empezarán a llegar.

Pero de ello y también de las casas especializadas en poner al alcance del usuario *Parsers* especiales para construir aventuras, hablaremos la próxima semana.



Erik the Viking.



Red Moon.

El mundo de la aventura

LA UNIDAD DE DISCO: NUEVAS PERSPECTIVAS PARA LAS AVENTURAS

Andrés R. SAMUDIO

Ante la reciente aparición del Spectrum Plus 3, con su sistema de disco incorporado, nos parece importantísimo mencionar aquellas casas comerciales que por el gran tamaño de sus juegos utilizan ese medio de soporte, así como hablar de algunos juegos que han sido una revolución en este sistema, tanto por su calidad como por su originalidad.

Analicemos por encima los «tres grandes» ordenadores del momento: nuestro Spectrum, muy popular y competitivo en precio, pero carente de un buen teclado; el BBC, un ordenador de calidad, pero muy caro, y el Commodore que dispone de un buen teclado, 64 K y muy buenos gráficos.

En cuanto al uso del disco, el BBC requería modificaciones internas muy caras para adaptarlo, el Spectrum no tenía un disco tipo estándar y en cambio el Commodore si permitía añadirle con facilidad un sistema de disco.

Fue por estas razones que esta máquina americana con su sistema de disco incorporado, atrajo a muchos escritores e inició otro empuje en el mundo de las aventuras: los discos permitían que fueran mayores tanto en texto como en gráficos y, cosa más importante, se podía jugar una aventura con sólo el texto en el ordenador y llamar a los gráficos situados en el disco en el momento adecuado.

Infocom, fue la primera compañía que empezó a sacar sus grandes juegos en un formato más reducido y a precios competitivos y pronto otras casas americanas la siguieron, lo cual permitió poder disponer en Europa (léase Gran Bretaña) de esas tan deseadas aventuras made in USA.

Luego llegaron los ordenadores de 16 bits, Amiga, Mac Intosh y sobre todo Atari ST, y con ellas el más reciente avance en el formato de las aventuras, cada vez más sofisticadas y completas.

Como todo esto escapa un poco del marco de nuestra exposición, vamos a

analizar sólo las casas más importantes, porque sus aventuras son ya clásicas y muy jugadas y porque ya están disponibles en Gran Bretaña para varios ordenadores, entre ellos el Amstrad y en vías de conversión para el Spectrum Plus 3 (esperamos poder verlas traducidas al castellano).

Una de estas compañías es Infocom, la cual fue fundada por Bruce Daniels, en otros tiempos estudiante del famoso MIT (Massachusetts Institute of Technology) y Dave Lebling, quien había inventado y desarrollado un Parser que le permitió componer un juego de laberintos donde podían jugar varios jugadores a un mismo tiempo, disparándose unos a otros.

También por esa época (1970), se jugó (siempre en USA y en grandes máquinas), otro juego llamado Trivia, escrito en su segunda versión por Marc Blanc, quien también entró a formar parte de Infocom.

A este extraño grupo se le unió otro experto Hacker llamado Tim Anderson y entre este cuarteto escribieron una enorme aventura llamada Zork, que hizo furor pronto y en la que muchos programadores perdieron horas jugando.

Poco a poco se le fueron añadiendo extras. Lebling inventó las ahora famosas Grues, unos seres bastante asquerosillos tomados de las novelas de ciencia ficción de Jack Vance, y Daniels, entusiasmado por la idea, infectó casi todo el juego con ellas. Luego en 1977 se añadieron nuevos escenarios, como el río, los volcanes y las minas.

Pero de momento nadie pensaba en comercializarlo: era divertido el hacerlo y se trataba de un hobby para estas mentes del MIT.

Todo comenzó en un chino

Aparece entonces en escena Joel Berez, también graduado en el MIT, y empiezan unas curiosas reuniones en un restaurante chino de Pittsburgh. Allí nació la idea de llevar los placeres de Zork a más gente (y de paso ganar algún dinerillo), pero, como siempre en esos días, el problema era la poca memoria de las máquinas.

El grupo de MIT forma entonces una corporación y elige el nombre de Infocom como el más neutral para todos, se crea

un compresor y un intérprete especial para Zork y se corta el original por la mitad.

Después de muchos problemas de copyright y de distribución, Zork sale a las calles en 1977. Se podía jugar con un buen micro y un floppy disk (destacar que Zork es el juego que todavía hace llegar más preguntas a las secciones de ayuda, tanto en USA como en Gran Bretaña; ya estamos preparados con mapas y soluciones para cuando llegue aquí).

La casa distribuidora era VisiCorp y estaba más interesada en su programa de utilidades VisiCalc que en el «jueguito», así y todo se vendieron **12.000 copias** en USA y por ello, los autores volvieron a comprar los derechos, lo reempacaron más llamativamente y lo relanzaron. Fue un éxito enorme porque el personal ya estaba jugando las aventuras de Scott Adams y la lógica continuación era Zork: más grande, más complicada, más realista y con un Parser infinitamente mejor.

Luego, con el 50 por 100 que habían recortado del original y otras nuevas ideas, apareció Zork II, luego Zork III y desde entonces la compañía no ha dejado de producir excelentes juegos de aventuras.

Sucesión de éxitos

Otro éxito fue Wishbringer (el que hace cumplir los deseos), escrita por Brian Moriarty, autor de una gran imaginación; es la historia de un pobre empleado de correos que recibe la orden de llevar una carta a la «Vieja Tienda de Magia», situada en una colina adyacente al pueblo; al hacerlo se mete en un mundo mágico y lleno de aventuras. Moriarty destaca por sus encantadores personajes, algunos temibles pero todos con una tremenda sensibilidad; aquí crea un maravilloso buzón de correos, quien heroicamente da su vida por ti, luchando contra otros malvados buzones caníbales. Tiene un gran sentido de humor pero te da tal dosis de ambiente que te sientes de veras el protagonista.

En Planetfall hay un encantador robotito cuya única meta en la vida es servirte. A pesar de sus múltiples errores, es tan convincente que muchos lo hemos echado de menos cuando muere, para luego sonreír con nostalgia al verlo



aparecer al final.

Enchanter, que inició una trilogía (con **Sorcerer** y **Spellbraker**), es una de las mejores y tiene sus personajes más destacados en una tortuga un poco inestable, pero a la que si le hablas amablemente, te seguirá todo el camino y te ayudará en las situaciones más desesperadas con una habilidad, valentía y rapidez poco usuales en estos bichos. El otro es un aventurero solitario, una verdadera parodia de aventurero, con sus ojos mirando furtivamente hacia todos lados, examinándolo todo, con una linterna en alto y una vieja y oxidada espada colgando de su raído cinturón.

Lleva algún olvidado y viejo tesoro estrechado firmemente contra su flaco pecho y deseando hacer cualquier cosa con tal de que le des una pista.

Hay muchas otras pero **Leather Goddesses of Phobos** (Las Diosas de Cuero de Fobos), destaca por ser una

aventura para adultos y con un duro vocabulario. Es original la forma en que escoges si vas a ser hombre o mujer en el juego: estás en un bar y tienes gran urgencia por ir al «servicio» y todo depende de si entras por la puerta de caballeros o de damas, según elijas serás tratado durante todo el juego.

También tiene una innovación para el olfato en forma de una serie de cartulinas que irás raspando y oliendo al pedirte la aventura.

Hay un Sultán que te pregunta un acertijo, si lo resuelves... pasarás una hora inolvidable con su esposa favorita (nos gustaría que alguna lectora nos dijera cuál es el premio si la juegas como mujer).

Activisión se encarga desde 1986 de la distribución de Infocom para Commodore 64 y 128, Amiga, Atari XL, XT y ST, Amstrad CPC, y Apple. Para el **Spectrum Plus 3** se está trabajando en la

salida de **Zork del I al III** y de **Hitch Hiker's Guide to Galaxy** (La Guía del Autoestopista galáctico), basado en el best seller humorístico de Douglas Adams. A éstas les seguirá **Burocracia**, una mega aventura basada en una experiencia personal del mismo Douglas Adams, quien al cambiar de domicilio envió a su banco una notificación del cambio; el banco la ignoró y siguió enviando el correo a la vieja dirección. Otra nota y el mismo resultado. Una carta de Adams, ya en malos términos, diciendo lo de las dos anteriores notificaciones y que por favor envíen su correo a la nueva dirección; como respuesta una carta con excusas del banco, tomando nota de la nueva dirección y prometiendo subsanar el error, ¡pero enviada a su antigua dirección! No hace falta decir sobre qué va el guión, pero sí que resolverla se estima que costará más de un año según los críticos.

La última producción, **Hollywood Hijinx**, es una sátira sobre las costumbres del antiguo Hollywood, con mansiones barrocas de productores y unos tesoros que debes encontrar para poder heredar una fortuna. Como ayudante tienes una criatura salida de los efectos especiales del cine de ciencia ficción. Se incluyen con el juego una revista de chismes sobre Hollywood, una carta de una antigua y famosa actriz, un recorte de una palmera de la buena suerte y una foto autografiada del productor de películas de ciencia ficción Buddy Burbank. La trama es muy cómica y el juego es relativamente fácil y te metes de lleno dentro en unas pocas horas.

Para fin de año está programada **Nord and Bert couldn't make head or tail of it** (Nord y Bert no pudieron encontrarle pies ni cabeza); consiste en ocho historias cortas, todas basadas en juegos de palabras y acertijos. No se requiere mapa, pues éste y todas las posibles movidas aparecen en la parte superior de la pantalla y saldrán en todos los ordenadores de 16 bits y en los Commodore de 64 y 128 y también en el Plus 3.

La última noticia es que están trabajando en lo que será el primer **Romance de Ficción Interactiva**, está dedicado a las mujeres aventureras, que son un público muy abundante en USA y Gran Bretaña.

Como todo en USA se hace a lo grande, estos juegos se prueban en maratones de cientos de estudiantes que se unen en equipos y los juegan hasta el final mientras los van chequeando. Se suele comenzar a las seis de la tarde de los viernes y se juega seguido hasta 24 horas en un gimnasio donde incluso se traen sus tiendas de campaña y sacos de dormir. (Como aquí, ¿no?).

El mundo de la aventura

Magnetic Scrolls es otra de las grandes compañías creadoras de aventuras; está dirigida por Anita Sinclair (nada que ver con Sir Clive Sinclair, el inventor del Spectrum), quien a la vez es su principal programadora. En este capítulo, analizaremos algunas de sus más importantes creaciones.

Esta compañía se ha destacado siempre por su potentísimo Parser —capaz de llegar a entender casi el inglés de la calle— y hace poco dio el golpe con el lanzamiento de su aventura **The Pawn**, reconocida como la mejor del año 1986.

En los grandes ordenadores, e incluso en el QL y el Commodore, tiene gráficos; en el Spectrum 128 ya está producida, pero no cupieron los gráficos porque no tenía unidad de discos; la versión para el Plus 3 en proceso de elaboración actualmente, se espera que los tenga.

Estos gráficos han sido calificados de espectaculares, sobre todo en la versión 16 bits, pero de lo que la compañía está más orgullosa es de su Parser y así lo ha hecho saber. Esto supone una cierta ventaja, aunque la verdad es que aunque se pueden teclear comandos muy complicados, la mayoría de los jugadores preferimos teclear sólo frases cortas para poder ver el efecto inmediato; suponte que tecleas muchas órdenes muy complicadas y resulta que te matan, luego no podrás saber cuál de ellas fue la errónea.

Pero **The Pawn**, aun sin gráficos, es una maravilla (y una de las más claras candidatas, si se consiguen los permisos, a ser traducida al castellano), pues tiene descripciones muy ambientadas, mucho ingenio en las respuestas y personajes encantadores y muy reales.

Fíjate, por favor, que en todas las descripciones de las aventuras, lo que más valoramos siempre es lo mismo: un buen guión, descripciones adecuadas, sentido de humor o ingenio en las respuestas y sobre todo realidad en los personajes secundarios. Con estos

MAGNETIC SCROLLS: LA GRAN ACAPARADORA DE PREMIOS

Andrés R. SAMUDIO

ingredientes el éxito está asegurado, es por ello por lo que nos hemos tomado la molestia de ir describiendo tantas aventuras y tantos personajes, para que sepas valorarlo en las que juegues y para que lo tengas presente al escribir la tuya.

Pero volviendo a **The Pawn**, digamos que se desarrolla en la mítica región de Kerovnia, nombre de resonancias eslavas, donde el rey Erik está teniendo problemas políticos con los enanos de la región, quienes se niegan a continuar haciendo su excelente whisky; entonces, aparece tú y tienes que intervenir en los acontecimientos. El juego se puede jugar en varios niveles, desde simplemente pasear gozando con las magníficas descripciones o mantener una conversación filosófica con el Gurú, con la cual te aseguro que pronto te empearás a poner nervioso, hasta dedicarte a jugar de veras intentando resolver los problemas. Lleva incorporado un sistema de autoayuda por el cual si tecleas unos códigos dados en el manual, te dará una orientación sobre la conducta a seguir. Es, en definitiva, un clásico.

La continuación, **Guild of thieves** (gremio de ladrones), no se hizo esperar; tiene un Parser aún mejor y excelentes gráficos que nos presentan 30 localidades diferentes. Cada dibujo costó al artista Tristram Humphries más de 30 horas de trabajo. Este esfuerzo, sin embargo, se ha visto nuevamente recompensado, pues **Guild of Thiers** ha sido considerada,

como lo hiciera el pasado año su predecesora, la mejor aventura del 87.

Como siempre, de lo más orgullosos que se sienten sus programadores es del Parser, incluso se quitaron gráficos de alta calidad para hacer espacio al texto.

Situada también en Kerovnia, va de tesoros y castillos, pero dentro de ella hay docenas de aventuras diferentes: te puedes dedicar, simplemente, a hacer deportes como el esquí, la pesca, el billar y el remo, o ponerte a jugar fuerte en el casino local. En fin, han creado todo un mundo.

Los juegos de Magnetic Scrolls son comercializados por Rainbird y están listos para pasar al Plus 3 aprovechando las posibilidades que ofrece su unidad de disco.

Dato curioso, que muestra como trabaja esta gente, es que su directora e impulsora, Anita Sinclair, fue la primera persona en jugar **Burocracia**, de su gran rival Infocom. Lo jugaba por las noches desde Gran Bretaña y tenían un acuerdo mediante el cual podía ponerse en contacto con el ordenador central de Infocom en USA. Su comentario fue: «Me costó una fortuna, pero valió la pena, es un juego maravilloso».

¿Os imagináis algo similar aquí?



El mundo de la aventura

LO MEJOR HASTA EL MOMENTO

Andrés R. Samudio

Vamos a hablar ahora de unas cuantas aventuras que se han quedado en el tintero (o para ser modernos, en la base de datos), pero que son importantes para completar esta larga lista de las aventuras más importantes realizadas hasta el momento.

Terrormolinos, creado por Peter Jones y Trevor Levor, y publicado por Melbourne House, salió en 1984. Es una sátira inglesa sobre España. Se trata de una familia inglesa que tiene que venir a nuestro país y tratar de sobrevivir durante dos semanas al enfrentarse, como dice un crítico inglés, «Con uno de los mayores peligros conocidos para la raza inglesa» o como dijo otro: «Tenga cuidado al distinguir entre lo que come y lo que le puede comer, pues cualquier desastre puede ocurrir en Terrormolinos». También tienes que evitar a toros que van furiosos por las calles y puedes hacer una visita a lo que ellos delicadamente llaman «el distrito rojo» o comer en el restaurante, entre cuyo menú se encuentran platos tan desagradables como «salmonellas ahumadas».

Otro crítico describió esta aventura como «hecha para recordar, revivir y resufrir los principales acontecimientos de las vacaciones en España».

Bien, sarcasmos aparte, el objetivo es llevar de vuelta a Gran Bretaña 10 fotografías que prueben tu supervivencia y estancia en el Excrucio, que así se llama tu hotel.

El juego está lleno de errores que demuestran el poco conocimiento que tienen los autores de nuestro país: para empezar, se pone a Torremolinos en la Costa Brava y el mar lleno de tiburones, animalillos éstos muy frecuentes en nuestras playas. Pero a pesar de ello tuvo bastante éxito de críticas y ventas e incluso la revista *Computer and Video Games* hizo en 1985 un concurso en el cual había que enviar la postal más ridícula de tus vacaciones; como premio se daba una camisa hawaiana (¿qué tendrá que ver con España?), un cubo y una pala para jugar en la arena y una copia de la aventura.

Está hecha con el Quill (pronto hablaremos de su importancia), aunque algo reformado para poder poner más gráficos.

El guante está ahí, a ver quien lo recoge y les damos una respuesta adecuada.

Otro programa a destacar es **Boggit**, aunque por motivos bien diferentes. Es una parodia del famoso **Hobbit** producida por Delta 4 (dirigida por Fergus McNeill) y distribuida por la famosa CLR (Computer Rental Limited).

Sigue la trama de la original, pero está toda llena de un humor y salsa desbordante, que a veces llega a rozar el caos.

Para empezar vemos al viejo charlatán de Gandalf entrar por la ventana en plan Tarzán con una caja de chocolates explosivos y tenemos también a Thorin, que aquí está medio loco y se llama Thorny, y se pasa todo el tiempo discutiendo contigo y con Gandalf. También está la infame cárcel de los Goblins, lugar muy frecuentado y odiado por todos los que hemos jugado al **Hobbit** y que aquí tiene una pintada que dice: «Every-one wuz ere», que significa algo así como: «To er mundo estuvo aquí».

Está también hecho con el Quill y el Patch y la puntuación se te da en Lenslocks (el terrible y difícil de usar aparatito que se introdujo hace dos años para intentar combatir la piratería).

De todos modos, es una buena parodia y a veces llega a ser más divertida e interesante que el original, siempre que te guste ese tipo de humor chabacano.

También distribuida por CRL tenemos a **The very big cave**, producida por las señoritas de St. Brides (escuela irlandesa

para jóvenes, donde se va a revivir los días de enseñanza y que, aparte de ello, se ha convertido en una de las mejores casas de aventuras). St. Brides está dirigida por Marianne Scarlett y Priscilla Langbridge, quienes encabezan también el equipo de jóvenes aventureras y usan el seudónimo literario de Trixie Trinian. Han creado varias y muy buenas aventuras de tipo humorístico usando el Quill.

Esta aventura está basada en la **Aventura Original** o **Colossal Cave** o **Classic Adventure**, como quieras llamarla. En ella, reconoces muchas cosas y lugares de la original, pero no son lo mismo que antes, por ejemplo, la puerta que antes se abría con una llave, ahora se abre con monedas, como un retrete.

Bajo tierra reconocerás también las cavernas, pero con detalles y usos diferentes, y todo ello impregnado de un sutil humor que se ha hecho característico de estas jóvenes; o te ríes con ellas o te pegas contra el televisor al ver que nada funciona como esperabas.

Como curiosidad: se puede besar a Trixie en la aventura o intentar algo más y ver los resultados.

El permiso para la traducción está ya pedido.

Otra muy jugada y que merece destacarse es **Urban Upstart**, producida en 1984, muy buena para su tiempo y muy popular.

Estás en el pueblo de Scarthrope, sitio peor que los pueblos fronterizos del salvaje oeste y donde se dice que hasta los perros son unos verdaderos demonios. Tu debes escapar de allí, pero antes te pasarán toda clase de cosas en un hospital y una maldita cárcel.

Es bastante difícil y llena de trampas. Ah... y no te olvides de ponerte un viejo mono que encontrarás al comienzo o pronto oírás una sirena de la policía y te arrestarán por indecente.

También distribuida por CRL es **Drácula**, basada en la famosa obra de Bram Stoker y adaptada por Rod Pike.

Consta de varias partes y la historia es de todos conocida, pero tiene un gran ambiente y larguísima descripciones que la hacen parecer un libro, pero si las lees y te vas metiendo en ellas llegarás a participar del miedo y sufrir con el tétrico escenario.

En la primera parte tu éxito o fracaso dependen exclusivamente de lo que cenes



El mundo de la aventura

«Hulk» y «Robin of Sherwood» han sido dos de las escasas aventuras que han alcanzado un éxito relativo en nuestro país.



y bebas en el comedor del Hotel Golden Krone.

Hay también una secuencia en la que Drácula se empeña en chuparte la sangre cada vez que te cortas con la navaja al afeitarte (y debes afeitarte). La solución es muy retorcida, pero ingeniosa: debes buscar un trapo y abrillantar una bandeja para poder verte mientras te afeitas y así no te cortas.

Se ha vendido muy bien, en parte por la hábil publicidad y en parte porque recibió estúpidamente de los censores británicos la calificación de no apta para menores de 15 años (que lleva en la tapa y en todas partes como una medalla). ¡Todo un éxito!

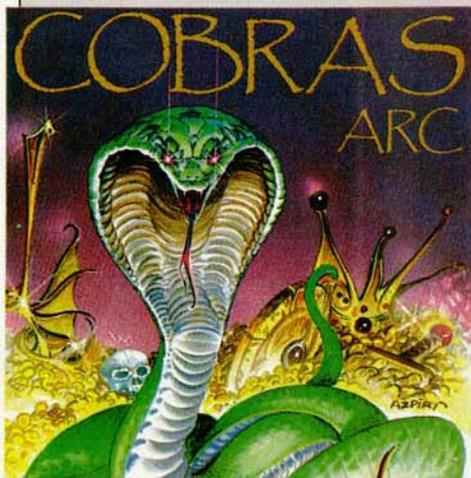
Destacaría también **Sherlock**, por el mismo Philip Mitchell del **Hobbit**, pero que no tuvo tanto éxito. O **Hulk**, o **Spiderman**, o **Robin of Sherwood** y, por supuesto, que hay muchas más y muy buenas, pero en algún momento hay que acabar con esta larga descripción. A medida que vayan apareciendo aventuras innovadoras en cualquier sentido, las iremos reseñando.

De momento, espero que este paseo por la historia de la aventura haya servido para dar una idea de lo que se puede hacer en este tipo de juegos y sus innumerables variantes.

¡Y como fuente de inspiración, claro está!

LA AVENTURA EN ESPAÑA

Abordaremos ahora, muy de pasada, el tema del estado de la aventura en España, aunque lo haremos brevemente porque esas aventuras han sido tratadas a fondo en estas páginas con anterioridad.



De todos modos, creemos que un pequeño repaso es obligatorio para completar esta parte sobre la historia, sobre todo teniendo en cuenta que ésta es la parte que más interesa y seguirá interesando a la mayoría de nuestros lectores.

La casa **Dinamic** ha sido prácticamente la única que se ha interesado por este tipo de juegos en España; todo comenzó con **Yength**, en 1984, que tiene el honor de ser la primera aventura en castellano. Posee un interesante guión sobre el hallazgo de la fuente de la juventud y buenos gráficos en los sitios claves.

Se vendió poco y ello retrasó en tres años la aparición de otros juegos de este tipo y me atrevo a decir que todo el desarrollo de las aventuras en España.

Software Center lo intentó también con **La Princesa** un poco más tarde y esta aventura pasó casi totalmente desapercibida.

También **MICROHOBBY** puso su granito de arena, en este sentido, cuando en abril de 1985 publicó en su cassette número dos **Alicia en el país de las maravillas**; fue un buen esfuerzo de abrir el camino y aunque estaba toda en Basic, tenía sus gráficos y se dejaba jugar con interés. Dejó en algunos de nosotros, que no teníamos más programas de este tipo, un grato recuerdo y cariño. ¿Dónde estará Luis E. Juan, su autor?

Pasó entonces un largo tiempo sin que nadie se acordara de estos juegos, estábamos ahogados por la cantidad de arcades que llegaban de fuera y por el arranque de una producción propia que empezaba a competir con los mejores y a su mismo nivel.

Sólo algunos cuantos solitarios seguían aferrados a sus diccionarios intentando comprender ese otro modo de jugar.

La conclusión obvia es que sí que se intentó y en buen tiempo, por las casas de soft, pero que el público no estaba maduro para esta clase de juegos.

Volviendo a la carga, y ya más recientemente, lanzó **Dinamic** su **Cobra's ARC**, y la verdad es que le puso toda clase de ingredientes atractivos. Estaba



situada en un lugar lleno de magia, con personajes como la Hechicera y el Príncipe Cobra, etc. Tenía excelentes gráficos y un juego a base de iconos e incluso la novedad de poder «oír» las descripciones y los diálogos si te acostumbrabas al pobre sonido del Spectrum. Ésta llamó un poco más la atención, pero a costa, como veis, de un gran esfuerzo.

Luego **Arquimedes XXI**, hecha en Basic y con pantallas en Código Máquina, nos llevó a un mundo del futuro para destruir una nave espacial fue pronto seguida con la famosa **El Quijote**, escrita con el **Graphic Adventure Creator** (y no con el Paw, como leí en la sección de preguntas del n.º 146), aventura muy bien escrita, con un tema clásico y excelentes gráficos.

En el futuro próximo tenemos (tan próximo que para cuando estas líneas salgan suponemos que ya estará en la calle) **Megacorp**, también de **Dinamic**, con el GAG. Va de espías intergalácticos y los gráficos son muy buenos. Será lanzada en España para Amstrad, Commodore y Spectrum. También hay una versión para MSX.

Dinamic ha fundado una serie sobre aventuras llamada A.D. y dentro de ella saldrán **Sueños de gloria**, de una sola carga; **Espejo**, hecha toda en Assembler y con gráficos muy buenos; otra, que en este momento no tiene título (en el momento en que escribo esto), y que es una parodia humorística de la guerra de las galaxias; **Diosa de Coxumel**, primera parte de una trilogía de aventuras entre las ruinas del antiguo imperio Maya y al que sólo le falta el ensamblaje de los gráficos, y **Misterio en el monasterio**, realizada por el autor del **Cobra's Arc**.

El que **Dinamic** continúe con su serie A.D. y produciendo aventuras depende exclusivamente de la acogida que tengan, sobre todo es decisivo el éxito o fracaso de **Megacorp** y las otras próximas. Vosotros tenéis la palabra.

También sabemos, de muy buena tinta, que se están dando los toques a la famosa **Aventura original**, en castellano; más de 100 pantallas y con excelentes gráficos, está hecha con la última versión del **Professional Adventure Writing System**.

Pero sobre los **Parsers**, qué son, para qué sirven y cuáles son los disponibles, hablaremos en el próximo capítulo.



Aunque no es una forma gramaticalmente pura o elegante el decir «abrir puerta» o «coge silla», es efectiva y fácil de usar y hoy día se acepta en la mayoría de los juegos de aventuras. Es muy útil que te acostumbres a su uso, reduciendo una frase a sus componentes esenciales: nombre y verbo.

Tiene el inconveniente de que a veces sabes la solución del problema pero no puedes encontrar la palabra adecuada (o mejor dicho, la escogida por el escritor; creemos que el término adecuado sería pseudo-programador).

Sirva ya como consejo anticipado: en tu aventura debes usar todos los sinónimos posibles para evitarle tal frustración al sufrido jugador. Luego tendrás los problemas de falta de memoria para tantos sinónimos, pero ese tema lo trataremos aparte.

Otro efecto desagradable es cuando el aventurero descubre que no puede usar en su input una palabra que el escritor ha usado en una descripción de localidad. Por ejemplo: se te dice «ves un vicioso enano», y te apresuras a teclear «mata al vicioso» y el programa te responde «no conozco la palabra vicioso». Muy frustrante.

Esto puede ser peor aún: se te describe una habitación que tiene unos «rústicos muebles»; tú tecleas «coge rústicos muebles» y el programa te contesta «no puedo».

Todo pasa porque los mensajes descriptivos están en la base de datos, pero no son parte del vocabulario del juego, que es otra sección.

En la parte técnica te enseñaremos a evitar en tus programas estos errores de las primeras aventuras.

El caso es que las casas comerciales crearon sus Parsers para uso propio. Tal es el caso del «Database» de Scott Adams o, más modernamente, del «A-Code» de Level 9, pero pronto otras casas vieron que el mercado «pedía» que estos útiles se vendieran al público, que también quería crear sus propios juegos.

Entonces apareció el famoso Quill de Gilsoft, que daba al escritor, ya que no programador, las ventajas de hacer sus aventuras en CM sin tener que entender este difícil campo.

¿CÓMO SON?

Un Parser trabaja comparando cada palabra de tu orden con las almacenadas en la

GRAN PROMOCIÓN

500.000

PESETAS EN JUEGOS

GRATIS

CADA SEMANA

En MICROHOBBY, con la colaboración de ERBE Software, hemos decidido haceros un suculento regalo.

La mecánica de esta promoción es muy simple, y tan sólo por el hecho de rellenar con tus datos

el cupón adjunto, podrás tener el derecho a recibir ¡COMPLETAMENTE GRATIS!, los programas de mayor actualidad en el catálogo de ERBE.

Esta semana...

INDIANA JONES

BASES

- Rellena con tus datos el cupón adjunto. (Preferiblemente con letras mayúsculas.)
- Recórtalo y envíalo a:

**HOBBY PRESS
MICROHOBBY
Apartado de Correos 232
28100 Alcobendas
Madrid**

indicando en el sobre:

CONCURSO «INDIANA JONES»

- Debido a que la promoción se limita a 500.000 pesetas —es decir, 541 juegos—, la entrega de los mismos se efectuará aleatoriamente.
- No se admitirán fotocopias de los cupones.

NOMBRE _____
DIRECCIÓN _____
POBLACIÓN _____ C.P. _____

PROGRAMA INDIANA JONES

El mundo de la aventura

tabla de palabras, no con las de la Database de descripciones de texto.

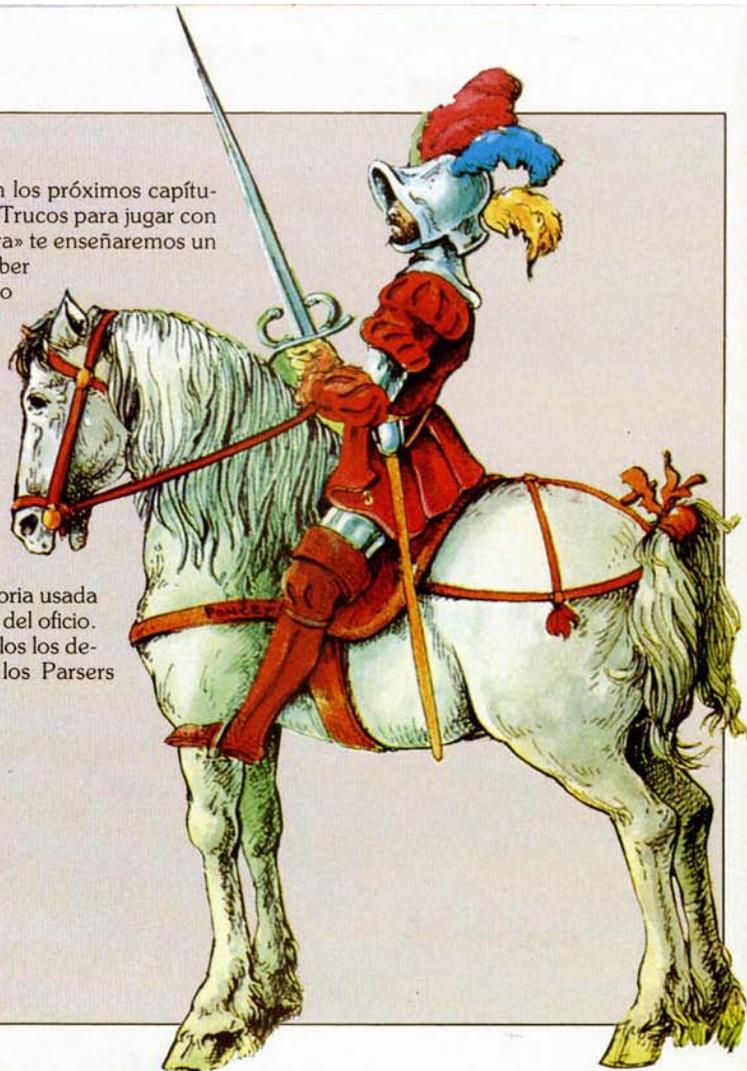
Dicho de otra forma, aun el mejor de los Parsers no tiene ni idea de lo que tú le dices, **sólo compara y analiza** (y es que insistimos, no hay enanitos dentro de los ordenadores, por eso te necesitan a ti para funcionar).

Otra de las funciones de un Parser es el manejo de sentencias erróneas. Por ejemplo: si dices «usa el cepillo», u otra frase que no tenga sentido en ese momento o palabra que no se entienda, se te contesta «no te entiendo» o «dilo de otra forma»; en los primeros no te indicaba cuál palabra era la inadecuada, pero los más modernos son más corteses y sí que identifican la palabra desconocida.

De todos modos, en los próximos capítulos y en la sección de «Trucos para jugar con éxito cualquier aventura» te enseñaremos un método rápido para saber cuál palabra es la que no capta el juego.

A estas alturas deducirás hábilmente que mientras más grande es el vocabulario, más fácil y «suave» será el juego. Pero también te percatarás astutamente que, a mayor vocabulario, mayores problemas con la memoria usada en el ordenador. Gajes del oficio.

Los próximos capítulos los dedicaremos a estudiar los Parsers más importantes.



**Hemos descubierto una mina. STOP.
Tenemos todas las novedades del software. STOP.
Estamos a punto de abrir. STOP.
Si eres un buscador de tesoros. STOP.
Ven a vernos. STOP.
Esperamos tu visita. STOP.**

**¡PRÓXIMA
APERTURA!**

LA
MINA
DEL SOFT

Arenal, 26 bajo 5º
28013 MADRID - Tel.: 218 50 57

El mundo de la aventura

EL PARSER: UNA HERRAMIENTA IMPRESCINDIBLE

Andrés R. SAMUDIO

La semana pasada la dedicamos a analizar los fundamentos básicos de los «parsers». Ahora, con estos conceptos aprendidos, vamos a comentar las características de algunos de los más importantes.

EL QUILL: LA PLUMA

El Quill nació a finales de 1983 y abrió un nuevo campo a la aventura.

Graeme Yeandle hizo el programa básico a petición de Tim Gilberts, quien se decidió a comercializarlo; lo hicieron en colaboración y tardaron todo un año en preparar la copia definitiva.

Tiene un menú muy completo, desde el que las descripciones, vocabulario, objetos, mensajes, movimientos y demás opciones pueden ser insertadas, corregidas o editadas.

La base de datos del juego se puede guardar aparte en cualquier momento, para ser luego corregida o continuada.

Tiene la opción de poder probar en cualquier momento tu trabajo, incluso con un diagnóstico del estado de las banderas.

El manual es excelente, con un juego como guía de introducción y una segunda parte más técnica.

El intérprete capta las cuatro primeras letras de cada palabra del vocabulario, lo que te da un amplio número de palabras, y te obliga a evitar que coincidan las cuatro primeras letras.

Incluidos dentro del programa están los mensajes del sistema, que son aquellos mensajes que aparecen más frecuentemente como respuesta al input del jugador. En las primeras versiones eran inmodificables, pero a partir de la CO4 ya puedes poner los que tú elijas, dándole a tu aventura ese «toque» tan importante que debe diferenciarla de las otras.

En cuanto a conocimientos previos, sólo tener una idea de lo que es una bandera y cómo se usa, y esto viene explicado en el manual.

Y toda esta maravilla sólo ocupa 7 K, lo cual te deja buen espacio para tu aventura.

Destacar que Gilsoft no pide ningún porcentaje de tu aventura por usar el Quill, sólo que les des crédito de que has usado su Par-

UN PARSER ES:

... una utilidad para escribir aventuras en Código Máquina sin tener experiencia en programación.

... la acción de clasificar una palabra o de analizar una frase en términos de gramática para poder convertir lo que un jugador teclea en una serie de frases pequeñas y simples, para las cuales ya hay respuestas definidas. Esto se hace extrayendo estas frases básicas de la cadena de input, una cada vez y dejando que el resto del programa «interprete su significado».

... la parte más importante de un programa de aventuras, pues se encarga del nexo entre el jugador y el ordenador tomando tu orden, interpretándola y «entendiéndola», para luego pasar esa información a otra parte del programa para que pueda actuar sobre ella.

ser; e incluso esto lo puedes hacer indirectamente. Por ejemplo, en la tan vendida *Project X, The Microman* si abres una caja oculta en la maleza, salta desde dentro de ella Gilsoft y su Quill. O en *La Diosa de Cozumel* hay un loro bastante palizas que se llama Kuill. Y es que Gilsoft piensa que los entendidos (que desde ahora lo seremos todos) saben a qué se refiere la alusión.

El Quill es bastante sencillo en su manejo aunque no se debe esperar milagros de él, ya que no tiene un analizador de frases complejas ni permite crear personajes interactivos (son los que parece que se mueven y actúan dentro de la aventura como si tuvieran inteligencia propia, pero no la tienen, el que la tiene es el programador capaz de crearlos).

El Quill ha sido superado por el Paws de

la misma Gilsoft, donde sí podrás hacer todo lo anterior, pero no cabe ninguna duda que ha hecho mucho por mantener la aventura viva. Como dice Howard Gilberts, director de Gilsoft: «Cualquiera que sepa escribir puede intentar hacer una novela sin tener conocimientos técnicos. Puede que no salga una obra de arte, pero nada te puede impedir intentarlo. El Quill ofrece la misma oportunidad a los aventureros. Hemos querido darles el equivalente informático del papel y el lápiz».

De todos modos, el Quill ha sido criticado sin razón ya que con él se han escrito algunas aventuras muy malas, y es que se han olvidado que además de un buen Parser hace falta talento, invención e imaginación. Pero, eso en todo caso, no indica que sea un mal programa, sólo que ha sido mal usado.

Ejemplo de buenas aventuras con el Quill son las famosas y ya comentadas de Fergus McNeill con Delta 4 y Priscilla Langridge del grupo de St. Brides.

Interesa que sepas que con Gilsoft volcada hoy en día en su nuevo Paws, el Quill se vende a muy buen precio.

ILLUSTRATOR: LUZ PARA EL QUILL

Pero al Quill le faltaba algo que ha llegado a ser muy importante a la hora de comercializar una aventura: gráficos.

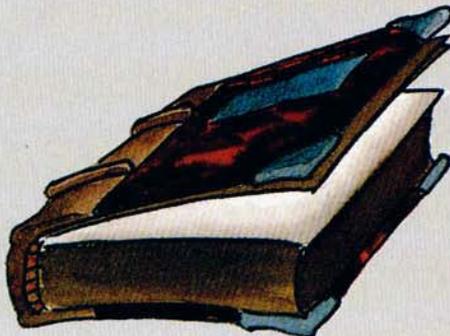
De nuevo bajo la dirección de Tim, un grupo de programadores se puso a la tarea de producir una utilidad que trabajara íntimamente unida al Quill y permitiera la producción de gráficos que ocuparan poca memoria y se pudieran meter dentro de la base de datos ya creada.

Nació así el *Illustrator*, designado para ser usado específicamente con el Quill, y que permite añadir gráficos al texto.

Funciona como otra base de datos que contiene los necesarios mandos gráficos y también lleva un intérprete que se ensambla con el Quill para poder meter los dibujos en las localidades deseadas.

Se trabaja moviendo el cursor por la pantalla entre un sistema de coordenadas. Así se pueden crear líneas para formar el dibujo. Las figuras cerradas se pueden rellenar con colores sólidos o con sombras (shades) de varios diseños, densidades y colores, hasta que tengas el dibujo a tu gusto.

Muy interesante el poder hacer uso de subrutinas. Se dibuja una figura y luego se pue-



de reproducir del tamaño que quieras dentro de otro dibujo. Esto es muy útil para cualquier objeto que se vaya a repetir en muchas pantallas, como ventanas, puertas o árboles.

Tienes un límite de hasta 254 gráficos, y sin ser el programa perfecto, pues le faltan algunos comandos como el «Box» o el «Circle», es el complemento ideal para el Quill.

Otra ventaja, que no hemos notado hasta que trabajamos con otros Parsers integrados en un solo programa, es que al ir en dos programas separados, el «artista» puede ir trabajando en su parte, mientras el «escritor» continúa en la suya. Luego las dos se pueden ensamblar sin problemas. Cuando trabajas con un solo programa Parser, o tienes que estar pasando la base de datos entre uno y otro o te lo haces tú solo todo.

GRAPHIC ADVENTURE CREATOR: EL GRAN RIVAL

Distribuido por Incentive y escrito por Sean Ellis, de 19 años, estudiante de Cibernética y Ciencias de Computación en la Universidad de Reading.

Fue una utilidad que irrumpió con fuerza en el mercado por su facilidad de uso. Se trabaja desde un **menú**, con opciones para la entrada de verbos, nombres, adverbios, objetos, habitaciones y mensajes, así como también para tres niveles de condiciones y para gráficos.

Todo está incluido en un solo programa, tiene un **intérprete** capaz de manejar

comandos múltiples y frases más complejas.

El **manual** es poco atractivo, pero su contenido es bueno y se te invita a leerlo antes de intentar algo.

Las entradas de vocabulario son muy fáciles, asociadas a un número y en orden alfabético.

Las habitaciones, objetos, mensajes y condiciones tienen una forma un poco más difícil de insertar, se pide un número de entrada y luego varios parámetros asociados con él.

Hay tres niveles de condiciones: *Locales*, para efectos que tengan lugar en una habitación específica; de *Baja Prioridad*: usadas para acciones que se pueden producir en cualquier parte para obtener un mismo resultado; de *Alta Prioridad*: se encargan del control de condiciones, independientemente de lo que el jugador teclee y son muy útiles para cargárselo o para efectos de tiempo, etc.

No es muy difícil, pero hay una sintaxis que debes dominar, y también aprender a usar los 255 marcadores y 127 contadores disponibles.

Pero donde destaca el GAC es en su **parte gráfica** donde, aparte de líneas, puedes hacer cajas (Boxes) y elipses y donde las áreas pueden ser sombreadas con 27 diseños.

Así los dibujos se crean con bastante comodidad y cada uno se asocia al número de una habitación.

El juego puede ser jugado desde dentro del

propio programa y da el mensaje de error apropiado cuando lo encuentra. Para más facilidad en la corrección, el juego puede ser detenido en cualquier momento y pasar a una pantalla de control con todas las banderas, contadores y marcadores.

Es un buen competidor para el Quill y sus ayudas. Pero el GAC también tiene sus aditamentos, aunque menos conocidos.

Una de las principales ayudas al GAC es el librito «GAC Adventure Writers Handbook» (Manual del escritor con GAC), con 48 páginas llenas de información sobre gráficos, corrección de errores, rutinas especiales para su uso con Amstrad, Spectrum, Commodore, y BBC, y, sobre todo, con técnicas para mejorar las cargas múltiples.

También una pequeña casa de soft llamada **The Essential Myth** ha sacado una cinta de utilidades llamada **Gacpac**, que además de revelar varias poderosas, pero totalmente desconocidas rutinas, (o indocumentadas en el manual del GAC), contiene técnicas muy avanzadas de su uso.

Lleva también el **Finisher** que te permite incorporar sets de caracteres y un dibujo de título; el **Compacker** que es a la vez un potente compresor y acelerador de respuestas; el **Saved Game Creator**, que te permite probar tu aventura desde cualquier localidad, y el **Extractor**, una base de datos con la que puedes editar aventuras completas.

Todas estas ayudas fueron creadas para poder hacer la aventura «**Book of the Dead**»,



INDIANA JONES



3D GALAX

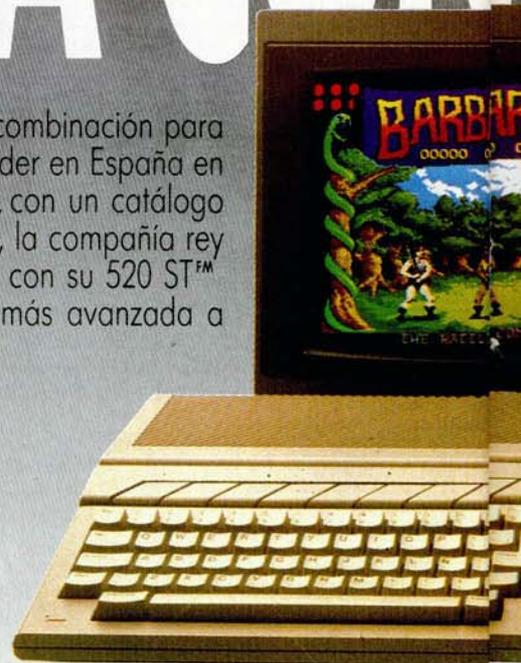


KARATE MASTER

JUEGA CON

ATARI y ERBE. Una perfecta combinación para tu diversión. ERBE, la marca líder en España en el mundo de los videojuegos, con un catálogo de primerísima línea, y ATARI, la compañía rey por tradición en este campo, con su 520 ST^{FM} que incorpora la tecnología más avanzada a

ATARI 520 ST^{FM}
69.900 PTAS. + IVA
 (INCLUYE BARBARIAN)



pero ahora están a disposición de todos, de momento sólo para Spectrum.

Con todo este equipo, el GAC es ahora una utilidad muy apetecible.

BIRO DE RAM JAM

El **Biro** es la nueva utilidad para aventuras de la casa **Ram Jam** y está pensada para permitir escribir sin conocimientos de programación.

Tiene la ventaja de que permite estructurar la aventura de una forma que la hace parecer más una historia que una mera sucesión de acertijos.

También se especializa en la creación de personajes pseudointeligentes, dándole a cada uno una zona por la cual se mueve aleatoriamente y con una frecuencia determinada.

Para cada personaje tienes una lista de «fuerza», «energía» y «habilidad», pero también el original «deseo del corazón» que determina qué objetos y localidades prefiere sobre todos.

Además tienes el factor «Actitud» que le indica cómo debe reaccionar para con los otros personajes si se encuentran.

Todos estos factores los tiene también definidos el jugador y los otros personajes reaccionan para con él como si fuera otro más.

Pero el **Biro** se deja sólo bajo licencia por Ram Jam, quien insiste en mantener el control de todo lo que con él se produzca.

Para ello hay que mandar el juego termi-



nado para un atento escrutinio y si no lo consideran de su agrado... lo destruyen.

Un ejemplo de una buena aventura con el Biro es **Twice Shy** (doblemente tímida) y es sobre carreras de caballos.

THE MAGIC SCRIBE: USANDO LA MAGIA

El **Magic Scribe** (El Amanuense Mágico) está producido por **Atlantis Software** y anunciado como «más de 100 localida-

des, con monstruos, tesoros ocultos y magia».

con monstruos, tesoros ocultos y magia».

Trae un menú donde lo primero que se te pregunta es el nombre de tu aventura y enseguida el número de localidades. Luego tienes 31 caracteres para añadir al ya presente «estás en...» y debes definir de entrada las conexiones entre ellas.

Luego se te pregunta a dónde quieres ir a parar si usas la «magia» que parece ser una especie de teletransporte.

Puedes crear hasta 30 monstruitos, pero son sólo diferentes por los nombres y su fuerza.

Objetos puedes tener hasta 100, pero sólo de 27 caracteres de largo. Puedes, eso sí esconderlos o hacerlos visibles al entrar en la habitación. También debes definir si se supone que son tesoros, armas o llaves.

Los mensajes que el jugador recibe durante la aventura sólo pueden tener dos líneas, pero puedes meter tantos como te lo permita la memoria disponible.

El vocabulario es muy limitado y no puedes añadir nada excepto la famosa palabra «mágica».

De todo lo anterior resumimos que con este Parser sólo se pueden crear juegos muy simples, del tipo de recoger o distribuir objetos y que no añade nada nuevo para un programador competente, pero tampoco tiene nada que pueda atraer al no-programador que necesite un almacén más sólido donde colgar su aventura.

LOS REYES

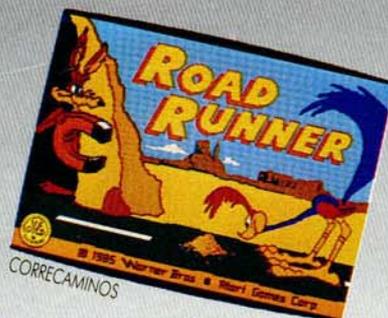
un precio excepcional. Tecnología y software para mantener tu entusiasmo y tu ordenador encendidos durante muchas, muchas horas. ATARI y ERBE, la mejor combinación para tus ratos libres.



TRAILBLAZER



GAUNTLET



CORRECAMINOS



Los Reyes del Videojuego.

El mundo de la aventura

ABS: UN BUEN BASIC

Adventure Building System te permite escribir en Basic, pero luego el programa tiene un generador que pasa tus data a Code, con lo cual tu juego alcanza casi la velocidad del Quill o del GAC.

Antes debes tener tu aventura muy clara y bien planeada para poder irla entrando según se te pida por el generador de Código Máquina.

Tienes como ayuda un juego corto que puedes cargar, jugar y ver cómo funciona.

Hay un pequeño engorro, y es que tienes que usar tres cintas en blanco a la vez; una para el cargador de Basic y para cuando el juego esté terminado; otra que es la que recibe el código generado y otra que contenga las partes de Basic que necesitas.

Puedes poner buenos gráficos a pantalla partida y retirarlos a voluntad durante el juego. También tienes Ram Save y Ram Load.

Puedes usar hasta 65 localidades, con la posibilidad de, sólo alterando una línea del basic, subir el número. La tabla de objetos te permite manejar hasta cincuenta.

Las instrucciones dan completos detalles sobre cómo estudiar la aventura de prueba para ver cómo funciona el ABS.

En general se nota el esfuerzo, trabajo y buen hacer que ha requerido este programa



con el cual, cuando le hayas cogido el trancillo, y siempre que tengas tu juego claramente concebido antes (y eso te lo enseñaremos), podrás crear buenas aventuras, que además pueden llevar ese «toque» personal difícil de obtener con otros Parsers más estrictos.

El sistema de gráficos es bueno y fácil de usar.

Es importante que recuerdes que se necesita saber de programación para poder sacar el mejor partido de esta utilidad.

EL PAW NOS DEJA K.O.

Lo último de **Gilsoft** es el **Professional Adventure Writing System**, más conocido por **PAW** o **PAWS** y es el fruto de más de un año de trabajo del equipo completo de Gilsoft.

En la parte técnica tenemos a los ya conocidos Tim Gilberts, Graeme Yeandle y Philip Wade. En los gráficos a D. Peeke, M. Maddocks y A. Williams y en la parte comercial al director Howard Gilberts.

Es muy potente, te permite producir una aventura de la forma exacta que tú elijas, con un Parser que cubre casi todo lo que puedas desear; como hablar con los otros personajes o incluso crear personajes con cierta inteligencia artificial, con todos sus movimientos controlados por subrutinas separadas para una mejor claridad.

Puedes tener en memoria hasta cinco sets diferentes de caracteres, además del propio del Spectrum y alternarlos durante el juego. Estos caracteres pueden ser escogidos de entre 22 fuentes diferentes y además puedes crear los tuyos propios.

La presentación de pantalla la puedes elegir entre cuatro formas diferentes, con gráficos o sin ellos y con scroll o fijos.

El intérprete entiende hasta las cinco primeras letras de cada palabra, permitiéndote una gran variedad en el vocabulario.

El input del jugador permite incluir un verbo, dos nombres, dos adjetivos, un adverbio, una preposición y hasta una forma especial para dirigirte a otros personajes, y puede tener una longitud de hasta 125 letras si así lo deseas.

Se permite también el uso de IT o THEM, que en castellano vendría a ser como el poder decir «coge la espada y la limpias», sin necesidad de volver a teclear «espada».

Tienes 108 acciones y condiciones para manipular el juego y para ser manejadas en las 254 tablas de procesos independientes que contiene.

Hay 54 mensajes del sistema, modificables a voluntad y 255 banderas, algunas de ellas de control múltiple.

En los gráficos tienes líneas elásticas que te permiten una mayor precisión.

También puedes hacer llamadas a programas externos, bien sean en Basic o en Código Máquina.

Pero toda esta maravilla tiene dos manuales que suman 138 páginas que debes estudiar muy bien para sacarle el máximo partido.

Todo lo anterior es sólo un resumen, para una mejor comprensión y por su importan-

cia, tenemos previsto un estudio separado del PAW y luego en la sección técnica una ampliación más detallada.

Y ahora, ya provistos de estos útiles, pasaremos a describir en los próximos números, las técnicas de planeamiento y creación de un guión que merezca la pena ser convertido en una aventura.



PROGRAMAS FAMOSOS PRODUCIDOS CON PARSERS

Boggit, Robin of Sherlock, The Colour of Magic, Bored of the Rings, The Very Big Cave Adventure, Apache Gold, Drácula, Buggy, Terrormolinos, por citar sólo unos cuantos que demuestran lo que se puede hacer con estas utilidades.

En España, casi todos los escritores o han usado uno, o lo están usando, o están estudiando alguno para su próxima producción. De momento, el más usado ha sido el GAC (El Quijote, Megacorps), pero nuestros autores están ahora en vías de utilización del PAW, lo cual nos da una muestra de su afán de superación y de hallarse en primera línea.

Quill
Illustrator
Patch
Press
Paw
Gac

HILSOFT.
Park Crescent, Barry, S. Glamorgan.
CF-6 8HD
ENGLAND

INCENTIVE SOFTWARE
2 Minerva House, Callera Park
Alder Maston, Berks
RG-7 4QW
ENGLAND

Ayudas al
Gac

ESSENCIAL MYTH
54 Church Street, Tewkesbury,
Glos
GL20 5RZ
ENGLAND

Biro

RAM JAM CORPORATION. (Sólo se concede bajo licencia).
INVERSION
9 Glebe Close, Sound Fouth End,
ESSEX
ENGLAND

Magic
Scribe

MR. TOM FROST
61 BAILIE-NORRIE
Crescent, Mont Rose, Angus
DD10 9DT
ENGLAND

ABS

El mundo de la aventura

RADIOGRAFÍA DE UNA AVENTURA

En esta entrega empezaremos a conocer una serie de criterios que nos servirán para valorar una aventura y que debemos tener en cuenta a la hora de hacer la nuestra propia.

Un buen arcade nos ofrece desde sus comienzos una serie de valores por los cuales podemos hacer un juicio rápido sobre su calidad; pero muchos de estos parámetros no están presentes en una aventura, o se nos revelan mucho más lentamente, haciendo su valoración más subjetiva y difícil.

¿Qué constituye una buena aventura? ¿Qué ingredientes la hacen atractiva e interesante para el jugador?

Como es lógico, no podemos usar nuestra opinión sobre el movimiento, la respuesta al joystick, la calidad de animación o la suavidad del scroll, etc.

Por otra parte el sonido y los gráficos se aprecian de una manera muy diferente a los de un arcade.

Otros factores, tales como la originalidad, el argumento, la dificultad y la adicción, no se nos revelarán sino hasta más tarde, cuando conozcamos un poco más a fondo el juego.

Por eso hay que tener siempre en cuenta que el peso de una aventura descansa sobre todo en la palabra escrita y su atractivo se basa en algo tan sutil como el que se cree o no una

«atmósfera» que envuelva al jugador.

Esta atmósfera está dada en una aventura por el balance exacto entre la fuerza de la historia o argumento, la calidad de las descripciones, el interés o atractivo de los acertijos o problemas a resolver, y la perfecta interrelación de los gráficos con el tema tratado.

Historia + Descripción + Problemas + Gráficos = Atmósfera

EL GUIÓN

Las aventuras, al carecer del impacto de la acción de los arcades, necesitan una buena historia central.

Temas hay muchos, y ya hemos visto en esta serie cómo abarcan desde la prehistoria hasta la época espacial, y desde el prosaico mundo de los negocios hasta el misterioso de la magia. Pero la predilección por uno de estos temas es algo muy personal y no nos puede servir para valorar una aventura.

Tampoco es fundamental la originalidad, aunque es muy valiosa. Pero todos hemos visto muchas aventuras que cogen un viejo tema, y le dan otro enfoque; quizá el ejemplo más claro de esta situación en la Aventura Original o Colossal Cave, cuyo tema se ha repetido con éxito en muchas otras aventuras que han sido muy bien aceptadas, aunque en el fondo se reconoce el tema algo disfrutado.

A pesar de la complejidad del guión, generalmente el objetivo a alcanzar suele ser bastante similar. La meta es, con mucha frecuencia, la recolección de tesoros o también el salir triunfante de una apurada situación o el rescatar a alguien o algo.

De todo ello hay muchas variantes, pero es curioso ver cómo si hacemos una pequeña selección de aventuras, podemos agruparlas en:

1. Recoger objetos: Aventura Original, Spiderman, Hulk, Don Quijote, Mordon's Quest.
2. Rescatar a alguien o algo: Yenth, La trilogía Ket, Forest of the world's end.
3. Derrotar a otro ser: El Hobbit, Custer's Quest, Lords or Midnight.
4. Salir de una mala situación: Return to Eden, Diosa de Cozumel, Terrormolinos, Urban Upstart.

Por supuesto que valen las mezclas de todo tipo, pero el guión original debe ser

siempre el más fuerte, y cualquier subguión que nos lleve en otra dirección debe retornar al tema central una vez acabado su efecto. De otro modo la aventura llega a hacerse incomprensible para el jugador.

En este guión central no debe haber anacronismos o saltos en el tiempo sin razón aparente, es decir si estás en la época romana no podrás, sin una buena explicación, usar una pistola.

Tampoco deben crearse situaciones ilógicas, aunque a veces se introducen a propósito, pero entonces el jugador debe estar ya avisado, o bien del carácter mágico del juego, o de los poderes de uno de los personajes.

Incluso cuando se usa la magia, advertiremos que ésta se usa siempre dentro del contexto de sus propias reglas. Es por eso que los juegos con magia tienen sus conjuros especiales para cada poder, y una serie de leyes internas que hay que ir descubriendo.

También es importante la continuidad. En una buena aventura hay siempre un principio, una parte media y un final acorde al esfuerzo. Es decir, la meta final debe estar siempre clara y presente, y la acción debe moverse lógicamente desde el inicio a su término adecuado.

En resumen: un guión fuerte, atractivo y lógico.

OBSTÁCULOS Y PROBLEMAS

Si la aventura tiene una buena historia y descripciones fabulosas pero nada más..., entonces es aburridísima.

Al aventurero le hacen falta obstáculos para alegrarle la vida: los problemas a resolver son lo que capta el interés del jugador y lo que le ha llevado a jugar.

Toda la belleza descriptiva del mundo no compensa la falta de obstáculos; sin ellos el resolver la aventura es como una viaje turístico por una tierra imaginaria, no una verdadera aventura.

Y es curioso, pero siendo los obstáculos o problemas o acertijos (como queramos llamarlos) el corazón de una aventura, aquí es donde los mayores fallos se encuentran.

Veamos cómo funcionan. El héroe tiene su meta. Pero para llegar a ella debe vencer una serie de pruebas que bloquean su camino.



```
I'm in a Kitchen. Things I see:
Microwave Oven, Food Blender, Open Chute,
GIZMO the little MUGWAI, Drawer, Blended
Grealin, Cooked GREMLIN in Microwave.

Exits: EAST
*****
WHAT NOW? LOOK GIZMO
O.K.
<EXIT ENTER> P
<EXIT ENTER>
```

El mundo de la aventura

En una novela o historia corta, el escritor manipula a su personaje para que pueda sortear esos obstáculos. Es decir, el escritor le «dice» al lector cómo actúa su héroe.

En la aventura el jugador es (o actúa como) el héroe; así, el escritor, en vez de decirle al jugador qué hacer, le deja experimentar hasta que descubra la solución o soluciones que él mismo le ha dejado.

Para que el jugador pueda honradamente descubrir esta solución por sí mismo hay dos reglas básicas que toda aventura debe seguir:

A. El obstáculo debe ser lógico: No se puede bloquear el paso de un explorador del desierto con un oso polar.

B. La solución debe ser lógica: Un hombre desarmado no puede derrotar a un oso polar en un combate cuerpo a cuerpo.

Todo obstáculo crea un conflicto. Y estos conflictos están en contra de la misma naturaleza humana del aventurero por lo que le provocan sentimientos muy básicos.

Estos sentimientos suelen ser: miedo, ira, tentación, frustración, deseo, rechazo, etc. Y cada obstáculo, para poder captar plenamente el interés del jugador a resolverlo, debe ser capaz de evocarlos, pues ellos son la más exacta definición de la aventura.

Hay varias clases de conflictos capaces de generar esos sentimientos en el jugador. Se pueden resumir en:

1. Conflictos con lo sobrenatural = fantasmas y apariciones.

2. Conflictos con seres humanos = guardianes.

3. Conflictos con otros seres vivientes = animales.

4. Conflictos con entidades no vivas = máquinas.

5. Conflictos con fuerzas naturales = tormentas, etc.

6. Conflictos con fuerzas sociales = aislamiento, morales.

7. Conflictos contigo mismo = conciencia.

En las aventuras interesantes se dan muchos, si no todos, estos tipos de obstáculos. De otra forma, si sólo se nos ofrece el mismo tipo de conflicto, el jugador entra pronto en esa temida situación de «visto uno, vistos todos».

Hay veces en que se combinan dos o más tipos de conflicto en un solo problema. Por ejemplo, imaginemos al aventurero enfrentado al problema de un guardia de prisión que tiene una información vital que dar.

A. Para escapar de la prisión, el

guardia tiene que ser puesto fuera de combate.

B. Pero para obtener la información debe ser tratado con guante blanco.

Trata de imaginarte las acciones que serían posibles para que el aventurero pudiera lograr las dos cosas.

Este tipo de dilemas es el que ofrece una buena aventura.

Para ello se requiere una buena lógica. Piensa que exploras una tierra de la cual no sabes nada, por lo que deben darte todas las facilidades y la información necesaria para poder progresar y no ofrecer contradicciones que te mareen.

Tomemos como ejemplo un escenario situado en una estación espacial. Pues bien, debe proveerse al jugador de protección contra el vacío si se le hace salir al exterior. Porque la mayoría de los buenos aventureros (entre los que te incluimos), pasarán mucho tiempo buscando algo parecido a un traje espacial antes de arriesgarse a abrir las puertas estancas y se sentirán muy engañados o frustrados si se descubre que el escritor ha olvidado la necesidad de protección y que resulta que se puede vivir tranquilamente sin traje en el espacio. Hay que evitar ese tipo de aventuras que no llegará realmente creíble a la mente del jugador.

Otro error bastante frecuente es confundir la dificultad o profundidad de un problema con la simple búsqueda y uso de la exacta palabra. Eso sólo encubre el mal uso del Parser o escasez de miras. Y en esto caen muchas aventuras donde lo único que hay que hacer para vencer un «dificilísimo» obstáculo es dar con la palabra exacta pensada por el escritor.

Tampoco hay que confundir complejidad con una solución ilógica. Con frecuencia vemos soluciones que son físicamente imposibles. Incluso en el tan jugado «The Mural» es posible meter tu cuerpo humano dentro de un buzón de correos y entonces, cuando estás ya dentro, te convierten en un ratón.

El nivel de dificultad de los problemas también debe estar cuidadosamente medido, pues es muy fácil poner pruebas muy difíciles, casi insolubles; tan fácil que en muchas aventuras se trata de compensar un guión bastante flojo con tales dificultades en los problemas, que nos vemos obligados a hacer un prematuro reset.

Para mantener el interés del jugador, el nivel de dificultad se debe ir elevando a medida que se progresa en la aventura. El vencer un obstáculo para luego meterte en otro un poco más difícil es lo que te da esa sensación de reto y además sirve para poco a poco ir aprendiendo el «estilo» del escritor. Si el nivel se aumenta gradualmente, el jugador irá aprendiendo acerca de ese mundo creado para él a medida que progresa y al crecer su experiencia, estará listo para otros problemas que requieran un mayor conocimiento de ese mundo.

Al llegar a los problemas finales ya estará listo para usar todo lo que sabe y



enfrentarse con ellos con un mínimo de posibilidades.

Con ello pasamos a un problema muy delicado: el obstáculo final, el que debe poder ser resuelto solo si ya lo han sido todos los demás, pero que no debe ser tan difícil que no se pueda resolver. Y una buena aventura no debe darnos sólo el mensaje de «felicidades», sino también alguna información adicional que nos aclare del todo la lógica que había detrás de los enigmas que resolvimos a veces por pura intuición, sin saber exactamente cómo.

También es importante la forma como están escalonados los obstáculos. Hay aventuras que obligan al jugador a resolver un enigma antes de poder pasar a la siguiente localidad, donde se encontrará con otro y así sucesivamente.

Es mejor el dejar al jugador moverse más o menos libremente, pues así se puede hacer una idea del área de juego y de sus problemas. Es la técnica de los problemas coincidentes y es preferible porque al tener que hacer las debidas conexiones mentales entre varios objetos y los varios problemas es mucho más satisfactorio que simplemente tratar de usar cada objeto en turno para un mismo problema hasta que la cosa funcione.

La originalidad de los problemas también es importante. No nos dejemos engañar por los mismos viejos problemas disfrazados de modernos. Tal ha sido el caso de muchos de los primeros problemas de la Aventura Original que hemos visto reciclados en tantas otras.

Resumiendo lo ideal en los problemas de una aventura:

1. Que sean de varias clases.

2. Chequear lo apropiado del obstáculo dentro del contexto.

3. Chequear lo apropiado de la solución.

4. Ver si se ha dado al jugador la suficiente información.

5. Ver si los obstáculos son muy difíciles o casi insolubles desde el comienzo o si van aumentando gradualmente.

6. ¿Puede el jugador dar con la solución sin tener que decir exactamente la palabra correcta?

7. ¿Puede el jugador moverse libremente y hacerse una idea de lo que se espera de él?

8. ¿Son originales o disfrazados de otras?

Pero para que tu aventura alcance toda la calidad que deseas, debes tener en cuenta muchos otros factores. De ellos nos ocuparemos en los próximos capítulos.

El mundo de la aventura

En el número anterior, comenzamos a analizar los aspectos que hacen que una aventura resulte o no interesante. En este capítulo seguiremos estudiando todos estos aspectos.

LA DESCRIPCIÓN

El tipo de escenario que se ofrece al principio del juego puede variar mucho, pero como regla general, se te dará una descripción de dónde estás, qué es lo que está pasando, quién se supone que eres, por qué estás allí y cuál es el objeto de tu misión.

La calidad de la descripción es fundamental para la creación de una atmósfera.

Veamos estas dos formas:

A. Estás en una pequeña cueva donde ves a un hombre muy viejo sentado cerca al fuego.

B. Has entrado en una caverna rocosa al pie de una gran montaña. El interior está bañado por el tembloroso resplandor de una chisporroteante hoguera. En el momento de tu llegada, una oscura figura que estaba calentándose cerca al fuego, se levanta y se gira hacia ti. Es el cruel viejo al que llaman «el Ermitaño»; quien apuntándote con un nudoso dedo exclama...

Es evidente en este exagerado ejemplo que la segunda forma va creando un clima y una Atmósfera de la que carece el primero, y es que la descripción de las localidades en una aventura es de importancia excepcional, y deben dar un clima en el cual el jugador se sienta inmerso desde el comienzo. Ellas pueden ser el factor que haga que se aburra pronto o por el contrario el que le anime a esforzarse en participar.

Pero no siempre una larga descripción es la mejor. Aunque es verdad que en general ofrecen más información al jugador, si las palabras están mal escogidas o no se logra dar con el tono adecuado, o aportar algo al tema, lo único que ofrecen es aburrimiento y pérdida de memoria en bytes.

RADIOGRAFÍA DE UNA AVENTURA

Andrés R. SAMUDIO

LA JUGABILIDAD

La atracción de una aventura depende mucho de su fiabilidad para jugarla. Esto no quiere decir que tenga que ser fácil, sino que se debe dar al aventurero un trato justo. Es fundamental que el juego pueda ser seguido fluidamente.

Casos negativos:

A. Si hay 20 localidades y nos matan sin motivo aparente en 10 de ellas.

B. Si hay 200 habitaciones y sólo 5 verdaderos problemas.

Debe darse desde el principio acceso a varias localidades y a varios objetos, puesto esto le da al jugador ánimo para enfrentarse a lo más duro.

Ejemplo de jugabilidad:

Estás en la vacía celda de una prisión. Sólo hay una puerta con un firme candado y una ventana con fuertes barrotes.

mal: Remueve las barras a mordiscos y sal por la ventana.

correcto: examina barras = hay una un poco suelta.

arranca barra = el vigilante entra en la habitación al oírte mover la barra.

Golpea al vigilante con barra = cae aturdido.

Salir de la habitación, etc.

Tampoco hay por qué darle sólo una oportunidad, pues a lo mejor tienes la barra y no sabes qué hacer, si atacarlo o alguna otra cosa.

Entonces se puede provocar el ataque con: el vigilante te mira y pregunta enojado qué es lo que estás haciendo.

Todo lo anterior, unido a lo dicho en los problemas, es lo que hace que nuestra aventura tenga una gran jugabilidad y nos veamos atraídos hacia ella una y otra vez.

LOS PSI = PERSONAJES PSEUDOINTELIGENTES

En una aventura se pueden poner muchos tipos de personajes pseudo-inteligentes. Cada uno tendrá sus preferencias, pero lo que debe quedar claro es que deben formar parte de ese mundo.

Pero, ¿cómo se hacen reales estos PSI?

Para darles un mayor realismo, se pueden realizar algunas características de estos personajes dándoles varios parámetros.

Tomemos, por ejemplo, la fuerza. Supongamos que lo hacemos más fuerte que el aventurero, y, por ello, capaz de levantar objetos que aquél no puede. O



incluso ayudarlo a llevar algo que no puede cargar solo. Esto da realidad.

O con la inteligencia. Es algo que se necesita obviamente para acabar una aventura. Pues dotemos al personaje con ella. Supongamos que estamos atascados en una parte del juego, entonces, en vez de tener que pedir ayuda al ordenador con el comando Help o Ayuda, uno de los PSI puede darnos su consejo, suponiendo que esté presente, y según nuestro anterior comportamiento con él. Si se sienta a cantar sobre oro, pues... ¡mala suerte!

Otro parámetro del que se les puede dotar es de alguna habilidad particular o destreza para esquivar obstáculos o para combatir.

Y para una realidad aún mayor, estas características se pueden combinar, haciendo que el personaje se vea afectado por las variadas situaciones del juego. Por ejemplo, el comer y beber en gran abundancia puede disminuir la inteligencia, pero aumentar la fuerza. El encontrar libros en una librería y leerlos puede aumentar su inteligencia, etc.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, podremos apreciar en los juegos si los personajes se comportan adecuadamente y cómo influyen en la Atmósfera. No no dejemos impresionar por enormes descripciones o por gráficos tipo holograma (que más quisiéramos). Seamos capaces de valorar también un poco de sentido común y una buena programación.

GRÁFICOS

El tema de los gráficos ha sido siempre uno de los más debatidos por los aventureros, con partidarios en pro y en contra, y exageraciones por ambas partes. Pero, poco a poco, se han ido imponiendo y hoy día no se considera vendible una aventura sin gráficos.

El problema surge por la enorme cantidad de memoria que usan y por las limitaciones actuales en la realización del dibujo.

Ello hace que, la mayoría de las veces, los gráficos sean meros esquemas, lo que aprovechan los detractores para argumentar que una buena descripción es mucho mejor, pues deja a la mente del jugador toda su capacidad para imaginarse un mundo mucho más completo que el sugerido por un simple dibujo.

Con la llegada de ordenadores más potentes y con mejor capacidad de tratar los gráficos, este problema es fácilmente resuelto y se pueden obtener excelentes dibujos que añaden mucho atractivo a las aventuras. De momento, esto está casi logrado en los de 16 bits.

Pero siempre hay que recordar que cuando se trata del ordenador medio actual, y en nuestro caso del Spectrum, el viejo dicho de «un dibujo vale mil palabras» se torna en «un dibujo CUESTA mil palabras» (en la memoria). Todo se reduce entonces a un delicado balance entre la memoria gastada por el gráfico y lo que éste aporta a la aventura.

Un gráfico debe formar parte integrante del juego, es decir, debe aportar información al jugador y no sólo ser un bonito dibujo. Todos los objetos allí representados deben estar al alcance del jugador y, si son cogidos por éste, no permanecer en el gráfico.

Resumiendo. Los gráficos están aquí y se han hecho imprescindibles. En los mejores ordenadores se puede llegar a un grado de perfección que los haga comparables a la más florida descripción en texto. Pero al gráfico debe exigírsele que esté allí por un motivo concreto, que forme parte del guión y que añada algo a la información que se da al jugador.

No dejarnos engañar por bonitos dibujos que tengan poco que ver con la historia y con muchos objetos que el jugador no pueda manipular después.

ESQUELETO O ENTRAMADO DE UNA AVENTURA

Como todo en la vida, las aventuras tienen sus reglas no escritas, pero universalmente aceptadas, que las hacen más jugables y valiosas. Es importante que sepamos si están disponibles en nuestra aventura a valorar.

Save

Resolver una buena aventura puede requerir varios días, incluso meses. Sería una verdadera pérdida de tiempo si en cada sesión de juego tuviésemos que

empezar de nuevo. Por tanto, es indispensable que haya una opción de Save y Load del juego en cualquier momento.

El Save puede ser a memoria externa, sea cinta, microdrive o disco, o puede hacerse a la Ram del propio ordenador.

Esta última forma se está usando mucho actualmente, y es muy útil en caso de que se vaya a intentar algo peligroso o difícil en la aventura. Es muy rápida y no requiere el tener que manipular otros aparatos. Con ello tu posición actual y todos sus parámetros se guardan en la Ram, y si algo falla y te matan, puedes, con un sencillo Load, tener tantas oportunidades como desees.

Examina y mira

Toda buena aventura debe incluir la posibilidad de examinar objetos o cualquier otra cosa que se describa, y darte como respuesta una descripción más detallada que te ayude en el juego o incluso una clave indispensable.

El comando Mirar o similar es importante para situarte dentro de una aventura. Si llevas mucho tiempo intentando resolver un problema, puede que ya no recuerdes con exactitud dónde estabas o desees una nueva descripción del lugar. Se puede hacer que al Mirar veas el dibujo otra vez, o no.

Ayuda

Es menos obligatorio, pero las buenas aventuras te proporcionan alguna.

Hay momentos en que el mismo escritor sabe que la cosa está difícil o que quizá el jugador necesite un cierto estímulo. Entonces se prevee que, si en esos momentos teclea Help o Ayuda, obtenga alguna clase de recompensa.

Puede ser una ayuda clara o dada en forma críptica o incluso, si no se considera necesaria la ayuda en esos momentos, alguna broma o comentario sobre la capacidad del jugador.

Inventario

Tecleando este comando u otro similar (I), el jugador debe poder en cada momento ver los objetos que lleva y en qué situación los lleva. Puestos, encima, abiertos o cerrados, etc.

Oops!

Esta orden se está imponiendo cada vez más en el mundo anglosajón. Oops! es la exclamación inglesa para cuando has metido la pata o te has equivocado en algo casi sin querer. Tecleando este comando, el ordenador vuelve inmediatamente al momento anterior, es decir, te da una oportunidad de corregir tu error, aunque no hayas hecho ningún Save previo.

No a la muerte súbita

El que entres en una habitación o sitio, y te maten sin previo aviso, aparte de que tiene muy poca gracia, es totalmente ridículo, frustrante y disminuye considerablemente la calidad del juego. Sin embargo, es una situación común en muchas aventuras.

Hay que huir de esas aventuras, la muerte fulminante es señal de mala lógica interna. El juego limpio es uno de los

mejores criterios para juzgar una aventura.

Como resumen final pondremos los puntos que, por votación, consideran más desagradables 1.600 de los miembros del prestigioso Adventurers Club de Londres (sociedad a la que estamos orgullosos de pertenecer desde su fundación).

1. Los malos gráficos y los sin relación con la historia.
2. Problemas ilógicos.
3. Laberintos muy complicados.
4. Herroress de Hortografía.
5. Finales pobres y sin la merecida recompensa.

Y otra lista sobre las cosas a evitar en las aventuras, publicada en la revista Contact, la única y más completa dedicada «sólo a escritores de aventuras»:

1. Evitar el aburrimiento. Mantenga al jugador siempre en vilo.
 2. Evitar la falta de lógica.
 3. Evitar malas o pobres descripciones, trate de crear siempre una atmósfera.
 4. Evitar los laberintos complicados. Son un mal rollo.
 5. Evitar los errores obvios. Pruebe su juego hasta la saciedad.
 6. Siempre incluir una rutina de Examine, incluyéndolo todo.
 7. Evitar los malos gráficos. Son muy aburridos y peor si se dibujan lentamente.
 8. Evitar la muerte instantánea y sin previo aviso. No es justo.
 9. No usar una rutina de llevar cosas que se ilógica. No es lo mismo llevar un piano que una pluma.
 10. Evitar los guiones idiotas. Hay una aventura en la que se te obliga a capturar, matar y cortar a trozos una rata para poder encontrar una llave.
 12. Incluir la facilidad de poder cambiar el colorido de la pantalla (?).
 13. Evitar el silencio total. Si el ordenador tiene sonido, ¡úselo!
 14. Evitar los eventos (cosas que pasan) aleatorios o incontrolados. Al poco rato el jugador empezará a aburrirse.
 15. Evitar ser pedante. Use matar en vez de exterminar. O tener en vez de poseer.
 16. Evitar un comienzo muy fuerte. Deje al jugador moverse algo libre y déle un poco de tiempo.
 17. Evitar el sarcasmo. No es un sustituto del humor.
 18. Evitar la discriminación sexual.
 19. Evitar un escenario muy pequeño.
 20. Evitar el uso de palabras raras necesarias para resolver problemas. Dar al jugador una lista de los verbos usados.
- Bueno, desde este momento ya te consideramos un experto a la hora de distinguir una buena aventura, y también esperamos que si estás escribiendo tu propio juego, sepas lo que es deseable y lo que hay que evitar.
- Ahora pasaremos a enseñarte o recordarte todas aquellas cosas que facilitan el jugar una aventura, desde cómo hacer un buen mapa hasta los más retorcidos y últimos trucos. Pero eso en el próximo capítulo.

EL MAPA (I)

En esas tierras de frontera y misterio que llamamos aventuras hay algo sin lo cual no puedes vivir: UN MAPA.

El navegar sin uno es como intentar escalar el Everest sin cuerdas.

Como cualquier viajero en un territorio desconocido, en una aventura debes prepararte para lo misterioso y lo peligroso, adquiriendo hábitos y maneras de pensar que te faciliten el triunfo. Hay que ser inquisitivo, persistente, cuidadoso y estar preparado para lo más inesperado.

Recuerda siempre: alguien o algo allá afuera, tiene grandes deseos de pillarte.

Aunque hagas o no otras cosas, hay una que es fundamental que sepas hacer: UN MAPA.

Hacer un mapa acelerará el proceso de resolución de una aventura, porque te evitarás un montón de inútiles paseos por

los mismos paisajes sin ir a ningún sitio. Hacerlo no es tarea pesada, ni quita mucho tiempo, y las ventajas son considerables.

Por eso al jugar tu aventura debes tener siempre a mano papel y lápiz.

El jugar sin mapa te puede traer, entre otros, los siguientes problemas:

1. Que te encuentres perdido sin remedio en algún sitio. ¡No digamos ya si te encuentras con un laberinto!

2. No seas capaz de recordar dónde estaba o donde dejaste ese importante objeto que **ahora** necesitas desesperadamente.

3. ¿Dónde está aquella habitación que dejamos para explorar más tarde?

Hay varias formas de hacer un mapa y pronto encontrarás la que te resulte más cómoda. En general, al llegar a una localidad, pinta una caja o un círculo y ponle un número. Dentro pon una etiqueta que la distinga claramente de las demás (El Estudio, Habitación Negra, etc.), luego añade los objetos y personajes que en ella se encuentren y, por último, las salidas que parten de allí. En otra hoja pon el número y los comentarios más extensos sobre los problemas que creas encontrar: algo en el texto o incluso en el dibujo que te llame

la atención, etc.

Haz una salida desde esa habitación y repite el proceso. Si puedes volver, debes explorar **todas** las direcciones posibles, recuerda que no sólo hay cuatro puntos cardinales, sino ocho, y también usa arriba y abajo. Prueba también las abreviaturas.

Una flecha situada en el lugar adecuado (Norte, Oeste, etc.) te servirá para comunicarla. Si la flecha tiene dos puntas ello indica que es de dos direcciones. Muchas veces es conveniente poner la abreviatura del punto cardinal justo en el sitio donde la flecha se despega de la caja, pues esto ayuda, sobre todo, a distinguir Sur de Abajo o Norte de Arriba. También para ello es conveniente usar en las direcciones arriba y abajo o bien un lápiz de diferente color o una especie de espectral. Figuras. 1 y 2.

En cuanto a los objetos, es importante ponerlos en la posición inicial en que los encontraste. Hay algunas aventuras que los sitúan aleatoriamente al comienzo, pero son pocas porque el resolver los problemas depende a veces de encontrar el objeto adecuado en la habitación correcta y si no está allí, el juego puede hacerse insoluble.

Con este fácil método, pronto tendrás una visión muy correcta de ese nuevo mundo, podrás moverte con facilidad y, sobre todo, podrás dedicarte de lleno a resolver los problemas sin andar por ahí perdido. También si dejas caer algo, o te

ENTREVISTA

Mr. HOWARD GILBERTS "ESPAÑA NECESITA SUS PROPIOS CREADORES DE AVENTURAS"

La aventura está en auge. Tenemos ya algunas donde escoger y una completa serie en marcha.

¿Qué nos faltaba?... Una entrevista en exclusiva con los padrinos de la aventura inglesa: Gilsoft.

Gilsoft ya es conocida para nuestros lectores como la casa inglesa que más se ha preocupado por ayudar al escritor de aventuras. De ella son el Quill, el Illustrator, el Patch, el Press, Characters y últimamente el PAW.

Podemos decir que sin ella el panorama británico de las aventuras sería muy diferente, o casi inexistente.

Mr. Gilberts aún hablaba de «No business... sólo Relax»; pero tras dos tardes (las mañanas se las pasaba nadando y poniéndose rojo-

tomate), al fin le hicimos comprender el crucial momento por el que pasaba la aventura en España y accedió a hablar para nuestros lectores.

Así pues, nos sentamos cómodamente con nuestro block de notas, pusimos la grabadora en marcha, preparamos la cámara y:

—Mr. Gilberts, «El mundo de la aventura» ya ha tratado extensamente el desarrollo de estos juegos en Inglaterra y el papel de Gilsoft en ellas. Ahora hablemos de España, donde la aventura está iniciando su despegue, ¿qué opinión le merece este panorama?

—Mire, yo creo que sin escritores de aventuras españoles esta acción no prosperará. No se pueden nutrir para siempre de aventuras extranjeras. Cada pueblo tiene su propia identidad y sólo un escritor nativo puede dar con el adecuado «tono» para su público.



Mr. Howard Gilberts —director de Gilsoft—, junto a su esposa y Andrés R. Samudio, autor de la entrevista.

Esto es lo que Quill, y ahora el PAW, ha permitido en Gran Bretaña, que gran cantidad de personas con dotes creadora, pero sin conocimientos de programación, puedan crear sus propios juegos.

Haces que todas esas personas dotadas puedan también trabajar; no digo que todas destaquen, pero todos pueden tratar, y esto de por sí es mucho más interesante que un juego. Uno se puede divertir mucho haciendo una aventura para los amigos, pues la satisfacción es mayor al crear que al «usar», aunque sólo sea para impresionar a unos pocos.

ves forzado a ello, tu mapa detallado te ayudará a retornar rápidamente sin rodeos innecesarios.

“Primera regla de oro de la aventura: no importa dónde empieces tu mapa, siempre terminarás por salirte de la página.”

Pero no esperes que todos los mapas sean tan fáciles de hacer, las mentes de los escritores suelen ser un poquillo retorcidas, y el ir al Norte desde una localidad no significa necesariamente que el volver al Sur te lleve de vuelta a donde saliste. Y es que en muchas avenidas se emplea un sistema de «movimiento en una sola dirección». En estos mapas difíciles, no desesperes y piensa que el escritor **tuvo que tener un mapa propio** para poder hacer la aventura, y que **todas** las aventuras pueden ser mapeadas.

Bueno, supongamos que ya tienes tu mapa. ¿Es un buen mapa? ¿Es fácil de leer? ¿Puedes volver seis meses más tarde y todavía encontrar tu camino con él?

Si con frecuencia debes desandar lo andado o te pierdes y, en realidad, no tienes una buena idea de cómo es en general este sitio porque andas rodando, amigo: es que eres un mal mapeador.

Y los hay a montones, muchas veces sólo por desorden. Gente que hace sus mapas en la parte de atrás de un viejo

sobre o en una hoja suelta. Luego se pasarán más tiempo buscándolos o buscándoles un sentido, que jugando a la aventura.

Para hacer bien un mapa debes empezar por agenciarte hermosas y grandes hojas de papel. Si no las tienes, puedes pegar con cinta dos folios. Mantén esas hojas grandes para el mapa total y usa otras más pequeñas para ver cómo es de verdad esa nueva área en la que acabas de entrar.

Pero ten por seguro que con frecuencia tendrás que volver a hacerlo todo de nuevo. Desde este momento es necesario que asumas que esto es normal, **nos pasa a todos** y es fundamental para lograr un buen mapa. ¿No pretenderás hacer un buen mapa en limpio de una sola sesión, verdad?

También por virtud de la primera regla de oro notarás la tendencia a salirte por los bordes de la hoja. Bueno, acéptalo con resignación y usa otra hoja, ya las juntarás después.



Y es que muchos no saben lo satisfactorio que es no tener que andar buscando pedazos de papel para poder continuar el juego; y el saber en todo momento cómo se distribuye la aventura entera. Es uno de los requisitos imprescindibles para poder empezar a gozar en el mundo de la aventura.

De este grupo, estoy seguro, saldrán grandes escritores. En Gran Bretaña tenemos el caso de Fergus McNeill, uno de los más destacados programadores del momento y que trabaja para varias compañías; bueno, él no es un experto en programación; usa su propia versión del PAW, como antes usó el Quill. También están las señoritas de ST. Brides, que empezaron como un hobby y ahora tienen varias aventuras vendidas y podría citar muchos casos más.

—¿Cree que las utilidades como el Quill y el PAW deben ser ofrecidas al usuario español?

—Sin ninguna duda. Tenemos reservas en cuanto al Quill, porque creemos que ya ha cumplido su misión, pero ahora está un poco desfasado. En cuanto al PAW, queremos ofrecerlo traducido al castellano para que el usuario pueda sacarle todo el partido, y no me refiero a la sola traducción de las instrucciones, que por otra parte ya están, sino al propio programa en sí. En ello estamos trabajando ya, incluso hemos adquirido una ROM española.

Tenga en cuenta que creará una gran cantidad de trabajo y que las casas comerciales, al haber más juegos españoles, se beneficiarán. En Inglaterra ha pasado que una pequeña casa que había comenzado modestamente vendiendo aventuras hechas por no profesionales, ha ido ampliando su campo hasta llegar a ser hoy día bastante importante.

—¿No será el PAW demasiado compli-

cado de entrada?

—Eso depende de cada uno y de lo claras que queden las instrucciones y el tiempo que se les dedique. Aprender lo básico es muy sencillo y al ir usándolo se aprende cada vez más. Pero el nivel a que se llegue depende de cada escritor: el potencial ya está todo en el PAW.

Me gustaría contar el caso de una niña de 9 años que ha hecho una aventura llamada Mylock Holmes, quien vendría a ser el hermano de Sherlock. Es muy sencilla pero con un gran sentido del humor; pues bien, lo hizo para demostrar a sus padres que ella sí entendía el PAW. Tenemos en nuestra colección tanto su juego como la carta donde nos contaba su historia.

También tenemos cartas de gente que ha estado enferma o en paro por mucho tiempo y nos dicen que les ha servido mucho, aparte de como diversión, como un medio para sentirse que son útiles de nuevo.

Trato de dar la impresión con esto de que no sólo hay que verlo desde el punto de vista comercial.

—Entonces, ¿cree que en España habrá la suficiente demanda?

—Todo depende de la correcta comprensión del programa y de su lanzamiento. Gilsoft está interesada en acceder al público español, para el cual creemos que el PAW sería de gran utilidad; como le dije antes, ya está en marcha la versión en castellano.

—¿Proyectos futuros?

—Sólo retoques del PAW, según los usuarios vayan descubriendo sus posibilidades o apuntando mejoras. De momento, creemos que muy pocos llegan a utilizarlo en más de un 50 por 100 de su potencial. Quiero decir con ello que no creemos que haya más que hacer que no se pueda hacer con el PAW. En el actual momento, el PAW ha alcanzado el límite del Spectrum y no requiere muchas expansiones.

Al contrario que el Quill, que necesitaba otros programas de ayuda, el PAW es completo por sí sólo. Lo que sí se está haciendo es su adaptación a otros ordenadores como el Commodore, Atari ST, los PC y a otros periféricos del Spectrum como la versión Microdrive (ya en venta), Opus Discovery y el Disciple.

—¿Algunas palabras para los futuros aventureros españoles?

—Que esperamos que el PAW, (y otras utilidades similares, ¿por qué no?), les ayuden a crear una industria tan floreciente como la que se ha creado en torno a la aventura en Inglaterra, con muchos jugadores, clubs y revistas sobre el tema.

También que sea un medio para descubrir a esas personas con talento que no habrían podido aportar nada por no tener conocimientos profundos de programación.

Tanto a los futuros creadores como a los jugadores les deseamos mucha suerte en su aventura.

Andrés R. Samudio

El mundo de la aventura

En el pasado número comenzamos a analizar los métodos prácticos para realizar un mapa. En este capítulo acabaremos de estudiar estas técnicas y veremos varios ejemplos.

Ahora, para probar tus capacidades mapeadoras vamos a ver cómo haces el mapa de una miniaventura de sólo cuatro localidades.

La llamaremos «Micravenhobby», y dice así:

Estás en la recepción, todo está desierto, a lo lejos se oyen ruidos de voces y tecler de ordenadores. Hay una salida al Norte.

> Ir al Norte.

Estás en la Sala de Juntas, muy bien decorada. Salidas al Norte, Este y Oeste.

> Ir al Este.

Estás en la Redacción. Mucho ruido y actividad. Desde su escritorio te saluda Carmen, quien no te puede atender porque está medio enterrada entre cartas de sus admiradores. Salida al Oeste.

> Ir al Oeste.

Vuelves a la Sala de Juntas. Salidas al Norte, Este y Oeste.

> Ir al Norte.

Vuelves a la recepción. Salida al Norte.

> Ir al Norte.

Otra vez en la Sala de Juntas. Salidas al Norte, Este y Oeste.

> Ir al Oeste.

Estas en el Sanctasanctórum de la Administración. Hay una salida al Oeste.

> Ir al Oeste.

Vuelves a la Recepción.

Ahora ya debes tener tu mapa con las cuatro habitaciones de «Micravenhobby» y todas las líneas que muestran cómo se conectan entre sí.

Para ver cómo lo has hecho de bien, veamos las figuras 1 y 2 que muestran las variaciones de cómo la mayoría habrán hecho su mapa basándose en la información dada.

Si tu mapa es similar a ellos, indica que tienes una idea, pero que no eres tan buen mapeador como crees. Pues el diagrama estará bastante enredado, con líneas que se cruzan. ¡Y ten en cuenta que sólo se trataba de cuatro habitaciones!

Ahora demos un vistazo al diagrama

EL MAPA (y II)

número 3. Es exactamente el mismo mapa, pero mucho más claro y fácil de entender. Es importante que te fijas en que hay menos líneas para mostrar todas las direcciones posibles. Observa también que ninguna se cruza con otra, por lo tanto, no puedes confundirte entrando por una y saliendo por la dirección equivocada por error.

Entonces, ¿cómo interpretar las acciones o direcciones tomadas durante una aventura para hacer un buen mapa?

Para responder a eso, volvamos otra vez a la figura 3. Muéstrasela a un amigo no jugador y pregúntale qué direcciones hay que tomar para ir de Recepción a la Sala de Juntas. Probablemente su respuesta será que hay que tomar tres direcciones: desde Recepción hay que ir primero al Norte, luego hacer un giro a la derecha y moverse al Este y, finalmente, otro giro a la derecha seguido de una movida al Sur. Como todos sabemos, la respuesta es una sola: al Norte.

Y es que, hay que imaginarse el mapa como si las líneas que conectan las habitaciones fueran túneles. Por lo tanto, desde la Recepción tomas un túnel al Norte y, si fuera realmente un túnel, te darías cuenta enseguida de todos los cambios de dirección, no importa cómo se retuerza y gire, irás a parar a la Sala de Juntas.

Pensando de esta manera, dejamos inmediatamente de lado el problema de que las líneas cambien o no de dirección, mientras unen las localidades.

A la pregunta de cómo se pueden unir localidades en un mapa sin haberlas visitado todas ya es más difícil responder.

Pero hay una excepción a nuestro favor, que espero haya quedado bien clara en nuestro mapa: si la dirección que une dos localidades es la misma para ambas, por ejemplo, si para moverte de la Redacción a la Sala de Juntas y viceversa es la misma (Norte), siempre podremos dibujar esas dos localidades en correcta relación la una con la otra.

Sírvanos como regla del buen mapeado lo siguiente: si la dirección que une dos localidades es Norte o Sur, debemos dibujarlas una al lado de la otra. Si es Este u Oeste, las dibujaremos una encima de la otra.

Pero hasta ahora sólo hemos mapeado movimientos en cuatro direcciones y muchas avenidas nos obligan a hacerlo en 10, los ocho puntos cardinales y Arriba y Abajo. ¿Cómo nos apañaremos para estas conexiones?

El proceso a seguir es el mismo, con la única diferencia de que desde nuestras cajitas tendrán líneas de conexión también en los vértices, y de que debemos distinguir de alguna forma el Arriba y el Abajo del Norte y del Sur; como vimos anteriormente.

Volvemos a recordarte que, con muy pocas excepciones, los mapas son cosas muy lógicas y que la persona que escribió la aventura tuvo que hacer uno antes que

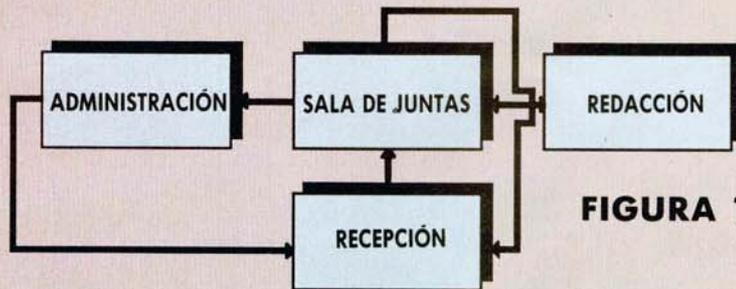


FIGURA 1

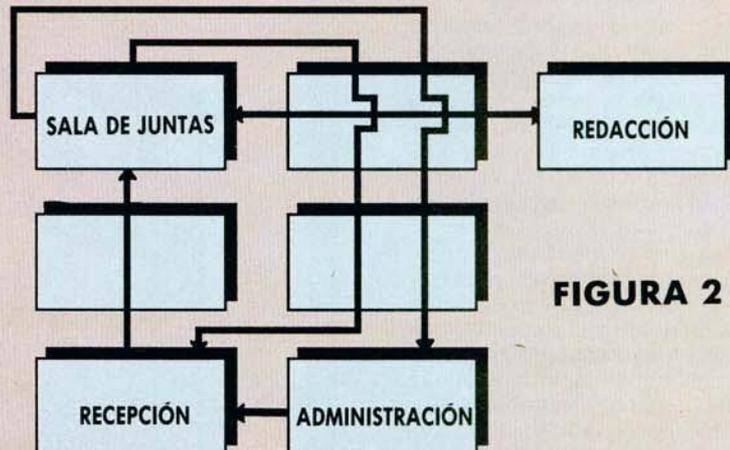


FIGURA 2

FIGURA 3



tú y no lo haría tan «imposible». Seguramente habrá planeado que el dolor de cabeza te lo ganes tú, no él.

Si la aventura es muy larga, haz tu mapa en porciones que luego irás completando. El método más eficaz es visitar desde un principio todas las localidades posibles antes de preocuparte por los objetos, personajes o problemas. Solamente dedícate a visitar tantas localidades como te sea posible. Cuando ya no puedas avanzar o moverte más, entonces es el momento de hacer una primera parada para revisar y recomponer tu mapa.

Si el mapa se complica mucho o te das cuenta que se está montando algo parecido a una «tela de araña», lo mejor es hacer un Save y dedicarte a recomponerlo antes que se líe del todo y, en último caso, lo más aconsejable es

empezar desde cero otra vez.

Como repaso del tema, y a modo de práctica, te dejaremos con un test para repasar tus habilidades mapísticas.

Hay que hacer un mapa de 14 localidades siguiendo el listado que se da a continuación, donde L(x) es el número de localidad, luego sigue la inicial de la dirección de movimiento y la localidad adonde lleva. Por ejemplo: L1 E3 N6 S07 Ab8 Arr2 significa que desde la localidad 1 se puede mover al Este a la 3, al Norte a la 6, al Suroeste a la 7, hacia Abajo a la 8 y hacia Arriba a la 2.

Haz la prueba y dibuja tu mapa con la información que te damos, en el próximo número tendrás la solución. Sólo te podemos asegurar que **ninguna** línea se entrecruza.

- L1 S011 SE2 Ab14
- L2 N01 S03
- L3 N011 NE2 S8
- L4 05 E10
- L5 04 S12
- L6 N7 09 S12
- L7 N6
- L8 N3 NE7
- L9 06 S8
- L10 SE13 S4
- L11 NE1 SE3
- L12 N05 N13 S6
- L13 05 N10
- L14 Arr1

Próximamente te llevaremos al temible mundo de los laberintos y aprenderás las técnicas para mapear estas pesadillas presentes en casi todas las aventuras.

Andrés R. Samudio

¡HAZ TU JUEGO!

3D Game Maker es el primer programa diseñado para crear tus propias aventuras

The graphic features the text '3D GAME MAKER' in large, 3D block letters. The '3D' is in orange and yellow. The 'GAME' letters are filled with a blue sky and a jet. The 'MAKER' letters are filled with a cowboy holding a gun. Below the main title is the 'CRL' logo in a stylized font.

De forma casi increíble, cualquier novicio en el arte de la programación, podrá diseñar avanzadas videoaventuras en formato tridimensional con los personajes que tú mismo elijas y dibujes.



DRO SOFT
Francisco Remiro, 5-7
28028 Madrid
Telf. (91) 246 38 02

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Armado ya con tus firmes conocimientos sobre técnicas de mapeado, marchas raudo por ese nuevo mundo que se abre ante ti cuando, de repente, te encuentras en un sitio donde las direcciones no parecen servir para nada; no sabes si te mueves o no y las descripciones son siempre las mismas: aventurero, ¡estás en un laberinto!

La vena sádica que hay en casi todos los escritores de aventuras hace que haya momentos en los cuales el mantener tu mapa coherente resulta casi imposible. Porque cuando todo empezaba a ir bien, ¡te encuentras perdido entre un montón de localidades aparentemente idénticas!

El laberinto ha llegado a ser una tradición (por fortuna cada vez menos) en las aventuras y puede todavía llenar de pánico e histeria a los más curtidos veteranos.

Los laberintos tienen casi siempre un objetivo: pueden ocultar un importante tesoro, o pueden ser una ruta hacia el próximo conjunto de localidades.

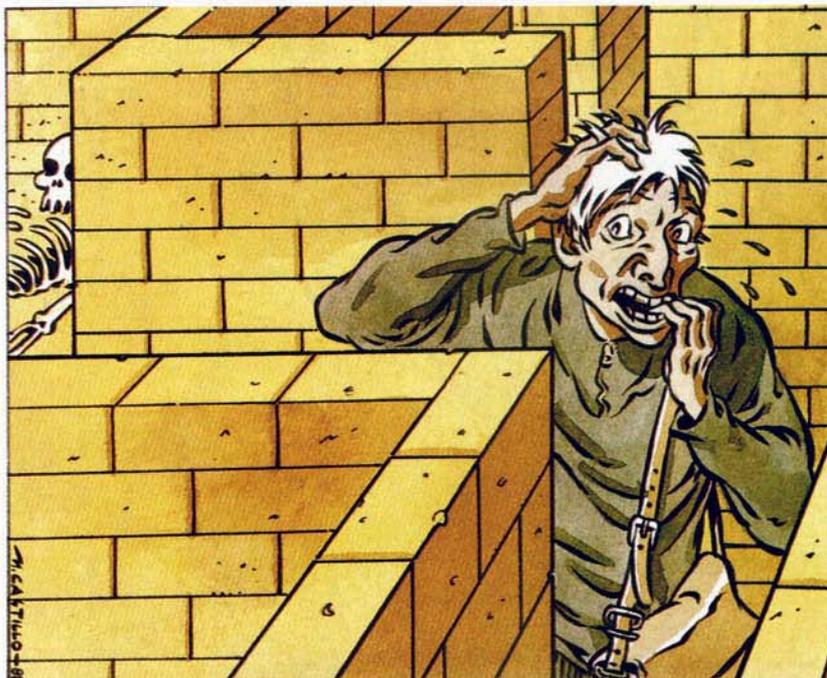
Pero, sea cual sea su finalidad, ahí están.

Debes ver la realidad y ponerte a trabajar en un plan para vencerlos, pues evitarlos no conduce a nada. De hecho, la mayoría pueden ser explorados con unas simples reglas y constan de pocas localidades.

En general, se construye un laberinto con unas pocas localidades repetidas, de modo que den la sensación de estar siempre en la misma.

Esto se logra dando a varias localidades la misma descripción y el mismo dibujo y dejándote mover sólo en una dirección ya prevista; cualquier otro movimiento diferente al planeado por el escritor te llevará de vuelta a la misma localidad o al comienzo. Como

LOS LABERINTOS



no se distinguen, pronto te encontrarás perdido, pues no sabes si te has movido o si estás en la primera o en la segunda.

La sensación inicial al caer en uno de estos temidos sitios es de desconcierto total. Vas al Oeste y luego vuelves al Este, pero ya no estás en el sitio de antes. Entonces te entra el pánico o el cabreo, según tu personalidad, y empiezas a teclear direcciones, incluyendo arriba y abajo y algún que otro juramento, y al final resulta que estás aún más perdido que al principio.

Pero no te rindas, hay unos cuantos trucos que te ayudarán a no tener que empezar de nuevo. En la parte técnica te enseñaremos a crear bellos y complejos laberintos, pero ahora estamos en cómo salir de ellos, paciencia.

Y cuando por fin lo tengas dominado, verás qué maravillosa sensación da el ser capaz de correr por ese sitio, antes tan temido, sin siquiera pensarlo dos veces.

Ante todo, haz un Save y tómate un respiro. Luego prueba si es posible volver a la localidad justo antes de entrar en el laberinto, si ello es así, entonces dedícate a recolectar todos los objetos que te sea posible llevar. Ellos actuarán como marcadores de tu ruta. Posteriormente, cuando tengas el innoble lugar mapeado, lo podrás volver a recoger.

El método a seguir es dejar caer objetos en cada localidad nueva. Por ejemplo: En la primera, deja caer algo y trata de moverte en una dirección. Si continúas viéndolo, es obvio que no te has movido y aún estás en el mismo sitio; este truco de hacerte creer que te

has movido sin ser cierto es muy usado por los astutos escritores, pero tú ya no habrás caído en la trampa.

Entonces pon una flecha que partiendo de esa localidad haga un círculo y vuelva al mismo lugar.

Prueba otras direcciones hasta que el objeto no se vea, ello quiere decir que has pasado a otra localidad, entonces deja caer otro objeto y pinta otra casilla con la conexión correcta con respecto a la anterior.

Ahora el panorama cambia, ya sabes que el ir al Oeste desde la botella te llevará al elefante y luego con Sur, al acorazado y desde allí... etc., etc., etc.

Continúa de esta forma hasta que la ruta a través del lugar se vaya haciendo aparente. Con tu mapa ya bien hecho, puedes volver atrás para recoger los objetos que estén en la zona ya dominada y seguir repitiendo el proceso hasta llegar al final.

Hay casos en que los escritores han liado de tal forma las direcciones que parece que la brújula se haya vuelto loca; entonces pronto verás que no es necesario el intentar sacarle ningún sentido a la orientación espacial. Tendrás que recurrir a una forma nueva de mapeado.

Sólo pon un punto por cada localidad y simplemente una línea entre cada par que se conecte y escribe la dirección que lo hace en cada inicio de la línea. (Fig. 1A). Esto, unido a los anteriores consejos, suele ser suficiente para sacarte de la mayoría de los laberintos. En una segunda sesión podrás cerrar tu mapa como en la Fig. 1B.

Pero los escritores son muy retorcidos

El mundo de la aventura

y hay laberintos en los cuales, aun con este método, pronto empezarán a enredarse las direcciones y todo el asunto empezará a parecerse sospechosamente a una tela de araña. (Fig. 2B).

Los métodos tradicionales de mapeado, tipo figura 2A, añaden aún más a la confusión sabiamente planeada por el escritor, no le sigas el juego.

Nuestra hábil respuesta será hacer una tabla como la Figura 3. Por cada localidad que encuentres se añade una nueva columna a la tabla, encabezada por el objeto que se ha dejado caer en ella.

Luego se pone a un lado la lista de todas las direcciones (no olvides arriba y abajo), y por último se rellena la tabla sistemáticamente con los nombres de todos los objetos que se encuentren en esas direcciones y el símbolo * (u otro

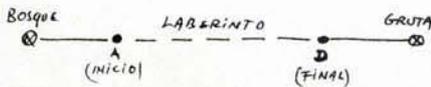
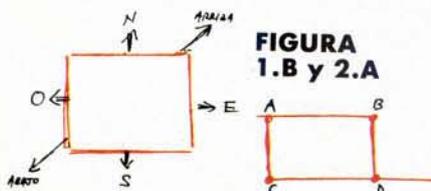


FIGURA 1

similar), para las direcciones donde no te puedes mover o hay peligros.

Como ves, hay que ignorar olímpicamente las loquerías que el escritor haya hecho con la brújula o acabarás con un fuerte dolor de cabeza.

La transcripción a un plano de la tabla así obtenida nos dará la figura 4. Si la estudias detenidamente verás que,



a pesar del gran lío de direcciones y localidades, cualquier ruta es perfectamente seguible y estarás en posición de cruzar esa zona y moverte dentro de ella para recoger tus objetos y usarlos donde sean requeridos.

Aunque te parezca mentira, la figura 2B y la 4 son exactamente la misma zona. La diferencia es evidente.

Debes insistir en que las direcciones no valen para nada, ni tampoco las localidades, te mueves por medio de los objetos. Pero luego, al retirarlos, ya tendrás ese laberinto mapeado.

A menos que...

Las cosas no sean tan sencillas y el */?!:# escritor haya decidido amargarte la vida y hacer que los objetos

desaparezcan al dejarlos, o que sean trasladados a otra localidad cercana, o que alguien te los vaya robando a medida que los vas soltando.

Amigos, entonces entramos ya en el terreno de los francamente alucinante y es hora de empezar a plantearse si la aventura vale realmente el esfuerzo. En unos de estos laberintos realmente problemáticos hay que tener una gran dosis de paciencia. En «Emerald Isle», por ejemplo, los objetos desaparecen al dejarlos; y en «Mordon's Quest» el suelo está cubierto de niebla y el resultado es el mismo.

Debes asegurarte entonces de que realmente TODOS los objetos desaparecen al llegar al suelo. Hay algunos que no, como es el caso de «Mordon's», donde el objeto resplandeciente y el periódico aún se ven dentro del laberinto de las catacumbas.

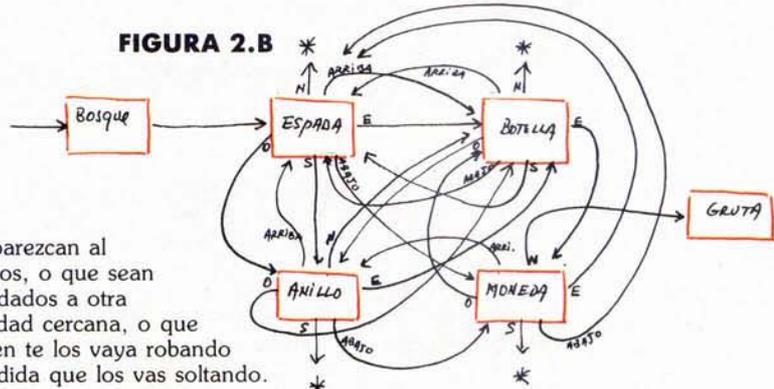
Otros laberintos sólo pueden ser mapeados con un estudio muy cuidadoso del texto. Descripciones de localidades que a primera vista parecen idénticas, luego pueden (y suelen) tener variaciones tan ínfimas como una coma en un sitio diferente o una coma donde antes había un punto, o, como en el caso de «La Aventura Original», una pequeña diferencia en las palabras al hacer la descripción.

También en los dibujos, si los hay, puedes encontrar sutiles cambios en pantallas aparentemente iguales. Piensa que el escritor también ha tenido que pasar por allí para chequear su aventura y, en último aso, en su retorcida mente habrá dejado una posibilidad para cruzar ese sitio. Lo contrario sería matar su propia aventura.

En todo caso, recordemos que los laberintos no deben servir como cobertura a un mal guión. Y toda aventura que se escuda tras de casi insalvables laberintos debe tener un gran atractivo para que merezca la pena el sacrificio.

Cuando te enfrentes a uno de esos temidos lugares de confusión no olvides nunca llevar un cuidadoso apunte de las direcciones que has tomado al vagar por él, pues algún día saldrás de allí y puede ser muy

FIGURA 2.B



frustrante si no tienes la ruta muy clara y te encuentras de nuevo en ese sitio. Situación que suele ocurrir con frecuencia, pues el escritor estará muy orgulloso de su laberinto y te hará caer en él desde varias localidades diferentes.

Como consejo final: mantente sereno a pesar de la evidente provocación, sigue con tu rutina y te aseguro que 9 de cada 10 veces, encontrarás al final el camino de salida.

Con este método, los laberintos pronto llegarán a ser temidos sólo por los no iniciados (los que no siguen esta serie).

Recuerda a Teseo, príncipe de Atenas, quien pudo guiar sus pasos por los oscuros corredores de la inextricable mansión del temible Minotauro, matarlo y hallar fácilmente el camino de salida, gracias al ovillo de hilo que le dio Ariadna y que usó para marcar su camino.

Aunque luego abandonó a la crédula joven en la isla de Naxos, pero eso es otra historia...

	ESPADA	BOTELLA	ANILLO	MONEDA
N	*	*	BOTELLA	A GRUTA
S	ANILLO	ESPADA	*	*
E	BOTELLA	MONEDA	BOTELLA	ESPADA
O	ANILLO	ANILLO	BOTELLA	BOTELLA
ARRIBA	BOTELLA	ESPADA	ESPADA	ANILLO
ABAJA	MONEDA	ESPADA	MONEDA	ESPADA

FIGURA 3

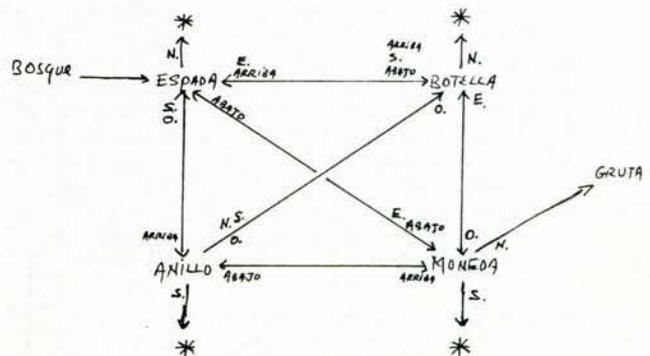


FIGURA 4

El mundo de la aventura

EL ARTE DE RESOLVER PROBLEMAS

Hay diversas actitudes hacia los problemas en las aventuras. Algunos sienten que el autor los ha puesto sólo para fastidiar y evitar que se puedan terminar; otros los consideran la verdadera esencia del programa. Pero no importa tu sentimiento: los obstáculos están ahí y debes superarlos.

Ya sabes hacer un buen mapa y salir del más temible laberinto pero...

Llevas mirando fijamente la pantalla desde la medianoche. El resto de la casa está tranquilo y silencioso, si exceptuamos el posible ruido de tu taza de café al enfriarse.

También está, cómo no, ¡el dragón!

El gordo Dragón ha estado sentado todo el tiempo mirándote fijamente desde detrás de la pantalla. Ha sido toda una guerra de nervios y desgaste desde que hace una hora tropezaste con su guarida.

Antes no habías experimentado la sensación de ser repelido por un rugiente eructo de fuego, pero has aprendido bastante en la última hora.

Primero intentaste tirarle aquellas cebollas con la fugaz esperanza de que lo hicieran llorar y así se apagarán sus llamas. Fue una brillante idea, pero se las comió. Y ello no ha mejorado para nada el olor de sus llamas.

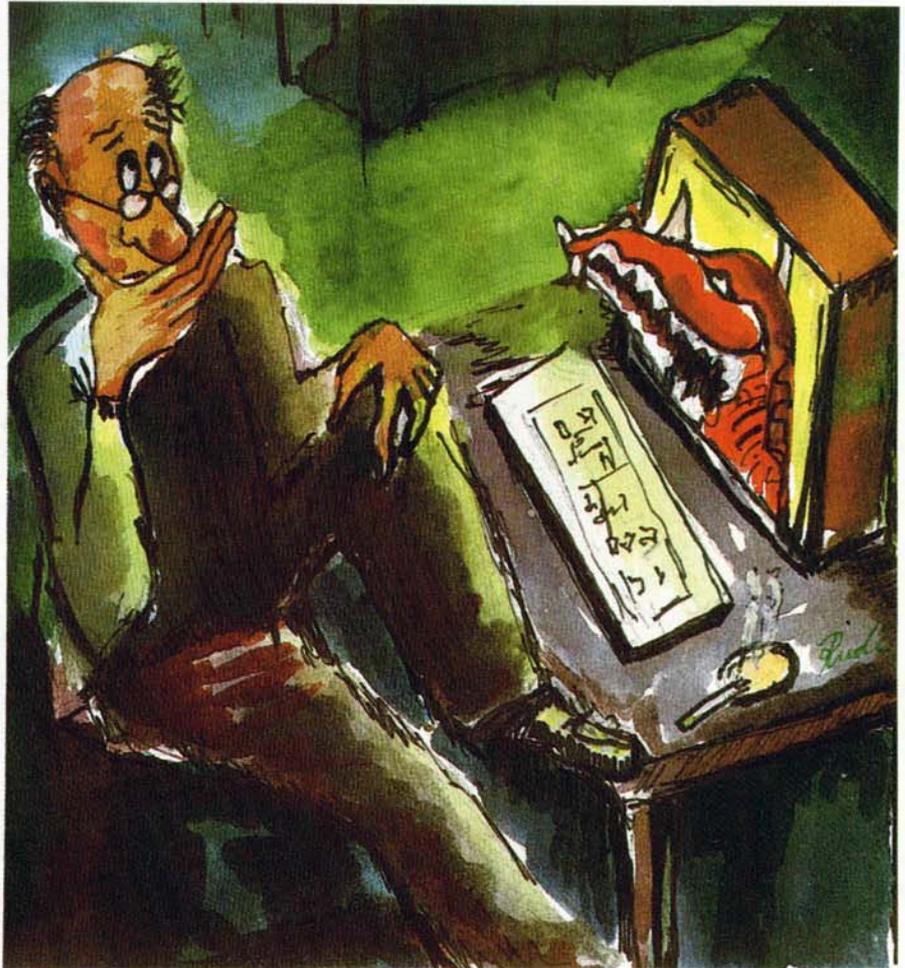
La espada. ¡Ah, si tenías una poderosa espada! Pero, ¡se la comió también!

Así que ahora te encuentras allí sentado contemplando, teclado de por medio, al sonriente (¿te ha guiñado un ojo o es tu delirante imaginación?) bicho que sistemáticamente se ha alimentado de todo lo que llevabas y deseando no haber dejado nunca tus juegos de invasores.

Si no has llegado nunca a una situación parecida, es porque no has jugado aventuras. Porque estás ante el típico problema o acertijo de aventurero.

Y es que, desde su inicio, las aventuras se han hecho más completas en sus parsers y escenarios, pero también los autores han ido perfeccionando sus problemas para dejarte alucinado en ciertos momentos.

Por eso es tan fácil que llegues a encontrarte en una situación en la que estés convencido que no tiene salida, que todo es imposible. Se le llama «El Bloqueo».



Es un síndrome que se da con más frecuencia si se trata de tus primeras aventuras. Algunos suelen desanimarse del todo y dejan ese mundo. Pero otros cabezotas parece que le cogen el gusto...

Y es aquí donde comienza la verdadera diversión...

Porque cuando despiertes a todos tus amigos para comunicarles con entusiasmo que has resuelto tu primer obstáculo difícil, empezarás a saber a lo que me refiero.

Pero para que no tengas que hacerlo todo del modo difícil, aprendiendo de tus errores, añadiremos algunos consejos sobre como lidiar con los dragones y sus amigos.

Tanteando un Parser

Una de las primeras cosas que puede sernos útil es saber que palabras reconoce el Parser

Aunque esto nos parezca una manera poco ortodoxa de enfocar el tema, nos evita una de las mayores frustraciones

que todo jugador de aventura ha experimentado: la irritante sensación de SABER QUE HACER pero no poder llevarlo a cabo porque el programa no reconoce nuestras órdenes.

No debemos tomarlo como una muestra de mala programación, (recordemos la lucha permanente del autor contra la escasez de memoria, y los sinónimos gastan mucha), sino de falta de previsión. Porque aunque no cabe esperar que todo lo que tecleamos sea entendido, si es factible esperar que luego de tratar con todas las variaciones óbvias del vocabulario, se pueda resolver ese problema para el que se tiene ya la respuesta general.

Se trata pues, de encontrar un método para no vernos estorbados continuamente por la correcta elección de la palabra exacta.

En el programa, el vocabulario está dividido en tipos de palabras; aquí nos interesan de momento los VERBOS y los NOMBRES.

SEGUNDA REGLA DE ORO DE LA AVENTURA

Siempre se te ocurrirá la solución del problema un segundo después de resetear tu ordenador.

Supongamos que vamos caminando por una senda y encontramos una moneda. Teclamos: COGER MONEDA. Si el programa responde con un «OK», «VALE» o similar, sabemos que reconoce AMBAS palabras, el verbo COGER y el nombre MONEDA.

Ahora teclamos XXXXX MONEDA y anotamos la respuesta que nos dá la máquina. Ya sabemos que «MONEDA» es aceptado y que obviamente «XXXXX» (que no significa nada, esperamos) no será aceptado. Obtendremos un «NO TE ENTIENDO» o «DILO DE OTRA FORMA» o algo similar.

Ahora probamos con FROTAR MONEDA y si obtenemos un mensaje igual, podemos suponer que le verbo FROTAR no es reconocido por el programa.

Pero si recibes el mensaje «NO PUEDES HACER ESO», entonces es que SI reconoce el verbo FROTAR, y eso implica que, como el programador no habrá gastado memoria en vano poniendo verbos que no se usan, se espera de tí que en el futuro debas FROTAR algo.

De manera similar el mensaje «NO PUEDES HACER ESO, TODAVIA», implica que has teclado una orden correcta, es decir, el algo a frotar es la MONEDA, pero estás tratando de hacerlo en el momento inadecuado, o que ciertas condiciones todavía no son las necesarias, (muy pronto aún, no en esa localidad, falta algo para hacerlo, etc).

De esa forma podemos ir probando los verbos que se pueden o no usar en la aventura. Ahora veamos como podemos encontrar los nombres.

Supongamos, como antes, que hemos encontrado la moneda y la orden COGER MONEDA ha sido entendida, es decir, llevamos la moneda.

Llegamos entonces a la entrada de una caverna oscura o de una habitación sin luz y teclamos ENTRAR, o la dirección adecuada. Lo más probable es que una vez dentro nos salga el mensaje de «TODO ESTA OSCURO» o «NO SE VE NADA» o similar. Teclaremos SALIDA o la dirección inversa para volver a donde estábamos, pero ya sabiendo que nos hace falta una fuente de luz.

Si, pero ¿cuál será la iluminación a usar?

Las más óbvias son una linterna o una lámpara o una antorcha, aunque hay muchas más, y os aseguramos que en las aventuras encontraréis con el tiempo los medios más inverosímiles de iluminaros el camino.

Para encontrar el nombre del objeto luminoso teclaremos «COGER XXXXX». Como XXXXX no existe en el juego, el mensaje obtenido será el que corresponda

a los objetos NO EXISTENTES, y puede ser algo como «NO ENTENDIDO» o similar. Anotémoslo.

Ahora debemos dejar caer la moneda con DEJAR MONEDA o SOLTAR MONEDA y, saliendo de esa habitación, (es muy importante, que no estemos en la misma habitación que la moneda), teclar COGER MONEDA, lo que nos dará el mensaje destinado a los objetos que SI que están en la aventura pero no a nuestra disposición de momento. Será algo como «NO VEO NINGUNA MONEDA» o «NO PUEDO HACER ESO».

Todo lo que nos queda por hacer es teclar COGER LAMPARA, COGER ANTORCHA, COGER VELA, etc. hasta que le mensaje que salga sea el mismo. ¡Ya sabemos cual es el objeto para iluminar!

Siempre que estemos varados en una aventura y CREAMOS que necesitamos un objeto específico, debemos usar este método para ver si este objeto en particular existe en esa aventura.

Otra orden muy útil es ese sentido es EXAMINA (nombre del objeto). La mayoría de los programas contestarán de una forma distinta si ese objeto existe o no.

El método no es infalible, pero funciona casi siempre. Hay algunos programas que a todo lo que no sea lo pensado por el autor contestan con un lacónico «NO PUEDES» y con estos no hay nada que valga, pero suelen ser bastantes antiguos y la tendencia moderna es dar una mayor cantidad de información como respuesta,

aunque algunas veces sea exagerado. En «LORDS OF TIME» de Infocom si tratas de Coger el Cuerno (get horn) sin llevarlo, te contesta «NO VEO EL DORADO Y MARFILEÑO CUERNO VIKINGO», toma ya!

Pero, en general, tenemos ya un nuevo útil, y estaremos en una mejor posición para pasar a tratar los problemas concretos de toda aventura.

De momento aconsejamos más: Cuando comiences a jugar una aventura, no intentes NUNCA resolverla de una sentada, por lo general este enfoque sólo lleva al cabreo seguro y a la frustración.

Las primeras sesiones deben ser encaminadas a cogerle el «ritmo» al juego. Puedes empezar a mapear en esta etapa, pero no esperes hacer maravillas. Trata de darte cuenta si la aventura es «abierto» (puedes explorar varias localidades desde el comienzo), o es «cerrada» (no puedes pasar de la primera localidad sin resolver un problema).

La primera impresión de la aventura es muy importante y el acercarte al modo de pensar del programador (o de los programadores) será de gran ayuda para la posterior solución de los problemas que hayan creado para tí.

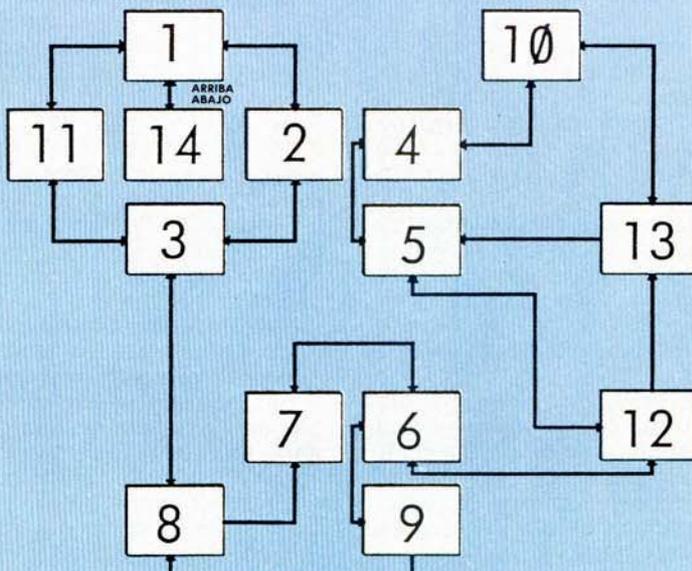
Después de todo, el resolver aventuras no es otra cosa que enfrentar tu imaginación o ingenio contra la de los otros compañeros aventureros.

En el próximo capítulo abordaremos el tema del uso especial de algunos objetos y el tratamiento y petición de ayuda a los otros personajes.

Andrés R. Samudio

SOLUCIÓN AL MAPA

Por razones de espacio, en el capítulo anterior no pudimos incluir la solución al mapa planteado en el capítulo El Mapa (y II). Pero aquí lo tenéis para que comprobéis vuestras dotes mapeadoras.



El mundo de la aventura

OBJETOS EN UN MUNDO MÁGICO



Andrés R. SAMUDIO

La estúpida Llama soltaba su rollo sobre paz y amor, pero a cada respuesta mía bostezaba despectivamente.

Yo empezaba a sentirme un poco ridículo llevando en la mano la *frágil flor* que el bicho me había dado. El problema era que no sabía qué hacer con el obsequio. Me resistía a dejarlo pues encontrar la caverna donde vivía la Llama (en realidad después supe que era un macho, pero eso es otra historia), me costó un buen rato.

Pasé la tarde rodando por esas tierras sin saber qué hacer con la bendita flor. La planté, comí, etc., sin obtener ningún resultado hasta que..., por arte de magia, apareció una tímida ninfa, le hablé y se asustó y entonces se me ocurrió darle la flor... ¡y acerté!, tenía ya una amiga para toda la aventura, y muy útil por cierto.

El juego era *Gnome Ranger*, la última aventura de Level 9; es de una gran calidad y requiere un cuidadoso uso de objetos para hacer amigos y poder hacer algo.

REGLA DE ORO: el objeto que decidas dejar detrás será el próximo que necesites.

Desde el principio hay que diferenciar en toda aventura dos tipos distintos de objetos: los que están formando parte del decorado y los que el jugador puede usar.

Los primeros sirven para dar ambiente y como mucho podrán ser examinados para dar o no información útil; pero los segundos son los fundamentales para terminar la aventura. Pueden ser cogidos, dejados y usados para los más diversos fines.

Es muy importante tener en cuenta que en muchas aventuras no es lo mismo coger un objeto que llevarlo encima y se comportará diferente en cada situación. Este concepto debe quedar claro, porque es fundamental, incluso para poder llevar más objetos.

El parser divide los objetos en: 1. conte-

nedores de otros objetos, 2. los que son llevables encima y 3. los que son cogibles.

Normalmente tendrás un tope al número de objetos que puedes llevar, bien sea por cantidad (no más de 4 ó 5) o bien sea por peso (se le asigna un peso a cada objeto y una fuerza al jugador).

A veces, al intentar coger algo, te encuentras con el mensaje «ya no puedes llevar más objetos» y entonces es el momento de ponernos esa camisa o esas botas que llevábamos cogidas para hacer espacio al nuevo juego en nuestras manos.

Lo mismo puede pasar al quitarte un objeto que llevabas puesto y entonces hay que dejar caer uno de las manos para hacer sitio.

Pero aparte de este simple manejo de cosas, los objetos tienen el atractivo de encontrar su posible uso dentro de la trama. Ellos son las «armas» con que el aventurero intenta derrotar los problemas.

Muchas veces el uso es obvio y otras hay que ser un adivino (o haber jugado mucho y tener experiencia anterior) para encontrarles un uso.

No nos olvidemos de que los malignos escritores también ponen de vez en cuando objetos muy inocentes y de obvio uso que en realidad no sirven para nada, están ahí para hacernos perder horas buscándoles un uso. Es lo que los anglosajones llaman «red herrings» (que viene a significar algo así como *arenque rojo*) y que es importante conocer el término porque algunas revistas especializadas publican listas de *red herrings* en las aventuras más jugadas.

Primero hay que hacer un inventario a ver qué objetos se llevan, examinarlos todos y luego examinarte a ti mismo para ver si aparecen otros objetos. No olvides pues el examinar a tu personaje.

Luego, como regla, nunca ignorar nada. Todo lo que se ve estará allí por un motivo. Recordar siempre que la memoria de la máquina no está para desperdiciar y ningún escritor puede permitirse el lujo de poner cosas innecesarias.

Así pues, la mayoría de los objetos que encuentres tienen su papel en el juego. A veces es secundario, a veces importante y a veces incluso múltiple.

Pero no siempre el uso será obvio, ello no tendría ninguna gracia, aunque a veces con el imprescindible *examinar* se suele dar alguna pista. Un caso típico: «ves un recipiente» = *examina recipiente*, «tiene un poquito de aceite dentro» y ya sabes cómo desatascar ese oxidado candado.

Como ejemplo de uso de un objeto para algo inesperado tenemos el caso de un clip sujetapapeles que debe ser usado para abrir una cerradura, aunque el maquiavélico escritor te pone también un fajo de papeles para que pienses en el uso obvio y luego no sepas cómo abrir la puerta.

También encontrarás muchas clases de armas en esos mundos, pero recuerda que no siempre son para atacar, muchas veces con sólo llevarlos visibles asustará a los posibles enemigos. También sirven para abrir cosas y cavar o como soportes en el caso de rifles (uso no obvio otra vez).

Usa la imaginación y aprende a relacionar cosas; si te topas con un gancho en una pared, probablemente tendrás que colgar algo de él. Pero, siempre alerta, si tratas de subir por una cuerda atada a ese gancho, primero tira fuerte no sea que el gancho se salga al intentar subir. Es lo mismo que harías en la vida real, ¿no?

El uso obvio de una cuerda es para atar cosas, peor también puede ser usada para tirarlas hacia sitios a los que no puedes llegar.

En el *Hobbit* había que tirar una cuerda y... sorpresa, sorpresa, aterrizaba en un bote que era inaccesible de otro modo. A veces tirándola un poco a lo loco te da como respuesta un mensaje de que ha quedado firmemente anclada en algún árbol o similar y entonces puedes hacer el *Tarzan* por un rato.

En lo que respecta a las fuentes de luz, tener en cuenta que hay que apagarlas cuando no sean absolutamente necesarias, la mayoría tienen una duración limitada.

Por lo general se trata de lámparas o antorchas, las primeras, si son eléctricas, requerirán sus baterías o pilas, si son más antiguas, busca aceite o petróleo y no te olvides de la mecha y de tener a mano una caja de cerillas o incluso de usar un guijarro para producir una chispa contra algo duro.

También las lámparas se pueden romper y la orden *arregla* o *repara* lámpara ha sido de gran ayuda en estos casos.

Y no desprecies ese pedazo de madera o arbusto seco cerca de ti, lo más probable es que lo puedas usar como antorcha. Si todo falla, usa la imaginación a tope: ¿hay alguna palabra mágica que permite iluminar la oscuridad?, ¿puedes meter una luciérnaga en un frasco para usarlo como iluminación, aunque débil?

Con estos objetos es muy importante recurrir al verbo frotar o agitar en caso de que se debilite la luz.

Y espero que no escape a tu aguda mente que una fuente de luz implica unas habitaciones oscuras y lo mismo funciona viceversa, una habitación oscura implica una fuente de luz.

Por cierto, hazlo que hagas, no intentes moverte mucho en las habitaciones oscuras, intenta salir por donde entraste y no andes a ciegas, pues probablemente acabarás con el cuello roto en algún pozo. (Por cierto, te has fijado que luego si vuelves ya con luz, ese pozo o esa piedra o lo que sea con que tropezaste ya no existe, estaba sólo por si ibas sin luz.)

En esas habitaciones el comando *feel* o *tantear* suele a veces dar resultado si le añades la dirección correcta. Y en contra de lo dicho antes, a veces el moverte un poco da el resultado apetecido, como pasa por ejemplo en la caverna al oeste de la playa en *Emerald Isle*.

Cuando un objeto sea frágil, llévalo con cuidado y *nunca* lo dejes caer, pon algo debajo antes o usa la palabra *con cuidado* o *cuidadosamente*.

Un objeto que sea obviamente para vestir y que no se pueda poner es seguro que tiene otro, quizá oscuro, fin. Tampoco olvides pinchar, lanzar, agitar o mover cualquier cosa que parezca una vara, o un palo o una rama, pues puede tener efectos sorprendentes.

Si estás varado en un sitio, chequea todos los objetos, no sólo los que llevas, sino todos los que has ido encontrando hasta ahora. ¿Hay alguno que se acople en la situación? ¿Los has examinado todos? ¿Has mirado si tienen otras propiedades, quizá mágicas? Y es que hay veces que la cosa es verdaderamente dantesca, por ejemplo; jugando hace poco *Black Fountain* hubo que des-

plumar una gallina para obtener una pluma y luego tocar con fuerza una lira para romper una cuerda que era necesaria.

Algunos juegos requieren que combines dos o más objetos como en *Theseus* donde hay que insertar una caña como émbolo dentro de un tubo para formar una especie de jeringa.

Otras veces hay que llevar varios simultáneamente para poder hacer una acción determinada, como en *Red Moon*, donde hay que llevar una máscara de gas, unos tubos y una botella para poder hacer una especie de equipo submarino para nadar bajo el agua.

Los cascos para cabeza o sombreros, aparte de servir como protección pueden servir para apagar un fuego. ¿Cómo?... pues no olvides que también sirven como contenedores de agua. ¡Piensa en todo!

En cuanto a los objetos del decorado, también son importantes aunque no los puedas llevar. Hay que fijarse en las descripciones de las localidades cuidadosamente, incluso en los gráficos puede haber claves, como en *Valkirie 17*, donde la única forma de encontrar los palos de esquí es por los gráficos de una cabaña perdida en la nieve.

Busca en toda el área cuidadosamente, golpea las paredes, techo y suelo en busca de escondites, cava agujeros si es posible. Empuja, tira, mueve y manosea todo lo que tengas a tu alcance.

Por principio hay que levantar todo tipo de mobiliario que encuentres, así como abrir todo tipo de armarios y cajones.

Las cortinas y tapices pueden ser apartados para buscar detrás, pues invariablemente estarán cubriendo salidas ocultas o claves de cualquier tipo.

Los cuadros esconden, bien en su dibujo o detrás de ellos, varias cosas interesantes. No olvidar nunca que son el lugar clásico para tapar la ansiada caja fuerte.

Si hay un fuego en el hogar, recordar que habrá una chimenea y estas son merecedoras de una subida por el interior.

En muchas aventuras hay bosque y en ellos, árboles, y esperamos que tu primer pensamiento sea subir a ellos; arriba suele haber más cosas o un mejor punto de vista desde el cual descubrir más cosas, pero no basta con eso, recordemos lo útil que es sacudirlos e incluso puede que una rama se pueda partir para hacer un útil bastón.

¿Se puede cortar el árbol con un hacha o similar para cruzar un abismo? ¿O se puede usar como leña? ¿Y por qué no examinar las raíces detenidamente para encontrar objetos escondidos?

De los árboles suelen colgar enredaderas y diversos tipos de lianas, intenta subir por ellas, o cortarlas para obtener una cuerda.

También en los bosques hay que fijarse en el suelo, un suelo blando o recién removido implica que hay que cavar y también puede ser el lugar ideal para dejar ese objeto frágil.

Si la descripción dice que *alguien* o *algate observa*, no asumas que tiene que ser un animal. Piensa que puede que haya nativos ocultos en las cercanías, y éstos pueden ser peligrosos, pero también pueden servir para comerciar o darte ese objeto que necesitabas.

Todas las grietas y agujeros deben ser explorados. Si hay algún pequeño objeto de metal que no puedes sacar, intenta usar algo delgado para extraerlo o incluso busca a ver si hay cerca un imán.

En los jardines cuidados, si hay estatuas, examínalas, súbete encima, intenta levantarlas o ¡incluso intenta hacerlas volver a la vida con algún encantamiento!

REGLA DE ORO: hay dos modos de resolver un problema o usar un objeto: el que tú intentas y el correcto.

Y si a los anteriores objetos había que investigarlos hasta la exasperación, ¿qué decir de los carteles, signos y notas? Con estos hay que hacer de todo, leer, descifrar, traducir, iluminar, poner al trasluz e incluso comértelos.

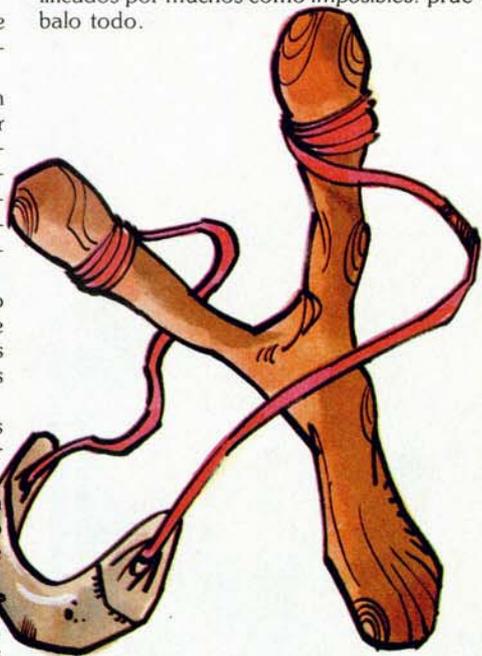
La repetición de órdenes también es aconsejable, algunos objetos deben ser examinados varias veces o con la palabra *cuidadosamente* para que revelen su secreto.

Si en la descripción se oyen ruidos, hay que *escuchar*. Lo mismo si de repente se hace el silencio. Probablemente algo oiremos.

Y muchas veces el no hacer nada en absoluto también paga bien, recordemos el caso del *Hobbit* donde esperar nos libra de los Trolls.

En resumen, nunca dar nada por sentado con respecto a los objetos, ni asumir que su uso obvio sea el que ha pensado el escritor. No tener miedo de probar las cosas más ridículas y estrambóticas, pues es ese tipo de pensamiento lateral mezclado con la más pura desesperación el que suele dar resultado.

Esperamos que dese ahora tengas un correcto enfoque sobre cómo manejar los objetos en tu aventura favorita y en tus manos la clave para acabar con aquellos juegos calificados por muchos como *imposibles*: ¡pruébalo todo.



El mundo de la aventura

FANTÁSTICOS COMPAÑEROS

Andrés R. SAMUDIO

En el principio la aventura era un juego solitario y silencioso; un mundo donde vagabamos desfaciendo entuertos — aunque muchas veces los facíamos aún más entuertados —, sin ninguna compañía. Hoy las tendencias son muy diferentes, tenemos compañeros a montones y debemos saber cómo tratarlos.

Antes aceptábamos esta soledad paradójica con resignación, sabíamos que aún no podíamos pedir más; aunque en el fondo nos dábamos cuenta de la irrealidad de unas tierras donde se podía andar durante meses, incluso cruzando pueblos, sin encontrar a nadie más con quien hablar. Porque, ¡ya es bastante difícil en la vida real poder bajar a la esquina sin que alguien te saludé!

Pero a medida que los Parsers evolucionaban, los escritores de aventuras mejoraban su mundo, y una de las mejoras más evidentes fue la creación de otros personajes. En un comienzo eran muy rudimentarios, en realidad eran como objetos con un nombre propio y que sólo estaban como formando parte de un problema.

Hasta que un día...

Por muchas aventuras que juguemos, los viejos aventureros siempre recordaremos con cariño y sorpresa el maravilloso momento en que Thorin, de una manera independiente y totalmente espontánea, pasando de nosotros, se sentó y se puso a cantar sobre el oro que iba a descubrir.

Fue en el *HOBBIT* y era nuestro primer encuentro con un personaje interactivo, aunque muy limitado. ¡Pero ya no estábamos solos en la aventura! Había alguien más con quien compartir

nuestras penas y alegrías, ¡aunque fuese un verdadero palizas!

El *HOBBIT*, como ha quedado claro para los seguidores de esta serie, marcó un hito en la concepción de la aventura, entre otras cosas por introducir los primeros y rudimentarios personajes.

Desde entonces han ido evolucionando, aunque no todo lo que se esperaba. Todavía hoy, después de muchas

penalizaciones y sufrimientos, cuando por fin podemos rescatar a la princesa de turno, nos encontramos con que es una entidad sordomuda y bastante tonta; una especie de zombie que se cuelga a nuestro lado sin participar, sin vida.

Otras veces, en un intento de mejora, nos encontramos en nuestras correrías con una serie de seres muy parecidos a robots, que aparecen y desaparecen de la pantalla sin verdadera personalidad.

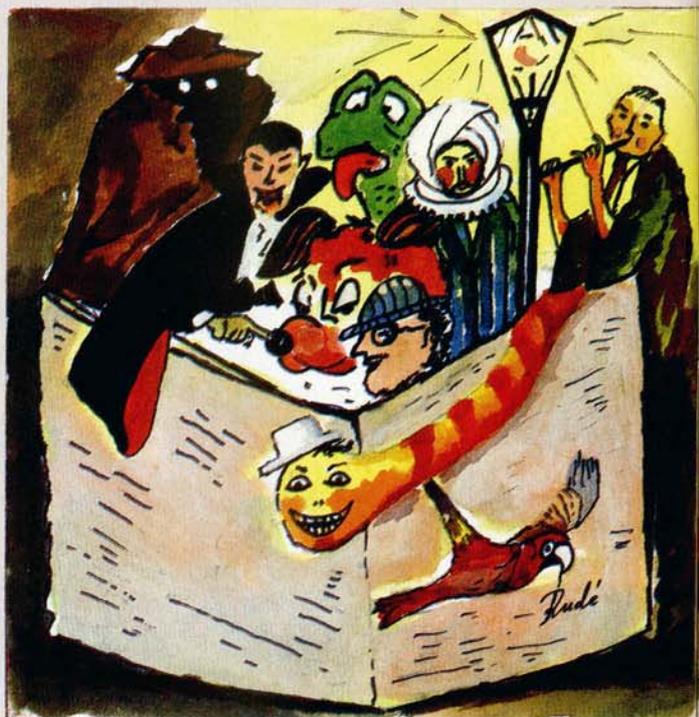
Y es que los personajes inteligentes y atractivos son muy difíciles de crear y exigen del autor un gran esfuerzo y planteamiento cuidadoso, por ello hay que valorar muy alto toda aventura donde haya otros seres que interaccionen con el jugador.

Hoy en día vemos cada vez más aventuras en las que se trata de introducir el concepto de manipulación de caracteres para darle ese añadido sabor a la trama.

Pero ya sabemos que no siempre ha sido así. En el interminable intento de producir algo diferente en el mundo de la aventura, ha habido muchas fases en lo que a los personajes se refiere.

Para saber cómo tratar con ellos, es importante que nos detengamos un poco en estudiar como se ha ido desarrollando esta tendencia.

Ya en la madre de todas las aventuras, *COLOSSAL CAVE* o



AVENTURA ORIGINAL hay algo de manipulación de caracteres. Está el desesperante pirata que te roba el arduamente ganado tesoro y el aún más cargante enano que inesperadamente salta sobre ti para arrojarte su hacha de guerra.

Aunque es evidente que no hay nada de sofisticación en estos personajes — como tampoco la hay en el pobre oso que te sigue como una marioneta durante días en la misma aventura —, la idea de personaje ya estaba en el ambiente.

Un año o dos más tarde, en *STARCROSS* de INFOCOM, aparecen un montón de personajes. Hay desde jefecillos nativos con los que se debe regatear, pasando por arañas enormes que se enamoran de las cintas de cassette, hasta un furioso ratón de limpieza doméstica que se pasa el día brillantando el lugar y con la asombrosa capacidad de meterse y desaparecer por los agujeros de la pared, estos agujeros se cierran tras él y tú no puedes progresar.

Añaden tanto al juego estos personajes, que por ejemplo, el ratón arriba citado, ha sido uno de los episodios más comentados de esa aventura. Muchos recordamos con amargura las veces que hemos intentado, sin éxito, disfrazarnos de

basura y tirarnos al suelo, esperando con bendita paciencia a que el ratón de marras nos recogiera y nos llevara a través de uno de los agujeros. Nunca funcionó porque la solución es otra. Pero el personaje estaba allí y le añadía con su pseudointeligencia un enorme potencial al juego.

Luego otros juegos, como LORDS OF THE RINGS, o el ya mencionado HOBBIT, incluyeron personajes con diversos grados de inteligencia, entre ellos el legendario Thorin, incapaz aparentemente de hacer nada más constructivo que sentarse a cantar sobre el oro; o como Elrond con su habilidad para leer mapas; o como Gandalf el mago, con su terrible manía de aparecer en los momentos más insospechados e inoportunos y toda una gran variedad de seres no humanos como Trolls y Wargs.

Pero todos ellos eran en el fondo bastante simples, y en las aventuras más sofisticadas de hoy día el jugador se encontrará seres mucho más complejos.

Un paso en ese sentido fue el personaje creado por el maestro de aventuras Peter Gerrard, comentarista de aventuras en 5 ó 6 revistas y autor de varios libros sobre el tema.

Gerrard, en una parodia de la AVENTURA ORIGINAL, llamada LA CAVERNA ENORME, dio vida a Eddie, un espeleólogo vagabundo que te encuentras en ese mundo subterráneo y que, aunque te molesta más que te ayuda, es esencial para poder acabar el juego. A Eddie se le puede hablar o pedirle que haga cosas para ti; a veces te seguirá y obedecerá y a veces te ignorará; todo depende de tu comportamiento para con él. Pero en general, se muestra tal como lo haría un compañero hippy de las cavernas.

Es uno de los personajes más reales que hemos visto y no hay duda de que le añade un gran interés a la aventura.

REGLA DE ORO: Si tienes dos alternativas para escoger, no te preocupes, siempre escogerás la equivocada.

En los guines más modernos y siempre con la ayuda de parsers cada vez más potentes, los autores pueden dar un mayor énfasis a la evolución de sus personajes, dotándolos de una independencia y capacidad de decisión impensable hace unos años. Esto hace que en esas aventuras el saber tratar a esos seres llegue a ser uno de los factores decisivos para poder jugar con éxito.

Cuanto más complejo es un personaje, tanto más difícil será prever sus reacciones y más delicada la manera de interaccionar con ellos, por eso en este breve repaso daremos algunas normas para su correcto tratamiento.

De una manera general se pueden clasificar los seres que nos acompañan

en una aventura entre:

Animales de comportamiento normal.
Animales de comportamiento desconocido.

Bichos raros o exóticos.

Seres de fantasía.

Seres semihumanos de poderes desconocidos.

Seres mágicos.

Seres humanos aparentemente normales.

Con los animales cuyo comportamiento es el normal, es decir, el que esperamos en la vida real, hay que tratar primero de alimentarlos, quizá con ese viejo hueso que encontramos antes y con el que no sabíamos qué hacer. Generalmente cogerán su comida, sea la que sea, y se retirarán a comerla a otro sitio. Si eran agresivos, nos dejarán el paso libre; si eran indiferentes, probablemente habremos ganado un amigo.

Los perros, gatos y otros animales generalmente mansos deben ser acariciados o rascados, esto tiene a veces efectos sorprendentes.

Si por el contrario, el animal retrocede y parece huir, pensemos que quizá llevamos algo que pueda asustarles o perjudicarles; repasemos nuestro inventario y deshagámonos del objeto ofensivo.

En cuanto a los pájaros, generalmente el intentar cogerlos con las manos será inútil. Busquemos antes una jaula o caja de cualquier tipo. Por cierto, esos aparentemente indefensos pajarillos suelen ser muy útiles contra serpientes y demás bichos.

Los animales desconocidos requieren el mismo tiempo de conducta pero con mucho más cuidado; generalmente es mejor esperar varias veces para intentar ver como se comportan. La comida es mejor tirársela desde prudente distancia. Si nada parece funcionar, hay que intentar provocarlos para que ataquen (haciendo previamente el oportuno save por si las moscas). Cuando sepamos sus intenciones, aunque haya sido a costa de una vida, tendremos ya un valioso dato para saber como tratarlos.

El mismo comportamiento para toda clase de bichos raros o exóticos, con la salvedad de que éstos casi siempre muestran sus intenciones desde un principio.

Con los seres de fantasía, la cosa se complica, pueden ser muy peligrosos o muy amables. Se requiere mucha paciencia y un estudio del contexto general de la aventura para poder entenderlos.

Los semihumanos de poderes desconocidos, por lo general en las aventuras que hemos jugado, suelen ser de los más peligrosos. Con ellos se requiere gran sutileza e intentar ofrecerles algún tesoro u otra cosa valiosa. A veces hacen preguntas raras o verdaderos acertijos. Si sabemos la respuesta: ¡jadelante! Pero si no, mejor es hacer un hábil mutis por el foro

porque el fallo suele pagarse muy caro.

De todos modos, mucho me temo que con la mayoría de ellos acabaremos luchando y os aseguramos que contra ellos hay que ir bien armados.

Los seres mágicos son muy importantes en toda aventura. Hay que hacer un cuidadoso estudio de la descripción que se da de ellos y del sitio donde están. Se puede intentar comprarlos con tesoros o similares, pero muchas veces el escritor los ha diseñado de tal forma que lo que buscan son los objetos más inverosímiles. Pero lograr su confianza es fundamental para acabar la aventura, y os aseguramos que llevar de nuestro lado uno de esos tíos con magia es de las cosas más útiles que podemos hacer.

Y en cuanto a los humanos, son como todos nosotros: impredecibles.

Vemos pues, que hay para todos los gustos, pero a menos que se trate de un juego que use matrices personales muy complejas (y eso se nota desde el comienzo, y hay muy pocos), la mayoría de los habitantes con que tropezaremos suelen ser bastante cortitos, cuando no francamente mongólicos, y estarán programados para acciones muy específicas; o bien te ayudarán o hacen todo lo posible para separarte la cabeza del tronco.

Muchas veces son capaces de hacer ambas cosas, pero claro, si vas en plan chulo, luego no te quejes si te encuentras abierto en canal o desintegrado en partículas subatómicas.

Y es que hay que ser realistas y mirarlo de la siguiente forma: cuando salimos de viaje a una localidad extraña, normalmente hacemos un esfuerzo por entender a los nativos y nos mostramos corteses y razonables porque comprendemos instintivamente que recibiremos poca o ninguna ayuda si andamos siempre en busca de camorra. Entonces, ¿por qué comportarnos de manera diferente en una aventura?

Seamos corteses de entrada y digamos siempre hola o saludemos; para hablar con un personaje puedes dirigirte a él mencionando lo que es (dragón, gnomos, enano, etc.), o mejor aún, por su nombre (que es lo primero que debes preguntarle).

Luego, lo más adecuado es que rebusquemos en nuestras pertenencias y ofrezcamos algo que nos parezca útil, claro que cuanto más barato, mejor. Esos regalos suelen causar un efecto mucho más eficaz, en forma de un secreto o de un servicio, que un ataque directo.

Al final, si todo nos falla, siempre podremos desenterrar el hacha de guerra y empezar a cortar cabezas.

Y por último, una regla muy útil: cuanto más fardón, agresivo y chuleta se muestre el personaje, más cobardica suele ser.

Como en la vida real, compañeros.

REGLA DE ORO: siempre que olvides salvar tu posición, tu próxima movida será la última.

El mundo de la aventura

¿SON LAS AVENTURAS PELIGROSAS PARA LA SALUD?

Publicamos como auténtica primicia este manual de urgencia para aventureros, recomendado por los más prestigiosos científicos y todos los miembros del PIRATE (Patronato de Instituciones Rehabilitadoras de Aventureros Tarados Españoles). Léalo y sepa los terribles síndromes que le acechan detrás de la pantalla y cómo prevenirlos.

Desde hace unos seis años, los investigadores en el campo de la conducta humana han venido observando una serie extraña de pautas de comportamiento no explicables por causas naturales.

Asimismo, desde diversos centros hospitalarios nos ha llegado noticia de varios tipos de contracturas musculares, tics nerviosos y otra patología, con una incidencia mucho más alta que la normal.

Puestos en contacto con la MAMA (Médicos Aventureros Muy Adictos), con la ME (Milagrosos Españoles) y con la AMA (Asociación de Muchos Asociados), hemos obtenido el siguiente informe sobre esta nueva ciencia de la Aventurepsicopatología.

Los síndromes han sido calificados por la escuela Ucraniana en:

1. **Intraordenador:** refiriéndose a aquéllos que aparecen cuando el jugador está en contacto con su ordenador.

2. **Extraordenador:** se trata de los que no precisan cercanía al ordenador para aparecer.

Se caracterizan estos síndromes por tener dos vertientes:

1. Efectos físicos.
2. Efectos psíquicos.

Y por afectar de una manera diferente al jugador según se trate de un novato o un veterano. Esto ha sido explicado por la CACA (Club de Aventureros Con Angustias) por el hecho de que el novato, que ha resuelto pocas aventuras, no comprende del todo sus profundas implicaciones y por ello se ve menos afectado en su ego; en cambio en el ve-



terano sus efectos son más devastadores, estimándose el daño cerebral en una relación inversa a la raíz cuadrada del número de aventuras terminadas.

Pasaremos a la descripción de los más frecuentes:

Intraordenadores

A. El SSSS: Síndrome Sin Suficiente Superficie.

Es también conocido como Aventureoclastrofobia Aguda (ACA) y ocurre cuando el aventurero se queda bloqueado en las pantallas iniciales, con sólo unas pocas localidades exploradas y sin esperanza de poder pasar a otras.

1. *En el novato.*

a) Efectos físicos: Pocos. Si acaso algún ligero espasmo muscular en el párpado superior izquierdo.

b) Efectos psíquicos: Cabreo sin importancia. Tienden a abandonar el juego por el momento y a veces se retiran del todo de las aventuras. Suele estar acompañado del complejo de retorno, que es una vuelta al tema cuando el sujeto se siente con más experiencia.

2. *En el veterano.*

a) Efectos físicos: Muy pronunciados. El guiño del ojo izquierdo se acentúa y luego se descontrola. Aparece el cuadro descrito por los MI (Médicos Israelíes) como índice recordado garficurvo, que es una compresión y retorcimiento del dedo índice derecho, que se acorta en unos 3 cm y se retuerce sobre su eje longitudinal en unos 45°. Parece estar en relación directa con el continuo golpeteo descontrolado contra el teclado.

Los músculos de la espalda se agarrotan y se tensan, acalambándose luego, apareciendo el signo del jorabado que se comenzó a ver posteriormente a la aparición de dicha aventura en el mercado. (Hunchback).

Aparece el patrón PEPEAPYS (PÉrdida de PEso, APetito Y Sueño), al que nos referiremos tantas veces, y que deja al aventurero hecho unos zorros.

b) Efectos psíquicos: Muy difíciles de curar. Cuando ya se han completado algunas aventuras y se ha ganado un buen conocimiento del arte, es imposible tomar con resignación este atascamiento a los cinco minutos de juego. Mientras más esfuerzo haya dedicado a avanzar sin conseguirlo, más facilidad hay de perder la perspectiva del mundo real y sumirse en un estado ilusorio.

B. El SILLÍN: *Síndrome del LLanto IN-controlado*

Es muy triste. Su nombre lo define. Suele aparecer después de largas horas de intentar manipular un objeto sin dar con ninguna solución. Existe la variante gemidos, cuando estos horribles ruidos inundan la casa del desgraciado, y la variante suspiros, en cuyo caso hay que abrir todas las ventanas para proporcionar el suficiente aire.

1. Novato.

Casi nunca llegan a ello porque no tienen el aguante para jugar largas horas y, en caso de aparecer, no suele pasar de unas lagrimitas y moquitos.

2. Veterano.

1. Efectos físicos: Conjuntivitis intensa y dilatación anormal de los conductos lagrimales. Si es muy abundante el llanto, pueden aparecer fenómenos debidos a la deshidratación y el jugador puede llegar a secarse y adquirir el estado de momificación. (Von Darnicken dice que los extraterrestres dejaron a los antiguos egipcios algunos ordenadores y a este síndrome se deben las abundantes momias de aquel periodo).

Como medida para evitar el deterioro del ordenador y de las ropas de estos afectados, el premio Nobel tailandés Ohhno Llor Es, ha ideado unas bolsas de basura con un agujero para la nariz, que pegadas bajo los ojos del afectado, recogen el producto de su desdicha. Por supuesto, hay PEPEAPYS.

2. Efectos psíquicos: Una gran depresión. No se interesan por nada. La mayor ilusión de estos masocas es acabar marchitándose como una florecita abandonada, (y por supuesto, muchos lo consiguen).

C. El PISOE (*Picores Secretos O Extraños*)

Es muy frecuente, afecta sobre todo a novatos, es bastante benigno y consiste en una rasca y frotamiento constante contra cualquier objeto al encontrarse con las primeras dificultades.

No produce grandes daños psíquicos. Físicamente todo queda en marcas de todo tipo de rasguños en la piel. En el caso que afecte a veteranos, no suelen notarlo por tener ya callos en casi todas las zonas accesibles y porque ya se ponen toda clase de pomadas y talcos antes de empezar una parte difícil. Y de todos modos a pocos veteranos le quedan ya uñas. Han sido cuidadosamente masticadas desde sus primeras aventuras.

D. EL SARTÉN (*Síndrome de Risa Tonta En Nocturnidad*)

Suele darse sobre todo en veteranos, es muy peligroso por su aparición repentina. El sujeto ha pasado todo el día enfrascado en su aventura, da las buenas noches educadamente y parece irse a dormir. A media noche se empieza a oír como un jadeo que se hace cada vez más intenso, lentamente sube de tono para convertirse en una espantosa risa y terminar en agónicas carcajadas. Los familiares suelen encontrar al pobre giñapo riéndose de sí mismo frente a un espejo que ha puesto en vez de pantalla. Es un caso bastante terminal, sobre todo cuando se acompaña de mirada perdida y babeo.

E. SATÁN (*Síndrome de Agresividad Total Ante Nadie*)

Se da muy frecuentemente tanto en novatos como en veteranos, y afecta preferentemente a sujetos por lo general muy apacibles.

Consta primero de una fase insultante, en la que se dedican a utilizar un vocabulario escandaloso en todos sus comandos, acompañados de risitas maliciosas.

Es en esta fase cuando se da generalmente el COCA (Complejo Camilo), periodo de remisión falsa en la que el enfermo se dedica a comprar y aprenderse el diccionario secreto del señor Cela.

Finalmente hace su aparición la temida fase destructora, con su llamativo cuadro de cortes y moraduras en la frente, lugar con el cual el jugador ha intentado mellar el más afilado ángulo del ordenador a base de cabezazos de pura desesperación.

El único antídoto conocido en este estado es el ponerles un casco protector, lo que tiene el efecto secundario de producir, al primer tortazo bien dado, el paso del ordenador a la condición de montón suelto de microchips.

Extraordenadores

No son tan peligrosos para los afectados por estar alejados de la causa de su frustración, pero llegan a ser una verdadera tortura para sus amigos y familiares.

A. Síndrome de Co-ex

También llamado Cleptomanía Aventuropalizas. El sujeto, que parece ser normal, en cuanto está en un sitio que no le es familiar, se dedica a coger todo tipo de objetos y examinarlos detenidamente, abrirlos y cerrarlos, agitarlos y toquetearlos por todos lados, todo ello acompañado de sonidos guturales y exclamaciones de asombro. Cuando ha acumulado todo un montón, se sienta en el suelo y pasa a la fase de hacer inventario, esparciéndolos todos y dedicándose a cambiarlos de sitio entre sí mientras lanza grititos simiescos.

La única cura conocida es pararse firmemente ante él y gritar DROP ALL, luego limpiar las babas de los objetos y salir vergonzosamente con el pobre afectado.

B. Síndrome del Mate (*mapeo tenaz*)

Suele darse durante las visitas a casas de amigos, pero puede presentarse en cualquier lugar. De repente el sujeto se levanta, saca una cinta métrica y empieza a medir toda la casa mientras va gritando «Norte», «Sur», etc.

La cosa se agrava cuando empieza a intentar salir y entrar por las ventanas o a gritar «Arriba» y «Abajo», mientras intenta agujerear el techo o el suelo.

La única manera de pararlos ha sido descubierta por los del CDS (Club De Soluciones), y consiste en mirarlos fijamente a los ojos y decirles de manera convincente: «Estás en un Laberinto». Entonces el pobre enfermo suele derrumbarse en un lamentable estado de estupor, momento que hay que aprovechar para presentar excusas y llevarse al desgraciado.

C. SITOSE (*Síndrome de TOro SEntado*)

Si en medio de una reunión, uno de los presentes empieza a hablar de una forma telegráfica, omitiendo los artículos, conjunciones y preposiciones, es sin duda un afecta-

do de SITOSE. Cuadro que predomina en aventureros veteranos debido a las largas horas de tecleo sólo verbo-nombre.

Gracioso al comienzo, después de varios minutos escuchando frases como «ser bonita», «gustar mucho», «hacer inventario», «no estar mal», «dejar examinar?», etc., la interlocutora se empieza a poner francamente histérica y debe actuar rápido para salvarse, llamando a la CIA (Club de Indios Aventureros), para que trasladen al gran jefe a una reserva.

D. SIPEPE (*Síndrome de Pérdida de Personalidad*)

Es un caso bastante inofensivo, se da sobre todo entre los de AP (Aventureros Patrióticos) y consiste en una confusión de la propia personalidad con la de los personajes de las aventuras.

Los afectados van por ahí vestidos de Drácula, de Caperucita o de Don Quijote, sin meterse con nadie. El problema empieza cuando van vestidos de Dragón, con una lata de gasolina y un encendedor, e insisten en que te han visto y debes dejarte quemar.

Como hemos podido comprobar, las manifestaciones son muchas, muy floridas y de difícil cura.

Según los diversos estudios, para los casos INTRAORDENADORES, la única prevención es recurrir a la TVE (Técnica Violenta Especial), consistente en aplicar una lavativa mental obligándoles a mirar de una sola tirada los 205 episodios de Dinastía. Esta forma tan cruel y discutida por la Comisión de Derechos Humanos, suele causar una reorientación del cerebro impulsando al aventurero a la búsqueda del botón de apagado para poder sobrevivir. Les quedan como secuela temblores y sudores siempre que pasan cerca de un televisor, pero esto es en realidad un síntoma de normalidad.

En cuanto a los EXTRAORDENADORES se están repartiendo por protección civil unas hojas de ayudas y respuestas para la mayoría de las aventuras. Deben ser leídas en voz alta y clara al notar los primeros síntomas, a ser posible de forma cantada y a coro entre todos los presentes. El efecto calmante se obtiene en los menos veteranos pero, cuanto más experiencia tenga la víctima y por lo tanto peor el grado de adición, mayor será un sentido de vanidad y por tanto mayor su negativa a aceptar ninguna ayuda. Se está trabajando en el sentido de que, en estos casos, las ayudas sean cantadas a dúo por Plácido Domingo y Montserrat Caballé, acompañados por toda la orquesta sinfónica de Viena.

En fin, la PEPA (Protección Española Para Aventureros), está haciendo todo lo posible para evitar que estos casos puedan pasar a una forma más peligrosa, temible y (por lo que hemos observado), contagiosa y que es el llamado SÍNDROME DEL ARCHIVERO, que ya es una fase terminal y psiquiátrica donde el pobre afectado intenta, desde las páginas de una publicación, dar solución a los problemas de los demás, en un lenguaje ininteligible y olvidándose de los muchos propios con los que ya va bien servido.

¡Dios nos libre!

Andrés R. Samudio

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Entre los grupos punteros en el mundo de las aventuras, el nombre de ST BRIDES destaca tanto por la calidad y humor de sus producciones como por el peculiar estilo de vida que llevan sus creadoras.

En la punta norte de la misteriosa Irlanda, está el recóndito condado de Donegan y en él, cara al Atlántico, y al final de una tortuosa carretera montañosa, se encuentra la perdida villa pescadora de BURTON PORT.

En BURTON PORT hay un curioso edificio. Sirvió de refugio clandestino a los hombres del IRA en los años 30; fue ocupado más recientemente por la extraña secta de LOS AULLADORES, gente que creía que la forma de descargar las tensiones emocionales era reunirse en grupo, inspirar profundamente, y soltar las penas en un tremendo aullido comunitario (fueron expulsados por los airados pescadores). Hoy es la sede de una peculiar institución: ST BRIDES.

¿Qué es ST BRIDES?

Es una escuela algo especial para señoritas de 13 a 18 años, donde se hace hincapié en la educación al aire libre y los benéficos efectos del cercano mar; y donde se enseña, junto con matemáticas, latín, gramática y literatura, asignaturas tan curiosas como botánica, caligrafía y sobre todo la experiencia de aprender a vivir, de encontrarse a uno mismo y dedicarse al estudio del comportamiento humano.

Además se ofrece a las mayores de 20 años la oportunidad de revivir las fantasías de la adolescencia y vestirse de nuevo como colegialas de los años 20, con velos, gasas, tules y gorritos antiguos. Todo ello en un ambiente muy parecido a la época de la revolución francesa, sin luz eléctrica y

ST BRIDES: ESCUELA DE AVENTURERAS

con veladas dedicadas a escuchar música antigua en un vetusto gramófono que funciona a base de manivela.

Las alumnas van allí por periodos de una semana o más, y deben llevar un antiguo uniforme, dormir en un dormitorio comunitario, obedecer estrictamente las rígidas reglas y sumergirse en el pasado durante las 24 horas del día.

Acuden mujeres de toda Europa, sobre todo inglesas, suecas y americanas, atraídas por los selectos anuncios en varias revistas (*Observer*, *Sunday Times*, *Girl About Town*) y en varios programas de teatro, para sumergirse en este onírico juego por un precio de 120 libras a la semana (unas 24.000 ptas.).

Por cada temporada se aceptan unas 80 alumnas que se dividen en grupos de ocho. Pronto la que demuestre una mayor iniciativa es elegida perfecta del lugar; aunque la mayoría prefiere declinar tal honor para evitar toda responsabilidad que pueda recordarles la vida adulta.

Casi todas tienen estudios universitarios, hay enfermeras, maestras, ejecutivas, etc., con inquietudes psicológicas por comprobar el efecto que semejante ambiente obra en sus personalidades.

A muchas les cuesta adaptarse y se retiran, pero las que se quedan parecen disfrutar enormemente con la fuerte atmósfera decadente, con el usar moneda antigua para comprar el té y con vivir el show las 24 horas del día.

El centro está dirigido por Marianne Scarlett y Priscilla Langbridge, ambas vestidas bastante estrambóticamente y con unos exquisitos modales que pertenecen al siglo XVIII.

Marianne, la directora del centro, es profesora especializada en humanidades y para ella no es ningún juego: lleva el lugar con una rígida disciplina y lo considera como un «fascinante experimento en conducta humana». Y al parecer hace un frecuente uso de la vara de disciplina que lleva permanentemente.

Priscilla es escritora y llegó al centro como alumna, para quedar pronto prendida de por vida en su peculiar ambiente.



Marianne Searlet, la directora, en la puerta de la escuela.

¿Y qué tiene que ver todo esto con nosotros?

Sólo que hoy día ST BRIDES es una de las más famosas casas de producción de aventuras. Su nombre a llegado a ser garantía de buen hacer y de un trabajo lleno de un especial humor que actualmente ha adquirido aún más notoriedad, pues su última producción JACK THE RIPPER (JACK EL DESTRIPIADOR), ha recibido de la censura británica el dudoso honor de ser el primer juego SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS.

Veamos como ello fue.

Todo comenzó cuando Priscilla llegó como alumna al centro. Entre su equipaje trajo un Commodore 64 de segunda mano y se las ingenió para hacerlo trabajar con baterías de coche, ya que en ST BRIDE rara vez se utiliza la luz eléctrica.

Marianne contempló la intrusión del mundo moderno en su refugio con inicial estupor, pero poco a poco fue



Con la varita de azotar en la mano (en la mano varita, azotar en el culo...).

convencida para jugar algunos arcades y le fue cogiendo el gusto, especialmente cuando descubrió que tenía una habilidad instintiva para despanzurrar todo tipo de blancos móviles. «No tenía ninguna experiencia en ordenadores». — comenta Marianne — «mi interés se había dirigido siempre más al pasado que al futuro». Pero reconoce que, al revés de la televisión que ella considera «puñaladora de mentes»; las computadoras «exigen un 100 por 100 de concentración e interacción».

Actualmente comenta que «son maravillosas, algo mágico» y se confiesa una apasionada de los mata-marcianos y los simuladores de carreras de coches.

Así, en el 84, un pedacito de ST BRIDES volvió al presente, aunque aún continúan haciendo la mayor parte de su programación a la luz de las velas.

Las primeras aventuras

Priscilla se compró entonces el famoso QUILL, y recordando sus tiempos de escritora se dedicó a hacer una aventura.

Se llamó EL SECRETO DE ST BRIDES, y es una autobiografía donde una niña llamada Trixie Trinian (la imaginaria heroína de muchas de sus aventuras) llega a la escuela de vacaciones y se encuentra una extraña comunidad de gente viviendo en el pasado. La trama se desenvuelve en los corredores oscuros, en los anacrónicos dormitorios y luego el desenlace en los acantilados. La autora crea un clima de misterio basado en algunos sucesos reales pero intrigantes. Fue publicada en 1985, la vendieron ellas mismas por correo y tuvo un éxito relativo; pero se

espera una nueva versión más completa para un futuro próximo.

Aunque se comenzó en un C64, pronto Priscilla conoció el terrible encanto de nuestro querido Spectrum y la terminó en un 48 K.

Su segundo título, THE SNOW QUEEN, comercializado por la casa MOSAIC en 1985, es una versión computerizada de un oscuro cuento de hadas de Hans Christian Andersen en el que una chica trata de salvar a su hermano, cuya visión de la vida ha sido corrompida al mirarse en el fragmento de un espejo fabricado por el diablo. No fue un éxito de ventas, pero atrajo a muchas chicas hacia el juego de aventuras.

Llegó luego el triunfo con THE VERY BIG CAVE ADVENTURE, una divertidísima parodia de la Aventura Original; en ella se nota el genio de las creadoras y su peculiar estilo de humor. Recogen el argumento de la Original y lo retuercen de todas las maneras posibles, creando un histérico ambiente en el cual no se sabe si las cosas van a funcionar de la manera en que lo hacían en la aventura anterior o van a terminar de otra forma. Muy recomendable. Publicada por CRL en 1986.

También del mismo año es BUGSY, de un enfoque muy diferente. Aquí tú eres un gangster, pero con la peculiaridad de que sólo mides unos 90 centímetros y... ¡eres un conejito! Pero no debes dejar que estos detalles te distraigan de tu intención de llegar a ser el mafioso más poderoso desde Al Capone.

Jack the Ripper, el primer gran éxito

Y de repente, desde ese ambiente cargado de princesas, cavernas mágicas y conejitos sale la tristemente célebre figura de JACK EL DESTRIPIADOR. Es la última y más polémica creación del equipo, y está distribuida por CRL.

Es difícil imaginarse nada más diferente al dulce tema de SNOW QUEEN que el ambiente en que se desarrolla la tragedia Victoriana de JACK. Se ha tratado de ser lo más realista posible, hasta el punto en que se describe con todo detalle, tanto gráfico como textual, el modo como se despanzurraba a las pobres mujeres.

Los gráficos son más violentos que cualquier cosa que se haya visto anteriormente en una pantalla de ordenador.

No sabemos si se debe a su peculiar sentido de humor la afirmación de Priscilla de «estaba tan disgustada por algunas de las escenas que tuve que parar de programar por un tiempo» y la de Marianne de «la programamos con los ojos abiertos pero cuando la jugamos lo hacemos con los ojos cerrados».

En todo caso en 1988 se cumple el centenario de los célebres crímenes, nunca resueltos y sobre los que se ha especulado tanto.

Muchos, intentando encontrar una explicación a lo inexplicable, los han atribuido a la magia negra. Otras veces se ha culpado a la francmasonería o a sectas religiosas. La alta política tampoco ha quedado libre de sospechas y el tema ha llegado a rozar incluso a la Casa Real Inglesa. Por supuesto, la opinión general es que se trataba de algún pobre, pero listísimo demente.

En el juego, eres acusado injustamente de ser el Destripador y debes probar tu inocencia enfrentándote a las fuerzas del mal, a la policía corrupta y a la magia negra.

Se esperaba que recibiera el Certificado de mayores de 21, pero se ha quedado en mayores de 18 y obligado a llevar en la contraportada el anuncio de: Si usted no está preparado para soportar una experiencia que puede ser en ciertos momentos decididamente desagradable, no compre este paquete de software.

Actualmente las GAME MISTRESSES, como les gusta ser llamadas, se encuentran en su refugio irlandés planeando su futuro golpe. Todo permanece en el más absoluto secreto, incluso de las otras programadoras se sabe muy poco. Conocemos muy de pasada a JENNY FAULKNER (conocida también como LANGUID BUT DEADLY = LÁNGUIDA PERO MORTAL, o sea que la chica se las trae) y tenemos noticias de una tal Miss MARTINDALE, pero la mayoría prefiere permanecer en el misterio.

En fin, el enigma persiste, pero es uno de los ingredientes de su éxito y presenta un interesante contraste con la mayoría de la gente dedicada a los ordenadores, a la vez que un ejemplo de como se pueden hacer aventuras desde cualquier sitio.

Como dicen Priscilla y Marianne: «Sólo hacemos las cosas que nos divierten, si paran de ser divertidas, nosotros paramos de hacerlas».



La Marianne haciendo una demostración del gramófono de manivela.

El mundo de la aventura

Andrés R. Samudio

Aunque en España no han hecho más que empezar, las aventuras han avanzado en otros países hacia formas más complejas de interacción entre varios jugadores. Son las llamadas Multiaventuras o MUA. En este capítulo analizaremos sus variantes más frecuentes así como sus problemas y ventajas.

Como la informática en general, las aventuras han ido evolucionando hacia una mayor sofisticación en su presentación y hacia un mayor dominio en la relación jugador-ordenador. Pero en los países anglosajones se ha iniciado una tendencia encaminada hacia la creación de aventuras en las que puedan interaccionar varios jugadores al mismo tiempo.

Todos hemos notado al jugar aventuras, la falta de oponentes humanos que tengan un libre albedrío y sean por ello totalmente impredecibles; porque, por muy complicados que puedan ser los otros personajes artificiales, en el mejor de los casos, cuando hemos jugado unas cuantas veces, ya podemos predecir todas sus acciones.

El reto era reunir a un grupo de aventureros en un Megajuego donde cada uno participara en el momento en que pudiera, por el tiempo que quisiera, y donde al retirarse no perjudicara a los demás jugadores que continuaran en el juego.

La opción lógica es formar una red de ordenadores; esto tiene, de momento, el inconveniente de que tienen que estar cercanos entre sí en algún local, y de lo que se trata es de que el usuario tenga una absoluta libertad y la comodidad de poder jugar desde su casa; pero no dudamos que con las mejores técnicas se pueda hacer más viable esta modalidad.

Se pensó entonces en adaptar el formato de los RPG (Role Playing Games) —juegos muy populares en Gran Bretaña, donde ca-

AVENTÚRATE AL FUTURO

da jugador asume un papel o crea un personaje y se comporta según unas reglas fijas—, a los medios de comunicación interactiva masivos, como son el correo y el teléfono.

Por entonces, lo único que se jugaba de esa forma era el ajedrez, y quizá de allí vino la idea. Fue un éxito desde el comienzo y hoy es uno de los hobbies más expandidos, con los más variados escenarios y con la posibilidad de elegir todo tipo de personajes.

Habían nacido las MUA (Multi User Adventures), con muchos jugadores al mismo tiempo, escenarios muy elaborados y complejos y dirigidos por un controlador o árbitro imparcial.

Los MUA pueden ser jugados por correo, por Módem telefónico o, más actualmente, en vivo. Pueden estar controlados por un equipo de personas o por un gran ordenador.

Cuando uno entra en el juego, está al mismo tiempo compartiéndolo con otro montón de jugadores a los cuales hay que combatir o unirse, pero a los cuales siempre hay que tener en cuenta.

Tienen el atractivo adicional sobre las aventuras en solitario, de que se dispone de ordenadores más grandes y mejores parsers, lo que nos da un número enorme de habitaciones; y que los objetos pueden ser muy variados. Pero lo más importante es que al participar muchos jugadores al mismo tiempo, no habrá nunca dos juegos iguales y por ello no se produce esa sensación de «ya visto» al repetir la aventura.

Otro atractivo es que se crean todo tipo de relaciones entre los jugadores, desde el odio más feroz por ese tío que te cayó gordo desde que te despanzurro cuando comenzabas, hasta amistades con gente que has conocido y te ha ayudado durante tus juegos iniciales y con las cuales descubres otros puntos en común y haces alianzas.

Éste es el aspecto social de estos juegos, y no es nada despreciable; porque se permite a los jugadores escribirse entre sí fuera del juego, y terminas con un montón de amigos cuyo interés común es la aventura, pero que también tienen otras muchas aficiones.

EL MECANISMO

En vez de teclear las órdenes o acciones en un ordenador, lo que haces es enviarlas por correo o por teléfono al GM (Game Master, maestro del juego o persona que lo controla; si es por teléfono será el Ordenador



Central) y éste las pondrá en práctica.

Pero aquí, a diferencia de las aventuras individuales, lo que suceda depende de dos tipos diferentes de caracteres: los PLAYERS CHARACTERS (PC) (personajes jugadores), que son los otros aventureros que, como tú envían sus movidas y los NON PLAYERS CHARACTERS (NPC) (personajes no jugadores), también llamados MOBILES, y que son los personajes independientes controlados por el ordenador central o los GM.

Hay disponibles varios tipos de juegos. Al final daremos una relación de los más importantes y cómo acceder a ellos, pero se pueden agrupar en 4 ó 5 categorías clásicas.

1. Juegos de fantasía en mundos mágicos.
2. Juegos de guerra entre planetas, tribus, civilizaciones, etc.
3. Juegos de combate espacial.
4. Juegos de exploración espacial.
5. Juegos de supervivencia en varias épocas.

Últimamente hay una tendencia a producir juegos menos definidos, pero más cercanos a nuestra realidad. Tal es el caso de IT'S A CRIME de KJC Games, que se ha mantenido durante mucho tiempo como el número uno en G.B., y donde tu meta es llegar a ser el Capo de la Mafia del futuro.

Los problemas extras con que se encuentran los jugadores de MUA pueden ser:

Naturales, que son los derivados del hecho de que hay multiplicidad de jugadores, tales como el de intentar llegar primero que otros a un sitio o tesoro; el de evitar que un grupo de jugadores te rodee y te linche; o el de tener preparada una lista de frases y acciones humillantes y servirles, pero eficaces,



Alicia Cucó

que se monta es general pues sólo hay 20 segundos para abandonarla antes de morir ahogado, (el MUD es por teléfono).

El tener un gran número de habitaciones no siempre es una ventaja, y la cantidad debe ser planeada cuidadosamente. Si hay demasiadas, el jugador puede pasarse largas horas jugando sólo hasta el aburrimiento; si hay pocas, la interacción llega a ser tan fuerte que no se puede casi jugar. Desconfiemos de las casas que basan su publicidad sólo en «más de 5.000 localidades», el resultado dependerá mucho del número real de jugadores que interviene.

La iniciación en este tipo de juego no es fácil. Luego describiremos los mecanismos de cada forma, pero de momento sólo aconsejamos a los que lo intenten mucha paciencia y tenacidad. Al principio no entenderás nada y es aquí donde perdemos a la mayoría de los aspirantes y se retiran mayor número de futuros jugadores. Comprendo que es muy difícil para la moral rodar por allí sin saber qué hacer y soportando toda clase de bromas y abusos hasta hacerte una idea de qué va la cosa.

Además, como no tienes mapas fiables y no estás todavía acostumbrado al ritmo, todo parece ir a velocidad demencial; oyes voces que gritan todo tipo de cosas; ves pasar tropas zumbando por tu lado; contemplas enormes batallas entre poderosos magos y muchas veces te encuentras con que de rebote te han matado sin querer; y mil inconvenientes más.

Pero si perseveras tras varias muertes, y el término medio es de unas 6-7 vidas para poder tener una idea de lo que pasa y lo que debes hacer, irás cayendo en las garras de estos juegos tan peculiares.

Lo primero que debes intentar es hacerte con un amigo, aunque sea regalándole algo o haciéndole algún pequeño favor. Piensa que todos los veteranos han pasado por el mismo calvario, y muchos estarán dispuestos a ayudarte.

Si lo logras, empezarás a recibir toda clase de consejos e información y en cuanto sepas moverte en esos mundos entenderás que es lo que mantiene a toda esa gente pegada a sus ordenadores hasta altas horas de la noche o escribiendo cartas sin cesar.

En ese mundo encontrarás todo tipo de jugadores: débiles-novatos, cautos-veteranos y fuertes-especialistas. Algunos de estos últimos han llegado a hacerse tan poderosos que incluso se dedican a construir un ejército de siervos apresando a los novatos. Se sitúan junto a las zonas de arranque y por medio de amenazas o sobornos se hacen con ellos y los usan en sus guerras con otros poderosos señores. En caso de que se pasen un poco, siempre habrá un Gran Mago o Wizard cerca para pararle los pies. Aunque a veces no es tan fácil y se han protagonizado verdaderas revoluciones de algunos poderosos para hacerse con el control del juego.

Los Magos e incluso Supermagos son los ayudantes de GM para supervisar el juego, es el máximo que se puede alcanzar, (aunque hay juegos en que puedes llegar a ser DIOS). Tienen el poder de señalar con el dedo malo a quien se comporta indebidamente

te y expulsarlo del juego por un tiempo.

Pero a veces se muestran traviosos y el novato puede encontrarse con que le pasan todo tipo de cosas raras, monstruos que aparecen de la nada, habitaciones patas arriba, sitios de pesadilla, etc.

En esos casos lo mejor es retirarse prudentemente del juego hasta que el infractor sea llamado a orden.

Cuando llevas jugando algún tiempo, notarás que es más fácil que en las aventuras clásicas el llegar a identificarte con tu personaje, sobre todo cuando tienes la opción inicial de poder crearlo a tu imagen y semejanza.

Hay jugadores que están tan emocionalmente ligados a su alter ego que sufren un verdadero shock cuando se los cargan por primera vez, y pasan semanas sin volver a jugar. Pero vuelven.

Otra particularidad es que cada cierto tiempo, previamente definido, todos estos juegos son reseteados, y los objetos, tesoros, MOBILES, etc., vuelven a su posición inicial. Esto, que al principio parece un incordio, se comprende si se tiene en cuenta que hay que dar a todos una oportunidad similar de participación y que de nada sirve andar por ese mundo si ya todas las cosas útiles han sido acaparadas.

La comunicación se puede hacer a varios niveles. Puedes gritar tu mensaje y entonces se esparcirá por todo el mundo y a todos los jugadores, aunque puede que muchos ni se enteren pues andan tratando de sobrevivir a sus propios problemas.

Puedes decir un mensaje, y éste llegará sólo a los jugadores que se encuentren en la misma habitación.

O puedes dirigirte personalmente a alguien en especial si teclas su nombre antes del mensaje. Ejem.: Gandalf, espérame en la cueva.

Como ves, esta modalidad presenta aspectos muy interesantes, está de moda en otros países y esperamos que pronto funcione aquí. Contamos para ello con un gran número de entusiastas.

Si quieres aportar ideas escribe al Mundo de la Aventura, o al Archivero o al recién fundado CLUB ESPAÑOL DE AVENTURAS AD.

En la próxima entrega analizaremos las modalidades de correo, telefónicas y de juego en vivo, así como te daremos todas las direcciones importantes para contactar con estos juegos y un resumen de los más interesantes.

Anunciamos la aparición del Club Español de Aventuras AD, centro que pretende amalgamar todos los grupos dispersos en un sólo con vistas a tener una mayor fuerza y coherencia.

El club se dedicará a la difusión de la aventura en todos sus campos, creación, ayudas y todo tipo de participación (excluido el pirateo que la mataría en seco).

Si estás interesado contacta con: Juan Muñoz Falco. Apdo. Correos 319. Valencia.

para cuando te encuentres frente a frente con uno de los MAGOS VETERANOS o WIZARD o WITCHES, esto es, con gente que lleva ya tanto tiempo jugando que han llegado a ser una especie de controladores del juego, y por supuesto, cuando se dignan a aparecer a tu lado y eres un principiante, lo mejor que puedes hacer es ponerte de rodillas y comenzar a besar el suelo.

Por otra parte están los problemas planeados por los constructores, y que sólo pueden resolverse si varias personas cooperan. Los hay simples, como puertas y objetos pesados que sólo se pueden levantar entre dos o más personajes. Más complicados como el famoso dragón de MUD, contra el cual nada puedes hacer si no es por medio de la fuerza combinada de más de 8 jugadores (si te coge solo, se acabó). O muy difíciles, como el caso de laberintos construidos sobre una ciénaga mágica, donde todo se hunde, excepto los propios jugadores, y entonces, para poder mapearla, hay que coordinar entre varios para que se pongan en fila como si fueran objetos, hasta poder llegar al tesoro central. Cómo se lo reparten, ya es otro tema.

Los problemas derivados de la acción de otro jugador pueden ser directos o indirectos. El primer caso se da cuando de un porrazo o estocada te mata un adversario; pero también se dan los indirectos como en el caso de la mina en MUD. Esta famosa y temida mina encierra muchos tesoros, pero se puede inundar girando una manivela que hay cerca de la entrada. Puedes explorarla con relativa seguridad; pero si hay dentro varios jugadores-mineros y a algún jugador con malas ideas le da por girar la manivela, el caos

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

En el capítulo anterior veíamos como había nacido una forma de aventura en la que podían participar varios jugadores al mismo tiempo, eran los MUA (Multi User Adventures). Estudiaremos ahora las diversas formas en que esto es posible: los PBM, los PBT y los LRP.

¿Qué es un PBM?

Son las siglas inglesas de Play By Mail (juego por correo) una de las más prolíficas formas de MUA, actualmente con más de 50 juegos a elegir y en la que según las últimas cifras, están inmersos más de 40.000 aventureros.

En cada juego pueden participar desde unos pocos hasta cientos de jugadores al mismo tiempo y están dirigidos por uno o más Game Masters (GM), que son los encargados de procesar las órdenes de cada jugador y devolver el informe sobre lo que ha sucedido en cada turno. En ciertos juegos el director es un gran ordenador.

Cuando te haces socio de un PBM recibes un Libro de Reglas; un CSF (Character

CÓMO Y DÓNDE MULTI-AVENTURARSE



Start Form), donde das vida al personaje a interpretar y un número de turnos o jugadas.

Lógicamente, el Libro de Reglas te dice lo que puedes hacer, lo que debes evitar y te da las normas principales. A veces trae una pequeña historia sobre el mundo en que te vas a meter y las leyes que lo rigen. En algunos casos son verdaderos libros con toda clase de detalles y muy completos. Si tienes dudas siempre hay un teléfono donde puedes llamar para consultas.

El CFS es donde se pone la información sobre el personaje que vas a crear y con el cual vas a jugar. Debes darle un nombre, una descripción física, la fuerza y el tamaño que tiene (según las reglas), una corta

biografía sobre quien se supone que es y el equipo que lleva. Puedes entrar una idea de como quieres que sea. Por ejemplo, muchas veces es muy conveniente poner sus creencias (hay muchos juegos donde las extrañas formas de religión son muy importantes), sus tendencias políticas, la historia de su familia o clan y hasta si lo quieres su actitud ante la vida. Estos datos son analizados y tu posterior comportamiento debe ser coherente con ellos.

En muchos casos se te permite, siempre según unas reglas, dotarte de extrañas mutaciones, como una pierna extra o ser un gigante o poder volar, etc. Pero debes ser muy cuidadoso y no dejarte tentar. Un ser que vuela es fácilmente visible desde tierra y casi todos tienen armas; un tres patas no pasará nunca desapercibido y un gigante tiene que comer con más frecuencia. En fin tú escoges tu destino.

También recibirás un mapa de la zona inicial, un boletín de noticias o chismorreos sobre lo que ha estado sucediendo y quién es quién en el juego y cualquier otra cosa que el GM considere útil.

El costo viene a estar entre 150 y 300 pts. por turno, con una periodicidad de más o menos dos semanas. Algunos juegos cobran una cuota de enganche de 1.000 pts. pero ésta suele incluir también turnos de cortesía. Es importante tener en cuenta que este tipo de juego es ideal para formar una peña que lleva uno o dos personajes, por lo que el costo real es más barato.

Luego de rellenar la CSF, se envía al GM

JUEGOS Y CASAS

Saturnalia, Sloth Enterprises.

De fantasía. Una aventura solitario en un mapa de 1.000 x 1.000 locs., en formato libre, o sea que puedes hacer lo que te de la gana. Hay ciudades, civilizaciones diferentes, varias religiones, etc. Estilo Tolkien y con dos GM.

Starglobe 4, de Time Patterns.

Ciencia ficción. Eres el comandante de una flota y el objetivo final es conquistar el mayor número de estrellas. Hay que usar la diplomacia. Juego serio con reglas científicas precisas. Es la elección adecuada si eres adicto a la ciencia ficción.

It's a Crime, KJC Games. De los más populares, con miles de jugadores. No para jóvenes ni para personas delicadas, pero excelente para el principiante.

MUD, de Muse Ltd. De los más populares por teléfono. Puedes jugar por un rato como Huesped Invitado dando como nombre la palabra MUDGUEST y cuando pregunte la clave: PROSPECT. Ofrece un descuento especial para jugadores a larga distancia. Consultar el teléfono 44 01 920 0661 de la British Telecom.

a vuelta de correos recibirás la primera serie de turnos, una información detallada de tu posición de partida y rumores de incidentes que están pasando por esa zona y que pueden ser dignos de investigar.

Aquí es donde comienza la verdadera diversión. Con los datos que tienes, debes decidir qué curso de acción vas a tomar. Ten en cuenta que junto a ti puede haber varios jugadores más e intenta anticiparte a sus acciones.

Con lo que decidas debes rellenar la hoja de turnos. Cuanto más acertadas hayan sido tus decisiones, más recibirás como respuesta.

Es conveniente dedicar varios turnos a adquirir información sobre el lugar donde estás antes de meterte en guerras tempranas.

En estos momentos iniciales es de gran importancia la supervisión por el Maestro de Juego, quien debe evitar el que te metas en líos prematuros. Muchas veces lo hace por el sencillo procedimiento de no cursar tu orden e informarte de tu error. También está en su mano el evitar que los jugadores más avanzados te hagan toda clase de trastadas.

La MUA se juega en compañía, pero más los PBM, donde se favorece la formación de alianzas de todo tipo con los demás jugadores. Representan una gran ventaja y a veces es la única forma con que cuenta el novato para sobrevivir. Pueden ser pequeñas, de 2 a 5 jugadores, o grandes agrupaciones de más de 20 personajes.

Para entrar en ellas se te exigen rigurosas exigencias económicas y de información, tanto más comprometedoras cuanto más fuerte o importante sea el grupo.

Precisamente la formación de estos grupos separados hace aparecer uno de los oficios más viejos: el de espía. Son jugadores que entran en una alianza para vender su información a otra en la cual esperan militar en el futuro. Esto crea toda una densa trama, con sus espías dobles, traiciones, capturas, etc.

Los miembros de una alianza deben dedicar varias horas a crear un servicio de contraespionaje y de falsa información, lo que lleva a que el jugar no esté limitado a dar órdenes, sino que hay que tener contactos con los otros jugadores por carta y muchas veces a reuniones personales que son una gran fuente de aprendizaje y de relación.

Apúntate a un PBM y tendrás un interés nuevo por el correo.

Play By Telephone (PBT) o el contacto telefónico

Otra forma de participar es por medio de la comunicación directa entre ordenadores vía MODEM, que es un MODulador-DEModulador con una velocidad de transmisión desde 300 Baudios (300 por segundo), hasta 1.200 baudios.

La primera multiaventura en aparecer fue MUD (Multi User Dungeon) y tiene 9 años. Fue escrita por Roy Trubshaw en 1979 y ampliada por Simon Daly y luego Richard Bartle en la Universidad de Essex.

Como era parte de un proyecto de inves-

tigación universitaria, primero sólo fue de uso interno, luego conectaron con ella varios grupos de universitarios Norteamericanos y por fin en 1984, cuando ya había suficientes Modems en Gran Bretaña, se soltó al público. Desde entonces ha sido todo un éxito. Se trata de explorar una enorme tierra desconocida, haciendo amistades, buscando tesoros y batallando hasta llegar a ser WIZARD (Hechizo o Mago).

En los PBT también recibes al enganchar un libro de instrucciones, un mapa, un documento de identidad y 15 créditos, todo ello por unas 1.200 ptas. Cada crédito vale por 12 minutos de juego, el tiempo adicional se cobra por módulos de media o una hora (esto no incluye la tarifa telefónica).

Puedes engancharte por medio de grandes compañías que utilizan el teléfono como vía de enlace entre sus usuarios, y que ofrecen varios servicios, entre los que se encuentran aventuras. Tal es el caso del Compunet británico que tiene el MUD y otro llamado Federation 2 (el MUD 2), que es una especie de ELITE gigantesco donde puedes hacer negocios o dedicarte a la guerra o la exploración en un marco muy sugestivo de ciencia ficción con 7.000 localidades.

Miocronet es otra de las compañías que publica un boletín telefónico para ordenadores. Hace poco ha lanzado SHADES, con una gran acogida. Se juega por grupos de 120 al mismo tiempo y hoy tiene más de 4.000 participantes que actúan como 6.500 personajes diferentes (puedes jugar con dos o más personajes si te apetece y tienes pasta para ello), de los cuales sólo dos (2) han conseguido el codiciado título de Wizard o Witch. El juego tiene un ritmo trepidante pues se *resetea* cada 45 minutos.

(LRP) Live Role Playing o real como la vida misma

Si estás tan chalado como algunos de nosotros, te comunicamos que existe en Gran Bretaña un servicio de aventuras *en vivo*, donde puedes ir *personalmente* y vestirte con tu armadura o traje de mago para dedicarte a hacer el aventurero en oscuros sótanos, en húmedas cuevas y otros sitios igualmente agradables, donde podrás co-

rrerrear a tu antojo matando zombies, esqueletos (un poco gorditos, por cierto) y toda clase de bichos raros.

Hacer un poco el loco cuesta unas 2.000 pesetas, recibes por ello un libro de reglas y te indican el sitio y la hora donde debes presentarte.

Puedes ir solo o en grupos de hasta 10 dementes.

Una vez allí se te da el disfraz que hayas escogido, o se revisa el que tu llevas ya puesto y se te entregan tus armas iniciales (de madera).

Luego pasas un período de entrenamiento en el uso de tan letales instrumentos a la vez que se te informa de tus poderes.

Generalmente puedes escoger entre jugar como *guerrero*, *explorador*, *mago* o *monje loco*.

Y entonces empieza la diversión. Te sueltan en el sitio adecuado y pronto se te acercará otro personaje que te informa de lo que está pasando o te da algo importante que hacer, como rescatar a alguna princesa, etc.

El dinero con que se te paga es real dentro del juego y te servirá para comprarte una armadura o mejores armas.

Si aceptas, te llevan a la entrada del sótano o de la cueva o del bosque y allí te dejan.

Sólo dan para cada grupo tres velas, lo que significa que el campo de visión es muy favorable para la aparición de todo tipo de monstruos.

La duración es de unas tres horas. Es aconsejable llevar ropa vieja y botas. Si eres menor de 18 años necesitas una carta de tus padres.

El club más organizado que se dedica a esto es THE LABYRINTHE CLUB, dirigido por Peter Garner. Actualmente tiene varios sitios: una isla en la mitad de Medway, un castillo medieval o las catacumbas del castillo de Dover.

También hay varias tarifas, desde las tres horas, hasta pasar las 24 horas (comida extraña incluida) por unas 8.000 pesetas.

Anímate, te aseguramos la diversión.

CASAS BRITÁNICAS DE MUA

Sloth Enterprices

P.O. BOX 82
SOUTHAMPTON, S09 7FG

KJC GAMES

P.O. BOX 11
CLEVELEYS, BLACKPOOL, LANCS.
FY5 2UL

TIME PATTERS

PBM/PBT GAMES
97 DEVONSHIRE ROAD
BIRMINGHAM B20 2PG

MUSE LTD. (MUD)

6 ALBERNALE WAY
LONDON EC1V 4JB

T: 44 01 608 1173

LINEA DE CORTESIA: 44 01 998
8899 (1200/75 baudios) o 44 01 997
9433 (300 baudios)

COMPUNET

INFORMACION: 44 01 997 2591
44 01 965 8866

THE LABYRINTHE CLUB

77 HINTON RD.
HERNE HILL, LONDON SE24 OHT

MICRONET

TEL. 44 01 278 3143.
MIKE BROWN.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Los parsers han sido siempre la piedra angular sobre la que se apoya el edificio de la aventura. Hoy, con la inminente aparición de estos útiles en castellano, se espera un enorme aumento de escritores. Por ello, y para que tengas una base firme a la hora de elegir, analizaremos un poco más a fondo los dos más potentes usados.

El mundo de la aventura inició su despertar en España con el tímido lanzamiento en 1987 de algunos juegos y el comienzo de esta serie; pero en este 1988 ha empezado a levantarse con la aparición de mejores aventuras y para más ordenadores, con la formación de una casa dedicada sólo a esta rama, series sobre el tema en otras publicaciones y formación del primer club nacional para aventureros.

Pero todo esto no hubiera sido posible de no disponer los escritores de los parsers adecuados, útiles que los liberan de la obligación de saber Código Máquina y otro lenguaje y les permiten poder concentrarse del todo en la pura creación y dar una mayor veracidad a sus personajes y un mejor ambiente a sus juegos.

Pero había un inconveniente, los parsers estaban escritos en inglés y adaptados a la lengua inglesa, y el uso de algunas de sus funciones no se podía aplicar correctamente al castellano.

También, en el momento de utilizar los compresores, éstos funcionan por búsqueda de grupos de letras más frecuentes en inglés, dando en castellano un rendimiento de aproximadamente el 20 por 100.

Ahora, algunos parsers han sido adaptados al castellano, lo que permitirá su difusión y una mejor facilidad de manejo y aprovechamiento; por ello vamos a hacer una análisis comparativo de los más prometedores y usados.

Repetimos y repetiremos hasta la saciedad, que un parser no es un sustituto

LOS CREADORES DE AVENTURAS (I)

de un buen guión y que un planteamiento serio del tema y los personajes es esencial.

En Gran Bretaña sucedió que, con la introducción de los parsers, el nivel de calidad de las aventuras disminuyó de una forma tan lamentable que casi llega a cargarse el mercado. Los críticos se negaban a revisar ninguna aventura hecha con un parser por considerarlo sinónimo de baja calidad.

Y es que comenzaron a salir a la calle miles de aventuras hechas casi sin guión, los parsers se usaban mal, sin conocerlos a fondo y los paquetes gráficos se infrautilizaban. Un caos.

Pero la aventura es tan atractiva que consiguió capear el temporal, el mismo mercado se encargó de nivelar la situación.

Las buenas casas se impusieron, los parsers mejoraron y los escritores se profesionalizaron. Se crearon clubes sólo para autores, donde se daban consejos y reglas para el mejor uso de los parsers y se resaltaba la importancia de una buena preparación y una sólida historia.

Vaya por delante, pues esta breve revisión de los más conocidos parsers, pero sólo como ayuda a la hora de escoger el más apropiado para tu tipo de trabajo, y sin que ello implique el que se inunde el mercado de aventurillas mal concebidas.

Funcionamiento de un creador

Si has usado alguna vez un creador de arcades, te habrás fijado que lo único que

te permiten variar son las pautas de movimientos, los gráficos y el mapa del juego; sin que puedas realmente diseñar nada innovador o diferente. Con un creador de aventuras tienes mucha más libertad y puedes producir realmente juegos diferentes.

Una aventura se puede dividir en tres segmentos principales:

1. Una base de datos que contiene todas las descripciones de las localidades y de los objetos, además de los mensajes y el vocabulario.

2. El parser propiamente dicho, que permite al jugador teclear sus órdenes y las decodifica.

3. El intérprete, que es el corazón de una aventura, donde el ordenador examina el input del jugador y encuentra las respuestas adecuadas, bien sea en forma de mensajes o descripciones.

Esencialmente el intérprete es la parte que maneja el intercambio de información entre el jugador y el ordenador.

Cuando un programador escribe una aventura en su totalidad, tiene que hacer el parser y el intérprete en código máquina o en el lenguaje que esté usando. Proceso bastante tedioso y algo complicado y que, por supuesto, requiere unos conocimientos previos.

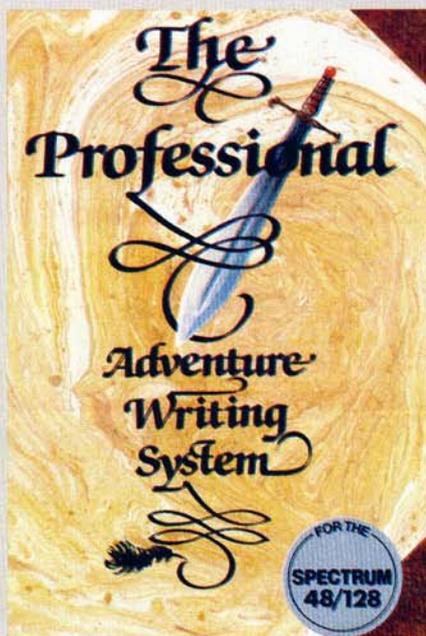
Si se usa un creador de aventuras, léase un parser, no hay necesidad de escribir ningún código, la propia utilidad aporta el parser: tiene ya hecha la base inicial del intérprete con la posibilidad de ir añadiendo el resto en forma de un lenguaje fácilmente comprensible y muy parecido al inglés.

Por ejemplo, en el PAW, si deseas que algo suceda sólo cuando el jugador lleve cierto objeto, entonces usarás el comando CARRIED (que significa llevado, en inglés). Como verás, estamos tratando con un lenguaje muy simple.

Hemos ya mencionado el PAWS o Professional Adventure Creator System; el otro creador que más se usa y que, de hecho, es el que ha sido utilizado en *El Quijote*, *Megacorps* y *La Guerra de las Vajillas*, es el GAC o Graphic Adventure Creator.

¿Quién da más?

Todo depende del uso que se le sepa dar a cada uno, ambos tienen sus ventajas e inconvenientes. Aquí sólo diremos las principales características de cada uno y compararemos algunas de sus más destacadas opciones. Pensamos que a la hora de escoger entre uno u otro, el que tiene la palabra es el usuario.



Los precios son similares y su presentación, en caja grande, también. El cassette contiene, en ambos casos, el programa principal, una database reducida con los comandos y el vocabulario necesarios en toda aventura y un juego de demostración corto, pero con unos impresionantes gráficos. En el caso de PAW, trae además varios sets de caracteres.

GAC tiene un manual bastante detallado, bien escrito y con bastante información; los dos manuales del PAW están muy bien escritos, con un estilo ameno en la introducción y mucho más detallado y con una sección de referencia en la guía técnica. Por lo tanto el nuevo usuario no debe tener problemas con ninguna de las dos utilidades (si se los lee, lo cual no siempre es el caso).

PAW permite escribir 16 K de programa sin ninguna carga de cassette y luego comienza a sobrescribir partes de sí mismo que serán cargadas automáticamente de cassette si se requieren. Con esta técnica se logran otras 11 K más de espacio, dando un total de 27 K por juego. Si eres de los afortunados poseedores de un 128, entonces tendrás libre, ¡117 K para aventuras!

GAC ocupa la memoria desde el principio y deja libre unas 23 K para el juego. De momento no está prevista versión 128.

De comienzo GAC ofrece un menú bastante claro; cuando seleccionas una opción te lleva a una serie de inputs de pregunta-respuesta. Si tecleas BREAK vuelgas al menú inicial.

PAW usa un sistema de menús y submenús que ya es familiar para los que han usado su antecesor QUILL.

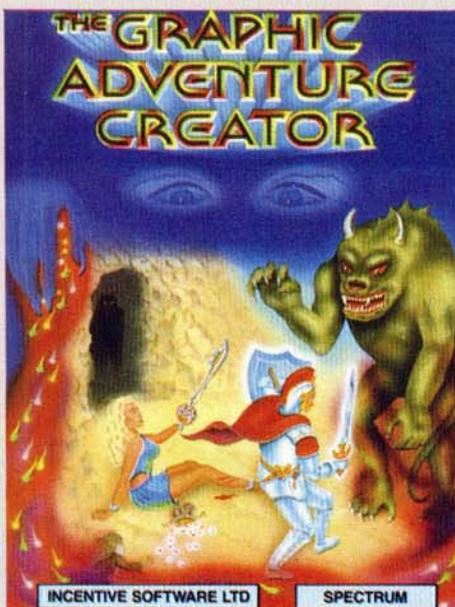
Ambas formas de manejo son muy fáciles, aunque PAW tiene la ventaja de permitir al escritor el poder ver una lista con scroll de todas las entradas hechas; mientras que GAC sólo las muestra de forma individual.

Comandos múltiples

Ambas utilidades tienen parsers muy avanzados, que permiten el uso de frases muy completas, con dos nombres, dos verbos, adverbios y preposiciones. Estas frases se pueden encadenar mediante el uso de conjunciones o signos de puntuación para crear órdenes aún más complejas.

Ambos programas reconocen el inglés, permitiendo frases del tipo de GET HAT AND WEAR IT (coge el sombrero y pónelo). En la traducción del PAW al castellano se ha logrado incluir esta potente función mediante el estudio por el intérprete de la sílaba final de los verbos para captar si lleva alguna terminación castellana que implique el mismo concepto de IT (la, lo, las, los, si usamos, por ejemplo, déjala).

En PAW se puede calificar un nombre



con un adjetivo, lo que le permite en el juego terminando de diferenciar entre *abre la puerta roja con la llave pequeña de abre la puerta verde con la llave grande*.

GAC divide el vocabulario en tres categorías: verbos, nombres y adverbios/preposiciones. En cada categoría se permiten hasta 255 palabras y puedes usar cuantos sinónimos desees (por ejemplo COGER y AGARRAR serán tratados por el parser como una misma palabra).

PAW es similar, pero subdivide el vocabulario en siete categorías: verbos, nombres, adjetivos, adverbios, preposiciones, conjunciones y pronombres. Y también permite poner hasta 255 palabras en cada categoría.

Por su parte, PAW trata los primeros 20 nombres de su vocabulario como *nombres convertibles en verbos*. Esto significa que si ponemos la palabra NORTE con un valor inferior a 21, la tratará como un nombre en la frase MIRAR AL NORTE, pero si sólo tecleamos NORTE, la toma como un verbo a ella sola.

Otra ventaja de PAW es que trata todos los nombres inferiores a 50 en su vocabulario como *no reconocibles* para su conversión a IT (o a ELLO, en castellano). Eso significa que, si el escritor planea bien el orden de las palabras en su vocabulario, en frases como COGE LA ESPADA, MATA AL DRAGON CON ELLA, Y GUARDALA, reconocerá que *ella* y *el la* se refieren a la espada y no al dragón (que, por supuesto, tendrá que tener un valor en el vocabulario de menos de 50).

Localidades, objetos y mensajes

En GAC se pueden hacer aventuras, en teoría, hasta de 9.999 localidades y en

PAW sólo hasta de 252, lo cual sería suficiente hasta para un 128 K.

GAC da al escritor la oportunidad de definir hasta 255 mensajes de respuesta al input del jugador; PAW ofrece los mismos mensajes, pero dispone de otros 255 llamados mensajes del sistema, que son los que usa el intérprete, y que pueden alterarse también si se desea. El disponer de abundantes mensajes es importante porque con ellos se puede hacer la aventura más divertida e interesante.

En cuanto a los objetos, en ambas utilidades se pueden crear y manipular hasta 255 y también ponerle un peso relativo a cada uno o utilizar uno como contenedor para otros objetos, como por ejemplo, un saco.

PAW, además, permite la manipulación automática de los objetos en los comandos *coger, dejar, ponerse y quitar*, haciendo que el escritor dé un nombre y un adjetivo para cada uno y que defina si es posible ponérselo encima o si es un contenedor o ambos.

Dibujos aventureros

La aventura puede ser sólo texto o con gráficos. En GAC los dibujos tienen un tamaño definido, pero PAW es más flexible y permite varios tamaños, así como también permite tener una parte del texto fijo en la pantalla, mientras otra parte hace un scroll por debajo de los gráficos. También en PAW, si te sientes muy creativo, y hay memoria para ello, puedes crear dibujos con otras utilidades para gráficos y llamarlos mediante comandos EXTERN.

De todos modos, los paquetes gráficos de ambos creadores, permiten hacer dibujos muy aceptables empleando una técnica de cadenas, que consiste en guardar todas las ilustraciones como una lista de las órdenes que fueron usadas para crearlas.

Los dibujos se hacen básicamente por medio de líneas y rellenos, y ambos paquetes ofrecen líneas «elásticas», que permiten una mayor precisión en el dibujo. Pero GAC ofrece una mayor facilidad, porque permite la creación de rectángulos y elipses elásticas.

En cuanto a tipos de sombreados, GAC sólo tiene dos tipos de fill, y PAW tiene hasta 15 sombreados definidos por el usuario y la facultad de crear sets extras de caracteres, para ser usados en los dibujos.

Los dibujos pueden ser llamados como subrutinas (que en el caso del PAW pueden ser hechas a varias escalas), todo ello permite el ahorro de memoria en dibujos parecidos o con los mismos elementos.

En la próxima entrega seguiremos comentando otras características de ambas utilidades, y profundizaremos un poco en sus tablas de lógica interna, en el uso de las banderas y en su facilidad para probar y corregir (debugging) una aventura ya terminada.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Iniciamos en la anterior entrega el estudio comparativo de las dos utilidades más potentes usadas para crear una aventura, hoy continuamos profundizando en ellas y pasamos al estudio de su facilidad para probar y corregir la aventura ya terminada, así como en detalles más técnicos de su lógica interna.

Supongamos que todo ha ido bien y tenemos nuestra aventura terminada; lo más probable es que, sin que nos hayamos dado cuenta, se nos hayan colado algunos errores y deseemos ponerla a prueba mientras todavía se halla unida a su creador y así corregirlos en el mismo momento en que los encontremos.

Este proceso es fundamental en todo juego, que debe ser probado y requeprobado tanto como sea posible; primero por el propio autor y luego por otras personas que no estén muy al corriente de cómo funciona y sean capaces de introducir variaciones que al escritor, conocedor del tema, no se le han ni ocurrido.

Para ello ambas utilidades, tanto GAC como PAW, tienen opciones muy potentes que permiten controlar y examinar cómo están sus banderas (luego explicaremos a fondo en qué consisten y cómo se usan) y otros contadores fundamentales para el juego.

PAW permite, a los usuarios ya experimentados, cambiar manualmente el valor de sus banderas mientras se está probando el juego. Esto es de gran importancia porque permite comprobar cómo se comportan y cómo se comportarían si sus valores fueran diferentes.

GAC tienen 265 de estos marcadores que pueden estar ON/OFF y otras 128 variables que pueden tener valores desde 0 hasta 255; PAW sólo tiene 256 de

LOS CREADORES DE AVENTURAS (II)

estas últimas variables, aunque algunas controlan procesos específicos y no son alterables.

Naturalmente, todas las facilidades normales, como son las de SAVE, LOAD y VERIFY una base de datos, SAVE y VERIFY una aventura entera, el chequeo de la memoria que queda, etc., están presentes en ambas utilidades.

Además, PAW tiene un excelente compresor de textos que funciona reemplazando las más comunes combinaciones de letras por un solo byte en la memoria, y que es capaz de dar hasta un 40 por 100 más de espacio extra para texto. Muy eficaz para los problemas de producción de juegos de 48 K.

En las versiones inglesas que hemos manejado esta compresión no parece funcionar del todo bien con el castellano.

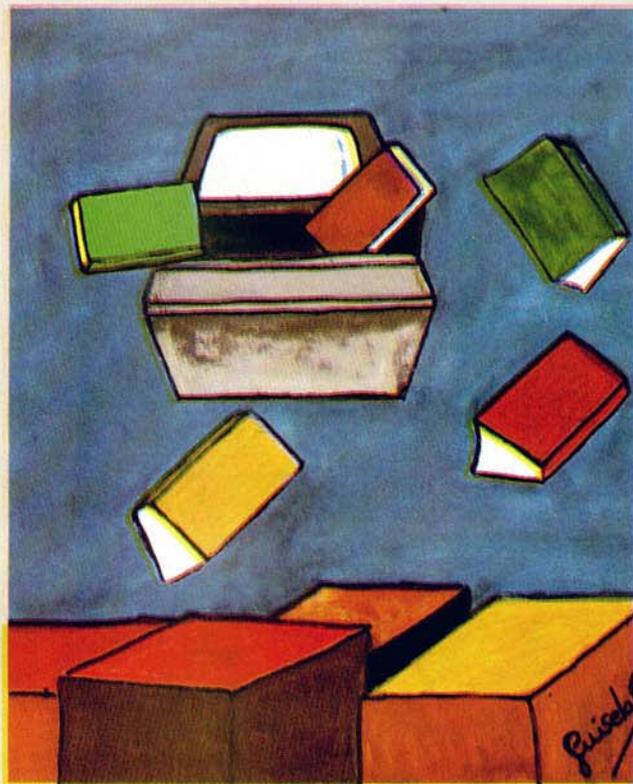
Calculamos que sólo dan una compresión del 20 por 100 y ello se debe a que están preparadas para buscar los grupos de letras que son más comunes en inglés; pero ese problema está obviado en la versión traducida donde se le ha dotado de una compresión específica para castellano que trabaja a tope.

Para lograr esta conversión necesitaban los programadores ingleses grandes cantidades de texto para alimentar sus analizadores y así buscar las combinaciones de letras más frecuentes en castellano; nos sentimos muy orgullosos de anunciar que el texto usado para este menester fue... ¡dos disquetes conteniendo todo lo que se ha ido publicando en esta serie desde el número 146 de MICROHOBBY, así como lo de la serie hermana del viejo archivero!

O sea, que los compresores deben funcionar cosa fina.

CONDICIONES PARA ACTUAR

El corazón de una aventura está formado por una serie de tablas de instrucciones y de comandos que tienen en cuenta todos los inputs y acciones que el jugador pueda teclear. Aquí es donde



el escritor se la juega y donde se convierte en una especie de programador en el lenguaje específico del parser.

Y es que no todo puede ser hecho por la utilidad y aunque sería maravilloso que sólo hubiera que teclear una serie de descripciones convincentes y una serie de respuestas adecuadas para cada input del jugador y obtener un juego que funcione solo, esto no es posible.

También es aquí donde se nota si un programa está bien concebido o es sólo una «cáscara vacía» sin ningún interés. Es la parte más difícil pero también la más agradecida si se sabe dominar y la que hace que el crear aventuras sea una tarea, en nuestra opinión, tan interesante como el jugarlas.

El mecanismo básico es sencillo: se trata de una serie de acciones que sólo se ejecutan si se cumplen ciertas condiciones.

Pero en la práctica las variaciones son casi infinitas y, a medida que el juego va progresando, se van complicando y entrelazándose unas con otras hasta que, si no se tiene el cuidado de tenerlo todo muy claro, llegan a ser un verdadero rompecabezas.

Las complicaciones aumentan si se está

tratando de dar vida a personajes pseudointeligentes, es decir que se mueven por el juego con una cierta independencia que simula una personalidad propia y que hacen un uso exhaustivo de condiciones-acciones.

Veámos qué es exactamente una condición: puesto que en una aventura el jugador tiene la libertad de teclear lo que le dé la gana y sólo una insignificante minoría de todas las cosas teclables tienen significado para el juego, debe usarse algún método para decirle al intérprete cuáles son y cómo manejarlas.

Cada orden que el jugador teclea y que sea capaz de causar una acción debe tener una condición de algún tipo, puesto que son las condiciones las que causan que se haga la acción. No siempre es necesario tener una condición específica para cada orden, puesto que con frecuencia un grupo de acciones similares pueden ser juntas en una condición «cómodin» que sirve para todas, tal es el caso de las órdenes COGER, DEJAR, EXAMINAR, etc.

Pero recuerda: sin condición, no hay acción.

El esquema de una condición sería:

IF (condiciones) (acciones) END.

Lo que significaría «SI (lo que esté entre comillas es todo cierto) entonces (y sólo entonces) ejecuta todas las acciones que se encuentren entre el final de las comillas y el comando END».

Es cierto que la parte condicional «SI (...)» puede omitirse del todo, siempre que se intente que la acción se ejecute en cada turno. Pero entonces sería una condición de alta prioridad para el GAC y de proceso tipo uno del PAW (no te preocupes si todo te parece un poco enredado, al ir progresando verás que no lo es).

Cuando sí se usa la parte condicional, lo que se hace es probar para ver si lo que el jugador tecleó, o cualquier otra información, es verdadero. Entonces, si todo lo que está entre comillas es verdadero, todas las acciones se ejecutarán. Si algo de lo de entre comillas no es verdadero, ninguna de las acciones situadas después de las comillas se ejecuta, luego la condición será ignorada.

Así continúa la búsqueda a través de todas las condiciones hasta que se encuentre una que sea verdadera y produzca una acción; o no se encuentre ninguna, en cuyo caso no habrá acción y se informa al jugador de ello y se le requiere para hacer otro intento.

Es importante que asimiles estos conceptos básicos antes de ver cómo maneja estos asuntos cada parser.

DENTRO DEL GAC

El GAC ofrece para estos manejos cuatro tipos diferentes de condiciones:

1. Conexiones.
2. Locales.
3. De baja prioridad.
4. De alta prioridad.

Y el orden en que actúa el sistema es el siguiente:

1. La posición actual del jugador se imprime en pantalla.

2. Se ejecuta una acción según condición de alta prioridad.

3. Se pide al aventurero que teclee la siguiente orden.

4. Si teclea una dirección válida (conexiones), se cambia la localidad.

5. Si no, se ejecuta una acción según las condiciones locales.

6. Se ejecuta una acción según las condiciones de baja prioridad.

Cada condición es examinada en cada turno y ejecutada, si es apropiada, hasta que aparezca un comando que ordene el cese de la búsqueda en las condiciones locales o de baja prioridad (por ejemplo, WAIT u OKAY al final de una condición verdadera, lo que causará un salto al comienzo de la tabla de alta prioridad), o hasta que todas las condiciones hayan sido chequeadas y se pregunte al jugador por su próxima orden o input.

El orden en que se chequean las condiciones está predeterminado y es muy importante.

1. *Conexiones*: sólo ajustables en el sentido de con qué movimiento se cambia de localidad. Cualquier orden del jugador que coincida con una conexión válida para la habitación donde se encuentra producirá una acción: lo moverá a la habitación indicada.

Inmediatamente después serán chequeadas las condiciones de alta prioridad y se actuará si coinciden. Luego el mensaje pidiendo otra orden se imprimirá: ¿Algo más?... ¡Pero sin haber chequeado ni las condiciones locales ni las de baja prioridad!

Por tanto, si quieres que haya una condición (una llave) para poder moverse a otra localidad, no debes entrar esa posibilidad en la tabla de conexiones, sino en la tabla de condiciones locales.

2. *Condiciones locales*: son las específicas para cada localidad; es decir, no actuarán si estás en otra parte. Supongamos que tenemos dos monedas. En una localidad hay una máquina expendedora de pipas y en otra una de cigarrillos. Las condiciones locales serán las encargadas de que en una localidad al meter la moneda ésta desapareciese y se creará una bolsa de pipas y en la otra localidad se creara un paquete de cigarrillos. Si no están bien diferenciadas, el jugador podría obtener cigarrillos de una máquina de pipas y viceversa.

Cuando se encuentra una condición local verdadera se produce la acción correspondiente y si durante ella se encuentra un WAIT o un OKAY, se hace un salto a las de alta prioridad y luego al próximo INPUT del jugador. Si no se encuentra ninguna verdadera o se encuentra una que no lleva el WAIT ni el OKAY dentro de su acción, continúa la búsqueda y sólo cuando todas las condiciones locales hayan sido chequeadas, se pasará a las de baja prioridad.

3. *Condiciones de baja prioridad*: se usan para acciones que pueden ejecutarse

en cualquier sitio y que producen el mismo efecto, sin importar en dónde estés; por ejemplo, encender una lámpara o coger y dejar un objeto. Comprenderás que sería extremadamente tedioso tener que poner estas condiciones en cada una de las habitaciones.

Suponiendo que no se ha causado un salto a alta prioridad, las condiciones bajas son chequeadas todas en busca de la acción a ejecutar.

4. *Condiciones de alta prioridad*: son chequeadas justo antes de pedir al jugador su próximo INPUT. Por ello son ideales para controlar ciclos de tiempo, eventos fuera de control para el jugador, muertes por falta de aire o por caídas, etc. La idea es que se encargan de todo aquello que no depende de las órdenes dadas por el jugador.

Se chequean y se ejecuta su acción, si son verdaderas, en cada turno, no importa que se haya ejecutado otro tipo de condición antes. También cualquier WAIT u OKAY que haya en las locales o en las bajas saltará al principio de la tabla de las atlas, después de incrementar en uno el contador de turnos tomados.

Después de haber sido chequeadas todas, el mensaje ¿algo más?, que pide al jugador un nuevo INPUT se imprime (si el jugador todavía está vivo).

Resumiendo:

Conexiones: sólo usadas para movimientos incondicionales entre localidades.

Locales: usadas sólo en acciones que tengan lugar en una localidad específica.

Bajas: usadas en acciones que pueden tener lugar en cualquier parte.

Altas: usadas para chequear la fuerza, vida, ciclos, etc.

Teniendo lo anterior claro y el uso de marcadores y banderas, que explicaremos más adelante, el resto consiste en aprenderse el «lenguaje»; es decir, las 26 condiciones y las 34 acciones de que dispone el GAC y ¡a por ellos!

En la parte positiva, GAC es muy flexible; permite el reemplazo de cualquier número por una bandera y tiene la valiosa orden CONN, similar al MOVE del PAW.

Supongamos ahora que tienes una idea de los comandos del GAC, te dejaremos con un interesante problema para ver si has asimilado lo fundamental:

Supongamos que has tenido la brillante idea de suscribirte a la revista MICROHOBBY, pero pagando con un talón. Para ello debes tener tu talonario a mano y dinero en el banco.

¿Cómo enfocarías tan importante situación en el GAC de forma que cubriese todas las posibilidades?

Pondrías en el vocabulario el verbo suscribir y el nombre MICROHOBBY y ahora tendrías que poner las condiciones para actuar en el caso de que teclees: suscribirme a MICROHOBBY.

¿Cómo lo harías?

La explicación detallada en el próximo número.

El mundo de la aventura

LOS CREADORES DE AVENTURAS (III)

Andrés R. Samudio

Con la solución completa al problema de la suscripción damos por terminado este breve análisis del GAC y comenzamos con el estudio comparativo de las condiciones y acciones del PAW.

Suponíamos en el número anterior que ya tenías una idea de la lógica interna del GAC y te dejamos con la importante misión de planear una suscripción a M.H., pagando con un talón y cubriendo TODAS las posibilidades.

Cierto que existen varias formas de enforcarlo, pero creemos que la más eficaz sería:

1) IF (VERB [suscribir] AND NOUN [Microhobby] AND SET? 10 AND AVAI [talón]) MESS "Vale, has enviado tu talón y esperas ansioso el próximo número" WAIT END.

2) IF (VERB [suscribir] AND NOUN [Microhobby] AND RES? 10) MESS "No tienes dinero en el banco y no nos gustan los cheques sin fondo" WAIT END.

3) IF (VERB [suscribir] AND NOUN [Microhobby] AND NOT AVAI [talón]) MESS "Furro, no puedes enviar un talón si no tienes talonario" WAIT END.

Cuando el jugador tecldea "suscribirme a Microhobby", el intérprete chequea todas las condiciones hasta que encuentra una en la cual la parte condicional (IF) es válida tanto para lo que ha tecldeado (VERBO Y NOMBRE), como para su estatus en el momento actual, y sólo entonces la acción será ejecutada. Si no hay condiciones compatibles o válidas en todos los aspectos, se imprime en pantalla el mensaje "No puedes".

Por lo tanto, en nuestro ejemplo, el intérprete mira la condición (1) y chequea:

a) ¿Tecldeado el verbo suscribir? Negativo, paso a la siguiente. Positivo, continúa en la (1).

b) Lo mismo, pero con el nombre Microhobby.

c) ¿El marcador 10 seteado? (lo hemos usado para indicar que el jugador SÍ tiene dinero en el banco). Negativo, paso a la si-

guiente. Positivo, continúa en la (1).

d) ¿El objeto talón disponible? (o en la habitación o lo llevado). Negativo, paso a la siguiente. Positivo, entonces esta condición es totalmente válida tanto para lo tecldeado como para el estatus y, por lo tanto, se pasa a ejecutar la acción (1):

e) MESS, se imprime el mensaje adecuado: Vale... etc.

f) WAIT, el sistema espera la próxima orden.

g) END, le dice al intérprete que la condición está completa.

Fíjate que se pueden dar cuatro variantes:

1. Dinero en el banco y el talón a mano condición (1)
2. Dinero en el banco y no el talón a mano condición (3)
3. No dinero en el banco y sí el talón a mano condición (2)
4. No dinero en el banco y no el talón a mano condición (2)

Y lo hemos arreglado con 3 condiciones, pues la (2) se encarga de dos de las combinaciones.

Por otra parte, habría que prever que la bandera 10 se reseteara si el jugador se gasta el dinero, pero sobre ese tema hablaremos más adelante. Por ahora esperemos que este ejemplo te haya servido para un primer contacto con la lógica en las aventuras.

En el corazón del PAW

El enfoque del PAW es algo diferente. Se usan dos tipos de tablas, una de Response (respuesta) y otras de Process.

Cada entrada, en vez de hacerla como en GAC, lleva como cabecera un Verbo y un

Nombre (los cuales pueden hacerse nulos sustituyéndolos por una línea (—) o un asterisco (*), seguidos por una serie de CONDUCTS, que vienen a ser una mezcla de condiciones y acciones.

En la tabla de Respuesta, PAW busca una correspondencia entre lo que el jugador tecldea y las entradas que tiene en forma de Verbo-Nombre y, si la encuentra, ejecuta las acciones que hay detrás.

A diferencia del GAC, PAW ya ejecuta de forma automática los *coger*, *dejar*, *ponerse* y *quitarse* cualquier objeto, así como *coger todo*, *dejar todo*, *ponerse todo* y *quitarse todo*.

Los CONDUCTS son también más variados. Existe el EXTERN, que permite hacer llamadas a rutinas en Basic o en Código Máquina desde dentro del PAW. RESET, de gran ayuda en la creación de juegos en varias partes o de carga múltiple, donde los objetos que no van a ser llevados a la otra parte vuelven a su anterior sitio y los que se llevarán pasan a otra localidad definida.

Con la orden PARSE se obtiene la decodificación de cualquier frase entre comillas para formar una nueva orden. Es muy útil en la creación de los PSI o Personajes Pseudointeligentes, pues sirve para poder hablar con ellos.

TIMEOUT es usada para animar algunos gráficos o para mover a los otros personajes o hacer que pasen cosas mientras el jugador está pensando.

PUTIN o TAKEOUT nos permite llevar objetos dentro de otros que han sido definidos como contenedores. En este caso PAW calcula el peso total del contenedor.

DOALL es un poderoso comando usado para cuando se quiere hacer algo con todos los objetos o con todos excepto uno.

Hay que tener en cuenta que muchas de esas acciones se pueden obtener con un uso adecuado del GAC, pero a costa de memoria y sin la facilidad y elegancia con que los ejecuta el PAW.

INPUT nos permite cambiar la forma como opera la rutina de los inputs del jugador para obtener una pantalla más ordenada.

LINE especifica la línea donde se inicia el texto en las pantallas con gráficos.

MOVE permite la manipulación de los PSI, pues permite dotarlos de movimientos aleatorios.

Con el comando MODE se pueden obtener fácilmente varias combinaciones entre los textos y los dibujos.

Con PROMPT se puede hacer aparecer cualquier



mensaje de una forma que no sea la habitual definida por el PAW.

PROTECT puede usarse para permitir que un dibujo o una parte de una inscripción se protejan dejando que el resto del texto haga un scroll por debajo.

PICTURE permite llamar en cualquier momento un gráfico, sea una subrutina o un dibujo completo.

WATO permite crear acciones automáticas con los objetos, como por ejemplo el dejar caer un objeto desde un árbol (que es una localidad) hasta el suelo (que es otra localidad).

Hay muchos otros (108) CONDUCTS, pero sólo nos hemos referido a los más significativos y que crean una diferencia con respecto al GAC.

Así, en cuanto a condiciones, hay 4 que se encargan del manejo de localidades; ocho que llevan el control actual de un objeto; cinco que se encargan de hacer un escrutinio de lo tecleado por el jugador buscando adjetivos, adverbios, preposiciones, etc.; una que se ocupa de los eventos aleatorios y otra del paso del tiempo; finalmente, una que permite abandonar el juego.

Las acciones son más variadas, hay 19 para la manipulación de objetos; tres que se encargan de relaciones con el jugador; siete que se encargan de la presentación en pantalla; tres que permiten imprimir valores determinados; 13 más que se encargan del control de mensajes y su presentación en pantalla; tres modos de listar los objetos; cinco que se ocupan de la ejecución de salidas desde las tablas de Response y Procesos.

Hay cuatro acciones dedicadas a salvar y cargar la posición actual del juego, incluyendo el poderoso y útil RAMSAVE y RAMLOAD y la posibilidad de tener el comando OOPS, que permite repetir la última jugada si has metido la pata.

También hay dos modos de efectuar pausas durante el juego; dos acciones muy especiales para control interno del propio Parser y varias más difíciles de clasificar, como sonido, etc.

En cuanto al manejo de Banderas, PAW tiene ocho condiciones y 17 acciones específicas que permiten toda clase de variaciones para un mejor control del juego.

La tabla de Respuestas es la que se encarga de contestar a los inputs del jugador; pero PAW tiene otras tablas que actúan de forma independiente.

Son las tablas de Procesos; donde el Verbo y el Nombre sólo se usan como recordatorio para el autor de lo que ellas ejecutan, puesto que si se cumplen las condiciones, las acciones se hacen automática e independientemente de lo tecleado por el jugador.

Vienen a ser algo así como el «turno» del PAW en el juego.

La tabla de Procesos N.º 1 es revisada cada vez que se describe una nueva localidad y sería el equivalente de la tabla de Alta Prioridad del GAC. Ello permite que las acciones se ejecuten sólo una vez cuando el jugador llega a una nueva localidad o pide una redescripción.

La tabla de Procesos N.º 2 es llamada des-



pués de cada input del jugador y es donde ocurren los eventos que están fuera de su control.

Pero donde destaca el PAW es en la posibilidad de crear otras 253 tablas de subprocesos. Ellas pueden ser llamadas desde Responses o desde Procesos.

Estas tablas pueden ser subllamadas o «anidadas» hasta 10 niveles, con la particularidad de que pueden ser recursivas, es decir, se pueden llamar a sí mismas.

Con un buen uso de esta facultad se pueden estructurar perfectamente los programas, poniendo todas las condiciones y acciones para cada evento en una tabla separada, lo que permite un mayor control y una enorme facilidad a la hora de corregir errores.

Se manejan, entre otros, con el comando PROCESS, que pasa la acción a la tabla específica. Este subproceso recibe entonces las mismas características que la tabla que lo llamó. Como son verdaderas subrutinas, cualquier salida desde ellas retornará el control al siguiente CONDUCT de la tabla madre, que se seguirá ejecutando hasta el final.

Veamos ahora cómo se plantearía en el PAW nuestro ejemplo de suscripción:

Como en el GAC, se pone en el vocabulario el verbo Suscribir y el nombre Microhobby.

En Responses:

a) SUSCRIBIR MICROHOBBY:
CARRIED (talón) PROCESS 3 DONE

b) SUSCRIBIR MICROHOBBY:
MESSAGE 1 (Furro, no llevas talona-

rio)

DONE

En Process 3:

c) * * GT 100 X MESSAGE 2 (Vale, en-
vías tu talón y esperas con ansia tu ejemplar;
y de paso te has ahorrado 1.000 pelás) DO-
NE.

d) * * MESSAGE 3 (No lo intentes foras-

tero, no tienes suficientes fondos) DONE

El intérprete, al coincidir lo que ha tecleado el jugador con la primera cabecera de la tabla de Response (a), pasa a ver si la condición CARRIED se cumple (que lleves el talonario), si es positivo pasa a la tabla de Procesos 3.

En Procesos 3 se chequea en (c) si tienes fondos suficientes (que la bandera 100 sea mayor que X, siendo X igual al precio de la suscripción menos 1).

Si es positivo imprime el mensaje 2. Si es negativo pasa a (d) e imprime el mensaje 3.

Si en (a) es negativo para CARRIED, cae a la siguiente cabecera, donde se limita a imprimir el mensaje 1.

DONE sólo informa a PAW que la acción ha sido ejecutada y que no debe tener en cuenta más CONDUCTS o entradas.

La llamada a la tabla de Procesos 3 no es obligatoria, se puede hacer todo desde Response; la hemos incluido para dar una idea de la utilidad del comando PROCESS, antes comentado.

Damos fin así a esta breve introducción a los dos Parsers más populares y usados en la creación de aventuras. Esperemos que te haya servido para aclarar un poco lo que hacen y cómo lo hace cada uno.

También, para los que pensabais que eran de muy difícil manejo, esperamos que os haya decidido a usarlos y tengamos pronto otro colaborador en este bello campo aventurero tan necesitado en España, de ese talento que sin duda existe, pero al que le faltaba un instrumento mediante el cual poder expresarse: (toma cha, máximo lirismo).

Y como durante estos últimos capítulos hemos mencionado varias veces las Banderas y su gran utilidad, dedicaremos la próxima entrega al análisis de estos marcadores, base de todas las maniobras especiales de un Parser.

El mundo de la aventura

BANDERAS AL VIENTO

Andrés R. SAMUDIO

¡Ser o no ser! ¡He aquí el dilema! Y en una aventura las banderas son las que hacen que las cosas sean de una o de otra manera. Son nuestros analizadores del estado de cada contingencia, y son, en definitiva, las que nos permiten saber dónde está el dilema.

En las aventuras se usa el término Bandera muy ampliamente, englobando dos conceptos diferentes para el entendido: los marcadores y las verdaderas banderas.

Ambos son importantísimos en la construcción de una aventura, sea en Basic o con un Parser, y debemos entender bien su funcionamiento (por otra parte, poco complicado), si queremos obtener buenos programas.

Un marcador es en realidad una «variable de memoria» que imita a una bandera. Esto puede confundir a algunos, pero si pensamos en el número que contiene la bandera como una variable, vemos que LET 10 5 es como el Basic LET J=5; lo mismo que PLUS 9 5 es como LET J=J+1; éstas podrían llamarse «acciones de variables de memoria».

En una verdadera bandera las acciones son sólo CLEAR y SET, lo que sería lo mismo que LET 10 0 y LET 10 255.

Por lo que respecta a las condiciones; si usamos una verdadera bandera, sólo podríamos comprobar si está a cero (CLEAR) o no (SET); y ello sólo usando los comandos ZERO y NOTZERO.

Si la usamos como una variable de memoria le podemos asignar cualquier número, recordando que ZERO 9 es lo mismo que EQ 9 0, y que NOTZERO 9 es lo mismo que GI 9 0.

Los comandos usados anteriormente son del PAW, pero la teoría es la misma para todos los Parser y el Basic. Sólo el método que se aplica y las órdenes variarán según el caso.

Una bandera o marcador por sí solo no sirve para nada, sólo indica un estado; pero si se usa junto con otras condiciones o acciones se transforma en el arma más poderosa del arsenal de un escritor de aventuras; con él

controlamos las puertas, los objetos, los personajes y en general todas las demás condiciones.

Veamos un ejemplo simple:

El aventurero ha llegado a esa tenebrosa habitación y se encuentra con un viejo arcón. Está cerrado, pero merece ser explorado. Lo primero que hay que hacer es abrirlo y ver qué contiene.

Condición 1: Si [«abre el arcón»], trae el tesoro a la habitación actual, ponlo en el arcón e informa al jugador de que está aquí.

Muy simple y obvio, pero si lo dejamos así tiene importantes fallos estructurales.

¿Qué pasa si el jugador coge el tesoro y luego trata de abrir el arcón otra vez?

Que la condición se ejecutará como antes y entonces al jugador le desaparecerá el tesoro de las manos, puesto que el sistema volverá a poner el tesoro dentro del arcón abierto.

Por lo tanto necesitamos «algo» que le diga al sistema que no abra el arcón si ya está abierto. Y ese algo es... una bandera.

Condición 2: Si [«abre el arcón» (y el arcón no ha sido abierto)], trae el tesoro a la habitación actual, ponlo en el arcón «setea una bandera para indicar que el arcón ya ha sido abierto» e informa al jugador de que el tesoro está aquí.

Ahora el jugador encontrará el tesoro la primera vez que abra el arcón, pero si lo coge y trata de abrir otra vez el arcón, no se cumplirá la condición 2, luego no se ejecuta la acción.

La condición 2 traducida al GAC sería:
IF (VERB "abrir" AND NOUN "arcon" AND RES? "bandera x") BRIN "tesoro" SET "bandera x" MESS "contiene un fabuloso tesoro" WAIT END

Y su equivalente en el PAW:

OPEN CHEST condiciones: ZERO FLAGNO acciones: CREATE "tesoro" SET FLAGNO MESASGE "contiene un fabuloso tesoro" DONE

Lo anterior es un ejemplo muy simple y sin ningún refinamiento. Es necesario tener también una entrada que le diga al jugador que el arcón ya está abierto e el marcador está seteado o no es cero; así como poner la bandera a cero si el arcón está cerrado, en cuyo caso el tesoro no se podrá ver. Pero eso esperamos que lo hagas tú.

Cuando se han entendido los principios básicos del uso de las banderas, las podemos usar para controlar cualquier situación: si una puerta está abierta o cerrada; el que el jugador se ahogue al quedarse sin aire; el dinero que lleva; el poder lanzar hechizos sólo si los ha aprendido previamente; y un largo etcétera.

Tener siempre en cuenta que, aparte del ambiente, descripciones y los dibujos, las banderas son las que dan la diferencia entre una aventura bien hecha y un destartado engendrillo, porque son ellas las que le informan al sistema el estado actual de todas las variables del juego.

Tomemos otro ejemplo frecuentísimo: es casi

de rigor que una aventura tenga una zona oscura por la cual no se puede pasar sin una fuente de luz. Supongamos que, en nuestro caso, es una antorcha.

El control de esa antorcha, es decir, lo que nos informa si está encendida o no, es una bandera.

Decidimos arbitrariamente que cuando la antorcha está apagada la bandera será igual a cero; cuando esté encendida, la bandera será igual a 1.

Ahora queremos encender la antorcha. Al teclear «encender antorcha» (y suponiendo que haya algo con lo cual se pueda encender) el programa debe chequear el valor de nuestra bandera.

Si su valor es 1, entonces podemos imprimir el mensaje «ya está encendida, pon más atención».

Pero si su valor es 0, pasan dos cosas:

a— Se imprime el mensaje que confirma el resultado de la acción: «ya tienes la antorcha encendida».

b— El paso de la bandera de 0 a 1.

Este punto (b) es muy importante, puesto que le dice al programa que la antorcha está ahora encendida, y por lo tanto no puede encenderse otra vez.

Claro que si queremos APAGAR la antorcha, la bandera debe volver a valer 0.

Como ves, es todo muy simple, sin embargo demasiadas aventuras, incluso algunas producidas comercialmente, sufren del SÍNDROME DE LA BANDERA DESCONTROLADA. Por eso, en ellas se puede abrir puertas sin llaves, matar monstruos sin llevar el arma adecuada, abrir arcones hasta el infinito para producir cada vez otro tesoro, ver en la oscuridad, etc. En fin, un desastre ecológico completo.

Aparte de entender el uso de las banderas, también es conveniente mantener una relación de todas las usadas y para qué ha sido usada cada una, así como hacer siempre, antes de entregar el juego, un completo chequeo de TODAS las condiciones donde hay banderas.

Y es que las cosas se pueden complicar cuando se entrelazan varias situaciones, controladas por diferentes banderas, en una sola acción simultánea.

Esto llega a su máxima complejidad en la creación de personajes PSI o pseudointeligentes, donde cada una de sus características estará controlada por una bandera y se te montan unos verdaderos crucigramas. Si no llevas un estricto control, pronto tu personaje empezará a comportarse de un modo muy extraño.

Una puerta problemática

Veamos un ejemplo, no tan complicado, pues ello escapa de esta inicial exposición, sobre el uso de banderas mezcladas.

Tenemos una puerta. Puede estar abierta o cerrada. Cerrada con pestillo o cerrada sin pestillo.

Si asumimos que el Parser reconoce el uso de todas las palabras, y nos olvidamos de las demás condiciones y sólo nos concentramos en el estado de la puerta, vemos que puede estar: Con pestillo (y por lo tanto cerrada).

Cerrada sin pestillo.

Abierta (y por lo tanto sin pestillo).

Trasladamos esto a la bandera:

Si está a 0 = puerta cerrada y con pestillo.

Si está a 1 = puerta cerrada sin pestillo.

Si está a 2 = puerta abierta.

Entonces el programa reaccionará de la siguiente forma:

ABRIR PUERTA

Bandera = 0, mensaje "quitas el pestillo y abres la puerta"; paso de bandera a 2 o bien, mensaje "no puedes abrir la puerta, algo te lo impide"; bandera permanece en 0.

Bandera = 1, mensaje "abres la puerta"; paso de bandera a 2.

Bandera = 2, mensaje "¡pero si ya está abierta, tarao!"; bandera permanece en 2.

CERRAR PUERTA

Bandera = 0, mensaje "ya está cerrada, cegato"; bandera permanece en 0.

Bandera = 1, mensaje "ya está cerrada, cegato"; bandera permanece en 1.

Bandera = 2, mensaje "cierras la puerta"; paso de bandera a 1.

PONER PESTILLO (APESTILLAR si lo prefieres)

Bandera = 0, mensaje "¿no te parece que ya está bastante cerrada?"; bandera permanece en 0.

Bandera = 1, mensaje "vale, le pones el pestillo, ahora estás más seguro"; paso de bandera a 0.

Bandera = 2, mensaje "cierras la puerta y le pones el pestillo" paso de bandera a 0, o bien, mensaje "pasas el pestillo a la puerta abiertilla, listillo" bandera permanece en 2.

(Si estás atento verás que aquí aparece una interesantísima variante. Se puede poner la bandera en otro valor que indique «abierta con el pestillo pasado» y en este estado no se podría cerrar la puerta, y eso es lo que hace una aventura divertida.)

RETIRAR PESTILLO (¿DESAPESTILLAR?)

Bandera = 0, mensaje "vale tito"; paso de bandera a 1.

Bandera = 1, mensaje "muy agudo, pero ya lo está"; bandera permanece en 1.

Bandera = 2, mensaje "te diviertes jugando con el pestillo de la puerta abierta; para Segismundo Freud eso tendría su significado"; bandera permanece en 2.

Esto es un breve ejemplo de la importancia de las banderas y de por qué se debe llevar su control. Piensa que sólo teníamos una puerta que se podría abrir o cerrar y un miserable pestillo; ¡imagínate cómo puede llegar a complicarse la cosa al tratar de imitar la vida real con sus múltiples variantes!

Banderas en el GAC

Hay 128 «Contadores» que pueden tener cualquier número entre 0 y 255. El contador 0 se encarga de la puntuación y los 126 y 127 llevan la cuenta de las movidas hechas durante el juego. Los demás están libres para escritor.

A esto hay que añadir 256 «Marcadores» que sólo pueden estar *seteados* o *resetados*.

Hay 4 que usa el sistema:

El 0 controla la descripción de las habitaciones.

El 1 si la habitación está iluminada o no.

El 2 si el jugador lleva o no una fuente de luz.

El 3 decide si en el juego va a haber puntuación o no.

Los otros 252 quedan libres para el usuario.

Las órdenes que controlan el estado de los marcadores son:

SET m, evidentemente setea el marcador m.

RESET m, lo resetea.

SET? m, comprueba si el marcador m está setead.

RES? m, comprueba si el marcador m está reseteado.

Los contadores se manejan con los siguientes comandos:

x CSET c, le da un valor (x) al contador c.
INCR c, aumenta el contador c en uno, hasta 255.

DECR c, disminuye el contador c en uno, hasta 0.

CTR c, da el valor del contador c.

x EQU? c, compara los valores entre x y c.

TURN, nos da el número llevado por los contadores 126 y 127.

Las banderas del PAW

Hay 256 y son las siguientes:

0: control de la luz.

1: objetos llevados.

2: disminuye automáticamente al describirse una localidad.

3: disminuye automáticamente al describirse una localidad y está oscuro.

4: disminuye automáticamente el describirse una localidad y está oscuro y el objeto 0 (fuente de luz) no está presente.

5 a 8: disminuyen automáticamente con cada turno del juego.

9: disminuye automáticamente con cada turno si está oscuro.

10: disminuye automáticamente con cada turno si está oscuro y el objeto 0 (fuente de luz) no está presente.

11 a 28: LIBRES PARA USAR.

29: lleva el control de los gráficos.

30: lleva la puntuación.

31 y 32: los turnos del jugador.

33: lleva el verbo de la frase actual.

34: lleva el primer nombre de la frase actual.

35: lleva el adjetivo del primer nombre de la frase actual.

36: lleva el adverbio de la frase actual.

37: lleva el máximo número de objetos transportables.

38: es la actual localidad.

39: lleva donde debe imprimirse la línea del texto.

40: controla de siete formas diferentes el display de pantalla.

41: lleva el número de línea donde se divide la pantalla entre el dibujo y el texto.

42: contiene el mensaje con que se desea contestar el input del jugador.

43: lleva la preposición de la frase actual.

44: lleva el segundo nombre de la frase actual.

45: lleva el adjetivo del segundo nombre de la frase actual.

46: lleva el pronombre del nombre actual.

47: lleva el pronombre del adjetivo actual.

48: lleva la duración del timeout o tiempo muerto permitido.

49: con ella se controlan todas las formas posibles de timeout o tiempo muerto. De ocho formas diferentes según el BIT usado.

50: lleva el número del objeto para un bucle de DOALL.

51: lleva el número del último objeto referido.

52: controla la fuerza que se le supone al jugador.

53: controla la forma de impresión de un INVENTARIO en la pantalla.

54: lleva el número de la localidad del objeto actualmente referido.

55: lleva el peso del objeto actualmente referido.

56: controla si el objeto actualmente referido es un contenedor de otros objetos.

57: controla si el objeto actualmente referido se puede llevar puesto encima.

58 y 59: NO DEBEN USARSE, PUES SE UTILIZARÁN EN FUTURAS VERSIONES DEL PAW.

60 a 255: LIBRES PARA EL USUARIO.

Las condiciones para controlar en esta multitud de banderas son: (flagno. significa cualquier bandera)

ZERO flagno, válida si la bandera es 0.

NOTZERO flagno, evidente.

EQ flagno, valor, comprueba el valor de una bandera.

NOTEQ flagno, valor, evidente.

GT flagno, valor, válida si la variable contenida es mayor que valor.

LT flagno, valor, válida si es menor.

SAME flagno1 flagno2, válida si ambas banderas tienen el mismo valor.

NOTSAME flagno1 flagno2, válida si lo contrario.

Y las acciones producidas en las banderas serán:

SET flagno.

CLEAR flagno.

LET flagno, valor, le da el valor a la bandera.

PLUS flagno, valor, le suma el valor a la bandera, hasta 255.

MINUS flagno, valor, le resta el valor a la bandera, hasta 0.

ADD flagno1 flagno2, añade el contenido de la 1 a la 2.

SUB flagno1 flagno2, resta el contenido de la 1 a la 2.

COPYFF flagno1 flagno2, copia del contenido de la 1 a la 2.

RANDOM flagno, le pone un número aleatorio a la bandera.

MOVE flagno, poderoso comando para manipular PSI. Se explicará cuando tratemos de ellos.

GOTO locno, cambia el valor de la bandera 38 al valor de locno. En realidad lo que hace es mover el jugador a esa localidad.

WEIGHT flagno, calcula el peso de todos los objetos llevados por el jugador y lo pone en la bandera.

ABILITY valor1 valor2, setea la bandera 37 al valor1 y la bandera 52 al valor2, es decir, permite modificar tanto el número de objetos llevables, como su peso.

PRINT flagno, imprime el contenido, en decimales, en la pantalla.

URNS, imprime el valor de las banderas 31 + 256 * 32.

SCORE, imprime el valor de la bandera 30.

Como resumen final de estos cuatro últimos capítulos diremos que el GAC es una buena utilidad, de fácil manejo, pero con algunas limitaciones; pero si quieres producir trabajos realmente competitivos tendrás que aprender el PAW, más difícil, pero más completo y elegante.

En la próxima entrega estudiaremos cómo se plantea una aventura, desde su comienzos como sólo una idea, hasta su entrega final a esa productora que nos va a hacer famosos y millonarios.

El mundo de la aventura

EL ARTE DE ESCRIBIR UNA AVENTURA (I)

Andrés R. SAMUDIO

En anteriores capítulos hemos analizado muchas aventuras aprendiendo a distinguir lo bueno de lo malo y lo excelente de lo mediocre. Posteriormente hemos comentado las ventajas y desventajas de los diferentes pársers.

Hoy iniciamos la aventura de escribir nuestras propias historias; de dar algunas reglas para facilitar ese maravilloso proceso que comienza con una fugaz idea y termina convirtiéndose en un relato ameno y cautivador que ofrece al jugador un interesante reto y un ambiente que le sumerge de lleno en la historia.

Porque ésas son las buenas aventuras. Las que tienen un buen guión. Y eso no lo trae ningún pársers ni otra utilidad semejante, porque el verdadero creador de aventuras... ¡eres tú!

Es fundamental que te des cuenta de que hay mucho que hacer y que planear antes de sentarte frente al ordenador. Debes tener una idea muy clara de cómo va a ser tu aventura y cómo se va a ver antes de que empieces a meter datos en el pársers. De otra forma, el resultado final será un producto a parches, con pegotes ilógicos que no hacen juego con el conjunto.

Hay que desterrar de una vez por todas la manía de «me siento frente a mi ordena-



dor y poco a poco las ideas van viniendo solas», puede que sea cierto. Pero igual que vienen solas, parece que se quedan solas, sin ligazón unas con otras. Y eso se nota.

Para ayudarte a hacer esa planificación inicial, daremos unas líneas maestras. Son sólo eso, una guía que cada uno puede variar a su gusto y en el orden que quiera, cada escritor tiene su método.

A medida que te vas acostumbrando y haciéndote un veterano en estas lides, verás que muchos pasos pueden ser acortados e incluso omitidos; siempre que la estructura básica haya quedado perfectamente clara en tu memoria.

Otra ventaja de este planteamiento cuidadosamente documentado, aparte de enseñarte a ordenar tus ideas, es la inmensa ayuda que representa en caso de que debas dejar el juego de lado durante un período largo de tiempo. Siempre, cuando vuelvas, el reenganche será mucho más fácil si lo tienes todo en blanco y negro (o del color de la tinta y papel que uses).

Porque ¿te imaginas lo que sería el volver después de un par de meses a uno de esos juegos hechos por la técnica de *me siento y escribo*?

Nosotros sí, porque en los comienzos tuvimos la oportunidad de enfrentarnos con semejante caos. Así pues, valga nuestra experiencia para ti.

LÍNEAS MAESTRAS

1. Decide exactamente cuál va a ser tu historia. Escribe un sumario de la trama, un guión inicial, de unas 200 pala-

bras más o menos. Deja los detalles de lado y concéntrate en el orden de los eventos dando una corta descripción de cada uno.

2. Desarrolla los capítulos o eventos, dándole a cada uno por lo menos una página aparte, e incluyendo detalles como localidad en que sucede, naturaleza del problema o problemas, objetos involucrados (no te preocupes todavía en esta etapa de donde saldrán inicialmente los objetos), vocabulario necesario, condiciones especiales (por ejemplo, si se requiere que se haya ejecutado previamente otra acción, o si tendrá un efecto posterior en el juego).

Esta parte debe hacerse en borrador de momento, pues es casi seguro que tendrás luego hacer otros pequeños ajustes a medida que la trama se complica y se intenta llegar a una mejor coordinación entre eventos.

3. Reescribe el sumario de tu historia otra vez, para poder incluir todos los cambios en la línea argumental que pudieran haber sido modificados por tus ocurrencias el detallar cada uno de los eventos.

4. Del mismo modo, vete otra vez a los eventos individuales y corrígelos en base a la ahora completa trama. Si has quedado satisfecho, pásalos a su forma final.

5. Haz un mapa que muestre todas las localidades donde ocurren las acciones o eventos. No te preocupes todavía por el *escenario*, las descripciones detalladas las harás luego, cuando sepas más o me-

El mundo de la aventura

nos cuánta memoria puedes destinar a ellas.

6. Completa el mapa con las localidades que consideres oportunas para unir las anteriores, es decir, por todas las localidades de paso o que sirvan para completar el mundo que estás creando. El equilibrio aquí es fundamental, no te pases con miles de habitaciones vacías de acción, ni te quedes corto creando un juego apelmazado y pesado.

7. Escribe una lista completa del vocabulario que vas a usar en el juego, incluyendo todos los sinónimos posibles (muy importante).

También es ahora el momento de buscar y descartar todas estas palabras extrañas o demasiado esotéricas para la mayoría de jugadores (esto se hace pensando en el público al que está destinada la aventura).

De la misma forma hay que eliminar del juego toda referencia a nombres e incluso a sucesos que no sea razonable esperar que todo el que juegue conozca.

Y aquí es donde fallan muchos guiones: hay que darse cuenta de que se escriben para un público muy amplio, que no tiene por qué tener los mismos conocimientos que el autor. No es que sean oligofrénicos, simplemente se trata de que cada uno tiene su propio y particular acervo cultural.

8. Escribe una lista completa de los objetos.

a) tal como aparecen en sus respectivas localidades.

b) si los llevas encima y, si es así, si los llevas puestos. Aquí hay que tener en cuenta que hay mucha diferencia en una aventura (bien escrita claro, pero las otras no cuentan) entre un objeto que puede ser llevado y otro que te puedes poner o quitar, como unos guantes.

c) tal como van a aparecer cuando el jugador los examine (porque te suponemos incapaz de hacer una aventura que no incluya dicha orden).

9. Escribe una lista de todos los mensajes que vas a necesitar, agrupa todos los que se refieren a cosas generales bajo ese epígrafe y los que se relacionan con un problema o evento en particular bajo un encabezamiento que lo resuma. Por ejemplo, se deben poner juntas todas

respuestas a los examina, a los insultos, etc.

Los mensajes son los que enriquecen una aventura, son el condimento. Con ellos estableces un diálogo con el jugador, diálogo que puede ser muy aburrido o tan rápido y chispeante como tú lo desees. No los descuides.

10. Decide ahora cuáles son los objetos que va a llevar el protagonista inicialmente y dónde van a ser encontrados o cómo van a ser obtenidos los demás.

Haz una comprobación de que todos hayan quedado asequibles. Para decirlo de una manera más cruda: no pongas una llave detrás de la puerta que se supone que abre, a menos que haya otra entrada y otro método de abrir la puerta o de coger la llave.

11. Elige las habitaciones que van a llevar dibujos, deben estar uniformemente distribuidas para que el juego conserve su equilibrio. Evita poner en una zona varias que llevan dibujos juntas y luego un largo camino con texto solamente.

12. Prueba la aventura tan exhaustivamente como puedas en papel, intentando pensar qué pasaría si el jugador teclease una orden errónea o inesperada.

13. ¡Enciende el ordenador!

Si has seguido el método anterior tendrás ahora una descripción detallada de cómo funciona la aventura.

El grado de detalle debe ser tal que ahora alguien más pudiese poner el juego en el ordenador contando sólo con tus notas.

Hagas tus programas en assembler o los hagas mediante el uso de un páser, la calidad de tu planteamiento inicial se reflejará en el juego y, lo más importante, en cómo se lo pase el jugador.

Piensa que, aunque hay juegos en los que se ha puesto enorme cantidad de tiempo y atención y luego no se nota desde el principio, los que sí se notan desde las primeras jugadas son los que han sido puestos juntos de una manera chapucera.

No dejes que el tuyo sea uno de ellos. ¡Planéalo adecuadamente!

UNA AVENTURA AMIGABLE

Precisamente por tener tu aventura bien amarrada, puedes dedicarte ahora a sutilezas que de cualquier otro modo se te pasarían inadvertidas, como es la *amigabilidad* que tiene para con el jugador.

Pero esto no tiene nada que ver con el que sea fácil o no, se trata más bien de dar al jugador todas las oportunidades posibles para que resuelva el problema, que por otra parte puede muy bien ser di-

ficilísimo. Se trata en resumen del famoso «juego limpio».

Quizá una de las mayores frustraciones con que se encuentra un jugador es con el habitual «no puedo» o similar contestación a un acto por otra parte perfectamente razonable. Si el jugador es ya veterano y sospecha que la respuesta va por ahí, se enganchará a la situación tecleando toda clase de sinónimos y combinaciones hasta dar con la respuesta pensada por el escritor (con el consabido recuerdo para su familia si es una salida extraña) o se da cuenta de que aún le faltan datos para resolver esa situación.

Pero... ¿qué pasa con el novato? ¿Le hará pensar la escueta frase «no puedes» que el acto no puede hacerse y se retirará a otro problema?

¿No es mejor que pongas en tu aventura: «no te entiendo, dílo de otra forma», «no puedes hacer eso de momento», o similar?

Eso es *jugabilidad*.

Por jugabilidad recomendábamos antes que pusieras en el vocabulario la mayor cantidad posible de sinónimos y que evitaras el uso de palabras oscuras o raras. Por ejemplo, no uses ascender si puedes usar subir (aunque lo mejor es poner los dos).

Si hay que poner una palabra o nombre que probablemente el jugador desconozca, entonces debes hacer posible que esa palabra pueda encontrarse en otra parte previa del juego.

También si la frase requiere una diferente estructura para ser entendida por el ordenador, la debes explicar en las instrucciones. Es el caso de las comillas cuando te tienes que dirigir a un personaje.

En cuanto a los mensajes de ayuda, la jugabilidad exige que sean eso, ayudas, aunque sea dada de una forma críptica o más o menos encubierta. Piensa que es muy frustrante para el jugador que está atascado en una parte del juego y pide ayuda y le salgas con una chorrada de que no la necesita. Si no la necesitase no te la pediría. Por otra parte, claro, están los que piden ayuda ante cualquier tontería. Como siempre, un justo equilibrio es el término medio. Hay que saber parar a unos y alentar otros.

Nuestro método es probar el juego varias veces por diferentes personas y luego hacer un inventario de las partes donde han encontrado dificultades. Si un 50 por 100 de los probadores ha encontrado problemas en una zona, ponemos una ayuda, si es menor, ponemos que no es necesaria.

Con una cuidadosa planificación y teniendo en cuenta estos pequeños consejos sobre la jugabilidad, no dudamos en que te saldrá una aventura que apetecerá jugar.

Siempre que tengas un buen argumento y lo hayas desarrollado en una interesante historia, pero eso será el tema de los próximos capítulos.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Abordamos hoy la formación de tu historia, desde la chispa misma que produjo la idea inicial, pasando por los diversos guiones que la alimentan, hasta llegar a tener un alegre fuego danzando alrededor de un emocionante tema central.

Escribir una buena historia para una aventura ha sido comparado muchas veces con escribir una buena novela y es verdad; se necesita tener aptitudes de narrador.

Pero no hay que olvidar un factor muy peculiar que sólo se da en las aventuras: la constante interacción con el jugador.

Esta especie de juego de ping-pong plantea problemas particulares que no tienen los escritores convencionales y que deben tener siempre presentes al planear tu juego.

Se ha dado el caso de escritores muy buenos quienes, cuando se le ha pedido un guión para una aventura, han tenido que dejar el trabajo a medias porque no soportan la sensación de pérdida de control sobre su propio argumento. Ellos piensan que si el jugador puede ir alterándolo o modificándolo todo mientras juega, sería mejor que se lo escribiera el mismo.

Pero entonces no habría aventura ni sentido alguno en jugar a resolver unos problemas planteados por uno mismo.

Ha de haber entonces, personas que sean capaces de crear una buena historia, de soportar el compartirla con otros y de anticiparse con agudeza a las ocurrencias de ese otro desconocido que, sin saberlo, estará, (totalmente desfasado temporalmente con respecto a nosotros), ejercitando una rapidísima esgrima de ideas con el creador.

EL ARTE DE ESCRIBIR UNA AVENTURA (II)

Y ese pretendemos que seas tú. Así pues, aunque esta serie no pueda convertirte en un genio de la literatura, si que te proporcionará todas las técnicas necesarias para acoger una idea, convertirla en una buena historia y luego hacer de esa historia un buen juego de aventuras.

LA CHISPA INICIAL

Es ya un tópico la sensación inicial de pánico que siente todo escritor cuando se enfrenta a una página en blanco que a él le parece enorme.

O lo que hoy día viene a ser lo mismo, cuando te quedas mirando fijamente la vacía pantalla de tu procesador de textos y piensas que tienes que producir unas 30 K. de código.

Y es que sólo hecho de pensar que hay que crear una serie de ideas atractivas y luego entrelazarlas de una manera suave, que las haga fácilmente legibles, sin saber si vendrá o no la inspiración, nos puede producir taquicardia.

Pero de repente surge el inicio de todo este proceso creador en forma de una chispita de inspiración girando en torno a una interesante idea central.

En este primer momento es muy fácil que se consuma sola, por falta de combustible intelectual, o porque no le dediquemos la debida atención. Son esos miles de buenos guiones que todos hemos tenido, pero que nunca nos hemos puesto siquiera a pensar en producir.

Por suerte, en los juegos de aventuras el autor puede escoger literalmente cualquier tipo de guión; es decir, hay todavía muchas chispas sueltas, pues es un género en sus comienzos. Pero también necesitará una buena dosis de inspiración para alimentarla.

Y como el tema de la inspiración es tan profundo y se han escrito tantos doctos libros sobre él, nosotros en esta serie tomaremos el enfoque de proveer múltiples ideas que, todas juntas, formen una base de trabajo para el futuro creador de aventuras.

Luego analizaremos el proceso de como se desarrolla un guión o subguiones a partir de una simple idea.

Es decir, te enseñaremos a alimentar esa chispita inicial con ideas.

IDEAS AL FUEGO

La gran mayoría de las consultas sobre aventuras que recibimos se pueden reducir a una sola:

¿Como se inicia entonces todo el montaje?

Veamos el procedimiento e intentemos deducir algunas simples reglas.

Es al inicio donde más frecuentemente se quedan varados los futuros escritores, es la parte más difícil, porque girando en torno a esa idea central hay varios parámetros muy sutiles y fáciles de perder que hay que definir bien.

Debemos empezar con algo tan simple como donde va a ocurrir (lo que sea que vaya a ocurrir), o sea, darle una localización en el espacio.

Todavía no estamos hablando de lo que va a ocurrir, sino de si va a estar situado en el espacio profundo, o en el salvaje oeste, o en las tradicionales cavernas subterráneas.

Después es necesario situarlo en el tiempo, es decir, dotarlo de una crono-



logía aproximada. ¿Un lejano pasado?. ¿Actual?. ¿Un lejano futuro?.

Posteriormente debemos definir la meta o idea principal y su final ideal. Toda historia debe tener su idea principal y ahora es el momento de fijarla.

Actualmente predominan dos grandes grupos, el tradicional recolectar algo y el más nuevo prueba de valor, donde se debe llevar a cabo alguna investigación o prueba.

En estas fases la elección es tan amplia como la vida misma y cada uno tiene sus preferencias (igual que el público, no lo olvides nunca).

Sin pretender en absoluto ser exhaustivos, podemos dividir los guiones más atractivos para aventuras en:

1. — Histórico-sociales:

Basados en el propio devenir de la humanidad. Ofrecen un interesantísimo campo. Tienen el inconveniente de que hay que atenerse con más rigor a unas formas.

Hay períodos muy interesantes en:

— La Prehistoria (formación del hombre, etc).

— Épocas de grandes hazañas en Egipto, Grecia y Roma.

— Enorme potencial (bastante de moda actualmente) en la Edad Media (cruzadas, etc.)

— Grandes temas sin aprovechar, sobre todo para escritores españoles, en el Descubrimiento y Conquista del Nuevo Mundo.

— Miles de guiones y novelas en la Edad Moderna, tanto en Europa, como en los demás continentes.

— La época reciente de las grandes exploraciones y expediciones científicas.

— Y en la edad actual, todo tipo de intrigas de espías, mafia y logros científicos.

2. — Mitológicos:

Es curioso como los anglosajones, con una muy pobre mitología, la han explotado hasta el máximo; cuando nosotros, mediterráneos, y por lo tanto herederos de la riquísima mitología griega y romana, y con una tremenda mitología propia, apenas la hemos tenido en cuenta.

Dejemos en paz ya a los pobres Trolls y dediquémonos a hacer alguna buena aventura sobre los Dioses del Olimpo, o de algunos de los otros personajillos secundarios, que suelen ser una fuente riquísima de inspiración.

3. — Ciencia-ficción:

Tomada en su sentido más amplio ofrece una variadísima colección de temas e ideas:

— Civilizaciones extraterrestres y sus relaciones con humanos.

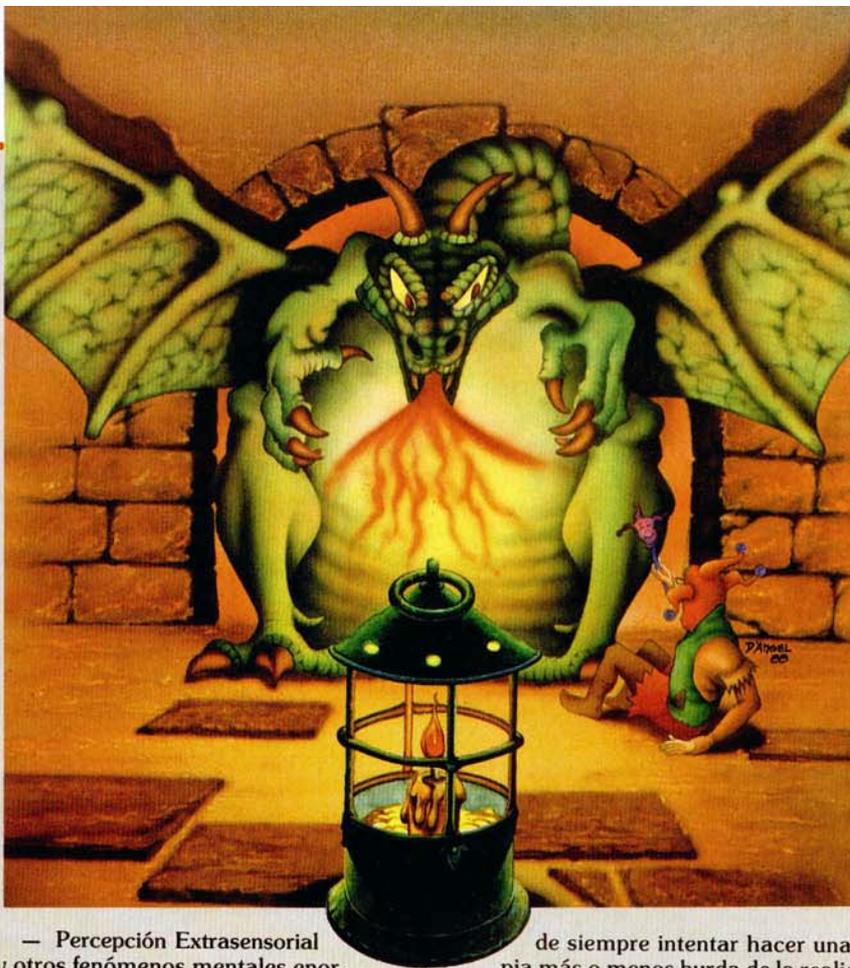
— Androides y todo tipo de robots y cibernética en general.

— El tema de la Atlántida y otras civilizaciones perdidas.

— Los problemas de colonización de otros mundos.

— Ordenadores y superordenadores del futuro.

— Fin del mundo y otras grandes catástrofes.



— Percepción Extrasensorial y otros fenómenos mentales enormemente aumentados.

— Evoluciones paralelas o diferentes.

— Todo tipo de viajes fantásticos, en el macrocosmos y el microcosmos.

— Historias de civilizaciones en futuro ya muy lejanos y agonizantes del Universo por falta de energía.

— Historias corrientes de platillos volantes y encuentros.

— Cuarta dimensión y similares.

— Imperios galácticos en donde se pueden extrapolar todo tipo de historias.

— Historias Post-holocausto y sus problemas.

— Vida enormemente alargada e incluso problemas de la inmortalidad.

— Inteligencias tremendamente poderosas.

— Todo tipo de razas y culturas extrañas. Gigantes. Microscópicas.

— Invasión de nuestro planeta o invasión por los humanos de otros planetas.

— Invisibilidad.

— Transmisión de materia.

— Razas mutantes o mutaciones por radiaciones.

— Problemas de supervivencia en mundos superpoblados y con escasez de recursos.

— Mundos paralelos, entendiéndose por ellos mundos similares que presentan otras alternativas históricas.

— Toda clase de ficciones políticas futuras.

— Paradojas temporales.

— Viaje en el tiempo.

— Vida en otras condiciones. En forma de energía. Bajo el mar, etc.

4. — Fantasía pura:

Tienen un gran predicamento. Hay que tener mucha imaginación o estar muy bien documentado. Se cae en el peligro

de siempre intentar hacer una copia más o menos burda de la realidad.

Tiene la gran ventaja de que da un amplio marco, vale casi todo lo que te inventes con tal que sea interesante y no te pases.

Algunos grupos son:

— Magia y hechicería. Con toda su carga de mitos y ritos acompañantes. Reencarnaciones.

— Luchas titánicas de dioses y demonios.

— Todo lo que se ha dado en llamar la ciencia-ficción gótica, con su carga de Superhéroes Todopoderosos y Malos Malísimos.

— También se puede incluir aquí todo tipo de historias protagonizadas por animales reales o irreales.

5. — Real como la vida misma:

Consiste en coger cualquier suceso aparentemente normal y exponerlo de tal forma que se haga interesante. Aquí ya no hay normas, con solo leer los periódicos basta.

Por supuesto que hay muchos mas temas, y que varios de ellos se entrelazan, pero lo que queremos hacerte ver es que hay ideas sueltas por todas partes.

Claro, hay que saber usarlas. Pero en ello estamos.

DE LA IDEA AL GUIÓN

De la importancia del guión y su posterior desarrollo en una buena y atractiva historia dependerá, en gran parte, el éxito de tu aventura.

Hay quienes tienen una habilidad especial para acrear un guión original, son creadores de historias natos. Esos afortunados necesitan solo una pequeña orientación sobre los tipos de historias a contar.

El mundo de la aventura



Otros, sin embargo, careciendo de esa habilidad especial, tienen otra que les permite coger una idea ya utilizada y darle un nuevo giro que reaviva su interés y la hace apetecible; son narradores natos.

A éstos sólo hay que guiarles para escoger, entre las miles de historias de la vieja humanidad, aquello que más les atraiga y que presente potenciales de interés. Ya la adaptarán ellos.

También está quien, siendo habilísimo en el manejo de un Parser u otra utilidad, o muy buen programador, carece de esa facilidad para crear o adaptar una historia para que tenga impacto y que merezca su esfuerzo en crear una aventura.

Para estos últimos mi consejo es que recurran a un amigo o incluso — ¿por qué no? — a un escritor pagado, para que les desarrolle un argumento, basándose en el cual, ellos pueden usar sus dotes para darle vida en el ordenador.

Por eso, detrás de toda buena aventura, o hay un genio que lo domina todo (y lo pasa fatal y ocupadísimo), o hay un buen equipo de guionista, dibujante, programador, etc.

Éste es nuestro caso, y el que creemos que puede llevar una mayor perfección a nuestro trabajo, por medio de la máxima utilización de los recursos especiales de cada miembro del equipo.

La historia de la literatura está llena de ambos tipos de ejemplos, con predominio del individual; pero la historia de las aventuras por ordenador, por sus especiales características, estará en el fu-

turo llena de ejemplos del trabajo colectivo.

UN FUERTE TEMA

Pero sea cual sea la forma de trabajo escogido, el guión que desarrolla la idea central debe ser sólido y llevar un fuerte mensaje, algo que agarre al jugador tan firmemente que le haga creer de verdad en todo lo que pasa.

Es lo que se denomina el TEMA.

El tema debe ser fácil de entender y estar cargado de una fuerte atracción emocional.

Temas hay muchos y el mismo puede ser tratado en varias historias diferentes. Por ejemplo el tema «conflicto con los dioses» puede estar presente en una historia sobre la Grecia Heroica de Homero o en una historia actual de tipo religioso.

Y es que el tema no tiene nada que ver con «detalles» como personajes, escenario, etc, sino que es simplemente la razón por la cual se cuenta la historia. Es lo que la hace interesante para los otros.

La siguiente es una lista de temas que creo cubren casi todas las historias que has oído, trata de ver en cual de los apartados encaja tu cuento favorito.

- Súplica a todopoderosos.
- Rescate y Libertad.
- Crimen y Venganza.
- Venganzas entre familiares.
- Persecuciones.
- Desastres.
- Caer en garras de la crueldad o del infortunio.
- Revoluciones y reueltas.
- Empresas arriesgadas o casi imposibles.
- Rapto, robo o secuestro.
- Resolver un enigma.
- Obtener algo.
- Hostilidad y odio.
- Rivalidad entre iguales o familiares.
- Adulterio.
- Asesinato.
- Locura.
- Imprudencia fatal.
- Crímenes involuntarios.
- Injusticias.
- Sacrificio por un ideal.
- Abandono de todo.
- Pasión incontrolada.
- Necesidad de sacri-

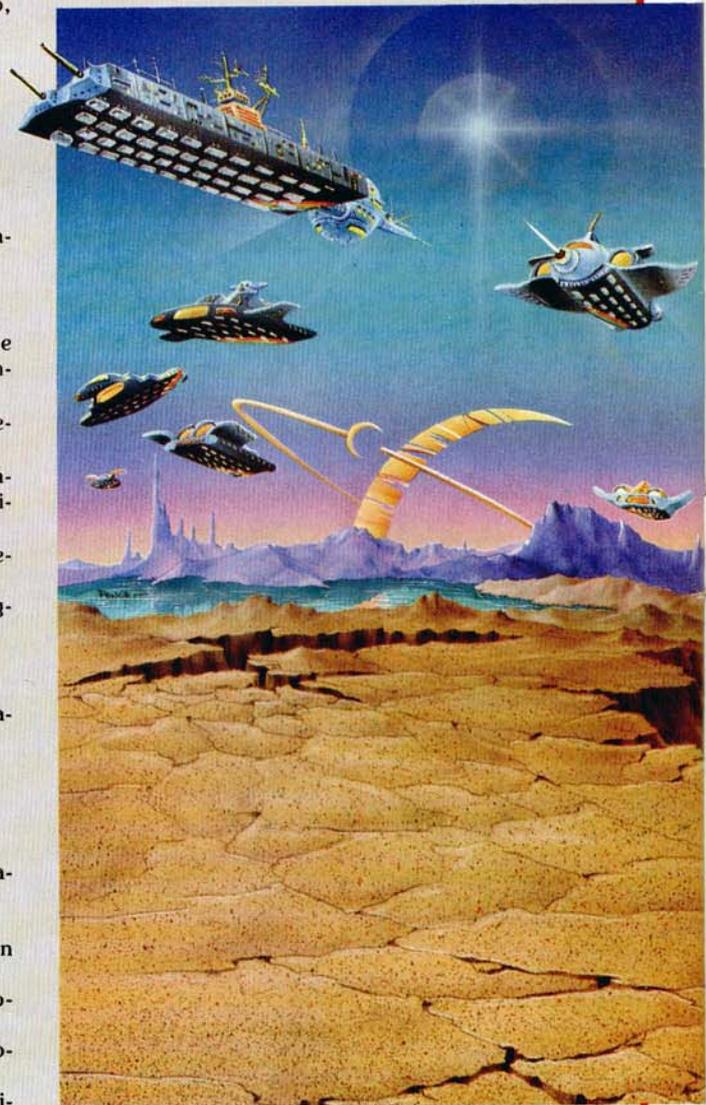
ficar a la persona por nosotros amada.

- Rivalidades entre desiguales.
- Celos.
- Crimen pasional.
- Caída en desgracia.
- Amor obstaculizado.
- Ambición.
- Conflicto con los dioses.
- Remordimientos.
- Recuperación de alguien perdido.
- Pérdida de persona querida.

Muchas veces estos temas se encuentran combinados en una historia más larga, o uno detrás de otro o habilmente entrelazados.

De todos modos, si haces un estudio de la dramática y, al parecer, ridícula lista anterior, distinguirás en ella el motivo de muchas novelas, películas e incluso aventuras recientes.

Entonces resulta que nos encontramos con que ya tenemos una idea y un guión con su fuerte tema central. Continuaremos con el desarrollo de la historia y un análisis de los útiles literarios que son necesarios para darle «eso» tan importante que es el ESTILO.



El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Escribir una aventura es como escribir un libro. Primero el concepto y luego la creación. Antes de empezar vale la pena preguntarse: ¿Cual será el objetivo? ¿Dónde tendrá lugar? ¿Que desafíos planteará al jugador?

Hemos visto que cada historia empieza con sólo una idea, a veces muy vaga, como el boceto preliminar de un cuadro.

Lo mismo pasa con el guión, no suele tomar cuerpo de inmediato, sino que va emergiendo a medida que la idea se expande y el autor va decidiendo la manera de estructurarlo todo en una historia coherente.

Poco a poco se van incorporando los subguiones, ideas secundarias que parten de, y se ramifican desde la principal.

Las mejores historias son las que contienen varios subguiones sabiamente entrelazados con el tema principal. Pero cuidado, no deben apartar al jugador del objetivo primordial de la aventura, sino más bien arroparlo con ambiente y excitación adicional.

Por ello no debes determinar desde el comienzo el guión de una manera muy rígida; puedes encontrar más tarde dificultades al tratar de incorporar nuevas ideas.

Veamos como se va creando un entramado firme a partir de una idea, para ello usaremos algunos de los temas que en el anterior número consideramos como clásicos.

Lo básico para crear un argumento sólido es plantar una idea y alrededor de ella estructurar la historia. Cuando estés satisfecho con los resultados, tendrás ya la base para tu juego de aventuras. Tendrás tu historia.

La diferencia entre la vida real y una historia es que la vida no tiene una forma predeterminada, sigue y sigue conti-

DE LA IDEA A LA HISTORIA

nuamente, (aunque nosotros seamos ya meros recuerdos). Pero una historia debe tener una forma definida y una vez terminada y entregada, no se puede alterar.

Por otra parte, las acciones que la gente ejecuta en la vida real no requieren un propósito específico, ni siquiera un final, pero en tu aventura, a menos que desees que sea bastante sosa y sin sentido (como la vida), toda acción debe tener su propósito y, por supuesto, su final.

Comentábamos en otro número que hay varios tipos de historias que se prestan especialmente para hacer de ellas una aventura. Los cinco más populares parecen ser: fantasía, ciencia-ficción, humor, semi-fantasía y horror.

Las mejores historias suelen incluir un poco de cada una de estas categorías, y no hay ninguna razón para permanecer rígidamente en una de ellas a menos que el guión lo requiera.

— *Fantasía tradicional*: los mundos fantásticos son los más fáciles de crear pues no hay reglas para ellos y son los que la gente encuentra más interesantes para explorar.

En una historia de fantasía, tu creas un superhéroe, le das una meta, que suele ser generalmente el desfacer algún entuerto, le pones en el camino varios problemas a resolver, y ya tienes el embrión de una aventura.

— *Semifantasía*: aquí la historia tiene lugar a solo un paso de la realidad, como en una cuarta dimensión o en un espejo. Ello se debe a que tú has decidido poner varias circunstancias arbitrarias en ese mundo nuevo y eso lo hace diferente en varios sentidos al mundo real.

El cambio será el que tu decidas, un mundo sin sol, o un mundo donde existe el viaje en el tiempo, o dominado por las máquinas, o donde la evolución ha seguido un camino diferente y hay otra raza animal dominante. Como verás, las permutaciones son infinitas.

— *Horror*: en este tipo de historias estás tratando con lo sobrenatural, quizás con el mundo de los sueños, por supuesto que con fantasmas, vampiros y otras apariciones.

El ambiente debe ser apropiadamente tétrico y sobrecogedor.

Una sección de horror se puede incorporar con facilidad a cualquier juego, pero especialmente a uno de fantasía.

Pero ten cuidado, del horror a la chorrada ridícula no hay más que un paso.

— *Ciencia-ficción*: ya es un tema un poco más difícil de tratar, porque no tienes tanta libertad. Esa rama de la litera-



tura lleva bastante tiempo en el candelero y tiene sus propias leyes no escritas.

Además, estás tratando con algo que, en su sentido más puro, es una proyección de los hechos ya conocidos, así que debes estar bien informado del tema que trates o tus ideas no van a tener mucha credibilidad.

En cuanto a los extraterrestres, estarás un poco más libre, porque nadie es una autoridad y hasta ahora hemos sido pocos los que los hemos tratado y los conocemos de verdad; así que casi todo cuele.

Pero ten cuidado cuando toques la parte de tecnología, intenta suponer que todos los futuros jugadores van a ser científicos y debes convencerlos o no tragarán.

— *Humor*: una historia totalmente humorística es de lo más difícil que hay, sostener el tipo sin caer en la tontería es cosa que sólo algunos dotados han logrado.

Por otra parte hay muchos tipos de humor y al que le gusta o entiende uno, suele no gustarle el otro.

Pero es muy beneficioso incluir un toque de sano humor en tu aventura, sin pasarte. Por ejemplo viene muy bien en una historia de Fantasía seria, el que de vez en cuando el Héroe Sabelotodo incurra en un planchazo o metedura de pata, o que el Mago-Malo-Retorcido-Po-

deroso la empastre de vez en cuando.

Esto sirve para reavivar la acción. Y es que el sabio arte de lo inesperado es una de las cosas más frescas que puedes introducir en tu historia.

Pero sea cual sea el tema que elijas, hay que hacer un resumen que te sirva de punto de partida y que incluya una especie de prólogo para poner al jugador «en ambiente». En esta parte debes ser completamente sincero y explicar todo lo que sólo tu conozcas del juego pero que sea esencial para acabarlo.

HERRAMIENTAS DE TRABAJO

Pero, antes que todo, y como en todo trabajo, hay unos útiles o herramientas que deben estar a mano del escritor para dar una cierta garantía de que nuestro esfuerzo va a culminar en algo decente y presentable.

Y es que a veces se da el caso en que guiones muy prometedores se han visto estropeados en su camino hacia una historia por carecer, o no saber utilizar, estas humildes pero indispensables herramientas.

Y como para muestra bien vale un botón, nos basaremos en esta exposición en los que nosotros mismos usamos en nuestro trabajo.

Luego cada uno, según sus particulares habilidades y temas de enfoque, podrá variarlos a su gusto.

A— Indispensables.

1— Una buena gramática o manual gramatical: a casi todos no queda un amargo recuerdo escolar de esta árida asignatura que ha sido calificada de «bastante aburrida»; pero si en realidad abrigamos la seria intención de hablar o escribir correctamente nuestra aventura, hay que tener una a mano.

Es indispensable conocer con precisión, como en toda actividad humana, los objetos que vamos a usar. Y en este caso esos objetos son frases, luego debes tener un buen libro de gramática donde consultar todas aquellas dudas sobre puntuación, etc., que continuamente nos asaltarán.

Si crees que eres muy hábil en puntuar te dejamos la siguiente frase:

ESO QUE ES ES ESO ESO QUE NO ES NO ES ESO ES ESO ESO ES.

(ponle tú la puntuación adecuada).

2— Un diccionario.

Antes hablábamos de las frases y de la puntuación, pero es evidente que están compuestas de palabras.

Es pues lógico, que tengamos que hacer un frecuente uso de un diccionario donde consultar sobre el exacto significado de cada una, (para tener una idea adecuada de su fuerza al usarla, cosa muy importante cuando escribes una aventura, donde la memoria es más bien escasa).

O más sencillo, para evitar los bochornosos errores de hortobaphia.

Para ver que tal andas de ortografía escribe correctamente la siguiente frase. (Yo la he escrito toda con la B y la LL, pero tú debes hacerlo bien).

¡Balla! bean a la burra balla saltar la balla.

3— Una enciclopedia.

Además del diccionario, donde se nos da una definición breve de cada palabra, es necesario tener un medio más amplio, donde podamos aclarar y profundizar en todos los temas a tratar y, lo que es aun más importante, conseguir referencia sobre en donde buscar más información sobre esa misma línea.

4— Un diccionario de sinónimos e ideas afines.

Fundamental para darle alegría, variedad y fuerza a los guiones, y para evitar el uso frecuente de palabras repetidas, lo que le da al texto un aspecto infantil y descuidado.

Recuerda: en la variedad está el gusto. Y cuanto más variado y rico sea tu texto, más gustará tu aventura.

B— Complementarios.

Varían mucho según los temas de que trates.

1— Diccionario de Historia Universal. Yo utilizo el excelente manual de Rioduro. En él podrás comprobar cualquier referencia histórica sobre lo que escribas.

2— Un buen Atlas Histórico es el complemento ideal de lo anterior, allí podrás captar de un solo golpe de vista toda la evolución de una cultura. La editorial Noguer tiene uno muy bueno y barato.

3— Un manual de Mitología Universal (Griega, Latina, Nórdica, etc).

4— Los Mejores Refranes Españoles, donde podrás sacar muchos dichos y chorradas, que por ser populares, calan muy hondo en el lector, es decir, los reconoce y agradece. Pero no te pases.

5— Un buen Atlas Geográfico. Seleccionaciones o Salvat. Para echar una miradita si tu aventura está situada en algún lugar de este perro mundo.

6— Historia de la Ciencia-Ficción. Aparte de que da muchos temas sobre este campo, tiene de bueno que ves evolucionar las ideas de los autores.

7— Enciclopedia de la Ciencia-Ficción. Fundamental para los que estén escribiendo sobre el tema.

8— Papel y lápiz. Aunque escribas por medio de un tratamiento de textos, como hace este esclavo.

CON ESTILO

El estilo es lo que diferencia un escritor de otro, algo equivalente a la personalidad. Según Buffon «el estilo es el hombre».

También es el dominio de una técnica. Según Sthendhal «es añadir a un pensamiento dado todas las circunstancias calculadas para producir un mayor efecto».

Pero en su grado máximo se evoca con

ello esa milagrosa capacidad de engrandecer una idea y transformarla en una obra de arte. Por eso según Michelet «el estilo no es más que el movimiento del alma».

En un plano más modesto nosotros sólo tratamos de ayudarte a escoger mejor tu vocabulario, a expresar claramente tus ideas y a hacer que tu aventura resulte interesante.

Gran parte del estilo se aprende escribiendo o leyendo, pero yo sólo te dejaré con tres ideas fundamentales.

Brevedad: lo bueno, si breve, dos veces bueno. No hay que emplear veinte palabras para expresar algo que sólo necesita diez. Esto no quiere decir que la concisión o brevedad deba confundirse con el laconismo, útil solamente al redactar un telegrama.

Sencillez: usa un lenguaje vivo y familiar, siempre directo, sin rebuscamientos literarios.

Claridad: es una consecuencia directa de los dos anteriores. Pero es también la presentación de una idea completa, sin que falten los detalles necesarios para su cabal comprensión.

A parti de ahí, tu crearás tu propio estilo.

UNA OBRA PERDURABLE

Como dice el proverbio latino: «verba volant, scripta manent» o séase, que las palabras vuelan y lo escrito permanece.

Y es que las palabras (que por cierto, en la escritura china se representan por medio de un ideograma donde se vé una vaharada de humo que sale por la boca), no bien han sido pronunciadas, se deshacen en el aire. Literalmente, se las lleva el viento.

Y luego siempre puedes salir con lo de que «donde dije digo digo Diego».

Però lo escrito, «escrito» queda, y ello nos obliga a ser más cuidadosos, precavidos y elegantes.

Para ello tienes la inapreciable ventaja de poder ir retocándolo todo una y otra vez; puliendo y moldeando tu obra, hasta que el resultado se corresponda plenamente con tus pensamientos y deseos.

Però de este modelado final de tu historia trataremos en el próximo capítulo, así como de la creación y comportamiento de los otros personajes de tu aventura.

Respuesta al acertijo de la puntuación:

ESO QUE ES, ES ESO. ESO QUE NO ES, NO ES ESO. ¿ES ESO? ESO ES.

Respuesta a lo de la Ortografía: ¡vaya! Vean a la burra baya saltar la valla.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Te has pasado varias semanas escribiendo el texto completo para tu última aventura, piensas que el trabajo duro ha terminado, pero no es así. El argumento sólo alcanza su más alta calidad por medio de una revisión sistemática y ahora es el momento de echar una nueva, dura y cruel mirada a tu trabajo.

Después de pasados varios días, o incluso meses, de haber escrito algo, uno se ha distanciado lo suficiente emocionalmente de su creación como para que una revisión sea sincera y favorable.

Y ésta es una de las tareas más amargas para todo escritor. Es donde se prueba el temple de cada uno, pues ha de convertirse en un editor muy crítico y tratar de ver tu trabajo como si hubiese sido escrito por otra persona.

Si te parece difícil, y sé que así te lo parecerá las primeras veces, piensa que todo lo que escribes lo haces para otra persona, y por tanto debes aprender a verlo como ésta lo vería.

Es fundamental, pues, un distanciamiento emocional de la propia obra antes de emprender la siguiente revisión.

ESTRUCTURA Y LÓGICA

Primero daremos una mirada a la estructura general y a toda la lógica del argumento.

El jugador no puede leer tus pensamientos, sólo tus palabras, así que aunque tengas unas ideas maravillosas en tu mente, hás de asegurarte

EL MODELADO FINAL

que hayan quedado plasmadas en el texto.

Revisa:

- ¿Está narrada la historia con suficiente claridad?
 - ¿Crees que has expresado lo que intentabas?
 - ¿Ha quedado interesante?
 - ¿Estás seguro de que no hay partes superfluas?
 - ¿La lógica interna es firme, sin vacíos?
 - ¿Hay alguna parte que se puede mejorar?
 - ¿El final tiene el suficiente impacto?
 - ¿Los personajes parecen reales?
 - ¿Compraría tu el juego?
 - ¿Te divertirías jugándolo?
- Pero todo ello debe ser respondido con el corazón en la mano y no con el

engañoso complejo de «padre de la criatura».

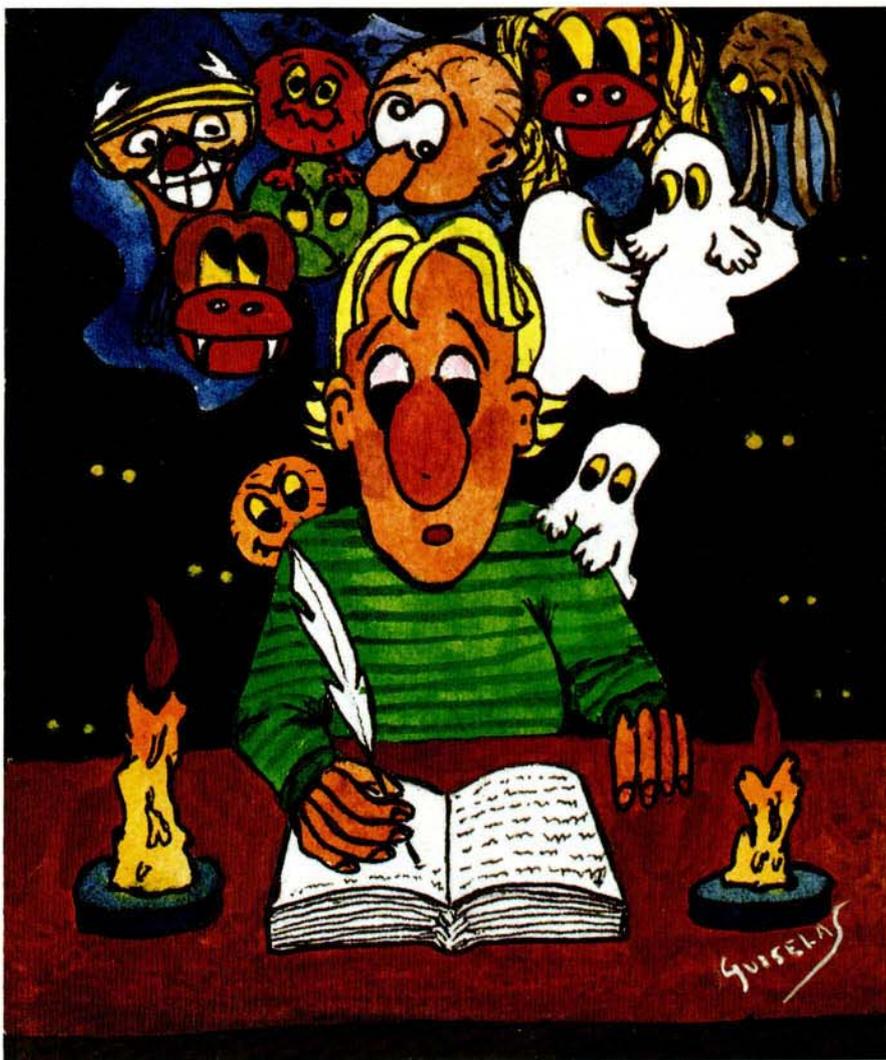
Insisto en ello porque... ¡cuántas veces he observado esa venda de creador que impide ver la realidad y esa seguridad en que la aventura enviada es lo mejor del siglo!

Serenidad y objetividad pues, a la hora de valorar nuestra propia aventura.

CLARIDAD Y PRESENTACIÓN

Supongamos que has quedado satisfecho con los resultados de tu análisis crítico; entonces debes dedicar tu atención al texto actual, tal como aparece en pantalla y preguntarte lo siguiente:

- ¿El formato es agradable?
- ¿Se lee fácilmente o son difíciles los caracteres?





- ¿Los colores combinan satisfactoriamente?
- ¿Puede el jugador cambiar los colores?

EL ESCRUTINIO

Viene ahora una fase de minucioso repaso del texto, prestando atención a la Ortografía, Puntuación y Gramática.

Este paso es aún más importante si después pretendes hacer una comprensión o una codificación del texto.

Hay muchos escritores de aventuras que parecen amar la comunicación, y de hecho tienen muchas cosas que decir, pero que padecen una lamentable visión distorsionada de cómo se escriben las palabras.

Es una especie de *malortografitis aguda*, y ello es triste, porque no importa lo buenas que sean tus ideas, o lo entretenido que te haya salido el juego, siempre una palabra mal escrita o un garrafal error de ortografía quebrará bruscamente todo el encanto del juego y la concentración del jugador, quien inconscientemente registrará el error y bajará en su apreciación general del juego.

Pero si los errores ortográficos distraen, los de puntuación, aunque parezcan más sutiles, son aún más molestos por su capacidad de crear

confusiones.

Si por un error de puntuación se lee mal una frase, la comunicación se pierde definitivamente y entonces sí que tenemos al jugador intentando hacer algo que no tiene nada que ver con nuestro esquema.

Piensa en la opinión que tendrá de tu juego cuando se dé cuenta que de todo se debe a una confusión porque la frase estaba mal puntuada.

Los errores en la estructuración de la frase también causan líos semejantes.

Mucho cuidado entonces con este tipo de errores. Hay que detectarlos y corregirlos. Por ello hablábamos en un capítulo anterior de la importancia de ciertas «herramientas de trabajo».

EL PULIDO

Una vez corregido todo lo anterior a satisfacción, pasamos a la fase de micropulido. Se trata del proceso de búsqueda, captura y cambio de palabras por otras que mejoren o enriquezcan el texto.

Aquí es donde se le da ese acabado final al trabajo, donde se trata del estilo y donde se pretende sacar el mejor partido de lo escrito.

Pensemos como un constructor. Pues bien, las palabras son las unidades más pequeñas de tu historia, son los ladrillos que soportan toda la estructura; de ello se deduce su gran importancia y lo cuidadosamente que deben ser usadas.

Más aún al escribir una aventura, porque siempre tenemos el problema de la memoria. Cuantas veces, repasando una localidad, vemos que con sólo cambiar una o dos palabras, podemos prescindir de casi la mitad de la descripción.

O al poner una palabra de mayor fuerza dentro de un mensaje, el significado general se hace más activo y la comunicación con el jugador se intensifica.

O con variar una palabra, jugamos al gato y al ratón con el aventurero, haciéndole creer una cosa o encaminándolo hacia otra dirección.

Y es que esto del uso adecuado de las palabras y su fuerza relativa es uno de los temas más apasionantes para un escritor de aventuras; las palabras son flexibles y fascinantes, tuércelas y retuércelas a tu manera, no tengas miedo y juega con ellas en tu texto, verás como pronto le vas cogiendo el «truqui».

Primero hay que hacer que el vocabulario sea lo más extenso posible. Intenta adivinar lo que el jugador tratará de hacer, y por lo tanto decir, en cada situación y ten lista una respuesta adecuada. Hay cuatro palabras que te garantizamos que matarán pronto todo el interés del aventurero hacia tu

juego: «no puedes hacer eso».

Ante todo revisa tu texto en busca de palabras muy abstractas o de poca fuerza, sustitúyelas.

Luego busca tus verbos, hay algunos muy débiles y que se prestan a confusión, intenta buscar otras formas más activas, es decir, verbos más fuertes, que den vitalidad a tus descripciones.

Trata que tu jugador pueda, si ello es posible, participar plenamente del juego, que oiga, vea, huelga y sienta la atmósfera donde se encuentra.

Debes buscar también palabras enlace entre una y otra frase, ello le da fluidez al texto. Otra técnica que da muy buen resultado en las aventuras es usar palabras que sorprendan a tu jugador en el momento adecuado. Recuerda que los buenos guionistas siempre tratan de ser impredecibles; no seas perezoso en la elección de tus palabras porque tu trabajo se resentirá.

LOS OTROS

En una aventura el jugador nunca estará solo, tendrá la compañía que tú desees. Y esa compañía debe ser amena, divertida, a veces amenazante o frustrante, *pero sobre todo real*.

Para que un personaje resulte real, debe formar parte de ese mundo, es decir, tener una verosimilitud dentro del contexto del juego.

Por ello, en tu esquema inicial, debes analizar cada uno de ellos y ver si son creíbles dentro de tu mundo.

Luego hay que montarlos, para darle una mayor «presencia corporal» de parámetros tales como vestidos adecuados, fuerza, destreza, móvil, etc.

Pero aparte de eso, debes darle también características «humanas» (si se trata de un humano o similar), como inteligencia, maldad o bondad, celos, odio, amor, etc. Es decir, darle una personalidad.

En esto de personalidad se debe afinar aún mucho más. Hemos visto aventuras donde el primer personaje encontrado nos ha sorprendido agradablemente por sus características, pero luego resulta que todos los demás eran iguales!

Debes evitar por todos los medios ese error, la personalidad no debe ser generalizada, la propia palabra lo dice, es algo inherente y propio de cada persona.

Es malo que todos los guardianes de tu aventura parezcan robots, pero creo que es todavía peor que todos los guardias se comporten exactamente igual.

Por ello, intenta en tu aventura que cada personaje sea de verdad diferente, unos vacilones, otros muy serios, otros llorones, otros valientes... ¡Como en la vida misma!

El mundo de la aventura

Andrés S. SAMUDIO

En los números 170 y 171 hacíamos un breve resumen de una nueva forma de juego: los MUA o Aventuras para Múltiples Usuarios.

Ante la gran cantidad de cartas recibidas interesándose por el tema, las noticias de formación de varios clubs y los rumores, bastante fundados, de la próxima inauguración de un juego por correo en España, nos hemos puesto en contacto con la máxima autoridad Inglesa en estas lides. Hagamos pues un paréntesis en nuestra serie y, antes de continuar estudiando los aspectos más importantes en la creación de una aventura, profundicemos en ese nuevo pasatiempo (¿o arte?).

Para que nos asesore en estos capítulos dedicados a un tema tan especializado, hemos ido a lo más alto (como siempre) y contactado directamente con un personaje que ha llegado a ser en Gran Bretaña toda una institución.

Se trata del mismísimo Presidente de la Asociación Británica de Play By Mail, Game Master de varios juegos de Role Playing, escritor de varios libros sobre el tema, colaborador de varias revistas y editor de la más prestigiosa publicación sobre juegos de fantasía: WAYNE

AVENTURAS MÚLTIPLES

(así sólo, sin apellidos).

Aparte de su indudable sapiencia en todo lo relativo a Role Playing Games, WAYNE se ha hecho popular por su actitud ante la vida, reflejada claramente en su indumentaria de cuero tipo Heavy, su exótico peinado y su frase más corriente: «No problems».

UN MANUAL DE FANTASÍA

Pero antes de continuar hemos creído necesario incluir previamente un glosario con los términos más corrientes en inglés y su posible traducción (lo de la traducción es importante para llegar de una vez por todas a una estandarización, esperamos tus aportaciones y puntualizaciones).

Este glosario no es completo, debe ser usado como guía de referencia rápida por los jugadores inexpertos y que se encuentren confundidos por la cantidad de abreviaturas usadas en el mundo de los juegos de fantasía. Poco a poco lo iremos ampliando.

A

AD&D: Advanced Dungeons and Dragons, es una versión más compleja de Dungeons and Dragons. Castellano sugerido: Dragones y Mazmorras Avanzadas: DyMA.

C

CAMPAIGN: es la forma que tiene Game Master de interpretar un juego y presentarlo a los jugadores. Si estás jugando regularmente una versión específica de un Game Master de un juego, se dice que estás envuelto en una Campaña.

CHARACTER: cualquier ser que te encuentres durante una Campaña. También puede ser la forma de referirte a tu

D

DICE/DIE: DADOS (D4, D6, D8, D10, D20, D100, D%). Se refiere al uso de dados, que, como verás, en estos juegos pueden llegar a ser muy especiales. Si te dicen que uses un D10, has de tirar un dado de 10 caras y usar el número de su cara superior.

Lo mismo con los demás dados, excepto por D4, donde como se trata de un dado de 4 caras que rueda muy mal, debes usar el número de *abajo*. Con D% lo que se te pide es que uses dos D10 de colores diferentes y leas uno como decenas y el otro como unidades.



A.R. Samudio y Wayne: dos auténticos especialistas en aventuras (aunque algo distintos en su aspecto).

A veces se te pide tirar un «6 D4 + 2» o similar, lo que significa que debes usar un D4 seis veces y al resultado total añadirle dos.

D&D: DUNGEONS AND DRAGONS, el juego de este tipo más famoso y el que empezó todo el jaleo. Castellano sugerido: Dragones y Mazmorras: DyM.

E

EXP: Experience Points, son los que te da un Games Master cuando tú o tu grupo alcanzáis cierto objetivo. Cuantos más tengas más pronto subirás de nivel. Castellano EXP: puntos de experiencia.

F

FRP: Fantasy Role Playing y FRPG: Fantasy Role Playing Games. El jugador crea y juega el papel de un personaje que habilita en un mundo de fantasía. Castellano sugerido: Juegos de Personajes Fantásticos: JPF.

G

GM: GAMES MASTER. Es la persona que dirige un juego y actúa como árbitro y juez. Condiciona, modifica e implementa las reglas del juego y está al corriente de todo lo que pasa en ese mundo de fantasía. Si lo desobedeces tendrás líos (aunque a veces varios jugadores han llegado a ser tan poderosos que han formado una liga para ha-

cer una rebelión y tomar el poder).

También pueden ser conocidos como DM: DUNGEON MASTERS. Castellano sugerido: Maestros de Fantasía: MF.

H

HP: significa HIT POINTS, y no lo que estás pensando. Son lo que mide la fuerza de tu personaje, es decir, la cantidad de daño físico que puede recibir antes de cascarla. Castellano sugerido: Puntos de Resistencia: PR.

L

LEVELS: cuando has ganado suficiente EXP, puedes cambiar al superior. Cuando esto ocurre, tu personaje aumenta en habilidades y poderes y puede resistir más a toda clase de Monstruos porque sus HP o PR son mayores. Castellano: Niveles.

LRP: LIVE ROLE PLAYING. Se trata de vestirse exóticamente pero acorde con el juego de que se trate y meterte en oscuras cavernas o encantados castillos con una espada de madera y luchar contra casi toda clase de monstruos «vivos».

De hecho juegas de verdad y a lo vivo, por un período de tiempo, el personaje que tú has creado en un mundo fantástico.

Es la última moda y te lo pasarás pipa. En España, y si todo va bien, tendremos una locura de estas en el próximo año. Castellano sugerido: Fantasía Real: FR.

N

NPC: NON-PLAYING CHARACTERS. Es cualquier personaje o monstruo que te encuentres durante el juego y que está controlado y representado por el Maestro de Fantasía que es quien dice lo que ese bicho hace, dónde lo hace y por qué lo hace.

P

PBM: PLAY BY MAIL. Es una forma de jugar un RPG por medio del correo, donde el GM o MF te cobra una módica suma por enviarte una respuesta en forma de carta. Es la única salida si no tienes una panda de locos para jugar FRP (Juego de Personajes Fantásticos) y una manera maravillosa de hacer un montón de amistades con gustos similares. Siempre que el Correo funcione, que eso ya es harina de otro costal. Obviamente JPC: Juego Por Correo.

PC: PLAYER CHARACTER. Es el personaje controlado por un jugador, quien decide lo que va a hacer y cómo.

R

RPG: ROLE PLAYING GAME. Son los juegos donde cada jugador asume un papel o hace un personaje, para jugar en un mundo creado especialmente para la ocasión. Castellano sugerido: Juegos de Creación de Personajes: JCP.

Z

ZZZ: es cuando te quedas dormido.

LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR

Los superhéroes y los supervillanos han tenido un papel importante en la historia de la humanidad. Hemos leído sus aventuras en libros y tebeos; los hemos visto, odiado y admirado en el cine y hasta los hemos escuchado en la radio.

Aunque por lo general hemos estado de acuerdo con sus acciones, su destino siempre ha estado controlado por los escritores y guionistas. Cuántas veces nos habremos preguntado: «¿Qué hubiese pasado si X hubiese actuado de manera diferente?» o «si yo fuera X lo hubiera hecho de tal o de cual manera».

Por X entendemos Dan Dare, Doc Savage, el Rey Arturo, Spiderman, Superman, James Bond, y mil otros personajes de fantasía.

Era sólo cuestión de tiempo el que alguien inventara un sistema que nos permitiera tomar el papel de nuestro personaje favorito y ese alguien fue Gary Gygax, quien en 1974 inventó el concepto de Dungeons and Dragons.

Fue un momento crucial para los juegos de fantasía: los D&D permitían que el jugador tomara el puesto de un solitario aventurero e intentara sobrevivir en un fantástico, pero hostil, mundo.

En ellos abundaban los monstruos más alucinantes; la magia era el pan de cada día; había enormes y tenebrosas mazmorras y catacumbas para explorar y muchos terribles dragones para vencer.

Para sumergirte en ellos, todo lo que había que hacer era encontrar unos pocos amigos con el mismo gusto por el misterio y la aventura, comprar un libro de reglas y elegir un Maestro de Fantasía (MF).

El HF actuaba como una especie de Dios-Árbitro-Juez que dedicaba mucho tiempo y esfuerzo en crear y moldear un mundo o escenario en el que el resto de los personajes creados por los otros jugadores habitaban.

Solía el MF llenar ese mundo con monstruos exóticos, tesoros mágicos, tribus de extraño comportamiento y sangrientos ritos, pavorosos dragones que escupían fuego y demás bichos por el estilo.

Y cuando un grupo de audaces aventureros se reunía para jugar, el MF procuraba guiarlos cariñosamente y suavemente hacia esos peligros; siempre omnipresente y siempre evitando que lo pasaran muy mal, pero tampoco muy bien.

Los jugadores creaban sus personajes de una de las siguientes clases: guerreros, magos, monjes, ladrones o razas especiales. Y el personaje podía ser cualquier cosa, desde un ladrón cobarde hasta un ambicioso mago.

Se usaban dados para ayudar a los jugadores a decidir y desarrollar sus diversas habilidades y su carácter.

Las habilidades estaban divididas en seis categorías, desde carisma personal hasta sabiduría. Dependiendo de la suerte de los dados los jugadores dotaban a sus personajes de habilidades específicas y les daban una personalidad, apariencia física, cualidades morales, ética y muchos otros atributos.

Después de armar a sus ya completos personajes, los jugadores unían sus fuerzas y se lanzaban a la aventura en el peligroso y fantástico mundo que el MF había preparado para ellos.

Pero... ¿cuál era el objetivo final de todo este lío? Bueno, pues no había ningún ganador ni ningún campeón, sólo se trataba de sobrevivir, hacerte cada vez más fuerte al ir progresando a través de las difíciles pruebas y, lo más importante, desarrollar las cualidades de que les habías dotado a tu personaje hasta el máximo.

En estos juegos, te identificabas totalmente con tu creación y los buenos jugadores vivían y sufrían con su personaje hasta el final; de tal forma que si por algún cruel destino tu doble moría, te sentías muy triste, pero te quedaba el consuelo de poder empezar otra vez con otro personaje.

OTROS MUNDOS

Desde que se creó D&D, cientos de otros mundos han nacido, y los hay de todos los estilos. Pero todos tienen algo en común, heredado directamente del concepto mismo de D&D: el jugador tiene el completo control sobre sus personajes.

Así por ejemplo, el Traveller (*el viajero*), que apareció también hace varios años, el escenario era el de un mundo futuro. Allí podías hacer muchos papeles, desde un pirata espacial hasta un soldado en una nave de guerra.

Otro juego veterano es Bushido, basado en elementos de la historia japonesa. En él puedes ser un Samurai o un Ninja o cualquier otra figura del mundo medieval japonés.

Más complejo y realista es Advanced Dungeons and Dragons, basado en D&D y probablemente hoy día el juego de fantasía más popular y jugado. Ha sido lanzado, como su predecesor, por la casa TSR.

Los otros juegos que hemos mencionado fueron lanzados por pequeñas casas independientes, pero pronto fueron revendidos a compañías más grandes que podían hacer frente al gasto y tenían el personal necesario para atender a los participantes.

Sin embargo, en Gran Bretaña, lugar donde este tipo de juegos se ha desarrollado con más perfección y que nos sirve de referencia, todo este panorama ha cambiado con la aparición de Games Workshop (taller de trabajo para juegos), pero de su influencia hablaremos en un próximo capítulo.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

Continuamos profundizando cada vez más en este maravilloso tema de los Juegos de Aventuras Múltiples en Mundos de Fantasía al tiempo que analizamos todas sus variantes, su gran expansión y su influencia en el Mundo de las Aventuras.

Hemos visto cómo, aunque lanzados por pequeñas casas independientes, muchos buenos juegos de creación de Personajes pronto tuvieron que ser traspasados en su control a compañías más grandes que pudieran hacer frente a los gastos y mantener todo el montaje.

Pero todo este panorama cambió con la aparición de *Games Workshop*. Veamos cómo ocurrió.

Games Workshop se había dedicado durante varios años a la creación y venta de juegos de Personajes de Fantasía, a la fabricación de sets de Aventuras en Tablero y a la producción de piezas de figuritas en miniatura para una mejor ambientación en estos juegos.

Luego iniciaron un asalto al mercado con la creación de una Versión Definitiva de un sistema de batallas-fantasía para múltiples jugadores llamado *Warhammer Fantasy Battle Rules*, que en traducción libre viene a ser algo así como «El Martillo de Guerra del las reglas para Batallas de Fantasía».

Este sistema de reglas era una innovación importante porque englobaba a todos aquellos forofos de los juegos de Guerra y Estrategia que se habían dedicado a los juegos de Creación de Personajes, pero que aún añoraban sus batallitas, aunque fuera con una gran dosis de fantasía.

También se tuvo en cuenta al jugador que prefería andar en solitario, es decir al típico jugador de aventuras, creando

WORKSHOP AL ATAQUE

una versión para personajes individuales, la *Warhammer Fantasy Rules*.

EL NEGOCIO DE LOS ACCESORIOS

Y como eran muy agudos, también tuvieron en cuenta otro sector, derivado y dependiente de este tipo de juegos, que había estado ganando adeptos: el de la producción de accesorios. Pero aquí conviene hacer un poco de historia para que comprendáis totalmente el concepto.

Cuando los D&D (*Dragones y Mazmorras*) se crearon, todo lo que necesitábamos los jugadores era un libro de reglas, varios dados de aspecto un poco raro, unas cuartillas de papel y un lápiz.

Pero a medida que el juego y los jugadores se hacían más sofisticados empezaron a aparecer miles de accesorios para los juegos que se iban creando.

Hoy en día se pueden comprar mundos ya enteramente preparados, escenarios completos y de todas clases donde sólo falta empezar a jugar, pequeñas figuritas de plomo, desde muy rústicas hasta perfectamente acabadas, que representan los diversos personajes y toda clase de monstruos, castillos, mazmorras, dibujos, ampliaciones y una pléthora de cosas que sería muy largo de mencionar, pero que han creado una industria que vive de los caprichos de estos puntillosos jugadores.

Consecuencia de todo lo anterior es que han aparecido los coleccionistas, los intercambios, las piezas raras y, por supuesto, tratándose de Gran Bretaña, los concursos anuales de todo tipo.

O sea, que el mercado se ha expandido enormemente y muchas ramas se han especializado e incluso hecho sus propios adeptos, como la del modelado de figuritas de fantasía, que ahora coleccionan hasta personas que nunca han jugado uno de estos juegos y en la que se hacen, a un precio adecuado al capricho, claro,



las figuras a medida y a la imagen del personaje tal y como tú lo has soñado.

JUEGOS PARA SOLITARIOS

Pero la cosa no paró ahí. Pronto se dieron cuenta de que mucha gente no tenía amigos, o el tiempo, o el dinero necesarios para jugar una buena partida de D&D o de juegos tipo *Warhammer*. Y empezaron a pensar otras maneras nuevas y diferentes de hacer que la gente pudiera entrar en estos Juegos de Creación de Personajes de Fantasía.

Y entonces fue cuando aparecieron los PBM (*JPC* o *Juegos Por Correo*) y los libros de participación en aventuras.

EL principal problema de estos juegos de mesa tan complejos es que requieren la participación de muchas personas enteradas; no se puede improvisar un par de compañeros de juego en una tarde, los otros tíos deben saber de qué va el rollo, gustarle mucho y tener el tiempo para participar no sólo un día, sino de una forma regular.

Servidor sabe en carne propia lo que cuesta reunir un grupo tan especial. Los

inconvenientes son obvios y pronto te conviertes en el pelmazo que anda con un tablero, un montón de dados raros y contando historias de dragones y otras loquerías a gente que va a su marcha, para intentar que jueguen a un absurdamente complicado folletín.

Sin embargo, con el juego por correo o los libros de participación de aventuras, te puedes enrollar en cualquier momento y en cualquier sitio. Todo lo que necesitas es un poco de tiempo, un papel y lápiz y nuestro famoso dadito raro. La compañía la tienes asegurada.

En el Juego por Correo, envías tus instrucciones y tu pasta y a los pocos días (bueno eso depende del país donde juegues), recibes tu respuesta, ya procesada o por un ordenador o por un Game Master, donde se te informa de lo que le ha sucedido a tu personaje (que pueden ser varios) y en qué situación se encuentra.

En los Libros de Participación en Aventuras, tú te lees varios párrafos donde se describe la acción y luego se te proporciona una serie de opciones, precedidas por números. Según lo que elijas, se te dirige a otra zona del libro donde puedes leer lo que el destino te ha deparado.

Repites el proceso hasta que, o bien triunfas, o bien cascas presa de horribles convulsiones. La ventaja es que estos libros pueden ser leídos una y otra vez, con desenlaces diferentes.

EN VIVO Y A LO LOCO

Y por supuesto, está la última locura de moda (hablo siempre de Great Britain, país puntero en estos eventos): el juego a lo vivo.

Es cuando te decides a ir personalmente, junto con otro grupo de inmates, a meterte en oscuras cavernas o viejos castillos, armado con una espada de madera y un escudo de hojalata y vestido de forma extravagante, siempre de acuerdo con la idea que tengas de tu personaje, para actuar como actuaría él y participar en toda clase de peleas fingidas con otros dementes.

Todo ello hábilmente dirigido por un grupo de expertos y en sitios especialmente escogidos y, ¡cómo no!, pagando tu parte por el caprichito.

Allí vivirás el terror, el frío, la claustrofobia, el sudor y el cansancio, cosas en las cuales nunca pensaste cuando hacías el héroe con tu personaje de metirijillas.

Pero también vivirás los momentos de excitación, alegrías y gloria al derrotar a un enemigo y, sobre todo, te lo pasarás pipa, porque esta forma de jugar se está convirtiendo en un pasatiempo cada vez más multitudinario, están proliferando las compañías que los organizan y está, entre los ingleses, en plena expansión.

PON UNA MAZMORRA EN TU ORDENADOR

Y por último los Juegos de Creación de Personajes de Fantasía han llegado a los ordenadores. Y es que algunas com-

pañías de soft parece que por fin se han dado cuenta del enorme potencial que tienen, y por lo tanto del negocio que son, y están muy ocupadas preparando software de este tipo.

Y ahora una importante distinción: *Estos juegos no son juegos de aventuras conversacionales*, aunque tienen muchas semejanzas.

En ellos el jugador crea un grupo de personajes y los mete dentro de un escenario, donde hay que tomar decisiones, lanzar conjuros mágicos, trabarse en combate y todas las demás empresas habituales en estos juegos. Pero todo ello dentro y dirigido por un ordenador personal.

Los líderes indiscutibles en este nuevo campo son los americanos con su compañía SSI, que ya ha lanzado 10 excelentes y muy entretenidos juegos de creación de fantasía por ordenador.

Recientemente Mirrorsoft ha lanzado *Dungeonmaster* (El Amo de las Mazmorras), juego muy brillante con una gran atmósfera, magníficos gráficos y muy adictivo y que hasta ahora es, sin duda, el mejor de estos juegos. Ya se ha creado un culto a su alrededor, con varios niveles, clubs y correspondencia.

Una cosa es segura, los juegos de Creación de Personajes Fantásticos por ordenador están teniendo en el extranjero un fuerte impacto y cada día se espera un nuevo lanzamiento de este tipo.

Esperemos que aquí, donde aún estamos luchando para que las tradicionales aventuras conversacionales tengan un público suficiente para que las casas de soft se animen a producirlas en cantidad, en un futuro podamos también disfrutar de estos más modernos y complicados tipos de juegos.

Y no es que no haya jugadores, tenemos noticias de más de 20 clubs dedicados a estos menesteres, lo que pasa es que no hay forma de que el gran público se entere de que existen. Ello es el motivo de estos artículos.

COLGADO AL TELÉFONO

Finalmente, hay que hablar de algo que aún está muy lejos de nosotros, pero que se está usando mucho en otros países. Se trata de los juegos por modem telefónico.

Llevan en existencia unos dos años, en dos formas: los moderados por ordenador y los de tipo llamada directa.

Los primeros todavía están en fase de reforma, pero ya hay varios disponibles a través de Micronet y otros boletines privados, siendo los más populares *Shades* y *Multi User Dungeon* (MUD-2).

El sistema funciona conectando, vía modem (MODulador-DEModulador), tu computador con otro donde se lleva el control de un extenso juego de Fantasía. De esta forma tu participación es total, pues te sumerges realmente en ese mundo donde interactúas con todos los demás jugadores que estén en ese momento en-ganchados.

Se han hecho inmensamente populares

y tienen infinidad de suscriptores, con largas listas de espera para poder participar.

La otra forma comenzó muy recientemente con *Fist*, Fantasy Interactive Scenarios by Telephone, está basado en los Libros de Aventuras y es obra de Steve Jackson.

Se trata de un sistema en el que no necesitas un ordenador, sino que teclas el número y te dan una descripción de lo que está ocurriendo y tú das tus órdenes por medio del teclado.

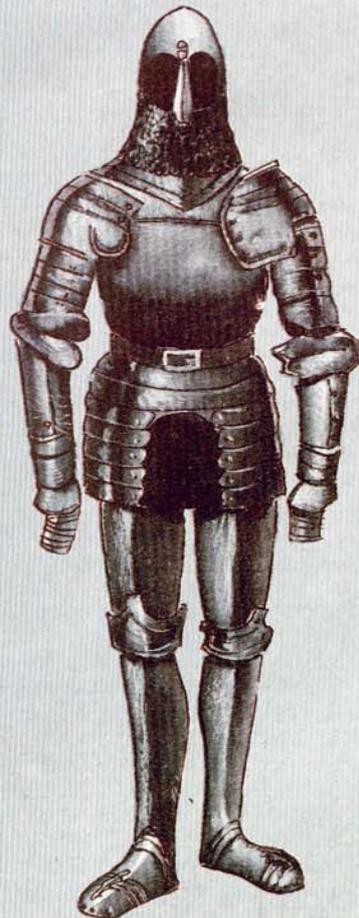
Aunque se está haciendo muy popular, tiene unas tarifas bastante altas, aparte de lo que te cueste la llamadita. Basta decir que por el precio de una hora de este tipo de juego te puedes comprar un equipo entero de juego de tablero.

Las áreas con un mayor potencial son los juegos por teléfono y los de ordenadores, porque tienen la ventaja de estar siempre al alcance del usuario y el poder jugar sin tener que reunir a todo un equipo.

ENTRE NOSOTROS

No nos cabe ninguna duda de que en el próximo futuro habrá más innovaciones en este campo de los Juegos de Creación de Personajes de Fantasía, espere-mos que poco a poco podamos ir participando en España en alguno de ellos.

En los próximos capítulos analizaremos un por una todas las formas de jugar, donde jugar y lo que se está haciendo entre nosotros por unos pocos aficionados.



El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

¡Atención! La fantasía se extiende velozmente por mesas de juego y tableros; se infiltra en Correos y Telefónica y sus soñadores tentáculos empiezan ya a acariciar libros y ordenadores.

¿Causas de esta rápida invasión?

Para conocerlas entremos en cada una de estas modalidades y tal vez descubramos el oculto mágico encanto.

Los juegos de creación de personajes de fantasía son un gran escape de la cruda realidad y un poderoso entretenimiento. Esos son los principales motivos de su rápido crecimiento en popularidad.

Pero queda todavía mucha gente que desea jugarlos y no se atreve debido a su aparente complejidad y el esfuerzo y tiempo que se requiere para dominarlos. Y es verdad, algunos juegos son bastante complicados, pero la mayoría son sencillos y de una gran jugabilidad.

De hecho, aprender a jugar un RPG es como montar en bicicleta por primera vez; es muy difícil al principio, pero con la práctica y la ayuda de algunos amigos pronto se le coge el tranquillo para no olvidarlo jamás.

Lo primero que necesitas es un grupo de entusiastas que compartan tu extraña afición. Porque no hay nada tan frustrante como desear darte un paseo por el reino de la fantasía y no poder encontrar a alguien con quien poder jugar.

Cuando hayas descubierto varias personas que quieran jugar juntas, hay que tener un local adecuado para poder hacerlo sin molestias, y luego fijar una hora o días determinados para los encuen-

INVITA UN SUEÑO A TU MESA



tros, puesto que un buen juego de creación de caracteres siempre está basado en varias campañas (véase glosario de la primera entrega).

Precisamente estas características son las que hacen las organizaciones en forma de club tan importantes y necesarias.

Ahora es el momento de decidir qué tipo de juego se va a jugar, que es lo mismo que elegir un universo donde sumergirte.

La oferta (por lo menos en otros países) es muy amplia. Hay desde juegos protagonizados por caballeros medievales armados sólo con su fiel lanza, hasta otros donde eres un enorme robot de 30 metros de altura armado hasta los dientes con los más sofisticados y terribles métodos de destrucción.

Pero de momento los juegos más populares en el mercado son del tipo de Magia y Espada, con sus infinitas variaciones.

Cuando el grupo se haya puesto de acuerdo sobre el escenario de su aventura viene el momento de comprar o alquilar dicho juego. En Inglaterra tienes la ventaja de poder acercarte a tu club local donde tendrás la posibilidad de jugar y probar el juego casi gratis.

También es posible ponerse en contacto con alguna otra persona que haya jugado el juego con anterioridad y preguntarle cualquier detalle en particular.

Pero supongamos que ya has decidido comprar tu juego, viene ahora la fase delicada de preguntar todo lo necesario en el almacén elegido, así como de ejercer el derecho a echar una miradita dentro de la caja. Es hora de que aprenda-

mos que un buen vendedor debe saber responder sin molestarse a nuestras preguntas y permitirnos esa decisiva mirada a lo que vamos a comprar.

Si compras el juego recuerda siempre adquirir al mismo tiempo cualquier otro material de soporte que vayas a necesitar para jugarlo. Esto vale sobre todo a los que compramos nuestros juegos en el extranjero.

Estos accesorios extra incluyen desde los dados, las figuras en miniatura, los escenarios, hasta las hojas de personajes y las revistas especializadas.

Es bastante molesto llegar a casa con tu gran juego, estudiarlo a fondo, prepararlo todo y reunir a la gente para encontrarte luego con que no tienes el dado adecuado.

Pero supongamos que todo ha ido bien y que el juego está completo, todavía no estarás listo para jugar. Primero hay que elegir a uno de los miembros del grupo como Game Master (GM) o Maestro de Fantasía (MF).

Ser MF es una tarea muy complicada, puesto que el juego será tan bueno como su Maestro. Sin embargo, es uno de los papeles donde se puede encontrar la mayor satisfacción.

El MF crea un mundo para que los jugadores lo habiten y luego lo dirige como dios benévolo o implacable, pero siempre con una imparcialidad que hace que sus criaturas le adoren y le respeten.

El o ella tiene que jugar la parte de todos los MPC (Non Player Characters = Personajes No Dirigidos por un Jugador) que deambulen por el mundo creado, in-

teractuando con los personajes controlados por los verdaderos jugadores.

Hay un verdadero arte en los MF y ese don o bien es natural o simplemente ganado a través de la práctica y el duro trabajo.

Pero cualquiera que sea tu tipo de MF debes tener un profundo conocimiento de todos los entresijos y vericuetos de las reglas del juego, estar listo para y ser capaz de ayudar y asistir a los jugadores, y de mantener firme el espíritu del juego mientras los simples mortales están enzarzados en fiero combate.

Otras de las características de un buen MF es su capacidad de iniciativa instantánea guiándose sólo de su personal instinto, el ser capaz de decir las más monstruosas mentiras manteniendo una cara inextinguible y ser capaz de, en momentos de desorden, meterle miedo en el cuerpo a cualquier otro ser viviente.

Por otra parte, si eres un jugador normal debes poner especial cuidado en dotar a tu personaje de un aceptable pasado, una buena descripción física, una moral, creencias religiosas, etc. En ello puedes poner poco o mucho esfuerzo, pero cuanto más completo te salga desde sus comienzos tanto más fácil te será su posterior desarrollo cuando el juego progresa.

Y cuando el MF dé el orden de comenzar el juego, es el momento de unirte física y mentalmente con tu personaje, de empezar a comportarte y a tomar decisiones exactamente como tú «sientas» que debe hacerse.

UNA BATALLA EN UN TABLERO

Los juegos de tablero han existido desde siempre, y hubo un tiempo en el que juegos como el Parchís y el Monopoli estaban en boga. Pero hoy día están siendo reemplazados por una nueva raza de juegos, casi todos derivados de la popularidad alcanzada por los juegos de creación de personajes de fantasía.

En los últimos años han aparecido muchas nuevas compañías que han creado productos muy capaces de estimular y capturar la imaginación del consumidor medio.

Games Workshop (el taller de juegos), fue una de las primeras en lanzar estos tipos de creaciones en gran escala. Y desde entonces han lanzado miles de productos, cubriendo así un espectro muy amplio del panorama.

La mayoría de estos juegos, qué duda cabe, están influenciados y orientados hacia la creación de personajes de fantasía, pero de una manera muy sutil.

Los hay de todos tipos, desde los basados en personajes muy famosos de tebeos, como Rogue Trooper y Judge Dreed, hasta productos basados en juegos típicos de aventuras por ordenador, como son Dungeon Quest y la Curse of the Mummy's Tomb (La Maldición de la Tumba de la Momia).

La casa Standard Games también ha

lanzado una serie de juegos de tablero, con la particularidad de que todos tienen las mismas reglas y el mismo sistema operativo. Esto los hace a todos intercambiables y de una gran jugabilidad. De hecho, uno de ellos, Dark Blades, ha llegado a formar todo un culto a su alrededor.

La ventaja de estos juegos en serie es la «interjugabilidad» entre ellos, de tal forma que se puede tener a unos vikingos pertenecientes a un juego luchando contra los samurais de otro juego de la misma casa Standard.

Uno de los favoritos actuales entre los amantes de los juegos de tablero es Titan, aunque es muy técnico y complicado.

De todos modos, no importando el escenario donde se desarrolle, ni la casa que los produzca, los últimos juegos que se están produciendo para tablero tienen algo en común: son bastante simples de jugar y mucho más rápidos en su acción que sus predecesores.

También tienen un período de vida más largo, puesto que se ha tenido el cuidado de hacerlos de tal forma que se puedan jugar repetidas veces con distintos resultados.

En todo ello vemos el deseo de los diseñadores de apartarse de los juegos muy complicados, puesto que sólo tienen un potencial de venta muy limitado.

También la edad de la gente que se mete en estos líos es cada vez menor, y ello ha sido tenido en cuenta durante su diseño.

Pero antes de invertir dinero en una de estas creaciones hay que plantearse si uno realmente va a poder jugarlo de forma regular. Comprar juegos por impulso es contraproducente, y probablemente acabarás, si no tienes verdadera vocación, con varios de ellos dentro de una caja en el más oscuro y húmedo rincón de tu casa.

Dicho todo lo anterior, actualmente tienes una gran cantidad de juegos en los cuales elegir, sobre todo en Gran Bretaña. Y como novedad, actualmente está saliendo una serie de juegos basados en la revista de humor americana MAD, que son verdaderamente de alucine y tremendamente divertidos.

Esperemos que con la ayuda de todos, en el futuro nos puedan llegar algunas migajas de tan jugoso pastel.

LA AVENTURA DEL CORREO

Jugar por correo es probablemente una de las áreas de más rápida expansión de los juegos de fantasía, y las razones son evidentes.

Es muy viciante y divertido y puede ser jugado en muchos niveles debido a la amplia gama de elección que tienes. Todo lo que tienes que hacer es encontrar el tipo de juego que más te mole.

Al contrario de los juegos antes comentados, todo lo que necesitas para comenzar es buscar o ponerte en contacto con una casa que lo produzca.

Y en el vasto escenario de los JPC hay una infinita variedad de personajes para escoger, desde ser el director de tu club favorito de fútbol, pasando por toda clase de héroes, tipo Conan, o por ser una tribu de exploradores atrapados en una peligrosa estrella en el siglo XXV, o jefe de una banda de gamberros callejeros, hasta hacer el papel de dictador del universo.

Otro factor importante a la hora de decidir es si quieres que tu juego sea dirigido por ordenador o por un ser humano. La diferencia está en que generalmente los juegos postales moderados por ordenador están más orientados hacia los entusiastas de deportes y la estrategia, mientras que los moderados por humanos son más fieles al elemento de desarrollo de personalidad de un personaje. Todo es cuestión de gusto.

Hecha tu elección debes enviar tu nombre y dirección a la compañía que patrocina el juego, junto con un talón o giro postal por el precio adecuado.

Hay varios juegos que ofrecen un comienzo gratuito, e incluso algunas movidas, pero el coste inicial suele ser alrededor de unas 1.000 pelus.

A vuelta de correo recibirás un libro de reglas y otra información adicional consistente en cartas dirigidas a los jugadores, hojas de información, notas sobre cómo mejorar tu juego, claves y trucos, mapas y todo tipo de variada información.

Viene ahora el momento de crear la personalidad de tu equipo. Pero antes, contra tu costumbre habitual, debes leer cuidadosamente el libro de reglas, sin el dominio del cual estarás irremisiblemente perdido.

Si eres un poco cortito y no entiendes algunos aspectos de las reglas no debes preocuparte, porque la mayoría de las compañías de JPC te darán una «línea caliente» telefónica donde a ciertas horas estará disponible toda clase de ayudas.

Cuando tengas todo el concepto y las reglas claras debes escribir con todo detalle en qué consiste tu creación, cómo es, cuáles son sus objetivos, cual su personalidad, su historia pasada, y aun sus creencias religiosas.

Todo esto debes pasarlo a la hoja que te han enviado de comienzo, teniendo en cuenta que mientras más información des, mejor puede tu MF entender qué clase de «bisho» has creado.

Si el juego está moderado por el ordenador, la mayoría de las veces solamente se te pedirá un cierto número de cifras, las cuales determinarán el resultado final de tu creación, sin tener que dar largas descripciones.

No te olvides de hacer una fotocopia de tu hoja de comienzo, te ayudará a recordar lo que en tu momento de euforia inicial escribiste, antes de enviarla por correo.

Y en la próxima entrega te contaremos lo que recibirás a cambio para poder empezar a participar en ese mundo de fantasía.

El mundo de la aventura

Andrés R. SAMUDIO

En la pasada entrega te dejamos esperando ansiosamente la respuesta a tu primer contacto con una casa de Juego por Correo (JPC), hoy profundizaremos en esta modalidad, la más popular y extendida de los juegos de Role, hasta darte toda la información para poder participar con éxito en cualquier Escenario.

Si todo va bien, pronto recibirás un paquete con información sobre el lugar del juego donde se ha situado tu personaje y lo que a su alrededor sucede.

La cantidad de información recibida variará según la calidad del juego, en algunos recibes también noticias en forma de «rumores» que se han extendido por esa tierra y que hablan sobre duelos y desafíos en pleno desarrollo o de pequeñas batallas que tienen lugar en cercanas localidades.

Hay juegos en los que a veces se extiende por toda la tierra el fuerte rumor de algo que ocurre a bastante distancia, pero que afectará la vida de todos los personajes.

Cuando estés en posesión de todos los datos es tu turno de escribir en detalle las acciones y decisiones que quieras que ejecute tu personaje, (si el MF es humano), o dar una serie de ordenes numéricas para que el computador las traduzca a acciones.

Esta es la fase donde se distinguen los buenos jugadores de los malos y donde debes agudizar al máximo tu ingenio. La diplomacia, la recogida de información, la táctica, la creatividad, la habilidad de tra-

LOS JUEGOS POR CORREO



ducir tus pensamientos en acciones o códigos válidos, la extrategia y muchas otras cosas, cuentan todas para el resultado final.

Debes dotar a tu creación de una fuerte personalidad o carácter para que pueda ejecutar con exactitud lo que tú deseas. Cuando estés satisfecho y creas que has hecho lo mejor, envías toda esta información, (llamada ronda), a la compañía que lleva el juego.

En la sede de control se examina cuidadosamente tu ronda, bien por un MF humano o por un computador y, dependiendo de variables tales como los dados, tablas secretas de control, programas por ordenador, porcentajes aleatorios y mil factores más, se crea una respuesta específicamente para tí.

Es tu turno de nuevo para considerar las implicaciones y consecuencias de tu última ronda y actuar de acuerdo con ellas.

El proceso se repite y durante él deberás irte haciendo cada vez más fuerte, o poderoso, o respetado, si has jugado bien. Pero no olvides que también puedes acabar hecho un adefesio, o un muerto, si tus órdenes no son las adecuadas.

Cada vez que juegas una ronda has de pagar unas 300 a 400 pesetas por el tiempo y el esfuerzo empleado por el MF, gastos de correo, mantenimiento, etc.

En el paquete inicial ya se te informa del precio por ronda, que suele ser fijo a menos que hagas algo muy largo y complicado.

El juego por correo tiene varias ventajas sobre otras formas de juegos de fan-

tasía, una de las más importantes es que se conoce a gente de todas partes y esto inevitablemente te llevará a hacer varias amistades por correo.

También, si el juego está bien organizado, se harán reuniones, donde llegarás a conocer a tus oponentes en persona, cambiar tácticas, información e incluso hacer desafíos.

Estas reuniones poco a poco se irán transformando en regulares y de ellas nacerán las Convenciones, que tienen una amplia función social.

Pero lo más importante desde el punto de vista de cada uno es que puedes jugarlo en el momento que te apetezca sin importar tu edad, sexo o nacionalidad. Por ello este hobby está despegando con el impulso de un Saturno 5.

Al final daremos una lista de las casas inglesas, tanto de aficionados como de profesionales, donde puedes engancharte. Esperamos en un próximo futuro dar direcciones de otros países o incluso españolas a medida que se vayan poniendo en contacto con nosotros.

LOS AFICIONADOS

Usualmente se comunican y mantienen vía fanzine y en ellos se puede jugar casi de todo: Diplomacia, Nuevos Juegos, Originales, de Role y de Deportes.

Los fanzines dedicados a Diplomacia son muy tradicionalistas y apegados a las viejas fórmulas de antaño. En general mi-

ran con desprecio a todas las demás publicaciones que no están en su misma onda.

Juegos Nuevos son todos aquellos publicados por una compañía relativamente joven, o aquellos que han sido recientemente adaptados para correo. Entre ellos destacamos a *Sopwith* que se está haciendo rápidamente un clásico, *Railway Rivals* y *En Garde*.

Los Originales son juegos recién inventados o modificados de otros juegos. Pueden tratar sobre cualquier tema, desde las peripecias de un grupo de rockeros, hasta un grupo de conejos saltando en un campo de margaritas. Destacamos *Bourse*, *Railway Rivals* y *Sopwith*.

Los juegos de Role por correo dirigidos por amateurs tienen un gran problema, debido precisamente a no disponer de grandes medios: es el larguísimo tiempo de respuesta. De todos modos algunos son verdaderamente divertidos. Porque el problema no es de los jugadores, que tienen un fácil trabajo para comunicar sus movidas al MF, sino del volumen de trabajo en que se ve envuelto el que lleva el juego.

Los MF de estos juegos de Role con frecuencia tienen que producir enormes cantidades de hojas de papel, teleadas individualmente, para cada jugador. Si tienes la suerte de poder entrar en uno de éstos, mantente con los dedos cruzados rogando que el aficionado que lo dirige aguante este duro trabajo.

Los Juegos de Deportes están creciendo con gran rapidez en el mundo de los aficionados, siendo *United*, una variante del fútbol, el más afortunado.

De cualquier forma si hay más de 30 personajes en un sólo juego, pronto se armará el gran lío y necesitarás un ordenador para dirigirlo.

LOS PROFESIONALES

Otros decidieron hacer de su anterior hobby un trabajo a tiempo completo. Las compañías empezaron con frecuencia en un dormitorio: un ordenador, una impresora, una pila de papales y una caja de sobres, era todo lo que necesitabas. Pero pronto, el creciente interés hacia los JPC hizo que hubiera que formar grandes compañías como la famosa KJC Games.

Con el florecimiento del negocio, las pequeñas compañías contrataron a más Maestros de Fantasía para el trabajo, e inventaron más juegos para paliar el insaciable apetito de los jugadores.

Hoy en día, KJC, por ejemplo, imprime el equivalente en papel a dos novelas cada hora y procesa más de un millón de órdenes de juego al año. Para satisfacer tal demanda, ellos tienen una amplia variedad de escenarios que ofrecer, desde estrategia en el lejano espacio hasta juegos de ganster; y desde juegos para principiantes hasta juegos muy complejos.

SÁCALE JUGO AL CORREO

Si ya estás enganchado en un JCP, te aconsejamos que no olvides otras actividades que en principio parecen muy ajenas a la mecánica del juego; me refiero a la comunicación postal con los otros jugadores.

Cada juego tiene una forma diferente de establecer estos contactos, algunos usan la ya mencionada vía Diplomat, que permite que los comentarios escritos por cualquier jugador puedan ser leídos por todos los demás participantes, mientras otros usan noticiarios de juego o aún, en casos raros, envían las direcciones de unos jugadores a otros.

De cualquier forma debes intentar ponerte en contacto con los demás, no esperar que ellos lo hagan contigo.

Una vez establecido el contacto, aunque sea con un competidor directo, siempre habrá áreas de información para intercambiar en mutuo beneficio.

Lo más sencillo es comenzar cambiando mapas. Y por si se te está ocurriendo, el jugar malas pasadas en esta etapa tan temprana del intercambio es una verdadera tontería. Nunca más confiarán en tí y poco habrás ganado.

Lo que hay que hacer es contactar con el mayor número de jugadores, y si es posible, crear tantas alianzas como puedas. El objetivo de todo ello es asegurarte la forma de comprobar la verdad o falsedad de cualquier información que te llegue mediante chequeos múltiples.

Sobre todo, trata de establecer un clima de confianza completa con cada uno, aunque estes pasando toda la información a otros jugadores. Escribe pues, de modo íntimo y aparentando ingenuidad.

También la correspondencia debes mantenerla de una forma bastante regular, porque de esta forma notarás si un jugador se ha retirado del juego (no hay más noticias) y entonces es importante ser de los primeros en ocupar su territorio o tomar las medidas pertinentes para evitar que otros lo hagan.

A veces es útil dejarle saber a otros que tienes varios contactos, sus opiniones y quejas mutuas pueden darte importantes pistas. Pero nunca des a nadie una lista completa.

La mayoría de los JPCeros sufren algún grado de paranoia, pensando con insistencia que todos van a por él, aprovéchate para poner a unos contra otros.

Una vez que ya te has establecido como un contacto digno de confianza, los otros empezarán a darte más importancia sobre sus actividades, y alianzas. Déjales que se confíen, la vida es dura.

Estás en tu derecho en pasar a quien quieras información de segunda mano sin que ello suponga que eres indigno de confianza. Más bien ello aumentará tu reputación como alguien que sabe de que va el rollo.

Esto tiene una contrapartida: si te creen

muy importante empezarán a escamotearte información. Busca otras fuentes o infiltra a un amigo de confianza en ese grupo de notar «raro».

En general, tu meta final debe estar dirigida a hacerte indispensable como fuente de información a muchos otros jugadores, de forma que estos te perdonen alguna que otra marranadita que puedas hacerles de vez en cuando. Ofrece siempre excusas en tono contrito.

Aunque parezca obvio, debes darte cuenta desde el comienzo que el objetivo de un JPC es la diversión, y no un medio para insultar o abusar de los demás. De todos modos, un buen MF estará pendiente de tales descortesias y los trasgresores serán rápidamente expulsados.

En este artículo esperamos haber avanzado mucho en tu conocimiento de los que es un JPC, pero antes de pasar a sumergirte en otras formas de jugar en mundos de fantasía daremos algunas cuantas direcciones.

PROFESIONALES

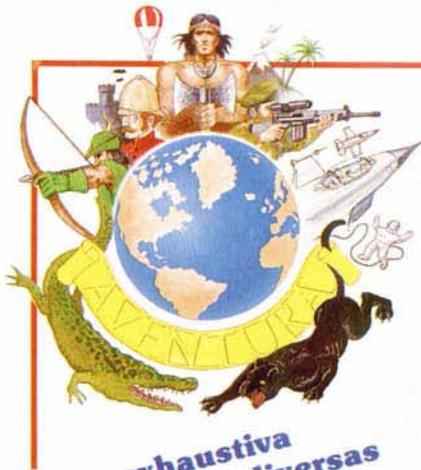
KJC GAMES
P.O. Box 11-Cleveys Blackpool
Lancs FY5 2UL
SLOTH ENTERPRISES
P.O. Box 82-Southampton
Hants S09 7FG
SPELLBINDER GAMES
P.O. Box 60-Wath Upon Dane
Rotherdam, South Yorkshire S63 7PR
LABORATORY
P.O. Box 127-Swindon SN3 6PW
Todos en Gran Bretaña, por supuesto.

FANZINES-AMATEURS- AFICIONADOS

AMULET
Richard Henderson
7 Havering, Castlehaven Rd,
London NW 8TH
BONE OF CONTENTION
Rawlinson,
28 Merryhills Drive
Endfield, Middlesex EN2 7NT
EXEUNT
Ben Goodale
Cairnmore, Crianiraich
Perthshire, FK20 8QS
ARBALEST
Paul Slusarewicz «Brondeg»
Serpentine Rd, Tenby
Dyfed, SA70 8DD
SLAVE
Sheldon Baley, 16 Belle Walk
Monseley, Birmingham, B13 9DE
(Este último en la página 12 tiene una lista de todos los fanzines pasados y presentes de la A hasta la Z).

ESPAÑA-PROFESIONALES

AVENTURAS A.D., S.A.
Honorato Juan, 11-5
46007-VALENCIA
(En un futuro muy próximo si todo va bien).



En esta exhaustiva revisión de las diversas formas y maneras de participar en juegos de Creación de Personajes hemos visto como se desarrollaban las de tablero y por correo. Sin embargo entre las que nos quedan en el tintero hay una de las más populares y extendida: Los juegos de Role y de aventura por libros. De ella trataremos hoy.

Andrés R. SAMUDIO



La aventura por medio de libros es tan vieja como la escritura y todos nos hemos introducido cientos de veces en esos mundos mágicos creados por un especialista para división nuestra.

Y pobre de aquellos que de niños, o ya de adultos, puesto que la diferencia para vivir la fantasía es bien poca, no hayan sufrido y llorado con, o por, sus héroes y no se hayan visto recompensados por la diosa fortuna o por la bella de turno.

Pero había un problema: ese mundo estaba fijo, inamovible, y no había forma de cambiarlo. Si no estabas de acuerdo con el curso de la acción, pues te fastidiabas. Si no te gustaba el comportamiento de los personajes, te aguantabas o comenzabas a apartarte afectivamente de ellos.

¡Cuántas veces has terminado un libro para empezar, completamente frustrado, a darle en tu imaginación un desenlace distinto!

Ahora ya puedes, con los populares libros de PARTICIPACIÓN DE AVENTURAS, cambiar el curso de los acontecimientos y ser tu el héroe de la historia, usando tu propio libre albedrío.

¿CÓMO TE METISTE EN ESE LIBRO?

Los libros de participación de aventuras son muy populares, sobre todo entre los más jóvenes, porque son bara-

tos, de juego rápido y sencillos en su concepción.

Sin embargo, no siempre fue así. Los comienzos fueron difíciles y se empezó a pensar en ellos casi desde el propio nacimiento de los Juegos de Creación de Personajes de Fantasía.

Como era lógico, fue sólo cuestión de tiempo que el mundo de los Dragones y Mazmorras (D&D) fuera adaptado al formato libro.

El primer libro de Role fue *Túneles y Trolls* y fue especialmente diseñado en América para aquellas personas que deseaban participar en Juegos de Creación de Personajes, pero que no tenían el tiempo para, o la oportunidad de, participar en una campaña completa.

Luego llegó una compañía pequeña llamada *Dungeons and Starships* —Mazmorras y Naves-estrella (que son las naves comandantes de una flota espacial, para aquellos que aún no habéis hecho el servicio militar)—, lanzó un libro de Aventuras llamado *The Solo Dungeon*, muy bien escrito, original, con mucho estilo y con un guión impredecible.

Y lo que era más importante, podías usar cualquier personaje de cualquier Juego de Role que quisieras, como protagonista del libro.

Esta innovadora idea abrió toda una nueva dimensión que pronto fue copia-

da por otras compañías que lanzaron productos similares. Sin embargo nunca se pudieron comparar al original, que es hoy febrilmente buscado por los coleccionistas.

Vino entonces una época de decadencia para este tipo de juego-lectura, quizá debido a la novedad que representaron los juegos de ordenadores, que estaban iniciando su imparable auge en los países anglosajones.

UN MAGO DE MONTAÑA

Hasta que en 1982 Ian Livingstone y Steve Jackson, (ya conocidos por los seguidores del *Viejo Archivero*, como los creadores de la serie de libros de *Fighting Fantasy* que dió origen al comentado *Rebel Planet* y otras aventuras por ordenador), publicaron su libro *Wizard of Firetop Mountain* (El Hechicero de la Montaña de Fuego).

El *Hechicero de la Montaña* fue un *Bestseller* desde su aparición, y ello por varias razones que conviene analizar.

Ian y Steve habían inventado con su famosa *Fighting Fantasy* un sistema de Juegos de Role Individuales que había revolucionado toda la industria del sector.

Todo el concepto transcurría a gran velocidad, tenía un sistema de puntuación para el combate, simple, pero muy efectivo. La generación y dotación de nuevos personajes era muy eficiente y permitía una fácil incorporación de nuevos problemas.

No es de extrañar que, con esta fór-

mula ganadora, Jakson y Livigstone pudieran lanzar muchas otras aventuras por libro de diferentes estilos.

Con el paso de los años han aparecido cientos de Aventuras por Libros, en los cuales se cubren casi todos los campos posibles de la Fantasía, desde las Artes Marciales, Detectives, Viajes por el Tiempo y demás Ciencia Ficción, del Oeste, de Misterio, etc.

Entre los autores dedicados a este tema destacan muy especialmente Edward Packard, con su colección *Elige tu propia aventura*, y Joe Dever, quien ha ganado el «Premio al Mejor Libro de Juegos del Año» en 1985, 86 y 87.

UNA VIDA DENTRO DE UN LIBRO

Jugar con un libro de Creación de Personajes de Fantasía es bastante sencillo. Se trata de crear primero un personaje según las reglas que se dan en el mismo libro y leer luego la introducción que te dá los detalles de tu misión.

Entonces te lanzas a la aventura, lees el primer párrafo y al terminarlo te das cuenta de que se te han dado varias opciones para escoger.

Seleccionas la que te parezca más apropiada para tu personaje y esto te dá un número de página o de párrafo hacia donde debes dirigirte para conocer el resultado.

Vuelves a leer otro trozo de texto y el proceso se repite hasta que encuentras un ser poco amistoso o descubres algo nuevo.

Si tienes que entrar en combate con el extraño, sea humano o no, entonces hay que usar las reglas de combate del libro para dirimir la cuestión.

Por lo general esto significa comparar valores en ciertas tablas y el uso del dado. Ambos, tanto tú como tu oponente, tenéis un tope de daño soportable, si lo sobrepasáis, fiambre quedáis.

Un Libro de Creación de Personaje de Fantasía tiene muchas opciones y, por lo tanto, varios desenlaces posibles; ello significa que el libro puede ser repetidamente usado y releído, representan- do una buena inversión.

PANORAMA ESPAÑOL: EXCELENTE

España, gracias a la iniciativa de la editorial Timún Mas, está bastante al día en este campo. Tenemos varios juegos de todo tipo y para todas las edades. Aunque, eso sí, casi todo son traducciones de autores ingleses y americanos.

Los precios son bastante asequibles, varían desde las 300 pts. en las versiones para párvulos, hasta unas 750 pts. en las más elaboradas.

Timún Mas tiene las siguientes colecciones:

1.— «La máquina del Tiempo», con varias aventuras en diversas épocas. Llevan publicados más de 20 títulos

y el autor más prolífico es Jim Gasperini.

Digno de destacar es que todas estas aventuras tienen un solo final, es decir, sólo una forma de acabar el juego.

2.— «Dungeons and Dragons, Aventura sin Fin». Publicados más de 25 títulos. Basados en escenarios de Fantasía Mágica y Espadas, tipo Tolkienesco. Tienen un interesante índice de monstruos en cada volumen.

Destacar como el autor más publicado a Rose Estes.

3.— «Planea tu Fuga». Son traducciones del comentado abogado Edward Packard. Hay dos subseries:

a— Planeta Tenopia, con 4 títulos.

b— Planeta Fione, con otros 4 títulos.

Como su nombre indica, se trata de resolver una serie de problemas para poder escapar de estos dos mundos de fantasía.

4.— «Elige tu propia Aventura». Fue la serie original de Packard, lleva más de 50 títulos, entre los que destacan como autores el propio Packard y a R.A. Montgomery.

5.— Colección «Aventura-Juego de D&D». Estos sí que son verdaderos libros de Role, donde hay que crear un personaje, tienes que usar el dado para las batallas, tablas de puntos de impacto que disminuyen tu fuerza vital y varios atractivos más.

Llevan publicados más de 11 títulos, todos traducciones de autores ingleses, entre los que destaca Morris Simon.

6.— «Resuelve el Misterio», con más de 20 títulos y guiones tipo detective. La forma de ayuda es muy original y por medio del uso de un espejo. Pero mientras más lo usas, menos puntuación.

Timún Mas también tiene todas estas colecciones para chavales más jóvenes y a un precio más asequible.

También hay otra serie basada en el Horóscopo, pero no he tenido tiempo de investigarla.

Otra editorial muy metida en estas lides es Altea, que en su sección Altea Junior tiene varias interesantísimas colecciones:

1.— «Lucha Ficción», con más de 20 títulos que recogen nada menos que todos los trabajos de Steve Jackson y de Ian Livingston. Se inicia precisamente con *El Hechicero de la Montaña de Fuego*.

Tiene puntuaciones para Destreza, Resistencia y Suerte. Uso de Dados. Varios sistemas de lucha. Puedes elegir tu equipo y diseñar tus pociones mágicas. Muy recomendables.

2.— «La búsqueda del Grial». Su creador, el mítico J. H. Brennan, autor de *Man, Myth and Magic* y de *Timeships*, lleva traducidos ya más de 10 títulos.

3.— «El Reino de Zork». Todas basadas en el mágico país de Zork, del cual hay ya varias excelentes aventuras, su autor es S. Eric Meretzky y consta de 4 títulos.

4.— «Brujos y Guerreros», traducción directa de cuatro títulos de la comen-

tada Serie *Sorcery* de Steve Jackson.

5.— «Crónicas Cretanas», que ya comentamos antes, de Butterfield, Honigmann y Parker. Con 3 títulos.

6.— «Serie de Lobo Solitario» de Dever y Chalk. Ya hemos hablado de sus excelencias. Hay disponibles 7 títulos.

También la Editorial Arin tiene algunas colecciones muy buenas:

1.— «Tú Resuelves tu Caso». Para jóvenes. Con un sistema de salto entre páginas según tu elección.

2.— «Tú eres el Protagonista». Creada por Ian y Clive Bailey.

Son también verdaderos libros de Role, donde creas tu personaje, le das fuerza, energía, mentalidad, destreza y resistencia. Además hay varias tablas de combate y demás accesorios. Muy buenos.

Como novedades al momento de escribir este artículo, tenemos a Grijalbo con una serie «Libro Juego de Aventuras», en formato grande, muy ilustrado y con el primer título dedicado al famoso Asterix.

También la Editorial Juventud, en formato grande, tiene una aventura sobre el popular Tintín.

Contrataque muy interesante de Timún Mas con la serie «Sherlock Holmes», producto muy cuidado de Gerald Lientz.

En ella creas tu personaje, le das las habilidades de: Condición Física, Ingenio, Intuición, Comunicación, Observación y Cultura.

En todas ellas tienes un sistema de puntuación. Hay mapas de Londres. Puedes elegir tu equipo y debes llevar una contabilidad y saber administrar tu dinero. Una virguería.

LEYENDO EL FUTURO

Varios proyectos están en marcha en este campo, todos buscando abrir de nuevo brecha y obtener un nuevo éxito creando otro género que revolucione el mercado.

Hay libros dobles, es decir para que juegues con un amigo; otros donde cada uno debe tener una copia individual para poder jugar haciendo equipo.

Por supuesto, el hobby ha llevado a la creación de revistas dedicada a esta modalidad de Role y a varios fanzines.

También se les están incorporando cintas de cassetes e incluso hemos visto uno con chips de sonido en varias páginas.

Como siempre, el futuro lo decidiréis los que tengáis la imaginación más desbordada.

Lo que sí está claro es que la imagen de la abuelita sentada en su mecedora, con sus gafitas brillando a la luz de una amarillenta bombilla, leyendo un libro de grandes amores y sufrimientos mil, va a ser sustituida por la de su nieto sentado en una mesa con un montón de baremos, dados y un libro parlante, enzarzado en mortal combate con un Arácnido Peligrosísimo.

Aunque sería más alucinante aún verlo en sangrienta lucha telefónica, pero eso es tema del próximo capítulo.

LA AVENTURA TELEFÓNICA



Veamos cómo un aparato, antaño bastante serio y que sólo nos deparaba alguna que otra emocionilla mientras decíamos chorradas a la novia, hoy (y es que las ciencias adelantan que es una barbaridad) nos sirve como medio de transporte hacia toda clase de mundos y peligros.

El teléfono es otra interesante, aunque todavía cara, forma de participar en juegos de Creación de Personajes de Fantasía.

La forma más habitual hasta ahora es conectarlo con el ordenador, vía Modem, pero también veremos las nuevas técnicas que nos permiten participar usando sólo el propio teléfono como única vía de enlace con ese mundo fantástico.

LOS INICIOS

Durante algún tiempo fue un secreto celosamente guardado y compartido sólo por unos pocos aficionados, no más de 200 o 300, que tenían la suficiente información sobre los entresijos del mundo de los ordenadores para saber que existía y como acceder a esa parcela.

Luego, en los últimos 2 ó 3 años, ha salido a la luz pública y se ha expandido hasta llegar a ser una de las formas de juego de crecimiento más rápido.

Pero... ¿de qué estamos hablando? ¿de un proyecto secreto? ¿de un nuevo misil? No, hablamos de...

MUG

MUG significa Multi User Games o Juegos para Múltiples Usuarios y llevan ya algún tiempo en los Estados Unidos y Gran Bretaña.

Aunque por sus especiales características suponemos que aún tardarán en aparecer en nuestro mundo, profundizaremos un poco en ellos por el interés que han despertado y las varias preguntas que sobre el tema nos han llegado.

Parece ser que hay un grupo de aventureros Españoles a quienes no les detiene ni la lejanía, (y por lo tanto lo caro que resulta) ni la barrera del idioma.

Para ellos van estas líneas, para el res-



to de nosotros, será sólo un paseo por un futuro que esperamos próximo.

Básicamente, MUG es un juego interactivo por medio de un Modem, donde pueden jugar a la vez varias personas.

Es el medio ideal para los adictos a los juegos de Role que tienen la suerte de poseer un ordenador, un Modem compatible que soporte 1200/75 Baudios y la pasta suficiente para hacer frente un abultado recibo telefónico.

Pero antes, veamos qué es esa pieza esencial para poder jugar llamada Modem. Se trata de un MODulador-DEModulador con una velocidad de transmisión desde 300 baudios (impulsos por segundo), hasta 1.200 baudios.

En concreto es una cajita, usualmente negra, que se sitúa entre el ordenador y la línea telefónica y cuya misión es transferir o traducir las señales entre uno y otro medio.

O sea, que usarás tu ordenador para enganchar con un computador central por medio de la línea telefónica.

Una vez enganchado, debes conocer la palabra clave para poder jugar. Se obtiene cuando recibes el paquete de inicial, junto con algunos mapas, reglas, instrucciones, etc.

Lo que te permite un juego de MUG es participar en una aventura de tablero, pero que se lleva en tiempo real, desde varios sitios a la vez y con múltiples oponentes «vivos», es decir, donde tus adversarios no serán limitados personajes creados por un ordenador, sino verdaderos pillofanáticos aventureros que se las saben todas.

El ritmo del juego es frenético, con conversaciones completas y enfrentamientos cara a cara (o pantalla a pantalla) con otros jugadores, es decir de un modo individual; pero todo ello inmerso en medio de un maremagnum de toda clase de «rumores» generales, proclamas, guerras y alianzas que están ocurriendo en ese mismo momento.

El tiempo de supervivencia para el novato suele ser de escasos segundos a menos que te ayude algún veterano a salir del caos inicial.

Solamente después de varias muertes ridículamente frustrantes y de haber gastado tus buenos reales, empezarás a cogerle el gusto.

El sistema operativo es muy parecido en todos estos juegos. Hay un ordenador central que contiene toda la información sobre el juego, su estado y los jugadores. Como dijimos antes, tu enganchas en él simultáneamente a otros jugadores. Y claro, os matáis.

El primer MUG fue el trabajo conjunto de Simón Daly, Richard Bartle, y Roy Trubshaw de la Universidad de Essex y se llamó (para liar aún más esto de las abreviaturas), MUD, que significa Multi User Dungeon, o sea, Mazmorra para Usuarios Múltiples.

MUD

Era un juego de Fantasía similar a las aventuras tradicionales por ordenador donde los jugadores vagaban por peligrosas tierras resolviendo misterios, guerreando contra procelosos monstruos y recogiendo, ¡cómo no!, incalculables tesoros.

La diferencia estaba en que muchos otros jugadores andaban haciendo lo mismo al mismo tiempo, con el riesgo de sorpresivos encuentros en el escenario de juego, de donde salían grandes amistades y alianzas o cruentas guerras fratricidas.

La meta final era convertirse en Mago. Para convertirte en uno de Ellos, has de obtener una importante cantidad de puntos y dominio.

Si ello te ocurre, has de ver como tu cuerpo «mortal» se pudre tristemente en el polvo, mientras tú te elevas para reclamar tu puesto entre los Elegidos.

Los Magos y Hechiceras tienen la vida más fácil, y llena de diversos poderes, pero más ocupada y responsable: puedes crear tus propios problemas dentro del juego, hacer tus propias habitaciones secretas y hasta diseñar a gusto tus monstruos, para luego soltarlos por ese mundo de Dios para susto de los inocentes novatos.

Pero esto ocurría en la hipotética tierra llamada muy lógicamente «The Land», que significa «La Tierra».

El MUD de la Universidad de Essex ya no está disponible, pero durante el período en que lo estuvo, varios usuarios enterados, primero de la misma universidad, luego del exterior, «descubrieron» la forma de enganchar con él y se hicieron adictos.

Como el DEC-10 que lo llevaba estaba ocupado de día en asuntos más «importantes», nació así una faceta típica del jugador de MUD: el ser un *ave nocturna*. Se dice que la mejor hora para «enganchar» es a eso de las tres de la madrugada.

También la influencia de Bartle en este tipo de juegos ha trascendido creando un modelo típico que se nota en todos los demás escenarios, donde casi todos son del tipo ciencia ficción o fantasía mágico-guerrera.

Pero el MUD original no murió del todo. Cuando la U. de Essex no pudo seguir llevándolo se hizo cargo de llevarlo la conocida cadena *Compunet*, con un sistema de comunicación basado en el *Commodore*.

Actualmente está en manos de la compañía de teléfonos británica, (*British Telecom*) y distribuido por medio de la red de comunicaciones *Prestel* que usa para ello un sofisticado VAX8700. Los planes son extenderlo por varios países y en varios idiomas, esperemos que nos llegue algo.

A la sombra del éxito del MUD y debido a la gran demanda de este tipo de juegos, se ha creado otros títulos, entre los que destacan: *GODS*, *STARNET* y *SHADES* de *Micronet*, *WIRROR WORID*, *AMP* y *THE ZONE*. Si deseáis más información sobre estos MUD, ya sabéis donde acudir).

SÓLO UN TELÉFONO

Pero... ¿existe alguna manera de jugar via teléfono sin necesidad de tener un Modem y un ordenador acoplados? Sí, la hay y es la última moda en juegos de Role.

Ante todo unas consideraciones: hay que tener en cuenta que el teléfono se presta enormemente al juego de aventura por la facilidad con que se puede crear un buen ambiente por medio del uso combinado de la voz arropada por sonidos de todo tipo.

El problema de no haberlo usado antes se debía a no poder encontrar una forma adecuada de cobrar al usuario.

Hasta ahora la única forma de evitar a los intrusos era por medio de una suscripción para hacerle miembro y entonces recibías una palabra clave de identificación, sin la cual los demás no podían enganchar.

Ésta es la forma como trabajan, por ejemplo, *Prestel*, *Micronet*, *Gods* y *Shades*. Pero subsiste el hecho de que hay mucha gente a la que no le va el rollo de las

suscripciones y el tener que pagar dinero por adelantado.

Hasta que se desarrolló un método para poder pagar en el momento en que estás jugando. Es lo que se llama la clave 0898.

Por otra parte, también se elude el Modem mediante el uso de un decodificador de los tonos tecleados por el usuario en su propio teléfono.

FIST (*Fantasy Interactive Scenario by Telephone*) es casi el único disponible en este momento, aunque hay varios en marcha.

Ha sido creado por Steve Jackson (el conocido creador de muchos de los libros de Role y de la aventura *Rebel Planet*, entre otras), con muy buenos textos e incorpora toda clase de sonidos de ambiente que crean un clima muy evocador.

Es verdaderamente impresionante la forma en que el sonido y el texto hablado (por cierto, una voz bastante macabra) se juntan para producir una sensación de realidad pocas veces lograda por medio de gráficos. Nos hace desear el que en las aventuras clásicas, se incorpore también el sonido en un porcentaje mucho mayor que el actual.

Si teclas 0898 800 876 (recordar que desde el extranjero no hay que teclear el primer cero) habrás conectado directamente con un mundo de fantasía medieval, magia y todo tipo de monstruos y tesoros. Es el mundo del Castillo Mammon, hogar del Príncipe de los Demonios. En el puedes oír el «rugir» del *comedor de carne*, el «chisporroteo» de las bolas de fuego que se dirigen hacia tus morricos y hasta el «cling» tintineante de las monedas que manejas.

Tu tomas tus decisiones simplemente pulsando ciertas teclas de tu teléfono. Por ejemplo, el 0 significa repetir la acción y el 9 te da una lista completa de tu actual estatus, etc.

Pero es que *FIST*, aparte de ser un juego de role, te ofrece muchas más cosas: hay competiciones mensuales, grupos de charlas y coloquios entre los propios jugadores, una academia para aumentar tus habilidades en el combate y hasta una tienda donde puedes «comprar» con tu dinero de aventura toda clase de artículos imaginarios que te facilitan las cosas.

Tampoco has de comenzar a jugar desde el comienzo cada vez. Hay una especie de *Save* mediante el cual, cuando quieres conservar tu actual estatus y tu personaje, lo envías al *LIMBO*, donde te lo mantienen «congelado» hasta que desees volver a jugar.

El sistema puede llevar hasta 32 teléfonos al mismo tiempo mediante varios modernos IBM y otro montón de hardware especializado que, entre otras cosas, contiene hasta 16 horas de voz digitalizada y efectos sonoros.

¿El precio?... pues aparte de la tarifa propia del teléfono (que en nuestro caso se sube alarmantemente, creeme), hay que pagar unas ¡85 pelras por minuto!

Como ves, el mundo del teléfono nunca volverá a ser lo mismo para estos usuarios enfrentados a través de él con miles

de desconocidos mundaos.

Bien sea por medio de Modem o Directo se está trabajando en toda clase de adelantos para potenciar y facilitar esta nueva modalidad de Role por teléfono.

Los aventureros aprenderemos en el futuro a mirar con más respeto al sufrido bisho.

Y de esta larga exposición de TODAS las formas de jugar a juegos de fantasía, sólo nos quedan dos, una muy cercana a nosotros: El juego de Role por Ordenador y otra que aún nos parece sólo una payasada pero que cuando la conozcamos más a fondo, quizá cambiemos de opinión: el Juego de Aventura a la Vivo.

Pero eso será el tema del próximo capítulo.

MUD: Muse Ltd, 6 Albermarle Way,
London EC1V 4JB

Tel: 1-608 1171/1173

SHADES: Telemap Ltd, Durrant House
8 Herbal Mill,
London EC1R 3AU

Tel: 1-278 3143

GODS: Lap of the Gods, Voysey House
Barley Mow Passage,
London W4 4PT

Tel: 1-256 8427

THE ZONE: Ordenador: 1-683 4507

Baudios: 1200/75

Contactar con Prestel MBX

016892839

MIRRORWORLD: Ordenador:

0883 844044

ó 0883 844164

Baudios: 1200/75

Contactar con Prestel

BMX013736337

AMP: Ordenador: 0202 678537

Baudios: 300/300

Contactar con Prestel MBX

219992725

FIST: Computer dial Ltd.,

7 Leapale Rd, Guildford

Surrey GU1 4JU o

P.O. Box 530

C/o Kensington Sorting Office

24 Earls Court Road

London W8 6DA

EXCLUSIVA: CÓMO PROBAR MUD GRATIS

Si ya tienes un Modem y no puedes esperar para sumergirte, puedes jugar gratis como invitado por 20 minutos. Haz lo siguiente (Si tienes un Modem lo entenderás): manda tu comunicación de soft a Paridad Par, 7 Bits, 1 Stop Bit y llama a:

1 583 1275 para 1200/75 baudios

1 583 1200 para 1200/1200 baudios

1 583 3000 para 300/300 baudios

1 583 8333 para 2400 bis.

Cuando ya estés dentro de la red GOLD de la British Telecom teclaea *RETURN* varias veces y luego *CALL 41* para entrar en el computador que dirige MUD. Te preguntará *USERNAME?* contesta *MUDGUEST*. Luego te preguntará *PASSWORD?* contesta *PROSPECT* ...y las puertas de *The Land* se te abrirán por fin, y déjame decirte que nunca lo lamentarás.

Andrés R. SAMUDIO



EN VIVO Y A LO LOCO

Hace unos meses (número 172), comentamos un tipo de juego de Role que estaba todavía en pañales. Lo hicimos un poco en broma y lo tratamos más como una curiosidad que otra cosa. Pues bien, lo que calificamos de «locura divertida» se ha convertido en un hobby de élite, con cientos de participantes en todo tipo de escenarios. Incluso en España se están iniciando ciertas actividades. Veámos la historia.

El jugar a lo vivo es la última moda en juegos de role. Se trata de aventuras en lugares misteriosos e inexplorados, sean cavernas o islas llenas de paradojas.

En tu odisea, te verás envuelto en terribles combates simulados contra mortíferos, pero reales, oponentes.

Por supuesto, no usarás para matar armas reales, sino espadas, hachas de batalla y mazas de goma-espuma reforzada con madera de balsa y recubiertas con una gruesa cinta acolchada.

EL PRIMER CONTACTO

Para entrar en este hobby, hay que contactar con una asociación de Role en Vivo, donde te enviarán detalles acerca de los objetivos del juego, lugar del encuentro inicial, escenario de la campaña y costo de la gracia.

Para ser aceptado hay que firmar una hoja donde se exime a la empresa patrocinadora de toda responsabilidad sobre heridas recibidas en la aventura.

El coste varía de una compañía a otra y también depende del tipo de juego.

Por ejemplo, si se trata para un escenario básico del tipo mazmorras, será muchísimo más económico que si aspiras a uno de los altos niveles de un complicado montaje en ambiente selvático.

Pero no siempre los más caros son los más divertidos, que es de lo que se trata.

ENTRADA EN CAMPAÑA

Si decides enrolarte en una campaña, puedes hacerlo en solitario o con un grupo de hasta 10 cuates.

Sabemos que es muy reconfortante disfrutar de esta experiencia en compañía de unos buenos amigos, pero también que meterte entre un grupo de completos desconocidos puede llegar a ser de alucine. Sobre todo si no sabes nada de ellos, ni de los personajes que van a interpretar, ni del bando en que están. Es entonces cuando el jueguecillo alcanza sus más altas cotas de emoción.

Una Aventura en Vivo suele durar aproximadamente unas dos o tres horas, pero las más modernas, que tienen lugar en apartados lugares y en islas más o me-

nos alejadas, pueden durar desde 24 hasta 48 horas.

También de tiempo en tiempo se preparan aventuras extraordinarias durante vacaciones o fiestas largas, que pueden llegar a durar hasta una semana. Para los que aguantan, claro.

EMPIEZA LA ACCIÓN

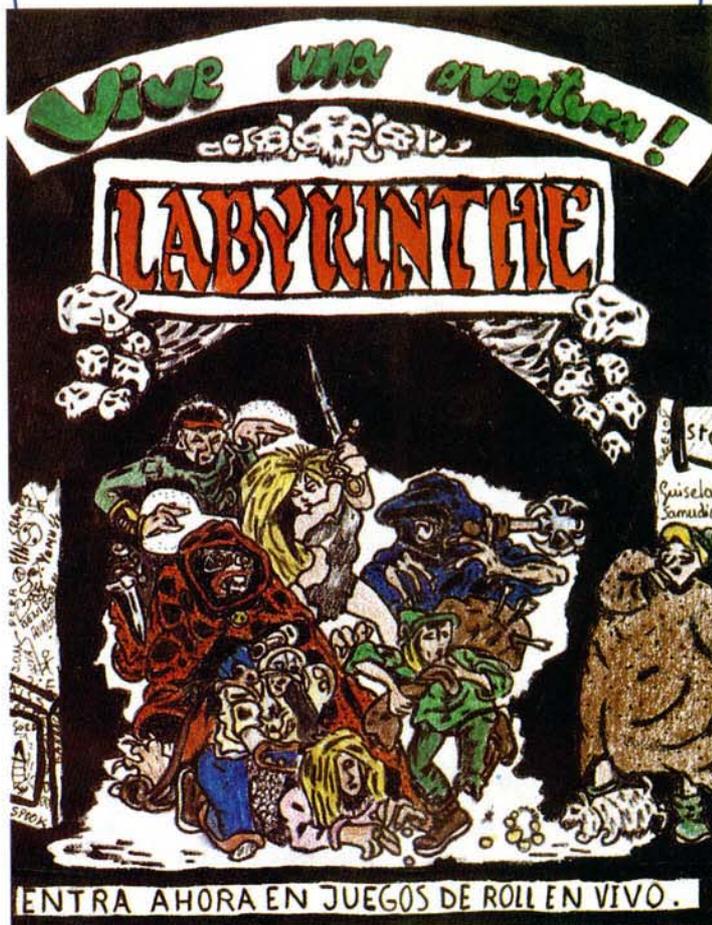
Bien, te has enrolado y el gran día ha llegado. Debes presentarte en el sitio especificado y a la hora exacta para registrar tu entrada.

Cuando el grupo esté completo, se le lleva aparte y se le da una pequeña char-

la informativa sobre como se juega la campaña, las clases de personajes permitidos, que se debe y no de debe hacer, un sumario de las reglas y cualquier otro tipo de información pertinente.

Llega entonces el momento de escoger la clase de personaje a interpretar. En un comienzo sólo se pueden interpretar cuatro papeles: *guerrero*, *explorador*, *mago* o *monje loco*.

La vida de un *Guerrero* está llena de trabajos sucios, suele ir como avanzadilla del grueso, entrar el primero en los túneles o selvas y es el que se encuentra con los primeros monstruos y sufre las consecuencias de su audacia.



Los *Monjes* tienen capacidad de pelea, pero suelen tener aversión a derramar sangre, por eso, en un supremo acto de hipocresía, deben ir armados sólo con mazas, no con objetos cortantes. Su poder es más en el plano espiritual, con una gran capacidad para curar las heridas y discernir la verdadera naturaleza y modo de acabar con los seres de las tinieblas.

Los *Magos* no pelean con armas conocidas, sino con su terrible magia, por ello deben dedicarse a averiguar cuáles son los hechizos que funcionan en la aventura y aprender a usarlos. No es un trabajo fácil ni recomendable al novato.

Por su parte, los *Exploradores*, que van a la cabeza, y bastante lejos de todo el grupo tienen una gran variedad de trucos y habilidades. Ellos son los primeros en encontrar los tesoros y descubrir secretos, pero si no son hábiles, también son los primeros en abandonar el mundo del juego.

Esos son los personajes básicos, pero a medida que avanzas en la escala del juego, puedes acceder a seres más interesantes y poderosos.

ARMAS PARA LAS TINIEBLAS

Cuando esto ha quedado perfectamente claro, viene lo de escoger tus armas y entonces, generalmente, te sueltan un fundamental rollo sobre la seguridad en el juego y demás normas de caballerosidad.

Y es que, aunque todas las armas son muy seguras, es posible que alguien salga un poco magullado, especialmente por medio de los pesados escudos de madera, por lo tanto debes atenerte a las reglas o sufrir penalizaciones que pueden llegar hasta pasar tu nombre a todas las otras asociaciones de Aventuras en Vivo, para que te nieguen el permiso de participación.

La casa de Aventuras en Vivo más conocida, *Labyrinthe*, tiene incluso una tienda subterránea donde se venden todo tipo de accesorios para el juego.

También hay todo tipo de armamento, espadas de varias formas y tamaños, unos arcos especiales que se han hecho tremendamente populares y un variado surtido de dagas, escudos y vestidos de los más populares personajes.

Además hay a la venta falsas narices, dientes de todo tipo, vendajes *ensangrentados* y demás locuras.

Hay venta directa o por correo.

EN LA BATALLA

La siguiente fase es describirte tu escenario y lo que debes hacer en él para cumplir con tu tarea, lo que puede variar bastante de juego en juego, desde el rescate de una princesa raptada hasta el explorar y encontrar un tesoro en una isla misteriosa donde se han visto extraños seres vagando a la luz de la luna.

Y luego te llevan y te dejan suelto en una húmeda caverna con un par de velitas o te desembarcan en una isla con unas

cuantas provisiones.

Si te parece algo poco extraordinario, debes darte cuenta que una cosa es leerlo y otra el encontrarlo solo en una oscura y fría estancia semillena de humo y que hiede a algo horrible, sin poder ver bien y oír de repente que se acerca, no sabes por donde, un asqueroso sonido reptante mezclado con sibilantes jadeos.

Aunque sabes que se trata de sólo un juego, suele ser una fuerte impresión (está calculado para que lo sea) y no recomendable a los fácilmente impresionables.

Piensa también, que si no tienes la suerte de hallar comida, te puedes pasar hasta 24 horas, noche incluida, sin probar bocado.

No te morirás de hambre ni de frío porque hay varios jueces que están al tanto. Ellos son los que han puesto las trampas y problemas y controlan el curso de la aventura indicando a los diversos monstruitos y seres de tinieblas la próxima emboscada.

Llevan también la puntuación, que depende del personaje que hayas elegido. Cada ser del juego tiene una máxima capacidad para aguantar golpes y heridas antes de ser declarado inoperativo. Y si no se le cura a tiempo, pasa a muerto.

AMPLIANDO HORIZONTES

Si vas a continuar, debes entonces *vivir* tu personaje e identificarte plenamente con él. Empezarás a vestir como la persona que en tu mente has creado, porque se trata de un juego de Creación de Personajes ¿Recuerdas?

Las capas, cascos, falsas narices y orejas, barbas y en general todo tipo de maquiillajes es lo que dan vida a esos seres imaginarios y todo el juego de Role.

También encontrarás que hay varios «extras» que son en realidad muy útiles. Entre ellos incluimos una mochila pequeña, botellas para venenos, comida real, velas de repuesto, cerillas, aspirinas, y muchas cosas que irás averiguando con la experiencia. Todo ello te ayudará a meterte dentro de tu persona y gozar del juego.

La única limitación sobre lo que puedes llevar está en el capítulo de las armaduras. No se te permite empezar con una, debes comprársela al armero del juego con la propia moneda del juego o ganarla en combate durante una aventura.

Al principio se supone que llevas una especie de armadura invisible que cubre y protege ciertas partes vulnerables de tu cuerpo. Es algo así como un escudo para evitar los golpes bajos.

Sin embargo, cuando obtienes, por el medio que sea, una armadura real, debes llevarla puesta encima o no tiene ningún efecto, es más, los contrarios estarán probablemente informados de tu nuevo rango y equipo y, en la semipenumbra que reina en estos juegos, darán por sentado tu cobertura y te arrearán más a gusto.

Así que debes andar por esas oscuras cavernas con la bendita armadura encima, lo cual puede resultar bastante molesto. Quedas advertido.

Si resistes durante varios encuentros iniciales, irás progresando en todas las habilidades, tanto mágicas, como físicas; en armamento y en eficacia defensiva, así como en la capacidad para *sobrevivir* por más tiempo.

DÓNDE Y CUÁNDO

Hay varios grupitos pequeños, pero las dos compañías más importantes son:

The Labyrinthe, con varias bases en el sur de Inglaterra para aventuras cortas y una última adquisición de 120 acres de terreno selvático (o lo más parecido a selva que se pueda encontrar en Gran Bretaña), en las cercanías de North East London para aventuras largas.

Aunque este nuevo escenario se usa para campañas al descubierto, hay varias zonas bajo tierra, puesto que dispone de pequeños castillitos con sus mazmorras.

También disponen, en otro sitio, de una vasta red de cavernas de más de 6 kilómetros de largo en lo que fue una mina de pizarra a principios de siglo.

Otro de sus escenarios es una completa isla de más de 20 acres en Medway, con pueblo fantasma incluido.

O si lo deseas puedes inscribirte en un tour de force en las catacumbas bajo el castillo de Dover.

Las zonas de alojamiento son de moderna construcción y con todo tipo de comodidades, incluidas duchas y cocina.

Para más detalles telefonar o escribir a:

Peter Garner,
P.O. Box 255
Orpington, Kent, BR6 7SX
Tel. 44-68955851

(puedes decirle que vas de parte de Samudín, el Monje Loco Español)

La otra compañía, bastante reciente es *The Spirit of Adventure*, con varios sitios cercanos a la ciudad de Manchester.

¿COSTOS?

Una aventura simple y básica cuesta entre 1.500 y 2.500 ptas. por sólo una persona y dos o tres horas. Participar en una «jornada prolongada» sale alrededor de 10.000 pelillas.

Pero te aseguramos que convivir con ese grupo tan especial durante unos días, viviendo la aventura que todos llevamos dentro, es una experiencia que bien vale lo pagado.

Siempre que estés un poco loco, claro.

Con esto terminamos esta larga ronda por todas las diferentes formas de Juego de Creación de Personajes.

El próximo capítulo tendrás nuestra habitual sección de cómo hacer una mejor aventura y encima divertirte haciéndola.

Continuaremos con los fascinantes Personajes Semi-Inteligentes.

Andrés R. SAMUDIO



LÍNEAS MAESTRAS PARA LA CREACIÓN DE UNA AVENTURA

Cuando en el número 181 nos introdujimos en el maravilloso mundo de las aventuras múltiples, lugar donde hemos vivido durante 6 meses estudiando cada una de sus diferentes facetas, estábamos hablando en nuestra serie del Arte de Escribir una aventura. Pero como esto fue hace tanto tiempo, haremos un breve repaso de los diferentes temas tratados, para poder situarnos en el contexto adecuado.

Indicábamos antes que toda historia debe de tener unas líneas maestras, la primera de las cuales era decidir cuál iba a ser el núcleo del argumento, es decir, hacer un sumario del guión dejando todos los detalles de lado.

Tocábamos luego el desarrollo de los diversos capítulos, precisando en qué localidades ocurrían, tipos de problemas, objetos involucrados y condiciones necesarias para que todo funcionase de manera adecuada.

Luego, con los nuevos datos, rehacíamos la historia para incluir todos los cambios argumentales.

Venía luego la hechura del mapa, donde se mostraban las localidades en que ocurrían los eventos.

Después entrábamos en una fase donde el mapa se arreglaba con la inclusión

de nuevas localidades de paso. Insistíamos en mantener un justo equilibrio, sin pasarnos ni quedarnos cortos, en el número de habitaciones.

El vocabulario a usar debía de ser definido en este momento, con la inclusión de sinónimos, etc.

A continuación hablábamos de los objetos y su exacto uso, es decir, dónde aparecían, si se llevaban puestos encima y cómo aparecían cuando el jugador los examinaba.

Pasábamos luego a los mensajes, verdaderos condimentos en el cocido de toda aventura.

El equilibrio de los gráficos era muy importante, y nos referíamos a la adecuada elección de las habitaciones que iban a llevar dibujos para que quedaran uniformemente repartidas por toda la aventura.

Insistíamos en que la comprobación final debía ser hecha por personas ajenas a la aventura. Debía ser exhaustiva, tocando todos y cada uno de los puntos del juego.

Ésas son las líneas maestras en las que se debe basar cualquiera que intente escribir una buena aventura.

JUEGO LIMPIO

Pasábamos luego, en otro capítulo a hablar de la jugabilidad, definiéndola como el arte de dar al jugador un «juego limpio» en todo momento y de evitarle cualquier problema ajeno al desarrollo de la propia aventura.

IDEAS, GUIONES Y TEMAS

En páginas posteriores abordábamos cómo se formaba la historia con una pequeña chispa inicial que luego se complementaba y enriquecía con todo tipo de ideas.

Hicimos también un repaso bastante completo de los diferentes tipos de guiones que se prestaban, por su atractivo, a servir de base para la construcción de una aventura interesante.

Los temas también los tratamos, intentando en todo momento que el lector tuviera una idea central sólida, con fuerte mensaje y de gran atractivo para el jugador.

De la idea pasamos a la historia completa, con su multitud de subguiones entrelazados, y también hicimos un repaso de los diferentes tipos de historia: Fanta-



sía Tradicional, Semifantasia, Horror, Ciencia-Ficción, Humor, etc.

HERRAMIENTAS

Tocamos casi por último la utilidad de tener a mano unas buenas herramientas de trabajo: un libro de gramática, un buen diccionario, una enciclopedia ilustrada, un libro de sinónimos e ideas afines, un buen manual de historia universal, un atlas histórico, de mitología, un atlas geográfico, etc.

Por último hablábamos del escrutinio final, con la corrección de errores, arreglo de lógica interna y presentación adecuada.

De todas formas, no vendría mal que le diérais un repaso a los números 177 a 180.

NUESTROS COMPAÑEROS

Y nos quedamos escribiendo sobre uno de los temas más difíciles y peliagudos de toda aventura: los otros personajes que había que crear para que convivieran dentro de ese mundo fantástico con el jugador. Eran los que llamamos Los Otros.

Los otros deben ser reales y para que resulten reales tienen que ser seres creíbles dentro del contexto del mundo en que viven. También, para hacerlos reales, hay que dotarlos de una presencia corporal, lo cual se logra por medio de prendas de vestir y otras características, como fuerza, movilidad, etc.

Es fundamental que tengan una personalidad, es decir, que no parezcan meros zombies, ni que todos los personajes dentro de la misma aventura sean iguales.

Como ejemplo de personajes tenemos al palizas de Thorin, nuestro primer encuentro con alguien vivo dentro de una aventura. Se trata del *Hobbit*, patrón a seguir en ésta y muchas otras cosas. Pero Thorin era bastante tontito y se prestaba a muchas mejoras.

Otros ejemplos son el Pirata Ladrón, y el Cargante Enano de la *Aventura Original* o *Colossal Cave*. Ambos muy primitivos, pero la idea de un personaje interactivo ya estaba en el ambiente.

Con la ayuda de los Parsers, cada vez más potentes, los autores pueden mejorar mucho sus personajes dándoles un realismo impensable hasta hace unos años, llegando a ser verdaderos Personajes Seudo Inteligentes.

CREANDO PERSONAS PSI y PI

Antes vamos a explicar, para los que no tengan claro el tema, lo que se entiende por Personaje Interactivo (PI) o Personaje Pseudo-Inteligente (PSI).

En principio es un personaje que se mueve dentro de tu aventura y actúa como se fuese real, **no como un objeto con nombre de persona.**

Debe tener tres características principales:

— la habilidad de moverse entre las localidades de una forma independiente y sin la ayuda del jugador.

— poder coger, llevar y dejar objetos.

— el dar una apariencia de que «sabe» dónde se encuentra en cada momento, de que es consciente.

Sólo si posee estas características será capaz de jugar un papel significativo en el argumento y destacarse de los «objetos con nombre».

En algunos juegos hemos visto personajes-objeto, es decir, que no llegan a ser interactivos. Pueden llegar a ser válidos y efectivos, pero el hecho es que estos pseudoperсонаjes son predecibles al 100 por cien. Cuando ya has encontrado al «Viejo en el cruce del camino», sabes que te lo vas a encontrar siempre en el mismo sitio y haciendo las mismas cosas. En este mismo juego y siempre que juegues de nuevo.

Si el Viejo fuera de verdad interactivo, te lo encontrarías en el cruce de caminos, en el hotel, en la iglesia, o incluso siguiéndote e intentando robarte o huyendo de ti después de haberlo hecho.

Hay un esquema principal que debe sustentar a tus personajes:

1. su introducción en la historia.
2. el motivo que lo impulsa.
3. los obstáculos que debe vencer.
4. el que soporte el aparente fallo inicial.
5. la victoria final.

Construcción: Como regla general (con sus excepciones), no debes usar gente de la vida real en tus historias. Por una parte, para intentar siquiera aproximarte a una imitación factible de un ser real, tendrás que poner gran cantidad de datos, de otra forma, tu intento será fallido.

Por otro lado, si la caricaturizas o no la pones bien, puedes encontrarte ante los tribunales.

Una de las mejores y más usadas formas de introducción de un personaje dentro de una historia, es hacerlo de una forma misteriosa. Se trata de darle al jugador sólo una pequeña información inicial sobre el invitado; lo suficiente para que le pique la curiosidad. Luego, poco a poco, dejaremos que el personaje crezca y se enriquezca con el argumento.

Sentimientos: ya comentamos antes que para que el personaje no parezca totalmente artificial, debe estar dotado y motivado por sentimientos, como amor, odio, deseo, orgullo, envidia, etc. Es la única forma de que el jugador lo llegue a aborrecer o a querer.

Después de que estas motivaciones básicas hayan quedado claras para el jugador y encajado dentro del ambiente, se puede empezar a enriquecer la imagen inicial, dándole más información y añadiéndole atributos.

El Motivo: Sólo con un motivo o algo por lo cual vivir, empezará tu personaje a existir. Para ello debes introducir en el juego una situación para cada personaje importante, que explique sus motivos para estar allí.

Los motivos más usuales son:

- la búsqueda de un ser querido.
- llevar a cabo una promesa.
- buscar venganza por una injusticia.
- el deseo de adquirir riquezas.
- atrapado y en busca de una solución.

- perseguido por la ley.
- y un millón más que no dudamos se te ocurrirán.

El Bien o El Mal: Los personajes malos siempre son más fáciles de crear. Y de todos modos es un error el hacer tu personaje demasiado bueno, porque a veces esto es igual a aburrimiento.

Otro peligro con los personajes buenos es que a poco que nos descuidemos parecen tontos porque nos pasamos en perfección y las personas angelicales y superperfectas siempre nos han caído a todos un poco «gorditas».

Más adecuado a un buen escritor es el empezar con un personaje que tiene sus defectos, pero que poco a poco, y durante el juego, va mejorando.

Los villanos deben presentar un fuerte reto para el jugador, pues de nada nos sirve describir un ser supermalísimo y superpoderosísimo para que luego este villano no presente una gran dificultad o incordio para el aventurero.

Los malos, para dar un mayor efecto e impresión de fuerza, deben ser introducidos al comienzo por medio de relatos de sus hazañas negativas o fechorías en vez de «en persona».

De esta forma, el encuentro, que el jugador sabe es inevitable, se hará más interesante y temido.

Por cierto ¿has notado que el tener algún defecto físico hace que el villano sea mucho más convincente? Piensa en el Capitán Garfio, o en muchos de los antagonistas del más moderno James Bond.

Identificación: Hay varios métodos de alertar al jugador del hecho de que hay otro personaje en escena. Uno de los más usados es hacerlo hablar «Gandalf dice», «Thorin dice», etc.

Pero supón que estás viajando en grupo con varios de ellos. ¿No crees que sería un poco paliza estar constantemente con «Samudín dice», «Amalio dice» y así con todos los demás?

Una mejor forma es darle a cada uno un atributo que lo distinga, bien sea por el color con que imprimas su diálogo o por otra característica. Por ejemplo, si se trata de un loro se le puede hacer que suelte un Squawk o cualquier otro chillidito chorra que indique que es él quien habla.

También los sonidos de pasos o de un carruaje, etc se pueden usar para anunciar la aparición de otro ser.

En resumen, debes procurar que tus personajes añadan interés y atractivo a tu aventura y no que sean meros zombies que aburran al jugador con sus tontadas.

Cuidalos y trátalos como un hijo (o hija). De su educación hablaremos en el próximo capítulo.

Andrés R. SAMUDIO





Continuamos con los Personajes Semi Inteligentes, examinando las principales características que los hacen creíbles y educándolos con cariño para que lleguen a ser gente de provecho en su maravilloso mundo aventurero.

Un clásico método de dar vida casi real a un personaje en una aventura, copiado de los juegos de roll, es determinar su carácter por medio de seis factores.

Tres mentales: ego, inteligencia e intuición. Tres físicos: destreza, fuerza y constitución.

Pero en los juegos de roll, las combinaciones, son pocas, porque sólo tienen una amplitud desde 3 hasta 18 (los números mínimos y máximos obtenidos por la suma de los 3 dados).

El ordenador amplía este campo aún más, se puede escoger una puntuación total y dividirla entre esos seis atributos, ello puede llegar a dar números astronómicos de posibilidades.

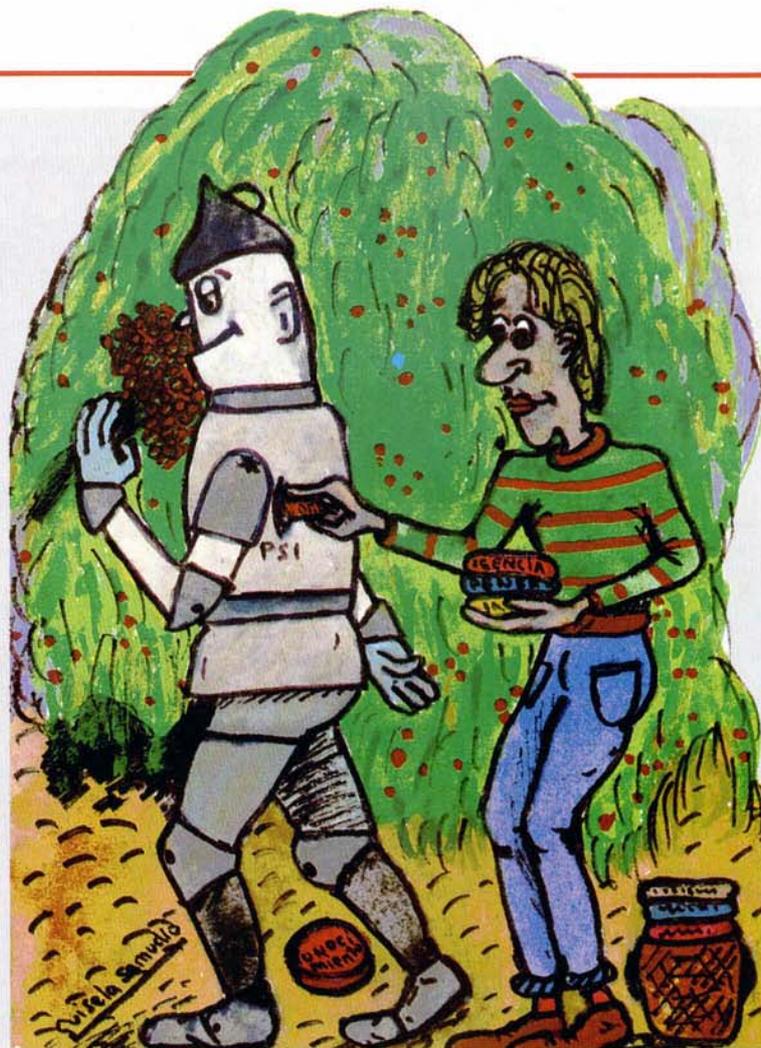
Cojamos el ejemplo de los mismos seis caracteres para definir una personalidad y, siguiendo al pie de la letra los de los tres dados, tendremos una puntuación desde 3 a 18 para cada carácter, o lo que es lo mismo, 16 posibilidades.

Ello quiere decir que podemos crear personalidades diferentes hasta un número de 16 elevado a la sexta, lo que nos dará la bonita suma de más de 16 millones de individuos diferentes.

No es pues, problema de variedad, sino de molestarse un poquito en darles combinaciones aceptables de atributos.

Los seis rasgos que hemos definido para nuestros personajes deben interactuar sutilmente en nuestros juegos y el desenlace final del personaje y de la historia depende siempre de su correcta combinación y el uso que hagan de sus facultades.

Todo personaje debe ser consecuente con sus capacidades, es decir, nada ganamos con haber tenido la paciencia de crear un buen personaje, para que luego se comporte de una forma disacorde con



DANDO VIDA

su manera de ser. Habremos perdido el tiempo y, lo que es peor, el jugador se sentirá engañado.

Así, un personaje al que le hayamos dotado de una alta capacidad de intuición, será capaz de encontrar puertas y escondites secretos con facilidad. Mientras que uno con un bajo nivel en esta característica, sólo los encontrará por azar o porque se tropiece con ellos.

De manera similar, un sujeto con un ego alto se mantendrá en la brecha, aunque las circunstancias le sean adversas. Mientras que uno con un eguito pequeñito, gritará mamá» muy pronto.

Y así continuamos con nuestra aventura, con cada característica variando levemente a medida que el juego se desarrolla y el personaje descubre mágicos mejunjes que le aumentan su poder, o resulta herido en una pelea, lo que le disminuye en fuerza y constitución.

Como ves, las variaciones pueden llegar a ser infinitas.

LA MEZCLA IDEAL

No nos cabe duda de que con los cada vez más sofisticados creadores, los tiros irán por ese camino y el factor de role, o sea la creación y actuaciones de los per-

sonajes llegarán a ser el factor dominante en este tipo de juego.

Lo ideal sería llegar a una combinación de la tradicional aventura en texto, más unos gráficos impresionantes, móviles y cambiantes según transcurre la acción, todo ello enriquecido con unos personajes muy completos y creados por el propio jugador al principio del juego.

Mejor aún si esos seres van aprendiendo, es decir ganando en personalidad a medida que «viven» su vida.

Así tendríamos la ventaja de un amplio vocabulario y una libre elección, (imposible en las aventuras-arcades), con muchos e interesantes problemas para resolver, pero contaríamos también con características típicas de los juegos de roll, una multitud de posibles variaciones en el mismo juego derivadas de la capacidad de escoger y formar cualquiera de esos 16.000.000 de personajes posibles de que hablábamos al comienzo.

Entonces si los personajes seudo inteligentes añaden tanto a una aventura, ¿por qué los vemos tan poco, por no decir casi nunca?

La razón es obvia: si hay que incluir otra gente en el juego también habrá que incluir una enorme cantidad de datos en for-

ma de mensajes; bien sean como discursos, es decir, todo lo que el personaje tenga que decir, o como información, es decir, descripciones que le digan al jugador lo que el PSI está haciendo.

Además de lo anterior se necesita comprobar cientos de condiciones que determinan cuando deben parecer estos mensajes; y todo ello va a consumir una cantidad enorme de la ya escasa memoria.

UN PELÍN DE BASIC

Sin meternos en honduras vamos a iniciar la explicación viendo como programaríamos en Basic uno de estos personajes, para pasar posteriormente a estudiar su planteamiento por medio de parsers más sofisticados. Todas las acciones que se refieren al personaje pueden ponerse en marcha dentro del programa con una rutina que desde ahora en adelante llamaremos «Manejadora de PSIs».

En resumen se trataría de una rutina que puede aceptar datos para cualquier personaje del juego, procesarlos, decidir si hay que tomar alguna acción o no como respuesta y, en caso positivo, cuál es la acción adecuada (por ejemplo, mover el personaje), para luego volver al programa principal.

Hay dos tipos de «manejadores de PSIs»: el Sincrónico y el Asincrónico.

Asincrónico significa que la rutina es llamada independientemente de las acciones del jugador; en otras palabras, sin tener relación con lo que esté pasando en el programa principal se hace una súbita llamada al «manejador de PSIs» para que ejecute acciones.

Tanto en el *Hobbit* como en el *Valhalla* se empleaba esta técnica, es decir, si te sentabas sin teclear nada podías ver a to-

dos los personajes continuar con sus vidas preprogramadas mientras un mensaje del tipo «El tiempo pasa...» aparecía de vez en cuando en la pantalla.

Pero este sistema Asincrónico, aunque da una mayor impresión de realidad al personaje, es muy difícil de lograr por medio del Basic, a menos que tengas un ordenador que acepte órdenes por interrupción de este lenguaje (MSX, Amstrad).

El sistema *Sincrónico* es de una programación más sencilla, en él se llama al «manejador de PSIs» en un momento dado, generalmente cuando el jugador da una orden; y éste es el que usaremos.

HABLANDO Y RECORDANDO

Otros dos atributos de los más importantes y sobre todo los que hay que dotar a los PSIs son:

El habla, pues los personajes deben ser capaces de contestar al jugador con frases interesantes, o lo que es más impactante, hablarle sin que éste lo haya hecho.

Las historias, lo que significa que el personaje no sólo debe de tener una idea de lo que sucede a su alrededor, sino también de lo que ha sucedido previamente, para actuar de acuerdo con ello.

El mejor ejemplo de personaje con «historia» que se me ocurre es *THOR*, en el *Valhalla*, quien tomaba adecuada nota de tus acciones y actuaba después en consecuencia.

El dejar que el jugador pueda hablar a un personaje presenta otro problema: se requiere el uso de un *parser* (que en realidad es esa pequeña parte de un creador de aventura que acepta y traduce el input del jugador).

Por ello no incluimos esta virguería en

nuestro rudimentario programa, pero dejamos el terreno abierto por si tú lo quieres hacer en el futuro (a menos que uses un creador).

Sin embargo no dejaremos mudo a nuestro pobre PSI, sino que le haremos decir alguna que otra chorrada.

LLUVIA DE IFES

Vamos a ello: el primer problema que tenemos que resolver es cómo comprobar una condición para ver si es cierta o falsa, porque créeme amigo, vamos a tener *muchas* condiciones que comprobar y necesitamos tener un método eficiente.

La forma más normal de hacerlo es con la orden IF del Basic.

Veamos unos simples ejemplos: (las órdenes de Basic están con grandúsculas y los comentarios entre paréntesis y con chichúsculas).

Lo siento por esta aclaración sobrante, pero nuestros lectores habituales no suelen saber mucho de programación.

IF (el jugador está en un calabozo) AND IF (las ratas están hambrientas) THEN PRINT (¡socorrooo, que me meriendan!).

IF (el jugador está en un calabozo) AND IF (las ratas están muertas) AND IF (el jugador tiene hambre) THEN PRINT (¡mmmm, que ratas más exquisitas!).

IF (el jugador no está en el calabozo) THEN PRINT (¡viva la libertad!).

Vale, los ejemplos anteriores son muy bonitos, pero a este paso te encontrarás muy pronto escribiendo cientos de IFs para cada mensaje que quieras imprimir en pantalla, y esas son malas noticias.

Pero las buenas noticias son que hay una forma de hacerlo sin poner ningún IF, y ello lo veremos en la próxima entrega.

Andrés R. SAMUDIO

EL RINCÓN DEL PARSEO

Abrimos esta sección para dar cumplida respuesta a las múltiples preguntas que están llegando sobre el uso de los nuevos Creadores de Aventuras.

Sobre el *QUILL* pregunta D. Ricardo Iluro de Madrid, D. Raul Rojo Sanz de Valladolid, D. Jesús del Pozo Ponce de Madrid, D. Francisco Brestones Castillo de Almería y los jóvenes de «Un loco país», Sevillanos.

Para todos ellos: el *Quill* no está a la venta en castellano. Es el Creador más didáctico y fácil para el novato, pero aunque permite hacer buenas aventuras, está un poco desfasado por las nuevas herramientas. No tiene gráficos y para ello hay que usar el *Illustrator*, del que hablaremos más abajo. En sus últimas versiones sí que se pueden traducir y alterar los mensajes sistemáticos. Su precio rebajado son 4 libras (unas 850 ptas) incluido el correo.

Pedidos a Gilsoft International Ltd
2 Park Crescent, Barry
South Glamorgan, CF6 8HD
Gran Bretaña.

Por el *Illustrator* inquiriere D. Raul Rojo, de Valladolid. Es el complemento ideal para el *Quill* y nos da una buena base para la parte gráfica de paquetes Creadores más avanzados.

Aprovechamos para informarle de la oferta actual: *Quill* e *Illustrator* en un sólo paquete por 6 libras (1.300 pts), también en *Gilsoft*.

D. Juan Antonio Barranco, de Madrid y los de «Un Loco País» de Sevilla nos piden que les expliquemos el funcionamiento del *GAC*. Pues bien, es un programa bastante bueno y ha sido ampliamente usado por los creadores españoles, pero de momento no está disponible en castellano. Se habló sobre él (y sobre todos los creadores) en los números 174, 175 y 176. Precio: 4 libras (5.100 ptas).

Pedidos a:
Incentive Software Ltd.
54 London Street
Reading FG1 4 SQ
Gran Bretaña

D. Manuel Palma Mariño de Cádiz, D. Juan Carlos Pozas de Sevilla, D. Jesús del Pozo Ponce y D. Juan Antonio Barranco, de Madrid; D. Juan Luis Cervera, de Buñol,

Valencia y D. Alberto Roca Hernández de Barcelona preguntan dónde pueden conseguir el *PAW*.

En Gran Bretaña, de cualquier buen distribuidor o, mejor aún del propio *Gilsoft*, por 24 libras (5.100 ptas). En Castellano de Aventuras A. D. Apartado Correos No. 61, Mislata, Valencia por 4.000 pts.

En cuanto a D. Juan Diego Sintés Orfila, de Bna y D. David Calandra Reula, de Santander, ya no necesitan la ayuda pedida.

Y una última y muy importante aclaración para todos aquellos que insisten en preguntar dónde pueden conseguir el *DAAD* y cuánto cuesta: EL *DAAD* no está en venta. Las causas: es un Creador hecho a medida para una casa de *Soft Española*, es muy complicado, requiere un *Hardware* muy caro y además su precio pasa de los 2.500.000 ptas.

Aclaradas estas dudas, la próxima entrega empezaremos con varios problemas con los que se han ido encontrando los escritores que utilizan estas armas en su ardua batalla de ingenio hacia una mejora en la aventura española.

A.S.



Entrevista con Tim Gilberts, programador de Gilsoft

«LAS AVENTURAS EN ESPAÑA NO HAN HECHO MÁS QUE EMPEZAR»



Nuestra entrevista de hoy nos parece de una gran importancia, ya que el personaje es, sin duda, el hombre adecuado y hablamos con él en un momento crucial para la aventura en España. Se trata de Tim Gilberts, miembro de la familia que ha sido el motor y principal artífice del fenómeno de la espectacular expansión que han tenido los juegos de aventuras en Gran Bretaña.



Tim Gilberts junto a Andrés Samudio, autor de la entrevista.

Antes de seguir adelante aclararemos, para aquellos que no lo sepan, y para envidia de todos nosotros, que el mundo de la aventura en Gran Bretaña es algo muy diferente al nuestro.

Existen en el mercado más de cuatrocientas aventuras donde escoger, algunas de ellas de grandes compañías de soft, pero la mayoría hechas por particulares y de venta por medio de clubs, fanzines y correo.

Y esto ha sido posible, en gran parte, gracias a los Gilberts. Y el genio creador a nivel de producir intérpretes, decodificadores, parsers y todo tipo de programas para facilitar la vida a los escritores de aventuras, ha sido y es precisamente nuestro personaje.

Tim lleva en España cuatro meses trabajando para Aventuras AD en la producción del más completo Creador que se pueda soñar hasta el momento.

Está viviendo y hablando con aventureros, aprendiendo nuestro idioma y nuestras costumbres y familiarizándose por completo con nuestro mundo, nuestras publicaciones y nuestras casas de soft, todo ello para que el producto resultante de su estancia aquí se adecúe al máximo a nuestra idiosincrasia.

Anteriormente ha sido la pieza clave de programas tan conocidos como *QUILL*, *ILLUSTRATOR*, *SWAN* y *DAAD*, así como responsable de Creadores de aventuras especiales para *ST. BRIDES*, *DELTA 4* y otros.

Pero dejemos que él nos lo cuente.

M.H. ¿Cómo se te ocurrió hacer un programa creador de aventuras sin tener un mercado que lo pidiese?

Tim. *Bien, todo empezó por casualidad y nunca pensamos que llegara tan lejos. Había este grupo de aficionados a las aventuras, las que hacíamos eran muy rudimentarias, pero parte del juego era intercambiarlas y criticarlas.*

Entre todos destacaba como programador Graeme Yeandle y a mí se me ocurrió pedirle que hiciera un sistema que facilitara las cosas; Graeme, que es un tipo muy callado, pareció no hacer caso, pero pronto me trajo un Intérprete. Era el PPL.

El PPL era una colección de programas básicos que se situaban en memoria y te permitían trabajar en la aventura y jugarla. Pero era muy difícil, complicado y lleno de errores. La verdad es que lo pasábamos bastante mal y no entiendo por qué nos divertía tanto.

Con ese método hice mis dos primeras aventuras «Diamond Trial» y «Magic Castle». Bastante buenas a mi entender.

M.H. ¿Y por qué no continuaste haciendo aventuras?

Tim. *Porque cada vez me interesaba más el aspecto técnico, es decir, la programación y hechura de un método.*

Entonces decidí que era posible crear un lenguaje específico para hacer aventuras. Graeme no se mostró muy entusiasta, pero a las dos semanas reapareció con un sistema que funcionaba. Fue

el prototipo de Quill.

El sistema se fue perfeccionando y sufrí muchos cambios, pero jamás pensamos que se vendería.

Y entonces intervino mi padre, Howard. Él nos dió el apoyo económico y el entusiasmo suficiente para poder empezar a pensar que se podía distribuir.

M.H. ¿Y... fue un éxito desde el comienzo?

Tim. *No, que va. Todo era muy difícil. Basta decir que los primeros manuales explicativos nos lo tuvieron que hacer con un procesador de texto de otra compañía, nosotros no sabíamos lo suficiente.*

Tampoco tuvimos suerte con el sistema de empaquetado, nos salió carísimo y perdimos bastante dinero antes de aprender a perfeccionarlo.

La presentación nos la hizo primero un amigo, pero luego necesitamos un trabajo más serio y acudimos a un dibujante local, es decir, de Barry. El fue el que tuvo la idea de utilizar como especie de logo una vieja pluma de ave. (Quill en inglés).

Llegó entonces el momento, como decimos nosotros «de poner el dinero donde antes sólo habíamos puesto palabras» y arriesgarnos a anunciarnos y empezar la venta por correo.

En esta etapa también tuvimos problemas con la famosa casa «Boots», pues las cajas no eran del tamaño que ellos exigían. Pero, en fin, las cosas fueron poco a poco mejorando y al final de ese año toda la familia participaba en el proceso

de empaquetado y distribución, aparte, claro está, del fatigoso trabajo de montar los manuales.

Aquí Tim se ríe mientras añade: —*sé que la casa encargada de la distribución de nuestro nuevo parser en España entenderá perfectamente por lo que tuvimos que pasar.*

M.H. ¿El Quill permitía añadir gráficos?

Tim. *No. Ese fue otro problema que no esperábamos y que causó muchas disputas.*

Mira, nosotros éramos unos «puristas» y no creíamos que una aventura debía tener gráficos. Pero muchos de los compradores nos pedían un sistema gráfico, que ahorrara memoria.

Entonces, yo, por mi cuenta y con cierta oposición por parte de mis compañeros, me embarqué en lo que al final se llamó ILLUSTRATOR. Encontré un gran apoyo en Phil Wade.

Era una solución de compromiso, pues al ser un paquete aparte, dábamos al escritor la oportunidad de poder elegir si quería o no añadir los benditos gráficos.

M.H. ¿Y el paso al PAWS?

Tim. *Bueno, siempre estábamos mejorando el sistema, pero lo mantuvimos dividido, como antes te expliqué, en dos paquetes. Lo que pasó fue que, sin que lo esperaríamos, quiero decir que fue una absoluta sorpresa, otro grupo lanzó un creador llamado Graphic Adventure Creator o GAC.*

El GAC venía como un paquete integrado, en un solo sistema, y tuvo un gran éxito. Pronto lo empezaron a comparar con lo nuestro y entonces decidimos integrarnos también. Así nació el Professional Adventure Writing System.

Queríamos darles una lección. Pero he de confesar que ellos nos estimularon a mejorar mucho. ¡Y lo hemos logrado!

M.H. ¿Qué opinión te merece el software español, en general?

Tim. *Muy satisfactorio. Con niveles de ventas muy altos, mucho más que el mercado inglés actual.*

Estáis pasando por un buen momento, nosotros lo tuvimos hace unos dos años, pero ahora estamos un poco estacionados. Supongo que aquí pasará lo mismo.

Pero eso es positivo, porque entonces los consumidores, que ahora consumen todo lo que les echen, empezarán a exigir cada vez una mayor calidad. Por lo menos eso es lo que nos ha pasado a nosotros.

M.H. ¿Y de nuestro pobre software especializado en aventuras?

Tim. *Ríe. —Bueno, no habéis hecho más que empezar. Aún os falta obtener vuestro propio lenguaje y forma de expresión.*

Hay que hacer muchas aventuras, la gente debe saber lo que hay y dónde encontrarlo y este tipo de juegos tiende a ser algo elitista y tarda un poco en encontrar su público.

Aquí es donde las publicaciones jugarán un papel decisivo y en el tiempo que lle-

vo aquí he de deciros que me consta y me sorprende el gran apoyo que se está dando.

Ríe otra vez. —También he sido testigo de que hay mucha gente que se está dejando la piel en el empeño. Especialmente tengo muchas noticias de cierto anciano que vive en un inaccesible castillo, eso no lo teníamos nosotros.

M.H. ¿Qué opinas sobre la forma de trabajo y dificultades que tienen los programadores españoles para encontrar el Hardware y utilidades adecuadas para obtener un alto rendimiento?

Tim. *Mira, la forma de trabajo es todavía un poco desorganizada, aunque con mucha voluntad. Pero eso es normal en todos los comienzos.*

Lo que me aterroriza del programador español es la gran confianza que pone en los soportes en los que guarda su trabajo. Parece tener una gran fe en el soporte magnético y por lo tanto hace pocas copias de seguridad.

Trabajando así se arriesga a perder en unos segundos todo el trabajo de un día o de una semana. Sólo tengo que decirte que yo, de cada trabajo que hago, guardo unas cinco copias en sitios diferentes. Y no soy ningún paranoico, créeme. Es la voz de la experiencia.

En cuanto al Hardware y las utilidades, es normal que no haya muchas ni estén fácilmente asequibles. No olvides que todavía no hay una firme base.

En esto llevamos en Gran Bretaña varios años de ventaja y eso hace que sea más fácil importar un determinado producto que tener que producirlo aquí.

También está el problema de que casi todos los sistemas están basados en el inglés. Piensa en lo poco rentable que sería producir un assembler en castellano. No sería productivo ni rentable. Es mejor una traducción, lo contrario no paga ni los costes.

Piensa también que los mejores productos son fabricados por compañías pequeñas que no pueden abrir una sucursal en Madrid o Barcelona.

M.H. ¿Qué opinas sobre las publicaciones españolas especializadas en informática?

Tim. *Aparte de lo que ya dije antes sobre el gran apoyo prestado a todo nuevo campo, creo que son muy similares y basadas en las que hay en el mercado inglés.*

Pero aquí me ha sorprendido el delicado balance obtenido entre el espacio dedicado a juegos y el que se dedica a programación o a enseñar cosas nuevas.

En Gran Bretaña eso se ha perdido y casi todo se está orientando hacia los juegos. Ha llegado a ser la única forma de sobrevivir.

M.H. ¿Nuevos proyectos?

Tim. *Bueno, antes tengo que terminar lo que estoy haciendo aquí. Ello me va a llevar más tiempo del que pensaba.*

En realidad, solo pensaba permanecer unas dos semanas y fijate el tiempo que llevo.

Lo más seguro es que dedique unos

meses a mejorar el PAW con muchas ideas que han surgido mientras hacemos el DAAD, siempre con la meta de hacerlo lo más comprensible posible, pero también lo más completo.

Por otra parte también tengo dentro de este año varios compromisos con CRL y ST. Brides y la puesta en marcha de un sistema que permita un mejor aprovechamiento de las capacidades musicales de los ordenadores de 16 bit en las aventuras.

Quizá lo más importante para los aventureros sea la noticia de que el APWS para PC estará listo a finales de año en su versión inglesa, prontamente seguido, claro está, de la castellana.

La versión PC es nuestro objetivo más inmediato, puesto que es el ordenador para el que más nos lo han pedido.

M.H. ¿Qué sabes sobre el tan mentado, pero nunca visto, DAAD?

Tim. *Pues mira, lo sé todo porque lo he hecho yo. Pero por ahora solo te puedo decir que es un programa tipo Multimedia, que abarca varios ordenadores y facilita el trabajo a una compañía sin bajar la calidad.*

Pero no creo que pueda comprarlo un particular, su precio es muy alto y requiere un soporte de hardware también muy elevado.

M.H. ¿Qué le recomendarías a los usuarios del PAW?

Tim. *Que distinguan desde el comienzo la forma en que trabajan según cómo lo vayan a usar.*

Se puede tomar como un hobby, y entonces solo debes procurar divertirte. Pero se puede tomar también en plan profesional y entonces el planteamiento es muy distinto.

Los que intenten usarlo de un modo profesional deben pulirlo al máximo desde el principio.

Sobre todo hay que tener cuidado con los pequeños errores, la gente se preocupa por los grandes problemas y se olvida de estos detalles.

Por otra parte también les recomendaría encarecidamente que no esperen hacerse millonarios de la noche a la mañana, es un terreno muy duro.

M.H. ¿Qué te ha aportado tu estancia aquí en España conviviendo con un grupo de programadores?

Tim. *Siempre es bueno observar como trabajan los demás, a mi me ha dado muchas ideas. Vuelvo a mi país con un gran estímulo y ganas de trabajar en pro de la aventura.*

De todos modos tendremos que espabilarnos porque con la marcha que lleváis, pronto estaremos los ingleses comprando y jugando traducciones de aventuras en español.

También me llevo un vocabulario de tacos muy escogidos que me ayudarán a soportar la inevitable frustración que de vez en cuando invade a todo programador. Seguro que con ellos animaré a mis compañeros.

Andrés Samudio



El Caso de las Ratas Hambrientas

Continuamos con la amorosa labor educativa de nuestros Per-

sonajes Semi Inteligentes, aunque de momento nos limitemos a cosas tan comunes como el enseñarles a evitar ser comidos por hambrientas ratas de castillo y a comérselas ellos para sobrevivir en este mundo hostil.

Estábamos tratando de evitar el tener que poner en cada línea un montón de IFs en el desarrollo de nuestro ejemplo alimenticio sobre quién se comía a quién en las mazmorras del tenebroso castillo.

Teníamos unas ratas hambrientas y un «mazmorriado» que tampoco le hacía ascos a un buen muslo rateril.

La forma habitual de planteamiento, llena de IFes, era:

IF (el jugador está en un calabozo)
AND IF (las ratas están hambrientas)
THEN PRINT (¡socorrooo, que me meriendan!).

IF (el jugador está en un calabozo)
AND IF (las ratas están muertas) AND IF (el jugador tiene hambre) THEN PRINT (¡Mmmm, que ratas más exquisitas!).

IF (el jugador no está en el calabozo) THEN PRINT (¡viva la libertad!).

Y así sucesivamente. ¿Engorroso, verdad?

Pero también terminábamos diciendo que había un medio más fácil de hacerlo. ¡Pues veámoslo!

Lo primero que hay que hacer es enfocar el problema de una manera completamente diferente a la usual.

Retomemos el problema nutricional de las ratas y el prisionero, pero ésta vez representaremos el proceso de toma de decisiones en forma de árbol. (Ver dibujo de Guisela).

Este tipo de estructura es lo que se llama un «un árbol de toma de decisiones» o «diagrama de flujo». Está compuesto de varios nódulos (los rectángulos) interconectados.

Los nódulos son de dos categorías.

a. — de decisión: son los que comprueban que se dé una determinada condición (por ejemplo, que el jugador esté en la mazmorra).

b. — terminales o de acción: que no comprueban condiciones y por lo tanto no tienen otra prolongación en forma de rama, sino que ejecutan una acción específica.

En el diagrama, hemos numerado cada nódulo y hemos puesto al lado a qué tipo pertenece (d = decisión) (a = acción).

Las condiciones que reproducimos son las mismas que con el ejemplo de los IFes, pero sin embargo has de notar que hemos añadido otro pequeño trozo para tener en cuenta una variante que no con-

trolamos antes y cuyo equivalente en IFes sería:

IF (el jugador está en la mazmorra)
AND IF (las ratas no tienen hambre)
AND IF (las ratas no están muertas)
THEN PRINT (estás a salvo... por ahora.)

La ventaja ahora es que en vez de tener que poner cada línea por separado, ahora podemos meter todo el árbol completo de decisiones y acciones dentro de un programa de BASIC en forma de DATAS e irlo desarrollando por medio de una pequeña y fácil rutina.

Desarrollar un árbol significa comenzar por la parte superior e ir haciendo camino hacia abajo, a lo largo de todas las ramas, hasta llegar a un nódulo terminal.

Una vez alcanzado uno de estos nódu-

los, sabremos que estamos al final de un proceso de toma de decisiones y que podemos ejecutar la acción indicada por ese nódulo en particular.

Veamos ahora cómo se hace para que un programa de BASIC desarrolle nuestro árbol de «ratas que comen o son comidas».

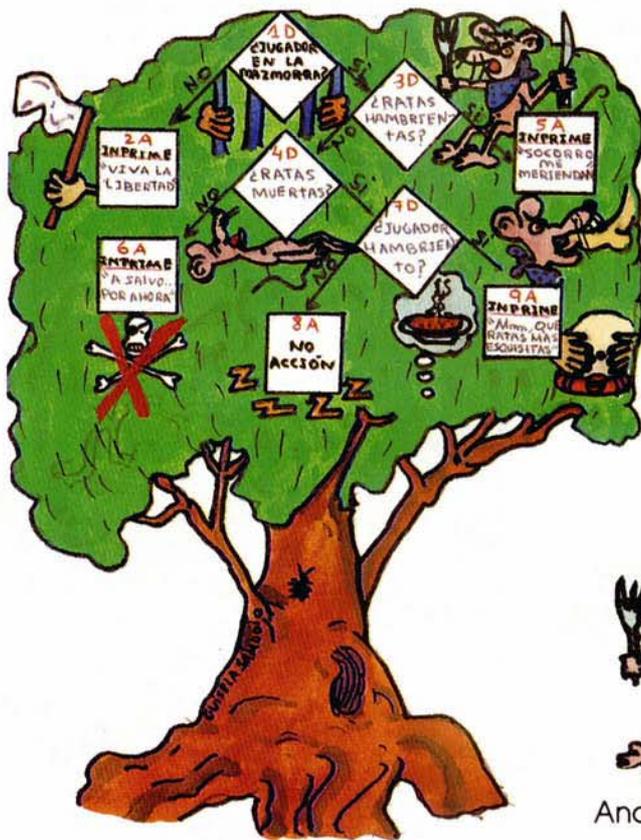
Todo lo que nuestro hipotético programa necesita saber es de qué tipo es cada nódulo, si de decisión o de acción.

Si es un nódulo decisorio, el programa también necesita saber:

— qué condición debe tomar para valoración (lo que hay dentro del nódulo).

— a cuál otro nódulo debe saltar si la condición se cumple, es decir, si es válida.

— a cuál otro nódulo saltar si la condición está en la mazmorra y las ratas es-



Andrés R. SAMUDIO

tán vivas pero no hambrientas.

Veamos lo que sucede... empezando por el nódulo uno. El programa comparará primero si es un nódulo terminal o es de decisión. Al ver que es decisivo, va en busca de la condición requerida o asociada y mira a ver si es verdadera o falsa.

Al buscar en la data para el nódulo 1, verá que es verdadera (lo hemos decretado así en nuestra suposición) y entonces buscará el próximo nódulo a saltar, el número 3.

El proceso se repite y el programa salta a los datos asociados al nódulo 3, que en éste caso son falsos, lo que lo lleva al nódulo 4.

Al repetirse otra vez todo el proceso en el nódulo 4, el programa es enviado al 6. Como el nódulo 6 es terminal, no conduce a ningún otro, por lo tanto el programa se terminará allí, con la impresión del mensaje «Estás a salvo... por ahora.»

El arbolito que hemos visto es muy simple, pero no dudes que, en una aventura, pronto tendrás un enorme y frondoso *baobab* de gran complejidad programatoria.

Pero aunque nuestro árbol compruebe cientos de entradas y condiciones, tendrá la ventaja de que, por su propia estructura, consumirá muy poca memoria.

El secreto está en la forma en que dicha estructura puede ser trasladada a un programa BASIC de una manera muy simple y fácil.

Lo primero que tenemos que hacer es guardar toda nuestra información para las condiciones en una matriz, de forma tal que nos podamos referir a ellas por medio de números.

Una matriz es una estructura usada en programación que nos permite almacenar los datos de un programa.

Así por ejemplo, la condición «¿está el jugador en la mazmorra?», que, como toda condición, puede evaluarse como cero (falsa) o no-cero (verdadera), tendrá su valor guardado en la *matriz de condición* 1.

También el valor para la condición «¿están las ratas hambrientas?» se guardará en la matriz de condición 2, y así sucesivamente.

O séase, que todo lo que necesitamos es montar una matriz que contenga la información para cada nódulo. La llamaremos *x* (porque somos muy originales).

Ante todo hay que dimensionarla (si no, no se puede usar), es decir, definir la cantidad de elementos de que va a constar, así como su distribución.

Con DIM *x* (9,4) daremos a nuestra matriz 36 elementos, siendo 9 el número de nódulos y 4 el número de datas diferentes que necesitamos guardar para cada nódulo y que serán:

1. El tipo de nódulo. 0 indicará que es decisivo, 1 indicará que es activo.
2. Si es nódulo decisivo hay que darle el número de condición que debe comprobar.

3. Si es nódulo decisivo hay que darle el número de nódulo a saltar si es falsa la condición comprobada.

4. Si es nódulo decisivo hay que darle el número de nódulo a saltar si es verdadera la condición comprobada.

OJO: En el caso de que se trate de nódulos de acción, los elementos 2 y 3 se pondrán a cero y el 4 llevará el número usado para sacar el mensaje correspondiente en la base de datos.

Como ejemplo, van las data para los tres primeros nódulos:

```
10 FOR n = 1 TO 4: READ x (1,n): NEXT n
20 DATA 0,1,2,3, (el primer nódulo)
30 DATA 1,0,0 (número de mensaje que lleva el nódulo 2A)
40 DATA 0,0,4,5 (el nódulo 3)
```

Por supuesto, esto lo ampliaríamos para cada uno de los nueve nódulos de nuestra matriz.

Y ahora viene la *MAGIA POTAGIA*: podemos desarrollar el árbol completo simplemente poniendo una variable, llamada *nodulonúmero*, a un valor de 1 (uno) y usando la siguiente rutina:

```
IF x (nodulonúmero, 1) = 1 THEN (salir del árbol porque hemos alcanzado un
```

nódulo terminal)

LET *nodulonúmero* = *x* (nodulonúmero, 2) + 3): GOTO (principio de la línea y repite el proceso)

La primera parte de la rutina lo único que hace es comprobar si se ha alcanzado un nódulo terminal, y si ello es así, salta fuera del desarrollo.

Lo importante está en la segunda parte, y en la manera en cómo se asigna un nuevo número de nódulo y la variable *nodulonúmero*.

Ello se hace tomando el dato apropiado al nódulo ACTUAL y seleccionando de la matriz el número adecuado de nódulo a saltar.

Lo hacemos sumándole al valor del número de condición llevado en *x* (n,2) el número 3, lo que nos dará o bien *x* (n,3) si la condición es falsa, o *x* (n,4) si es verdadera.

La rutina simplemente se repite, llamándose a sí misma hasta encontrar un nódulo terminal.

En un próximo capítulo veremos ésta técnica en acción y también continuaremos con el nacimiento y desarrollo de nuestro personaje.

El Rincón del Parser

Seguimos, junto a nuestros escritores de aventuras, profundizando en las interioridades de los *Parsers*.

Hoy contestamos a D. Javier San José, Miranda del Ebro, Burgos; a D. José Jiménez García, de Avila; a D. Juanjo Herce Pujol, de Logroño y a D. Carlos García de Valencia, quienes tienen problemas al utilizar el compresor del PAW.

El nuevo y más potente compresor añadido al PAW castellano requiere algunas consideraciones extras.

Submenú de compresión:

(L) Cargar un diccionario: Mete en el buffer un diccionario previamente «salvado» en cinta, para luego usarlo con la opción (D).

(S) Salvar un diccionario: Permite salvar a cinta un diccionario creado con la opción (C).

Muy útil, permite comprimir cualquier base de datos, con estructura similar en su vocabulario, usando la opción (D), mucho más rápida que la (C).

Si ya hay una base de datos en memoria, se salva el diccionario extraído de ella. Hazlo siempre después de comprimir una base de datos.

(C) Compilando y Comprimiendo: Poderosa opción que compila el mejor diccionario posible y luego lo comprime. Te pregunta: ¿Rápido o Lento?

Rápida: 30 minutos a una hora. Más eficaz que (D).

Lenta: tiempo de diez veces superior, siendo proporcionalmente más eficaz.

Busca entre 50 (500 en Lento) combinaciones de letras y selecciona la más común para cada uno de los 90 tokens usados para sustituir al texto.

Luego te pregunta ¿Localidades o Mensajes? sólo si ambos textos son de una longitud suficiente.

Si hay más de una K de diferencia, la inicial del más largo parpadeará avisándote.

Si teclas ENTER, entonces la elección de los Tokens es aleatoria entre las dos opciones.

Hecha la selección de M o L, la pantalla mos-

trará un contador desde 90 hasta 0 para controlar cómo va la compresión.

Encima aparecen dos cuadrados que cambian de color. Indican que tu ordenador está trabajando y no bloqueado. Al terminar salen los bytes ahorrados.

Salva ahora la base de datos, o sólo el diccionario, y lo tendrás disponible para usar con (D), que es mucho más rápida.

Nota: Si seleccionas (C) teniendo en memoria una base de datos ya comprimida PAW nota tu error y selecciona automáticamente (D).

NOTA MUY IMPORTANTE: La base de datos que a comprimir debe tener por lo menos 2.000 bytes de texto en Localidades o Mensajes para que el asunto funcione.

Si es más pequeña, sale «Nonsense In Basic», al inicio o a mitad de compresión.

Debes cargar de nuevo tu base de datos. La actual está dañada. Usa (D), previa carga, claro está, de un diccionario adecuado.

(D) Usar diccionario: comprime tu base de datos en dos o tres minutos. Óptimo si usas el diccionario específico para esa base de datos.

Los mejores resultados se obtienen llenando primero la base de datos con texto y luego usando la opción de compilar. Luego pones más texto y compilas de nuevo.

Con (D), aparece el mismo contador que con (C), pero sin cuadrados. También se dan los bytes ahorrados.

Si añades texto a una base de datos, puedes recomprimir usando la opción (D). Obviamente, solo el texto «nuevo» se comprimirá.

Si el diccionario es totalmente incompatible con tu base de datos, (difícil, a menos que escribas en chino o sánscrito), la cifra de bytes ahorrados puede volverse loca.

La única solución es recargarlo todo e intentar reescribirlo de otra forma. Pero tranquilos, no nos ha pasado nunca.

Deseándote una aventura bien comprimida:

A.S.



Continuamos agrandando el árbol del perfil psíquico de nuestro personaje. Sabemos que la mayoría utilizará algún tipo de CREADOR y ya trataremos de ello, pero creemos que el trabajar un poco en el viejo BASIC es fundamental para llegar a entender el concepto «maestro». Paciencia, pues. Y recuerda que cada chupa-chup tiene su envoltorio.

NODULEANDO

Habíamos estudiado en el capítulo anterior la forma de evitar una lluvia de Ifes por medio del uso de un árbol de decisiones o diagrama de flujo.

Dimensionábamos una matriz con 36 elementos. En la que guardábamos todas nuestras condiciones, es decir, el número de nodulos a considerar y las cuatro variables para cada nódulo.

Hacíamos un pequeño y simple programita (cursi) en Basic en el cual poníamos las datas para cada nódulo.

Y armábamos la marimorena, un pequeño lío, con lo de la variable nodulonúmero, que era una simple manera de desarrollar el árbol comenzando por el nódulo 1 y, según el resultado, ir saltando hacia otros nodulos hasta alcanzar el terminal.

Suponiendo que tienes esos conceptos claros, sigamos alimentando nuestro hipotético personaje con más información.

Y como la cosa vá de jardinería, echemos un vistazo a nuestro nuevo árbol. (Ver diagrama).

También se encarga del problema de nuestro imaginario prisionero y sus comestibles/comedoras ratas (¡¡ASCO!!), pero de diferente forma.

Ahora tenemos no uno, sino tres tipos de nodulos terminales.

Por ejemplo el número 16 es un callejón sin salida o punto muerto, por lo que, si el programa aterriza allí, solo causará una «salida» sin ejecutar ninguna acción.

El nódulo 3, en cambio, imprimirá un mensaje al ejecutar la «salida», y el 15, no sólo imprime un mensaje, sino que ejecuta varias acciones secundarias, como hacer un CLEAR de pantalla, o ajustar algunas variables que llevan información sobre el prisionero.

Llamaremos a estos tres tipos de Nodulos terminales un «Nódulo Terminal Simple» (NTS), un «Nódulo Terminal Activo» (NTA).

Pero no sólo hay diferentes tipos de Nodulos Terminales, sino que también tenemos variados tipos de Nodulos Decisorios.

El Nódulo número 2, necesitará comprobar una condición que aún no

ha sido establecida. Por lo tanto debe saltar primero a una subrutina que pregunta al jugador la información necesaria. Con este Nódulo lo que hace es salir del árbol, hacer una pregunta y luego proceder de acuerdo con la respuesta. Agudamente y presa de una gran inspiración, lo llamaremos un Nódulo Pregunta (NP).

Por otra parte, el Nódulo número 14 es un Nódulo Decisorio Simple, (NDS), porque la condición que comprueba ya ha sido establecida durante el programa (en el Nódulo 1) y guardada en una variable. Por lo tanto sólo se limita a comparar y continuar de acuerdo con el valor, falso o verdadero, que encuentre.

Hay momentos, en los que queremos brincar (no seas indeciso, sí que queremos (házmelo saber...!!!) hacia más de dos Nodulos alternativos.

¿Cuándo? Supongamos que en nuestra aventura hay tres guardias zascandileando por las mazmorras, pero que no siempre están todos allí al tiempo. Entonces necesitaremos saltar hacia una de entre las tres subrutinas diferentes según el número de guardias que haya en un momento dado.

El Nódulo número 9 hace exactamente eso, y por ello será llamado, para escarnio de los demás, Nódulo de Elección Múltiple (NEM).

SECUENCIAS NUMÉRICAS

El NEM saltará hacia tres Nodulos, y estos deben estar numerados de forma secuencial porque el programa chequeará el número de guardias presentes y calculará el Nódulo a saltar *añadiendo ese número al número de nódulo más bajo hacia el que se puede saltar desde esa posición*, (el 13) *menos uno* (el 12).

Ello quiere decir que si hay un guardia, el salto será al Nódulo 13 (1 + 12), y si hay dos, al Nódulo 14 (2 + 12).

En nuestro caso sólo hay un máximo de tres guardias y el asunto parece innecesariamente complicado, pero piensa (AH, PERO PIENSAS!!!) que en el futuro lo puedes querer para muchos



más factores.

Finalmente tenemos (¡cómo podía faltar!) un Nódulo Decisorio Aleatorio (NDA), en el número 7.

El NDA es similar al NEM, pero un poco más temperamental. En vez de comprobar una condición, como todo respetable Nódulo Decisorio, lo que hace el interfecto es generar un número aleatorio entre varios enteros, en nuestro caso del 1 al 3.

Siguiendo con la vieja costumbre, añade el número generado al número de nódulo más bajo hacia el cual se puede saltar desde esa posición (el 10), pero menos 1 (el 9).

Bueno, ahora tenemos siete tipos de Nodulos, en el árbol puedes ver quién es quién por sus iniciales. Haz un repaso y procura entender lo que hace cada uno. Porque ahora vamos a poner todo el tinglado a funcionar usando un muy fácil BASIC.

Aunque lo que se intenta con este artículo es tener una idea de los principios básicos de las rutinas que gobiernan la interacción de unos personajes, daremos, solo a título de ejemplo, un listado que se encargue de aclarar y demostrar estos conceptos.

En pro de la claridad y una mayor compatibilidad con varios ordenadores utilizaremos un BASIC lo más standard posible, los usuarios de cada ordenador en particular, no dudo lo sabrán adaptar a su máquina.

Por si no es así, las líneas que pueden plantear problemas las pondremos de varias formas diferentes.

No nos cabe la menor duda de que el programa se puede mejorar mucho, porque hemos sacrificado bastantes cosas, entre ellas una mayor rapidez de ejecución, para concentrarnos en que sea lo más claro posible.

Las siguientes notas son una explicación del bastante obvio, listado.

Primero (líneas 50 a 70) inicializamos y dimensionamos tres diferentes tipos de matriz.

Una para que contenga todos los datos de nuestro árbol, otra para las condiciones dadas por los Nódulos 1 y 8 y una tercera para los diferentes mensajes a imprimir.

Luego hay que poner todos los datos que necesita nuestro árbol.

Damos una tabla algo más que amplia que la del anterior capítulo para tenerla a mano como referencia.

I. Tipo de Nódulo:

1. NDS (decisorio simple)
2. NTS (terminal simple)
3. NATA (terminal activo)
4. NTM (terminal mensajero)

5. NDA (decisorio aleatorio)

6. NEM (elección múltiple)

7. NP (pregunta)

II. Si es decisivo, poner el número de condición a comprobar.

III. Si es decisivo y la condición es falsa, poner el número de Nódulo a saltar.

IV. Si es decisivo y la condición es verdadera, poner el número de Nódulo a saltar.

OJO: Si es Nódulo Activo, II y III llevarán un cero (0) y IV el número de mensaje a imprimir.

La tabla muestra los diferentes datos que se necesitan para cada Nódulo y en el árbol se muestran los números que llevarían.

Por ejemplo, el nódulo 5 lleva al lado los números 7,4,0,5; ello indica que es una pregunta, que sale del árbol para buscar en un subproceso llamado 4 y que imprimirá el mensaje número 5.

Estos datos serán leídos en la línea 90 donde dice a(17,4).

ALIMENTANDO EL ÁRBOL CARNÍVORO

Todo está listo en el arbolito para que lo desarrollemos.

El número de Nódulo lo llevará la variable n, entonces en la línea 1700 le decimos que empiece por el primero.

La línea 180 chequea el primer dato para ese nódulo a(n,1) para buscar de

LISTADO

```

10 REM *****
20 REM inicialización de matrices
30 REM *****
40 REM
50 DIM a(17,4): REM es la matriz del árbol. 17 nódulos con 4 tipos
de datos cada uno
60 DIM c(2): REM dos condiciones guardadas para comparar
70 DIM m$(13,40) REM: hay 13 mensajes diferentes
o tambien
70 DIM m$(13): REM hay 13 mensajes diferentes
80 REM los datos del árbol son 4 por cada nódulo, entonces hay que
leerlos
90 FOR n=1 TO 17: FOR d=1 TO 4: READ a(n,d):NEXT d: NEXT n
100 REM hay que leer los mensajes para m$(13), entonces:
110 FOR n = 1 TO 13: READ m$(n): NEXT (n)
120 REM
130 REM *****
140 REM la búsqueda por el árbol
150 REM *****
160 REM
170 n=1: REM inicio en Nódulo 1
180 RESTORE 2000: FOR x = 1 TO a(n,1): READ s: NEXT x: GOTO s
o tambien
180 ON a(n,1) GOTO 220,320,370,450,510,600,670
190 REM
200 REM nodulos decisorios simples saltan aqui (a(n,1)=1)
210 REM
220 n=a(n,c(a(n,2))+3):GOTO 180: REM el valor llevado en a(n,2)..
230 REM se usa para seleccionar una condición desde la matriz c..
240 REM cuyo valor (falso o verdadero) se le añade a 3 para....
250 REM obtener el nuevo número de nódulo, sea de a(n,3) o a(n,4)
260 REM luego el programa vuelve a 180 y continúa
270 REM con el arbolito
280 REM -----
290 REM nodulos terminales simples
300 REM (a(n,1)=2) saltan aqui
310 REM -----
320 END o STOP
330 REM -----
340 REM nodulos terminales activos
350 REM (a(n,1)=3) saltan aqui
360 REM -----
370 GOSUB 760: REM salto a la rutina de acción
380 IF a(n,4)=0 THEN END o STOP: REM si no hay mensaje, pón ná.
390 GOSUB 1020: REM selecciona e imprime el mensaje.
400 END o STOP
410 REM -----
420 REM nodulos terminales mensajeros
430 REM (a(n,1)=4) saltan aqui
440 REM -----
450 GOSUB 1020: REM selecciona e imprime el mensaje.
460 END o STOP
470 REM -----
480 REM nodulos decisorios aleatorios
490 REM (a(n,1)=5) saltan aqui
500 REM -----
510 r=a(n,2): GOSUB 1030: REM coge un número aleatorio entre...
520 REM los indicados por a(n,2)
530 n=a(n,3)+r-1 REM obtiene el nuevo número por
la adición del aleatorio menos uno
540 REM al nódulo básico que se encuentra en (n,3)
550 GOTO 180 continúa
560 REM -----
570 REM nodulos de elección múltiple
580 REM (a(n,1)=6) saltan aquí
590 REM -----
600 n=(a(n,3)-1)+c(a(n,2)): GOTO 180: REM añade el valor
610 REM de la condición (c) señalado por a(n,2) al
620 REM nódulo más básico contenido en a(n,3), menos uno
630 REM -----
640 REM los nódulos pregunta
650 REM (a(n,1)=7) saltan aquí
660 REM -----
670 GOSUB 840: salto al proceso adecuado
680 GOTO 180: REM como ya durante el proceso habrá
690 REM sido asignado un nuevo nódulonúmero, vuelve a recomenzar
700 REM

```

```

710 REM *****
720 REM rutina de acción hacia la cual saltan los NTA desde 370
730 REM *****
740 REM
750 REM solo hay que poner una entrada
760 GOSUB 780
o tambien
760 ON a(n,2) GOSUB 780
770 RETURN
780 CLS: RETURN
o tambien
780 PRINT "<SHIFT/CLEAR>": RETURN
790 REM
800 REM *****
810 REM procesos
820 REM *****
830 REM
840 RESTORE 2100: FOR x = 1 TO a(n,2): READ s: NEXT x: GOTO s
o tambien
840 ON a(n,2) GOSUB 860,890,910,930,950
850 RETURN: REM salto de regreso al arbolito
860 PRINT m$(a(n,4)): INPUT i$: IF (i$="S") AND (i$!="s")
THEN c(1)=0: GOTO 880
870 c(1)=1
880 n=2: RETURN: REM vuelve al árbol y comienza con el nódulo dos
890 PRINT m$(a(n,4)): INPUT i$: IF (i$="S") AND (i$!="s")
THEN n=3: RETURN
900 n=4: RETURN
910 PRINT m$(a(n,4)): INPUT i$: IF (i$="S") AND (i$!="s")
THEN n=5: RETURN
920 n=8 RETURN
930 PRINT m$(a(n,4)): INPUT i$: IF (i$="S") AND (i$!="s")
THEN n=6: RETURN
940 n=7: RETURN
950 PRINT m$(a(n,4)): INPUT i: IF (i(3)) OR (i(1))
THEN GOTO 950
960 c(2)=1: n=9: RETURN
970 REM
980 REM *****
990 REM subrutinas
1000 REM *****
1005 REM
1010 REM ---selecciona e imprime mensaje---
1020 PRINT m$(a(n,4)): PRINT: RETURN
1030 REM ----genera número aleatorio-----
1040 REM -----según indicado por r-----
1050 LET r=INT(rnd*r)+1: RETURN
o tambien
1050 r=INT(RND(1)*r): RETURN
o tambien
1050 r=RND(r): RETURN
1060 REM
1070 REM *****
1080 REM ----data de los nódulos-----
1090 REM *****
1100 REM
1110 DATA 7,1,0,1,7,2,0,2,4,0,0,3,7,3,
0,4,7,4,0,5,4,0,0,6,5,3,10,0
1120 DATA 7,5,0,7,6,2,13,0,4,0,0,8,4,0,
0,9,4,0,0,10,4,0,0,11,1,1,16,17
1130 DATA 3,1,0,12,2,0,0,0,4,0,0,13
1140 REM
1150 REM *****
1160 REM ----data para mensajes-----
1170 REM *****
1180 REM
1190 DATA "¿Está el prisionero armado?",
"¿Está el prisionero en las mazmorras?"
1200 DATA "¡Pues se ha escapado!",
"¿Está el prisionero fuerte y sano?"
1210 DATA "¿Hay ratas?",
"Que lástima, la rata frita es deliciosa"
1220 DATA "¿Cuántos guardias hay? (de 1 a 3)",
"¡Una escapada milagrosa!"
1230 DATA "Por suerte las ratas no tienen hambre ahora",
"¡¡Soocooroo!! Me meriendan"
1240 DATA "El prisionero vence al guardia"
1250 DATA "La prisión está bien custodiada, no hay manera de
escapar"
1260 DATA "Después de una ardua lucha, el prisionero escapa. ¡Libre
al fin!"
2000 DATA 220,320,370,450,510,600,670
2100 DATA 860,890,910,930,950

```

DIAGRAMA DEL NUEVO ÁRBOL

qué tipo es (terminal, mensajero o lo que sea) y el programa salta entonces a la rutina apropiada.

Si fuese un Nódulo Decisorio Simple (NDS), se iría a comprobar el valor de la condición en la matriz c apuntado por a(n,2).

De esta forma, el programa irá com-

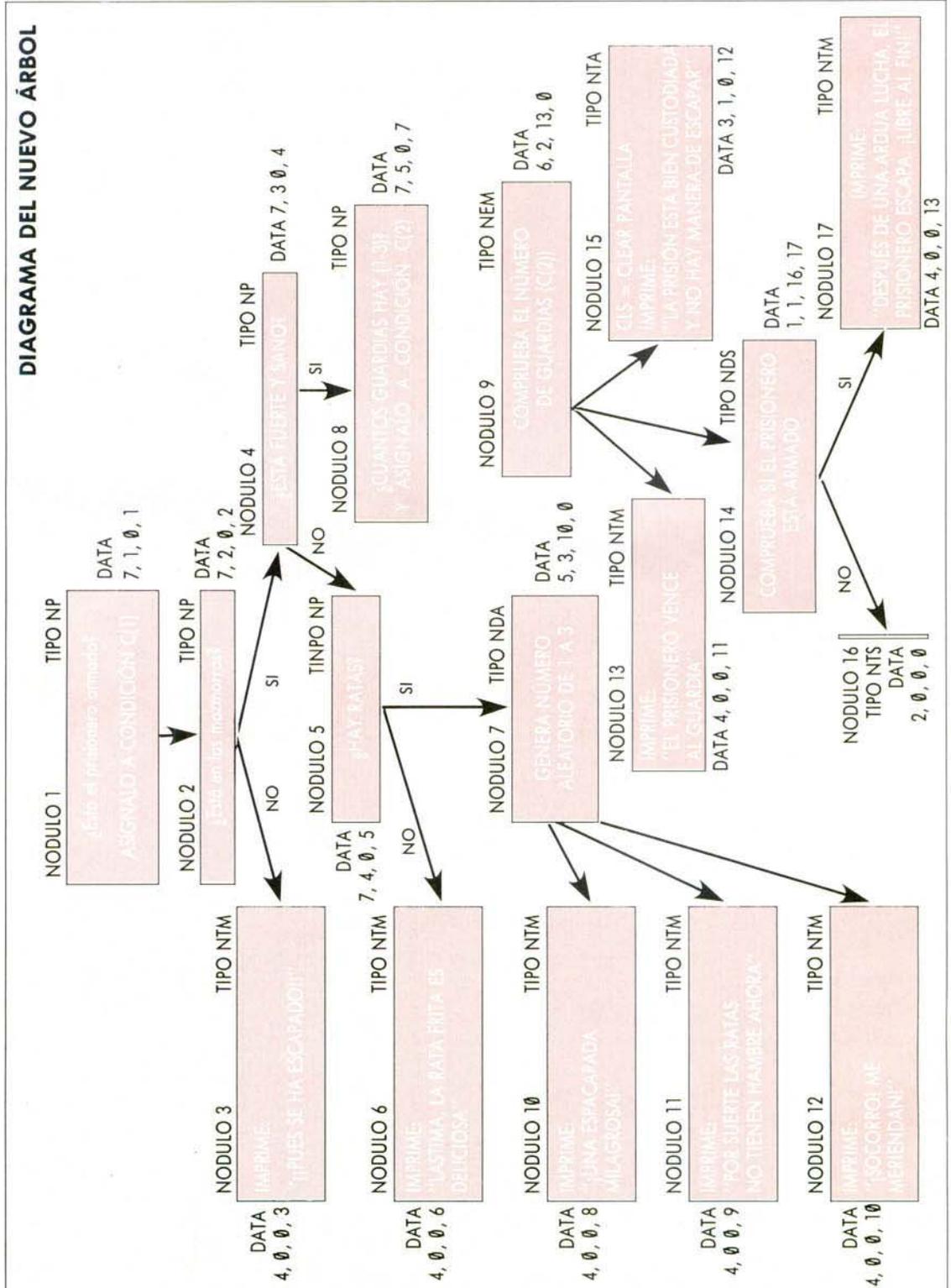
probando cada nódulo, (es lo que llamamos desarrollar el árbol), imprimiendo mensajes, pidiendo entradas (inputs) y saltando hacia los nódulos requeridos, hasta que encuentre uno terminal.

Si quieres saber lo que pasa en cada momento, pon lo siguiente:

180 PRINT "ahora estamos en el nódulo";n;

y verás cómo se mueve el programa por el árbol nódulo a nódulo. Ello también te servirá para corregir cosas si hay algún fallo.

Para horribles complicaciones, esperaremos el próximo número. ■

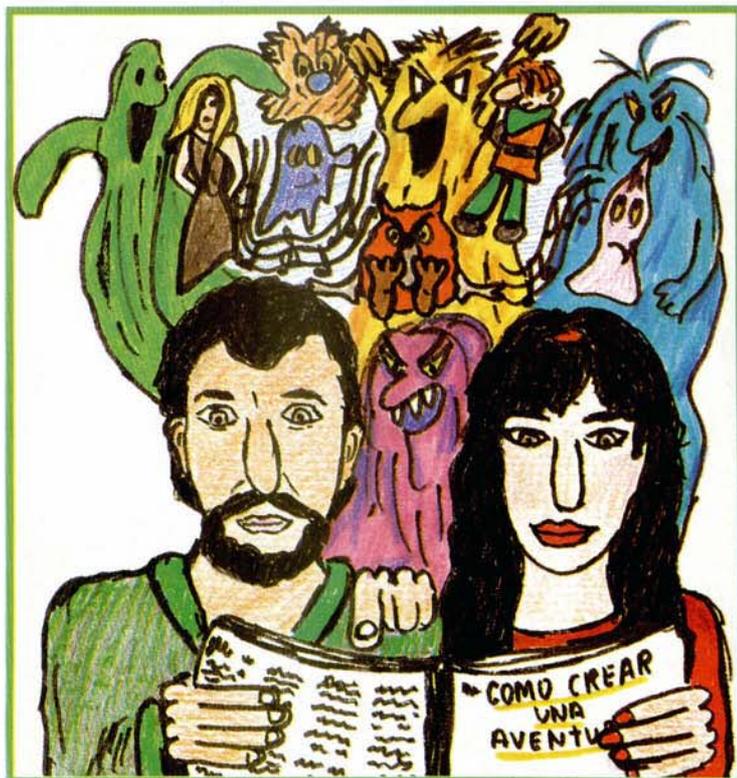




Dejamos por unos días los complicados problemas alimenticios de los Personajes Semi Inteligentes, para pasar a un tema que está de rabiosa actualidad: la avalancha de nuevos recién llegados, algunos bastante desorientados, a este fabuloso mundo de la Creación de Aventuras.

¡BUENAS!

YO TRAÍA ESTA AVENTURA...



Con cierta frecuencia nos llega alguna desesperada carta de un lector a quien, quizá debido a esta sección, o por haber jugado una buena aventura o por cualquier otra cuasa, le ha picado el gusanillo creativo e intenta que le demos pistas que le pongan en el correcto camino para crear una aventura.

Y no van del todo mal encaminados en sus deseos de mayor información, puesto que *es bastante fácil* equivocarse en este campo.

Las razones son varias. Una de las más frecuentes se debe a estar produciendo algo sobre lo que en realidad se tiene muy poca experiencia.

Y no es por culpa suya, pensemos que hasta hace muy poco lo único que conocíamos eran aventuras inglesas, y no todos entendían perfectamente el idioma para llegar a gozar plenamente de una aventura.

Estos juegos están escritos basando todo su poder en el texto, y si no se tiene un dominio muy completo del idioma, es muy difícil llegar a comprender todas las sutiles implicaciones.

O sea, que teníamos un panorama en el que la mayoría de los escritores en ciernes no habían llegado a jugar *ninguna* aventura en profundidad.

CASTELLANO

Otros sólo tienen en su haber algunas aventuras en castellano; entonces tenemos la pescadilla que se muerde su propia cola, puesto que esas pocas aventuras habían sido creadas por gente que tenía exactamente el mismo tipo de problema.

Se me dirá que hay honrosas excepciones, ¡por supuesto! Se me dirá que por «algo» había que empezar y que «peor es nada», completamente de acuerdo.

No estamos criticando las aventuras en castellano ni a sus creadores ¡Dios nos los cuide e ilumine!, sino exponiendo el hecho de que, en general adolecen de poca preparación, o mejor dicho, conocimiento del campo. (¿Queda claro D. Javier Ruiz Ribes?).

Otro de los problemas es que nos movemos en un mundo muy dinámico, de cambiantes facetas y que evoluciona por saltos convulsivos.

Un mundo en el que se está trabajando constantemente en la mejora y en el que, para cuando acabemos nuestro producto (que no se hace en un día), podemos encontrarlo ya desfaseado si no hemos tenido una información exacta de por dónde iban los tiros.

Un tercer problema es el de la du-

plicación de trabajo. Se da en todos los campos y muy pocas veces se debe a indiscreción o robo descarado de material.

Lo que interviene aquí es un tipo de evolución paralela de la mentalidad. Estas «casualidades» se deben a que ninguno de nosotros está completamente aislado de su entorno.

«Yo soy yo y mi circunstancia» y resulta que esa circunstancia, ese entorno social del cual es imposible aislarnos, es muy similar en la mayoría de las personas.

Más ahora, cuando nos vemos bombardeados por el mismo tipo de información desde las mismas fuentes.

Si todos estamos inmersos en ese mismo contexto y si nuestras mentes funcionan casi todas de forma parecida... ¿es tan extraño que dos personas que se mueven en el mismo campo, es decir, que manejan casi la misma información, den con la misma idea casi al mismo tiempo? ¡Pos no!

Y ahí está la causa de muchos de los llamados pseudoplágios.

Por ello hay que tratar de estar lo más informado posible. Para evitar acabar nuestro penoso trabajo una semana antes de que aparezca en el mercado algo muy similar que lo haga inviable.

Uno de los casos más impresionantes, porque nos rozó muy de cerca, que recordamos, fue por allá en 1985 cuando nos iniciábamos en esto de escribir aventuras.

Nuestro pequeño equipo se componía de tres personas. Uno de nosotros trabajaba en un proyecto de aventura espacial.

El guión estaba terminado, los dibujos esbozados, el mapa desarrollado hasta su más mínimo detalle y la programación, con el Quill, a mitad.

La historia iba de infiltrarse dentro de una nave espacial enemiga y poner una bomba y luego salir con vida. Después de mucho pensarlo nuestro amigo se decidió a llamarla *Sabotaje*.

Entonces apareció en el mercado español una aventura llamada *Arquímedes XXI*, con un guión muy similar y al poco tiempo hizo furor el arcade.

La frustración fue tan grande que nuestro incipiente grupo quedó reducido a dos. Nuestro amigo se ha dedicado desde entonces a cosas menos arriesgadas.

Eso es lo que tratan nuestros comunicantes de evitar: duplicar trabajos.

En España todavía es escaso el riesgo por el reducido número de aventuras publicadas, pero en el futuro será más complicado.

¿CUÁNTOS SOMOS?

Tenemos información, de muy buena tinta, de más de 700 nuevos poseedores de parsers (sobre todo el GAC y el PAW). Si pensamos que por lo menos un 15 por ciento los llegará a dominar (cifras basadas en lo ocurrido en Gran Bretaña), eso nos da unos 105 nuevos escritores.

Si pensamos que un tercio tendrá la paciencia y la tenacidad de espíritu necesaria para acabar e intentar poner a disposición del público un producto acabado, nos queda la esperanza de poder ver en los próximos seis meses unas 30 nuevas aventuras.

De cómo hacerlas que salgan a la luz, de los caminos a seguir para comercializarlas, hablaremos en un próximo futuro. Pero os adelanto ya que la manera adecuada es por medio de la venta por correo que tanto éxito ha tenido en otros países.

Y más ahora que sólo hay una casa especializada en este tipo de juegos y con una plantilla, hardware y software impresionante, lo que hará que los productos tengan que ser de una muy alta calidad para poder competir. Lo cual es muy difícil de alcanzar para el escritor que trabaja en casa y en sus ratos libres y que se lo tiene que hacer todo solo. De ese tema sabemos bastante por amarga experiencia.

Por otra parte, al ser este tipo de juegos aún de poca venta, no pueden ofrecer unos beneficios muy tentados para el creador.

Los otros aficionados te irán cono-

ciendo y las casas también mantienen un ojo avizor sobre estos emprendedores. Cuando ya hayas publicado, y logrado que se revisen en alguna publicación (nosotros nos ponemos a la orden, siempre que tengáis paciencia porque lo que menos nos sobra es tiempo), un par de juegos, verás cómo las cosas empiezan a rodar.

De todos modos prometemos desde estas páginas ofrecer una amplia muestra de los infinitos guiones que ya han sido explotados en ese fabuloso mundo.

Pensamos hacerlo mediante una sección que analizará desde las primeras aventuras que salieron, sea en el formato que sea y para el ordenador que sea, puesto que lo que nos interesa es el guión, hasta lo último que se está haciendo.

Las ventajas serán tres: primera, saber qué guiones evitar por muy explotados o por problemas de copyright.

Segunda, que te sirvan como fuente de inspiración para, con algún toque, crear tus propias aventuras.

Y tercera, ver por dónde van los tiros en este mundo, cuáles han sido las tendencias, los temas más explotados, los de más éxito y los más nuevos.

LO QUE HAY QUE TENER

Lo primero, una buena imaginación. Aunque si hacemos ésta afirmación basándonos en el modelo típico de juegos, tanto arcades como aventuras, pero sobre todo de arcades, que han tenido éxito, vemos que imaginación y originalidad no son de vital importancia.

Pero sí lo serán si quieres que tu juego sea recordado.

Bien, nos suponemos dotados de una muy fértil imaginación y mucha inspiración. Así que pensemos en una historia. ¡Del tipo que sea!

De hecho, para ser nuestro primer juego es mejor que no sea muy grande.

¿Qué te parece un corto juego de dos localidades para empezar?

Vale, ya se que los ordenadores han evolucionado un poquito desde el ZX81, pero lo que quiero recalcar es que se aprende mejor comenzando con ejemplos simples.

La mejor historia no es la más grande, sino la que contiene abundante manipulación de objetos; por ejemplo, donde se encuentren tesoros o cosas unas dentro de otras, donde haya muchas puertas misteriosas para abrir y cerrar y donde algún que otro sinestro personaje te siga por todos lados (lo último no es tan difícil de programar como parecer).

¡Vale! Ya tenemos nuestra historia, ahora hay que escribir todos los pasos de forma detallada para no liarnos. También qué contadores o banderas vas a usar y para qué es cada una.

También conviene tener un esquema de la forma de programación para cada uno de los problemas individuales y otro para los generales, si los hay.

Todo debe estar expuesto claramente en un papel, lo mismo que el mapa, antes de empezar a programar.

Ya se que parece engorroso e inútil, pero cuando hayas tenido tu primer gran enredo programatorioaventurero y no sepas exactamente para qué sirve un dato en particular, verás cómo tenemos razón. ¿Para qué esperar hasta entonces?

Cuando ya tengamos una mayor soltura y experiencia con el parser o el lenguaje que estemos usando para hacer nuestra aventura, éstos pasos se pueden abreviar, pero nunca suprimir.

Es hora de encender el ordenador, cargar la utilidad o el lenguaje, respirar a fondo, y allá vamos...

Todo esto suponiendo que tengamos ya alguna experiencia con el Parser usado. Si no, entonces nada de lo anterior vale... ¡Primero hay que leerse el manual!

Por cierto, si eres de los que cree, o ha oído, que la mejor forma de familiarizarse con un programa es programando sin leer el manual, olvídale.

Si intentas este acercamiento con el Graphic Adventure Creator (GAC) o con el Professional Adventure Creator System (PAW) o algo similar, lo más probable es que termines jugando arcades. Repito, léete bien el manual y apréndete todas las peculiaridades de tu herramienta.

El resto es bastante rutinario, en teoría, claro. Seguiremos el manual para saber cuál es el procedimiento correcto de enfocar cada problema. Lo mejor es irlos tomando en el orden en que los tengamos expuesto en nuestras notas y cuando lo creamos terminado, probarlo en relación con los demás.

No debemos intentar acabarlo todo de una vez, lo mejor es preparar uno o dos problemas y hacer un Save para descanso y reparar en mente las posibles variantes.

Lo mejor es probar a rehacer por nuestra cuenta algunos de los problemas que nos hayan parecido más interesantes de las aventuras que hemos jugado, intentando mejorarlo o darles nuevos giros.

Bien, de momento lo que hemos hecho es delinear algunos de los problemas con que puede encontrarse el nuevo escritor de aventuras y dar un esquema básico de cómo debe plantearse todo el asunto.

Esperamos en los próximos capítulos ir tocando varios temas sueltos, siempre intentando que tengáis un conocimiento lo más amplio posible de este maravilloso mundo.

Andrés R. SAMUDIO MONRO



INSPIRACIÓN Y TRABAJO NO VISTO

Continuando con los temas sueltos que giran alrededor de la producción de una aventura, analizamos hoy de dónde sale la idea de un problema, nos lamentamos por el trabajo que se ha quedado «en el ordenador» y oímos algunas palabrotas.

Una de las primeras aventuras que jugué fue Inca Curse en el ZX81; por aquel entonces tenía la «ayuda» de dos amigos totalmente novatos, igual que yo, y como era de esperar, pronto nos atascamos ante la Puerta del Templo.

Nos pusimos de acuerdo los tres y decidimos teclear « patear puerta». Por nuestra agresiva e inútil acción recibimos el merecido mensaje de «¡Ouch! Me hago daño en el pie».

El autor ya había previsto la insensata acción y le había dado adecuada respuesta. Aunque no necesaria para acabar la aventura, no se podía negar que esa salida, inesperada para nosotros, pero prevista por él, le añadía mucho «encanto» al juego.

Desde entonces he prestado mucha atención a dos de los múltiples aspectos que constituyen una aventura:

1- ¿De dónde nace la inspiración para los problemas?

2- ¿Qué porcentaje del trabajo del autor NO he encontrado mientras jugaba su aventura?

UN GATO MAREADO

Por lo que se refiere a las fuentes de inspiración, debemos considerar que...

Muchos de los problemas y acertijos de las aventuras son variaciones del viejo tema de «hay que encontrar la llave para abrir la puerta». A veces, tomado literalmente; es decir, hay una llave y una puerta; y a veces de forma metafórica, siendo la llave otra cosa y la puerta su complementario.

Pero veamos, por ejemplo, de donde le puede venir a un autor la inspiración o idea de esconder la llave dentro del estómago de un gato.

Esto ocurre en la aventura Smashed, en la que debes llevarte al mini-no de viaje en un helicóptero y hacer arriesgadas maniobras para que se maree y vomite el precluido objeto.

¿De dónde vino esa loca inspiración? ¿Sufre el autor de frecuentes mareos? ¿O es que tiene un helicóp-

tero y odia los gatos? El tema abre fascinantes aspectos de la psicología humana (o gatuna).

Las fuentes de guiones para aventuras ya las hemos visto en otros artículos, y de todos modos no es muy difícil imaginarse que vienen sobre todo de libros, películas, o el tradicional folklore.

Pero ahora no estamos tratando del concepto global, sino del particular de cada problema. De cuando ya tienes todo el tinglado montado y estás en la lucha día a día, poniéndote en el papel del jugador y planeando respuesta para todas las cosas que se le puedan ocurrir.

TE LA JUEGAS EN UN JUEGO

Aquí es donde te la juegas, estás en contacto directo con el jugador. Él te juzgará (y no le vengas con lo de la escasa memoria) con toda dureza si no has anticipado gran cantidad de sus preguntas y se sentirá agradablemente sorprendido cuando no esperaba respuesta y resulta que allí estabas tú agazapado esperándolo.

Por la gran agilidad, complicaciones y argucias a que se presta este duelo entre dos mentes, la del autor y la del jugador, yo lo comparo a un juego de ajedrez a distancia, tanto en el espacio, puesto que no ves a tu adversario, como en el tiempo, puesto que no ocurren las acciones simultáneamente.

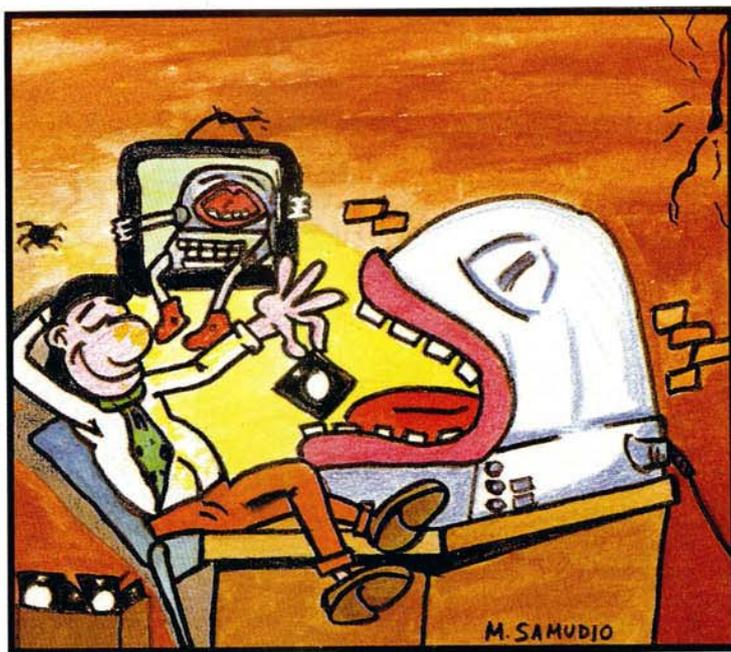
Un juego donde tu objetivo no es ganar, pero tampoco ponerle las cosas muy fáciles a tu desconocido oponente. En realidad, lo que debes hacer es que pase un buen rato, porque de eso se trata y para eso lo compró.

Es una de las partes, para mí, más difíciles pero más divertidas de la temible locura de escribir aventuras.

Y esto me lleva a una de las preguntas que recibimos con más frecuencia: ¿Por qué lo hacemos?

La mayoría de los dementes contestará, mientras con disimulo intenta liberarse de la camisa de fuerza: «porque me divierto un montón y porque me lo paso mejor escribiéndolas que jugándolas», aunque también conozco muchos ilusos que lo hacen porque creen que se van a hacer millonarios.

Ojalá lo logren, no es fácil, el esfuerzo es similar al de un arcade, pero los beneficios bastante menores. De todos modos, si no se divierten, se lo habrán ganado con sangre.





TOD LO QUE NECESITA SABER UN BUEN ESCRITOR DE AVENTURAS

Como demuestra nuestro dibujo, un escritor de aventuras no necesita saber mucho de código máquina, pero sí debe estar al día sobre lo que se ha hecho y se está haciendo. ¡Veamos cómo!

La más grande frustración que pueden afligir a un escritor de aventuras en ciernes es ver rechazada su bien hecha y trabajada obra sólo por el pequeño, pero importante, detalle de que ya existe en el mercado otro juego con un argumento similar.

De entre las muchas y variadas demos, o trabajos completos, que recibimos mensualmente para evaluación, nos encontramos éste triste caso con gran frecuencia.

Y es bastante lamentable, porque si el futuro autor se hubiera molestado en enterarse, hubiera podido evitarse ese trance que ha dado al traste con muchas, y quizá prometedoras, carreras.

¿QUÉ SE DEBE HACER?

Pero... ¿qué debe hacer el creador que está planeando su guión para saber que es algo ya muy machacado? ¿Dónde hay que acudir para enterarse?

Un aconsejable método es leerse todo lo que se publica en el campo en que uno está trabajando.

Pero sabemos que, debido al gran número de publicaciones, muchas de ellas dedicadas a diferentes ordenadores de los que el autor tiene y por lo tanto usa, esto queda fuera del alcance del usuario medio.

Otra forma, bastante onerosa, sería comprarse todas las aventuras publicadas.

Aparte de ser un método carísimo y tontísimo, está el problema de que hay que jugarlas, y terminarlas, para

tener un conocimiento de hasta qué profundidad ha sido explotado el tema y si queda todavía algo del filón para explotar.

Además tenemos, al igual que con el anterior método, el asunto de que no podemos cubrir, a menos que los tengamos, todos los ordenadores.

¿QUÉ NOS QUEDA ENTONCES?

Pues... consultar una sección dedicada expresamente al tema y llevada por alguien tan desequilibrado como para estar enterado de CASI TODO lo que se publica, sea para el ordenador que sea y a quién además, no le quede más remedio que tener que papearse casi todos los juegos producidos.

Pero es que además, ese lunático, si es que existe, debe estar al tanto de la mayoría de las cosas que se están haciendo. Es decir, de qué temas están siendo desarrollados, cuáles evitar por ser un fracaso seguro y sobre cuáles insistir, por ser particularmente atractivos y rentables.

Y... ¿dónde encontramos a semejante engendro?

Pos, ¡helo aquí! Después de haber repasado y de haberos dado la paliza sobre todas la maneras de escribir una aventura durante casi dos años, y suponiéndoos enterados de todas las técnicas y virtuosos en el manejo de los Parser, vamos ahora a dedicarnos a resolver-

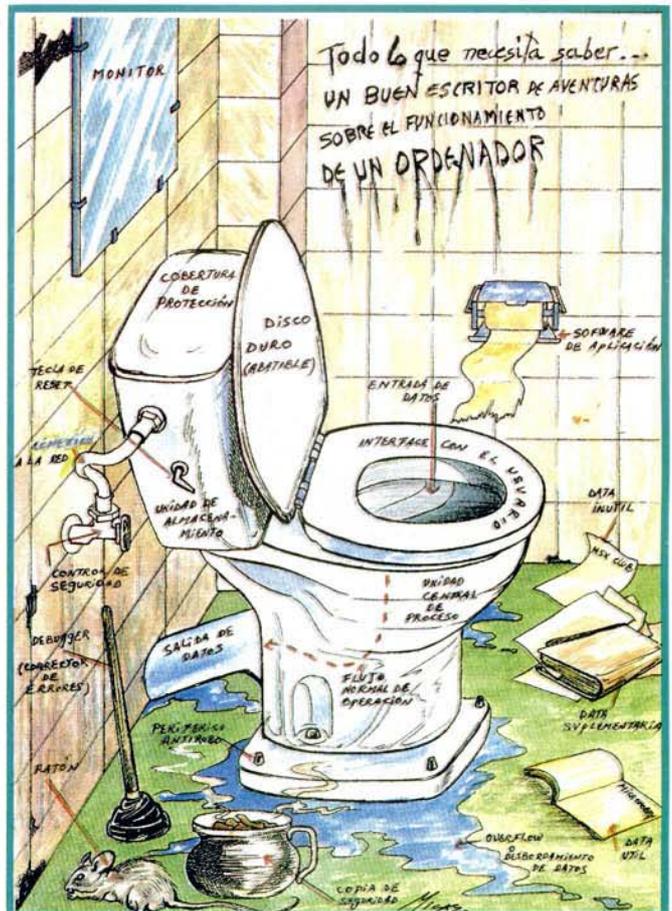
ros «ese pequeño problema».

¿QUIEN OFRECE MÁS?

Eso es lo que intentaremos ofreceros en ésta sección. Una somera guía de los más difundidos juegos de aventuras, acompañada de una evaluación sobre su éxito o fracaso y algunos consejos sobre si sería oportuno insistir sobre tal o cual tema.

También daremos una oportuna información de aquellos temas que aún no han salido al mercado, pero sobre los cuales tenemos conocimiento de que se está trabajando.

Así el atento y fiel lector tendrá un panorama que le permitirá apreciar, a vista de pajarraco, si su guión tiene o no alguna posibilidad de ser tenido en cuenta por esa importante casa de



software o distribuidor mundial que lo hará internacionalmente famoso y multimillonario. (Sí, sí, menudos son).

ORDENADO DESORDEN

Ante todo remitimos al interesado a los números 177 y 178 de ésta misma publicación, donde ya hicimos un bastante exhaustivo repaso de los posibles guiones y tratamientos de los diferentes temas.

Ahora iremos dando un paseo por ese mundo aventurero, eligiendo desde las primeras aventuras que llamaron la atención.

Posiblemente pasaremos algunas por alto o haremos incapié en otras que no fueron buenas pero tenían un atractivo gulón. Como sería aburridísimo pasar varios números dedicados a analizar la obra de un autor particular o a aventuras de la misma época, no llevaremos ningún orden aparente.

A veces os parecerá que andamos a saltos; será que hemos recordado una que era importante, o que el momento es oportuno para sacar a colación una en particular.

Pero no desesperéis, todo se andará, a la mayoría de las obras maestras les llegará su turno y, en el peor de los casos, con lo que sí acabaremos todos es con un conocimiento mucho más extenso de éste nuestro maravilloso mundo aventurero.

EN EL PRINCIPIO: ADAMS

Vamos a coger las primeras aventuras que hicieron los personajes o casas de soft que hoy son toda una institución.

Empezaremos con la primera que hizo el archifamoso Scott Adams, cuando se decidió a fundar su pionera casa Adventuresoft.

Se llamaba ADVENTURELAND, salió en Mayo del 81 y estaba muy influenciada por la ya tan mentada AVENTURA ORIGINAL. Pero era la primera vez que estos temas y acertijos llegaban al público en general; por eso todos los veteranos la recuerdan con especial cariño.

Todo el asunto estaba situado en un mundo de fantasía, con dragones, al-fombras mágicas, genios que salían de lámparas, etc.

La misión era la hoy tan repetida búsqueda de tesoros y su posterior almacenaje en el sitio adecuado.

Hay una parte al aire libre, con bosques, ciénagas y ríos y luego otra bajo tierra, con cavernas donde aparecen toda clase de seres mágicos. (¿A que mucho de esto os suena a superconocido?)

Pero tenía también sus innovaciones que iremos comentando.

Inicias tus pesquisas en el bosque, donde pronto encontrarás una escondida gruta. Cerca quedan los pantanos, el lago y varios islotes. En uno

de ellos hay un dormido dragón al cual debes robarle un huevo sin que se entere. (Cosa que suponemos bastante dolorosa y difícil, pero por lo visto no lo era, pues se podía hacer con facilidad).

Otro de los islotes estaba poblado por los famosos «Chiggers», añadido de Scott, y que consistían en unas especies de pulgas que se metían bajo las uñas del osado y le daban soberana picazón.

La idea de sacar de todo esto es que todavía era un buen tema para explorar, pero se ha repetido tantas veces, (incluso ha sido escogido por cierta casa española para su debut) que hoy sería una locura volverlo a repetir.

INFOCOM DE U.S.A.

Esta legendaria casa comenzó con la Trilogía de ZORK, un nombre ya mítico en el mundo de la aventura, entre otras cosas porque ya usaba disco como formato de almacenamiento, lo que le permitió tener descripciones y envolventes descripciones.

Nació así el asunto de hacer trilogías, cosa que se ha seguido repitiendo con las buenas ideas, y cuyo exponente más cercano es la de las Leyendas de Ci-U-Thun, cuya primera parte, DIOSA DE COZUMEL estará a punto de aparecer por éstas fechas.

Ya el subtítulo de ZORK (El enorme imperio bajo tierra), nos aclara de qué van las cosas: Un mundo subterráneo donde hay que descubrir y rescatar tesoros y enfrentarte con toda clase de personajes malévolos.

Está también el bosque, la casita, la reja que se cierra tras de ti y el enorme laberinto.

También hay un extraño personaje que tiene el feo hábito de robarte todos los objetos mientras te amenaza con su afilado estilete.

Si todo ello nos suena familiar ¿Por qué la destacamos entonces?

Porque en ella se inició el humor sano como forma de aliviar las tensiones y frustraciones del jugador.

Porque con ella nació también la idea de dejarle al aventurero explorar libremente varias localidades (16 en éste caso), sin ponerle el consabido bloqueo.

Porque tuvo la original idea de darle al jugador al morir un nuevo estatus. Es decir, te conviertes en un ser con diferentes cualidades que te permiten explorar toda otra parte de ese mundo.

Y, sobre todo, porque ZORK es todo un complejo mundo, regido por sus propias leyes y códigos.

ZORKILANDIA

Internémonos un poco más en él, seguro que todos aprenderemos algo sobre eso que se llama «ambiente» y que tan difícil es de explicar y sobre todo de comprender, incluso por algunos autocomprendidos pseudocríticos de aventuras.

La historia: El imperio, maldirigido por Lord Dimwit Flathead the Excessive (El Señor Pocaslucos Cabezaplana el Excesivo), ha decaído pese a su avanzada tecnología.

Sólo quedan algunas reminiscencias de su antiguo esplendor en sus maravillosas ruinas. Ejemplo de ello son la enorme presa sobre el Río Frígido, que has de aprender a controlar, el acueducto, y el enorme museo, cuyos usos han sido a tiempo olvidados.

Los objetos: Fueron todos producidos por la enorme empresa Frobozz, especializada en artilugios mágicos. El aventurero encontrará muchos abandonados en los más inesperados sitios y debe ir aprendiendo sus particulares cualidades.

Economía: está muy bien organizada. La unidad monetaria local es el Zorkmid y una de las piezas más valiosas es la moneda de 10.000 Zorkmids, bella obra de arte de forma octogonal y que ostenta la leyenda «In Frobs we trust».

También están las ruinas del Gran Banco de Zork, donde se puede admirar el inmenso despacho de su ya fenecido director J. P. Flathead, en una de cuyas estanterías se encuentra su autobiografía titulada: «Yo soy rico y vosotros no, ¡Os jorobaís!».

Religión: Era muy importante y extensa. Por ejemplo, su mandamiento No. 12.592 iba dirigido contra los que iban por la calle saludando a la gente con: «¡Hola tronco!».

Clases sociales: Eran muy estrictas. Los pobres eran fuertemente explotados por los bancos y la aristocracia estaba dominada por los Cabezaplana. Uno de los pasatiempos favoritos de los excesivamente ricos era tomar el té en sus casas de campo mientras intentaban observar las costumbres amorosas del Unicornio. (Es decir, lo pasaban casi tan bien como nuestros políticos de hoy).

El imperio ha muerto, pero ZORK está todavía vivo. Aún se oyen furtivos pasos en los desiertos salones; aún quedan escuálidos ladrones que acechan en los oscuros rincones; por el manso Océano Cabezaplana navega un misterioso barco Vikingo envuelto en la niebla; una bella joven llora desesperadamente en una profunda celda y, sobre todo, por todas partes pululan... ¡los Grues!

¿Queréis más ambiente?

Hoy hemos visto el inicio de dos grandes nombres, mañana continuaremos con las primeras obras de otros famosos.

Esperamos pasado mañana poder contar como comenzaste tú.

Rincón del Parsero

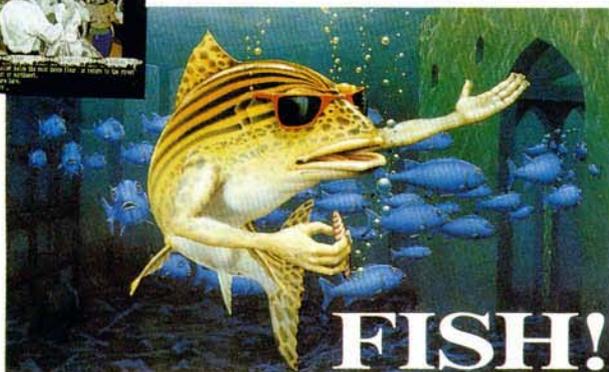
Para los muchos que nos han escrito: Para probar una aventura hecha con el PAW por sí sola, hay que hacer un CLEAR 28671

Andrés R. SAMUDIO



NEWS DESDE MI CORNER

El mundo de la aventura anda un poco revuelto últimamente y en el horizonte se atisban varios cambios, algunos esperanzadores y otros muy penosos.



Las malas noticias primero: R.I.P. LEVEL 9, toda una institución aventurera en Gran Bretaña y creadores de varios de los más queridos títulos en éste campo, ha decidido retirarse del nuestro panorama.

Los hermanos Austin piensan que éste campo está ya muy explotado (al menos en los países anglosajones) y van a dedicarse a la creación de juegos de role tipo videoaventuras.

Cuentan para ello con su nuevo sistema H.U.G.E. donde se presta una mayor atención a los personajes y a los gráficos que a la historia, ambientación y problemas. Eso sí, será sólo para los 16 bits.

Dice Pete que su última aventura convencional, Scapeghost, es muy adecuada para la ocasión, pues todo ocurre después de que el protagonista ha muerto y se ha convertido en un fantasma. Triste noticia.

EL RINCÓN DEL PARSERO

Para todos aquellos que intentan dar a sus aventuras un «look» profesional van dos útiles rutinillas.

1. Salidas automáticas. Para imprimir en pantalla todas las salidas posibles:

Proceso 1

```
* MES 1000
S COPYFF 38 100 LET 33 2 MOVE 100 ADD 100 101
  NOTZERO 100 MES 101
E Lo mismo excepto LET 33 3 y MES 102
O Lo mismo excepto LET 33 4 y MES 103
N Lo mismo excepto LET 33 5 y MES 104
Arriba Lo mismo excepto LET 33 11 y MES 105
Abajo Lo mismo excepto LET 33 10 y MES 106
```

Mensajes

100 Salidas visibles
101 Sur
102 Este
103 Oeste
104 Norte
105 Arriba
106 Abajo

Por supuesto debes definir antes en el vocabulario tus direcciones de acuerdo con los valores en la sentencia LET 33 x. Es un método bastante rudimentario, pero lo que queremos es darte la idea general. Esperamos tus mejoras.

2. Un reloj. Este reloj en tiempo real lo puedes poner en tiendas que se abren y se cierran, para autobuses o trenes que llegan y se van a un tiempo fijado, etc.

Banderas
150 minutos
151 horas
152 días

Proceso 2

```
* * PLUS 150 1 EQ 150 60 CLEAR 150 PLUS 151 1
  EQ 151 24 CLEAR 151 PLUS 152 1 EQ 152 7
  CLEAR 152
```

Proceso 6 (por ejemplo)

```
-- COPYFF 151 153 GT 153 11 MINUS 153 12
-- PRINT 153 MES 2 PRINT 150 GT 151 11
  MESSAGE 3 DONE
-- MESSAGE 4
```

Tabla de Respuestas

VER RELOJ MES 1 PROCESS 6 DONE

Mensajes

1 La hora es
2 :
3 PM
4 AM

MAGNETICS SCROLLS, otro de los nombres míticos para los aventureros, creadores de los premiados THE PAWN, GUILD OF THIEVES, JINXTER y FISH también han anunciado su paso al mundo del Role y sólo para ordenadores grandes. Otra gran pérdida que lamentaremos.

Y para continuar en la misma onda, el gigante americano de las aventuras, INFOCOM, que viene actuando desde 1979, también ha anunciado su retirada, pasándose a otro tipo de juegos menos complicados.

Como ha dicho uno de los productores: «Es difícil ganarse la vida y mantenerse a la cabeza del mercado con productos que requieren unas ocho horas de estudio para poder dominarlos y más de 200 para terminarlos».

O sea, que a hacer matamarcianos que se acaben rápido para vender el siguiente.

LUCHADORES

Las noticias buenas son que aún quedan varias pequeñas casas en la lucha. No pueden permitirse el tener su propio parser, pero están haciendo un maravilloso uso del PAW inglés y ofreciendo productos de gran calidad.

Pero claro, de momento sólo pueden ofrecer aventuras para nuestro querido Spectrum, y si las grandes distribuidoras siguen ingorándolas como hasta ahora, toda la venta tendrá que ser por correo.

No nos cabe la menor duda de que esto traerá un renacimiento de los clubs y venta de aventuras por correo en Inglaterra.

PARADOJA ESPAÑOLA

Se va a dar entonces la paradoja de que en España está la única casa que se dedica en plan profesional a la aventura clásica, esto es, con su propio parser, cubriendo todos los ordenadores y sin apartarse mucho del planteamiento inicial. ¿Jugarán los Ingleses aventuras españolas con un diccionario?

Por si os dá gustito vengador a todos los que habéis pasado por eso, pero a la inversa, os contaré que la editora de la más importante revista de aventuras, Mandy Rodrigues (inglesa eslo, lo que pasa es que su marido es portugués), nos ha escrito diciendo que «Me ha gustado mucho lo que he podido ver de la Original y el Jabato, pero no he podido casi progresar porque eso de jugar con un diccionario es bastante molesto y engorro-

so y espero que pronto hagáis aventuras en inglés». ¿Os suena?

CAMBIO Y CORTO

En cuanto a cambios haylos y pronto veréislos. Por lo pronto tenemos noticias de la salida de una aventura sobre una sobrenatural señora de la que se viene hablando desde hace bastante, pero a la que no se le vé el plumero. ¿Será verdad esta vez?

También nos llegan noticias de una obra espacial controlada toda por menú y dedicada a aquellos a los que no les gusta teclear; incluso dicen que tiene ruiditos de acompañamiento. ¡Vaya lujos, pero esperemos a escucharlos para creerlos!

VENDE POR CORREO

Para evitar el bloqueo del mercado y porque queremos dar una máxima difusión al tema, te notificamos que el CAAD ha puesto en marcha una bolsa de aventuras.

Todo aquel que quiera ver duplicada, empaquetada, anunciada y puesta a la venta su aventura entre los cientos de miembros del club, sólo tiene que ponerse en contacto con el 96-3255013.

¡Te ganarás unas perrillas mientras te das a conocer!

AVENTUROGRAMA

Pa los laos

1. Temas de los que trata esta sección.

7. Nombre de pila del creador del PAW y reciente fichaje galés de Aventuras A.D.

8. Hacer inventario dos veces.

9. Nota musical que puedes entonar mientras juegas.

10. Período largo de tiempo.

12. En plural: Reciente aventura de A.D.

15. El Pit donde se hunde La Cosa al comienzo de la aventura «Fantastic Four» está lleno de eso.

16. Quinientos en números romanos.

17. De lo que están hechos la mayoría de los tesoros que buscas en una aventura.

19. Lugares donde se guarda el grano.

22. Lo que te parece una aventura cuando te ha costado muchas pelás.

24. Terminó felizmente una aventura.

25. Post Data.

26. Noventa y nueve en romano.

27. Lo que debes teclear si quieres dirigirte al Suroeste.

29. Lo que llevas cuando no tienes ningún objeto puesto ni encima.

31. Aparato sin el cual no existiría esta revista.

33. En plural: Sufrido punto en que reposa el cuerpo del aventurero durante las largas sesiones de juego.

Pa bajo

1. Al revés: Danza que bailan los aventureros aragoneses al terminar una aventura.

2. Observé los bonitos gráficos.

3. Al revés: Pronombre personal.

4. Trucos a los que debes recurrir para resolver una aventura.

5. Lo que haces cuando alguna chorrada del juego te hace gracia.

6. En Inglés: Lo que encuentras si vas hacia el Sur de la Cascada Seca.

9. En Inglés: Bicho que te salta desde la alacena en Don Quijote.

11. Casa especializada en aventuras.

13. Primera parte de una palabra mágica que se usó como nombre para una aventura.

14. La primera aventura que se hizo.

16. Título de un cabreado enano que andaba cerca de un volcán.

17. Puesta del sol mientras tu juegas tu aventura.

18. Al revés: Estar a favor de.

20. Así te quedaría tu ordenador si le pones laca.

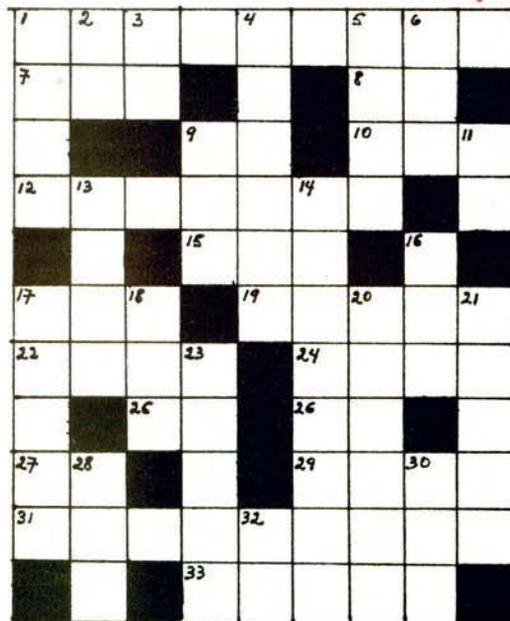
21. Desesperado frotar y refrotar tu ordenador mientras esperas la respuesta del Viejo Archivero.

23. Al revés: Lugar de comienzo de la aventura Jabato.

28. Al revés: Casa distribuidora de discos y juegos para ordenador.

30. Si ya tienes una aventura y te compras otra, tendrás eso.

32. Al revés: Artículo indefinido.



Si consigues completar este sencillo aventurograma, recórtalo y envíalo a: AVENTURAS A.D. Aptdo. 61 469 Mislata Valencia y recibirás un regalo sorpresa.

Copyrights by Andrés R. Samudio - 1990



GUIONES

Siguiendo con la idea de esta sección iniciada en el N.º 193 y en la que damos un repaso a los los diferentes guiones que han sido usados viendo sus pros y contras, comentaremos hoy cuatro aventuras que en su día fueron muy populares.

Como sabéis, la finalidad de esta mini-sección no es otra que la de dar un repaso general a los argumenetos de las aventuras más famosas de la historia del software, con el fin de que los aventureros nobeles no dediquen sus esfuerzos a trabajar sobre guiones ya suficientemente explotados.

En 1981-82 la casa Inglesa Artic rompió el fuego con un paquete de aventuras llamadas serie A-D (nada que ver con la casa española); estas aventuras fueron muy jugadas en su país y tuvieron cierta influencia en el posterior desarrollo del género.

En 1983 llegaron todas a España por medios bastante oscuros primero y luego acompañando, como paquete de regalo, a los primeros Spectrums.

Entre nosotros no tuvieron mucho éxito por carecer de gráficos y llegar a un público bastante novato en éste tipo de juegos y que además se tenía que enfrentar con la barrera del idioma.

Sea como sea, se jugaron a trancas y barrancas y hasta nuestro consultorio han llegado bastantes preguntas.

PLANET OF DEATH (El planeta de la muerte)

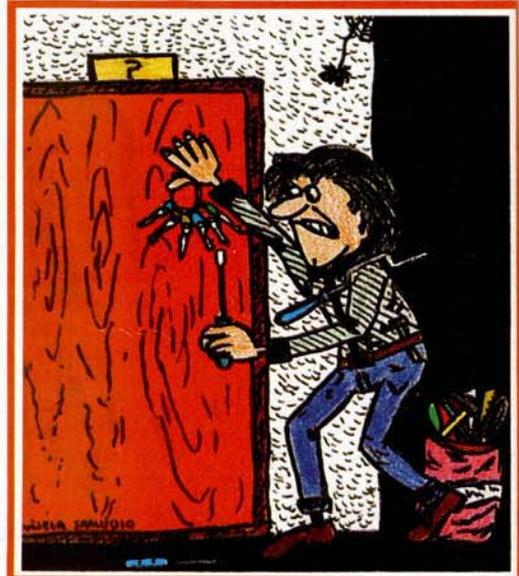
Se hizo originalmente nada menos que para el querido y viejo ZX81, posteriormente se adaptó al nuevo Spectrum de 16 K y luego al coloso de 48 K.

Sólo texto. Se encuentra el jugador en un planeta extraño, donde debe sobrevivir y adaptarse para poder capturar una nave espacial que lo saque de tan hostil sitio.

El primer problema es liberar la nave de sus guardianes, lo que ya es bastante difícil, pero luego hay que aprender a usarla pues tiene su propio campo de fuerza y sofisticadas armas laser.

El juego tiene sus laberintos y su zona bajo tierra, con las consabidas cavernas, etc.

Hay que confesar que a la larga resultaba un poquillo aburrida, debido sobre todo a los problemas con el parser, que sólo aceptaba palabras muy exactas en el input.



El Rincón del Parsero

PUERTAS CON EL G.A.C.

Como decimos en la sección de Análisis, hay varios métodos para hacer funcionar una puerta. Veámos dos de ellos.

El primer método es mucho más completo, pero las cosas se complican rápidamente y los listados se hacen largos y se escapan del presente «rincón», hoy hablaremos del segundo, y en su versión más simple.

Se trata, pues, de una puerta que comunica dos habitaciones y que no se puede cerrar con llave. Sólo puede estar abierta o cerrada.

Asumimos que el jugador está en la localidad 1; que la puerta conecta la 1 con la 2; que está al Norte de la loc. 1 y que el jugador sólo se puede mover cuando la puerta esté abierta (es decir, que no es un fantasma).

Necesitamos cuatro objetos para representar esa puerta, uno en cada habitación para ambos estados, abierta o cerrada.

No.	Descripción	Objetos	peso	empiezan en
1	una puerta cerrada en pared Norte		255	1
2	una puerta abierta en pared Norte		255	0
3	una puerta cerrada en pared Sur		255	2
4	una puerra abierta en pared Sur		255	0

Condiciones locales

Hab. Línea Statement

1	1	IF (VERB [ABRIR] AND NOUN [PUERTA] AND HERE 1) 1 SWAP 2 3 SWAP 4 MESS [Abres la puerta] WAIT END
	2	IF (VERB [ABRIR] AND NOUN [PUERTA] MESS [Ya está abierta] WAIT END
	3	IF (VERB [CERRAR] AND NOUN [PUERTA] AND HERE 2) 1 SWAP 2 3 SWAP 4 MESS [Has cerrado la puerta] WAIT END
	4	IF (VERB [CERRAR] AND NOUN [PUERTA] MESS [Ya está cerrada] WAIT END
	5	IF (VERB [NORTE] AND HERE 2) GOTO 2 WAIT END
	6	IF (VERB [NORTE] MESS [¡La puerta está cerrada!] WAIT END
2	1	IF (VERB [ABRIR] AND NOUN [PUERTA] AND HERE 3) 1 SWAP 2 3 SWAP 4 MESS [Abres la puerta] WAIT END
	2	IF (VERB [ABRIR] AND NOUN [PUERTA] MESS [Ya está abierta] WAIT END
	3	IF (VERB [CERRAR] AND NOUN [PUERTA] ANDRE 4) 1 SWAP 2 3 SWAP 4 MESS [Has cerrado la puerta] WAIT END
	4	IF (VERB [CERRAR] AND NOUN [PUERTA] MESS [Ya está cerrada] WAIT END
	5	IF (VERB [SUR] AND HERE 4) GOTO 1 WAIT END
	6	IF (VERB [SUR] MESS [¡La puerta está cerrada!] WAIT END

Ahora lo único que debes hacer es poner las condiciones para atrancarla con llave y abrirla con llave. Eso te lo dejamos como ejercicio.

ANÁLISIS

DANDO PORTAZOS

En una aventura, una puerta sirve para un objetivo muy específico: impedir el paso hasta que se hayan ejecutado ciertas acciones.

Generalmente se trata de encontrar la llave correcta que la abre. Este proceso de búsqueda envía al jugador a otra meta secundaria, más inmediata, donde se le ponen toda una nueva serie de problemas.

Pero también algunos escritores de aventuras (y creedme, los hay muy retorcidos) las usan como una especie de truco para despistar al jugador.

Me explicaré; la puerta no se puede pasar de ninguna forma, pero como el aventurero no lo sabe, cree que es un problema, y se lanza así, ciegamente y sin esperanza, a intentar resolverlo buscando una llave inexistente, mientras descuida el buscar la verdadera salida, que puede estar muy cerca.

Como ejemplo reciente, tenemos la puerta Norte de la nave en el juego del FIRFURCIO, que venía en la cinta del Microhobby No. 189 y que tantos dolores de cabeza os provocó. Culpad de ello a Manolillo el Miliciano.

Otros las han usado, no para que conduzcan a otra parte del juego, sino como una especie de repartidor de castigos y recompensas para los curiosos.

Porque nunca se sabe lo que puede haber detrás de una puerta. A veces encontrarás una importante recompensa o clave, pero en otras te darás de lleno con ese imbatible monstruo que te devorará.

Vemos pues, que la puertas pueden servir de varias formas. Pero antes de usar puertas a gogó en tu aventura, debes pensar cuidadosamente si valen la pena la gran cantidad de memoria que consumen.

Hay varios métodos de controlar una puerta, uno de ellos es mediante el uso de un marcador o bandera que indica si la puerta está abierta o cerrada y otro si la puerta se puede atrancar con llave o no.

Pero hay otro método más sencillo, donde se trata la puerta como cuatro objetos diferentes según el estado en que esté y que se van cambiando entre ellos según vaya transcurriendo la acción.

En el Rincón del Parseiro damos un muy breve y simple ejemplo.

INCA CURSE (La Maldición Inca)

El tema es mucho más interesante y todavía hay quien pregunta por ella.

Acabas de descubrir intacto un rico templo Inca en medio de la selva sudamericana. Como no eres un arqueólogo, ni nada parecido, debes dedicarte a robar y violar el templo, recogiendo cuantos tesoros puedas. Por supuesto, tiene su laberinto, pasadizos secretos, objetos para despistar y objetos mágicos, como la sábana, el espejo y los anillos.

No falta tampoco la llave para abrir determinadas puertas, las cerillas y lámpara para alumbrar y las escaleras y cuerdas para trepar.

Incluso, cosa curiosa, hay un descifrador de jeroglíficos que debes usar para leer las, de otro modo, herméticas inscripciones.

Como veís, todos los elementos de Indiana Jones, ya estaban allí, incluso cámaras de esclavos para liberar.

SHIP OF DOOM (La Nave de los Condenados)

Se trata esta vez de que tu espaciovave es capturada por otra mas grandota tripulada por una raza muy peligrosa. Debes liberarla.

Lo que más destacaríamos es que la ambientación era buena y se lograba dar la sensación de claustrofóbi-

ca soledad mediante largos y oscuros pasillos.

Hay las consabidas puertas automáticas, la computadora de a bordo y los mortíferos rayos luminosos.

Como novedad, incluía unos rudimentarios personajes, desde un agresivo Alien pequeñajo que debes destruir si no quieres que se dedique a darte la paliza, hasta una bellísima Androide que se cabreaba si intentabas propasarte.

ESPIONAGE ISLAND (La isla de los Espías)

Otro de los temas que posteriormente se han tocado mucho dando origen a todo un género.

Se trata de una de las primeras aventuras donde se deja caer al protagonista en una isla para que sobreviva como pueda.

Saltas de un avión siniestrado y aterrizas en una hostil isla. Al principio todo es selva y rios secos, pero después de pasar la consabida ciénaga, te encuentras con una mina y una fortaleza llena de espías dirigidos por un malvado coronel.

Por supuesto, debes encontrar los importantísimos planos secretos, volar todo el sitio y salir pitando en un helicóptero.

Y basta ya de guiones por hoy, como veís, amigos míos, nada hay nuevo bajo el sol.

Andrés R. SAMUDIO

SOPA DE LETRAS

Ocultos entre los millones de letras (¡halá!)...bueno entre las 234 letras, están los nombres de 10 aventuras españolas, el de esta publicación y el de el demente que se dedica a hacer esta chorradas.

Pueden leerse de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de arriba abajo, de abajo arriba y en diagonal (y no lo pongo en círculos porque la revista no es redonda, pero todo se andará).

R E E A N D R E S S L E U
 H I A B R A C A D A B R A
 F F G B I O T E N S O I S
 I C I V T N I I Y O E I A
 T R U E V E G N E Ñ K J M
 T R I S O I T M A M A I U
 O Z I T R W O U M X O E D
 M I T O S I Y E N G H T I
 S P W L T P G C V I L L O
 Y I A A C A F G H I A J T
 B Y O U C A B T W P V K A
 B Z R O Z M E A T Y R P N
 O A R O M L K J T A Ñ O
 H P C A R T I M E V C O R
 E E T O J I U Q A S R O O
 A A S Ñ F T Y E L E M U C
 I X X S E D E M I U Q R A
 C T O R C I M F A S K I L

SOLUCIÓN AL AVENTUROGRAMA DEL NÚMERO ANTERIOR

1	A	2	V	3	E	4	N	5	T	6	U	7	R	8	A	9	S
10	T	11	I	12	M	13	R	14	I	15	I						
	O			16	R			17	E			18	R	19	A		
20	J	21	A	22	B	23	A	24	T	25	O	S				26	D
			B			27	T			28	A				29	D	
30	O	31	R	32	O			33	S	34	I	35	L	36	O	37	S
38	C	39	A	40	R			41	G	42	A	43	N	44	O		
	A			45	P			46	D			47	I	48	C		B
49	S	50	O					51	L	52	N	53	A	54	D	55	A
56	O	57	R	58	D	59	E	60	N	61	A	62	D	63	O	64	R
			D			65	C			66	U			67	L		S



GUIONES

MAGNETIC SCROLLS

Analizaremos hoy las historias que sirvieron de base a las aventuras de la casa Magnetic Scrolls y sobre las cuales se ha cimentado su fama, llegando varias veces a ganar en Gran Bretaña el codiciado premio de «Mejor aventura del año».

Aclararemos una vez más que, aunque en esta sección estamos valorando y dando información sobre los guiones, no podemos mantenernos al margen de todos los demás factores que han influido en la calidad de la aventura y que en los casos que hoy tratamos, fueron muchos y muy importantes.

THE PAWN

Fue el bombazo de 1986 y batió todos los records del año, situando a Magnetic Scrolls a la cabeza en un campo dominado antes por Level 9 e Infocom.

La línea maestra es bastante simple: te despiertas habiendo sido transportado, (aún con tus pantalones vaqueros), a un mundo mágico situado en Kerovnia, lugar de donde debes escapar.

Pero no todo es tan sencillo, para poder evadirte debes completar bien todas las misiones que se te encomienden, y debes hacerlas una por una, porque no sabrás cuál es la siguiente hasta haber tenido éxito en la anterior.

En el comienzo se te aparece el dios Kronos y te pide que le lleves al Rey Erik, suprema autoridad de Kerovnia, una nota. Se trata de una misión bastante fácil y que te permite conocer el ambiente del juego y explorar muchas de las localidades.

En tus correrías encontrarás al jocosos Guru, quien te invitará a su casa y allí, si logras que pare de reírse de tí, te dará tu próxima misión.

Vemos, pues, un juego basado en la magia, la mitología y el espíritu caballeresco, tema que, aunque está muy bien ligado y tratado con bastante humor, no es ninguna cosa de otro mundo.

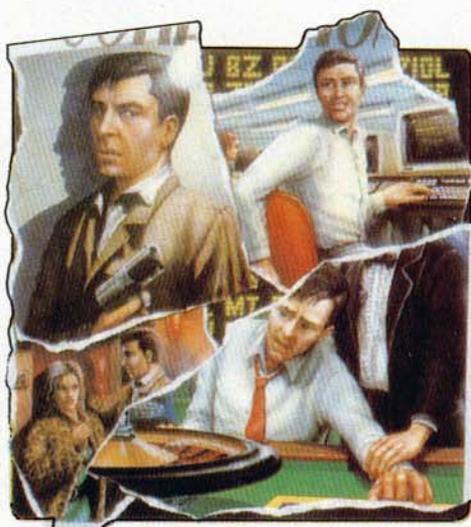
Lo que pasa es que va apoyado por un magnífico, para su tiempo, parser, con amplísimo vocabulario, grandes descripciones, objetos muy manejables y unos PSIs bastante creíbles.

Otro factor decisivo, en esta y las siguientes aventuras hoy comentadas, han sido los excelentes gráficos y la magnífica presentación, con amplios manuales, posters y hasta una novela que sirve a la vez de anti-piratero.

GUILD OF THIEVES

(El Gremio de los ladrones)

También situada en la tierra de Kerovnia, pero esta vez eres un aprendiz de ladrón (¿un ladronzuelo?) a quien se le ha dado la orden de buscar y encontrar todos los tesoros que hay en el castillo y sus tierras adyacentes y llevarlos ante tu maestro y tutor.



CORRUPTION.

El tema es la poco original búsqueda de tesoros, pero veamos cómo está tratado.

Empiezas la aventura en un bote al lado de un muelle cuando tu maestro ladrón te ordena pirarte y que te busques la vida.

Tu primer problema es salir del maldito bote. Si te caes al agua, el cabreado maestro te pesca con malos modales, mientras suelta un rollo sobre tu inutilidad. Si haces el tonto mucho rato, el desesperado entrenador de cacos te lanzará él mismo al muelle, pero con enervantes comentarios sobre tu subnormalia y la consecuente pérdida de puntos.

De esta forma tan sencilla se te logra meter en el ambiente desde el comienzo. Es un buen recurso a tener en cuenta: problema relativamente simple al principio, con mucho texto gracioso y alguien que te pique la moral.

Ya en tierra firme tampoco puedes perder el tiempo, has de ir al castillo y participar... ¡en una carrera de ratas! Si has encontrado dinero, claro. Pero para llegar al castillo, resulta que tienes que hacer una obra de caridad. ¿Ves cómo se van entremezclando

suavemente los problemas? No se nota el «primero esto y luego aquello».

JINXTER

La suerte ha abandonado la región de Aquitania porque las brujas locales han robado el brazaletes de Turani, lo único que les impedía dar la coña.

¡Ya estamos, otra de busca y captura! Os oigo gimotear. Pero tranquilos, veamos cómo se desarrolla la cosa.

La orden de búsqueda te viene del Guardián, ser que aparece al comienzo del juego y cada vez que estás en peligro.

Él impide que puedas morir, esto lo aprendes desde el momento en que, al querer coger unas llaves en medio de la carretera, te da un empujón salvador y el autobús No. 9 envía a un pobre can a la Gran Perrera Celestial. Pero pierdes puntos de suerte muy necesarios para el desenlace final.

El brazaletes está compuesto de cinco partes, cada una con su correspondiente nombre chistoso y su extraña magia. Debes encontrar la manera de ensamblarlas para llegar a ser un tipo popular en Aquitania.

Vemos de nuevo una idea sencilla muy arropada con elementos curiosos y gran sentido del humor.

CORRUPTION

Es una aventura policíaca sobre toda clase de negocios sucios en la City de Londres.

El tema detectivesco suele ser difícil de tratar, porque te pasas la mayor parte del tiempo buscando información y esperando en sitios a que ocurran cosas o aparezca el personaje deseado.

Esto ocurre en Corruption, pero los de Magnetic Scrolls han logrado darle la suficiente agilidad y humor para que se haga llevadero.

De todos modos es un producto algo pesado, donde has de convencer a un montón de gente de que lo que dices es verdad o te llevan a juicio, y usar en gran medida las órdenes «preguntar algo a alguien» o «dile a fulano que le pregunte a mengano» y mostrando y examinando toda clase de documentos.

Hay una gran cantidad de personajes que hacen toda clase de tran-

sacciones y que se comportan de manera diferente según el momento, por lo que debes tener el ojo puesto en el reloj (que se mueve a un minuto por jugada) y apuntar quién hace qué cosa y a qué hora.

En grado de detalle a que se ha llegado es impresionante, puedes examinar casi todo lo que ves u oyes, y toda la aventura está escrita con gran sentido de humor y una cuidada ambientación.

De todos modos, mi opinión sigue siendo que es un tema duro y que hay que estar muy rodado antes de decidirse por esta rama.

FISH

Te encuentras nadando, ¡Panza arriba! tranquilamente en tu pecera cuando un castillo de plástico te cae en la cabeza. Como eres un as del espionaje interdimensional, te das cuenta de que el pesado de tu jefe te necesita.

Entras en el castillo y oyes que la banda de las Siete Aletas Mortales, peligrosos anarquistas interdimensionales, están haciendo de las suyas.

¡Esto sí que es originalidad! Una aventura en la que eres un pecesito. Pero no para ahí la cosa, leyendo el manual aprenderás todas las técnicas del «warping», especie de método por medio del cual puedes transferir tu mente desde esta dimensión hacia el cuerpo de cualquier otro ser viviente.

Como entrenamiento, puedes «warpear» hacia tres miniaventuras separadas: Un estudio de grabación, una abadía en ruinas y un misterioso bosque. Acabarás en tres confusas mentes, pero podrás encontrar las tres partes de una Rueda de Enfoque Preciso. Cuando la tengas, podrás warpear hacia el mundo Hydropolis, donde ayudarás a los científicopeces a salvarlo.

Está es la última, y mas original, producción de Magnetic Scrolls.

ANDRES R. SAMUDIO- 1990

ANÁLISIS

LOS LABERINTOS I

Uno de los elementos que aparecieron desde las primeras aventuras y que han permanecido constantes en casi todas, son los laberintos. ¿Por qué? ¿Cuál es su importancia?

El más famoso fué el construido por Dédalo en el palacio de Cnosos, en la isla de Creta, y que albergaba al temible Minotauro que tantos dolores de cabeza le dió al valiente Teseo. Pero había muchos más, como el del lago Moeris, en Egipto, o el de Lemnos, en Grecia.

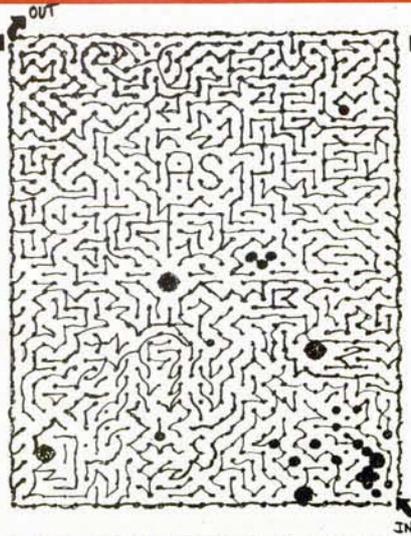
Y es que el origen de la «red de habitaciones despistadas» se remonta al principio de nuestra propia historia y posee una cualidad atrayente y depuradora, como el abismo, el molino, etc.

También fué muy usado en la época medieval, en jardines, palacios e incluso como motivo decorativo; porque el importante acto de recorrer el laberinto se consideraba una sustitución simbólica de la peregrinación a Tierra Santa.

En la esfera interior, el laberinto simboliza el inconsciente, el error y el alejamiento de la fuente de la vida. Su misión esencial es la de defender el centro, es decir, el acceso iniciático a la sacralidad, la inmortalidad y la realidad absoluta.

Podríamos extendernos más en el tema, pero espero que para la mayoría haya quedado claro que, si consideramos una aventura como una lucha en solitario por salir del caos y alcanzar una meta más perfecta, el laberinto, aunque a muchos les pese, es indispensable.

Como sé que a muchos jugadores les entra al pánico al encontrarse con un laberinto, y como también recibo bastantes consultas de escritores pidiendo información sobre como hacer un buen laberinto, aunque ya tratamos sobre ellos en el número 165, al

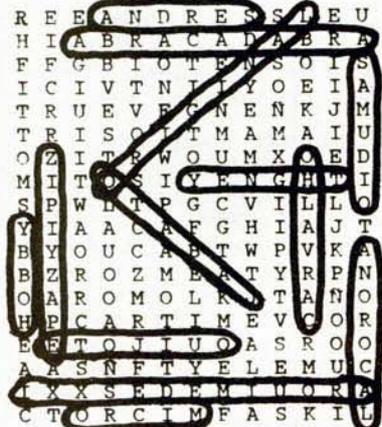


LABERINTUROCHIP DE ENTRENAMIENTO

que te remitimos, vamos a dedicar varios capítulos a desmenuarlos y enfocarlos desde ambas vertientes: cómo hacerlos y cómo resolverlos.

Para que vayáis abriendo boca, os envío la maqueta del nuevo modelo de microprocesador para ordenadores de entrenamiento de aventureros en solución de laberintos.

Solución a la sopa de letras.



El Rincón del Parseo

Dos grandes problemas con los que se enfrentan los hacedores de aventuras son tratados hoy en este rincón: los insultos y las repeticiones.

PROTECCIÓN CONTRA INSULTOS

Viene muy útil para desterrar los malos hábitos de ciertos agresivos aventureros.

Vocabulario

Pon todos los insultos que se te ocurran como Verbos con el mismo número.

Tabla de Respuestas

(insulto)

BEEP 10 10

MESSAGE 50 ANYKEY END

Mensajes

Mensaje 50 = «No insultes, comienza de nuevo».

REPETICIÓN

Usado en muchas aventuras profesionales, se trata de evitar el tener que teclear toda una frase de nuevo, basta teclear «Repetir».

Vocabulario

Verbo 56 = REPETIR (o similar)

Tabla de respuestas

REPETIR	·	CLEAR 240 EQ 33 56 COPYFF 233 33
	·	COPY FF 234 34 COPYFF 243 43 COPYFF
	·	244 44 COPYFF 245 45 SET 240
	·	COPYFF 33 233 COPYFF 34 234 COPYFF
	·	43 243 COPY FF 44 244 XOPYFF 45 245
	·	MOVE 38 DESC
	·	LT 33 14 SYSMESS 7 DONE



GUIONES

LEVEL 9: UN NIVEL MUY ALTO DE AVENTURAS

La historia de la aventura no estaría completa sin mencionar a la casa Level 9 inglesa, dirigida por los hermanos Austin. Aunque hoy en día, y para pérdida de todos, se han apartado de este duro mundo aventurero para dedicarse al más rentable de los arcades, veamos sobre qué guiones han cimentado su labor.

A - TRILOGÍA JEWEL OF DARKNESS

1-Colossal Adventure: Sólo diremos que es su versión de la Aventura Original.

2-Adventure Quest: Tú, el mismo personaje que ha visitado y rescatado los tesoros de la aventura anterior, debe enfrentarse al invencible Lord Demonio Agaliarept. Muchas de las localidades nos recordarán a la Original, pero aquí hay que aprender a usar la magia, buscar las piedras de los cuatro elementos, encontrar el amuleto de la Torre Negra y cargarse al malvado.

3-Dungeon Adventure: Otra vez en las mazmorras. Si eres un poco listo, te das cuenta de que el derrotado Agaliarept debe haber tenido un buen tesoro oculto en las entrañas de la Torre Negra. Tú vas en su busca.

B - TRILOGÍA SILICON DREAMS (Dedicada a la Ciencia Ficción)

1-Snowball: Es una de las más bellas aventuras de Level 9. Eres Kim Kimberley, agente espacial. Debes controlar una estación o nave gigante que se ha desmadrado, pero al comienzo estás semicongelado en una unidad de manutención peligrosamente parecida a un ataúd.

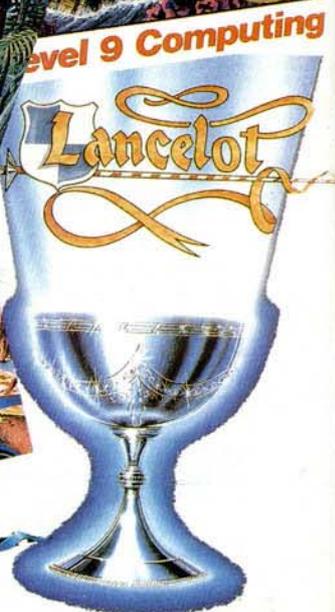
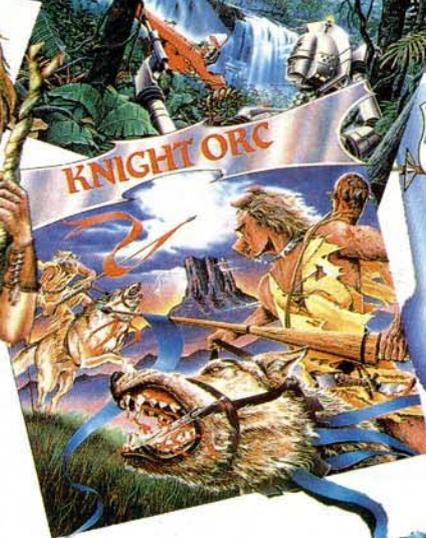
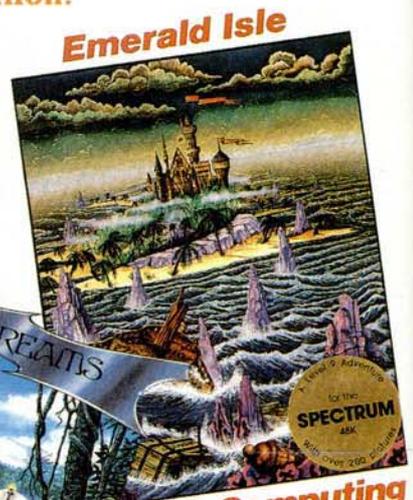
2-Return to Eden: Kim debe hallar la forma de aterrizar en el planeta Eden, donde hay una peligrosa vida vegetal incontrolada y donde hasta los robots de seguridad te persiguen creyéndote un saboteador.

3-Worm in Paradise: Otra de las joyas de L9. Te despiertas amnésico en la ajetreada ciudad de Enoch, vagas por sus calles buscando empleo, metiéndote en política, navegando en el fabuloso barco fluvial (¿parodia del de Farmer?), soñando con un furioso arcade en el palacio del Ensueño y buscando la Worm (lombriz).

C - TRILOGÍA KNIGHT ORC

Compuesta por 1-Loosed Orc, 2-A kind of Magic y 3-Hordes of the Mountain King. Pero hablaremos de ella como un todo porque no presentan características especiales por separado.

Seguimos haciendo llegar a los creadores de aventuras la mayor cantidad posible de guiones para su documentación y conocimiento a la hora de decidir cuáles evitar o emular, los que han sido ya muy explotados y en los que aún queda todavía un buen filón.



Tiene la originalidad de que se te adjudica el papel de un Orc, personaje desde siempre definido como el malo por antonomasia en la Middle Earth de Tolkien.

La primera parte es una especie de introducción típica de «busca y encuentra», donde los diferentes objetos servirán para formar una cuerda mágica con la cual has de cruzar a la segunda parte.

A partir de entonces las cosas se hacen más difíciles, entrando ya de lleno en el típico mundo tolkeniano, donde tan importante es la magia, cu-

yos conjuros has de aprender, y en el cual has de reclutar a otros varios personajes muy bien logrados.

D - TRILOGÍA TIME AND MAGIC

1-Lords of Time: Original aventura donde se toca el concepto de viajes a través del tiempo, utilizando para ello un antiguo reloj de pared, dentro del cual ha de meterse el protagonista.

Se trata de recolectar diferentes piezas para armar un complicado mecanismo que te ayude en tu misión.

2-Red Moon: Lo mejor de su producción y acaparadora de premios en 1986. Juego basado enteramente en la magia. Debes rescatar el cristal de la Luna Roja, fuente de toda la magia benéfica del mundo. Por él los animales podían hablar y la muerte no existía.

3-Price of Magic: Otras de las mejores obras de esta compañía, y también ganadora de varios premios. Tiene una gran atmósfera y problemas muy difíciles, pero perfectamente lógicos. También está fuertemente basada en la magia y debes aprender a usar 18 conjuros.

Te has convertido en un aprendiz de Mago Supremo y debes enfrentarte a Myglar, antiguo guardián de la Luna Roja, quien ahora se está chupando toda su energía.

E - EL DIARIO SECRETO DE ADRIAN MOLE: basado en la serie televisiva, emitida en España hace dos años, sobre los problemas de un insoportable chaval.

F - LOS CRECIENTE DOLORES O PROBLEMAS DE ADRIAN MOLE: continuación de la anterior y del mismo corte.

G - ERIK EL VIKINGO: Relata las aventuras del joven Erik. En ella hay que aprender a conducir el barco vikingo, matar el dragón y ejecutar otras proezas de similar estilo. Muy agradable de jugar.

H - EMERALD ISLE: Típica aventura donde, por tus propios medios, debes sobrevivir en una isla hostil. Esta vez se trata de una en el Triángulo de las Bermudas y tu misión es derrocar al rey zuelo que la malgobierna.

El humor está siempre presente; por ejemplo: debes componer una importante clave con unas letras que van apareciendo en ciertas localidades, y también construir una canoa, pero para ello necesitas un hacha, un tronco grande y... ¡una manual de «hágalo usted mismo»!

I- GNONME RANGER: Con ella se inició la nueva etapa creativa de L9. Eres Ingrid Bottomlow (traserocaído), una gnomita bastante horrorosa que ha sido hechada de su pueblo por folloñera.

La aventura tiene tres partes, predominando en cada una un elemento, idea bastante atractiva y original.

Si alguna crítica se le puede hacer a este juego es la falta de ambientación en la descripción de las localidades, que son cortísimas. Aunque la riqueza de sus situaciones secundarias y el gran humor de la gente de Level 9 salvan esta situación.

J - INGRID'S BACK: Es la secuela de la anterior y empieza en el momento en que Ingrid regresa a su casa donde, por supuesto, nadie la quiere, especialmente un tal Jasper Quickback que desea deforestar parte del terreno del pueblo para construir viviendas para unos ricos gnomos Yuppies.

En la primera parte, Ingrid (tú), debe buscar firmas de apoyo, mientras se entera de todo lo que puede sobre sus vecinos, tratando de discernir quiénes pueden ser de ayuda y quiénes se opondrán.

En la segunda parte, la joven debe obstaculizar al máximo a los trabajadores de sir Jasper. Cuenta con la ayuda de su loco perro Flopsy.

En la parte tres, Ingrid está camuflada como sirvienta en la mansión del Lord y debe sacar a la luz algunos de sus muchos «trapos sucios» para desprestigiarlo.

El juego está lleno de chistes y salpicado del humor ya conocido de Level 9 y, en general, es mucho mejor que su anterior.

K - LANCELOT: Fue la penúltima aventura y trata del mundo y las leyendas del rey Arturo.

En la primera parte, el objetivo es que Lancelot se arme caballero.

En la segunda parte, Lancelot debe buscar compañera para tener su reto-

ño Galahad, el «caballero perfecto». Además también debe probar la inocencia de la reina.

La tercera parte, llamada «La búsqueda del Santo Cáliz», ocurre veinte años más tarde. Esto explica por qué te puedes mover libremente entre la parte 1 y 2, pero nunca volver atrás desde la 3. En ella te vas con tu hijo Galahad, quien, dicho sea de paso, te ayuda en muy poco a buscar el famoso copón.

La aventura, aunque enormemente promocionada, ha sido muy criticada por la cantidad de bugs (errores) que tiene. Destacar que se ofrecía como premio un enorme cáliz valorado en \$ 5.000, (más o menos a un millón de pelas) al primero que lo terminara. El ganador fué un ingeniero que consultó más de veinte libros de referencia.

L - SCAPEGHOST: La última, y muy reciente aventura que Level 9 ha hecho. Según Pete, tenían que situarla en un cementerio, siendo como era la muerte en éste campo de los hermanos Austin y su compañía.

Consta de tres partes, pero esta vez jugables en cualquier orden.

Eres el agente de narcóticos Alan Chance. Has llegado tan cerca en tus investigaciones sobre una banda, que no sólo te han matado y secuestrado a Sara, tu novia; sino que también han logrado complicarte en turbios asuntos de droga.

Empiezas la aventura justo en el momento en que tu cuerpo se ha materializado durante tu propio entierro, el cual contemplas con curiosidad.

Tienes tres días para encontrar a tu novia y limpiar tu nombre.

Se ha logrado dar al juego una atmósfera bastante siniestra, aunque salpicada con originalísimos toques de humor.

Y con este, breve pero minucioso repaso a los guiones de sus aventuras, despedimos a la famosa casa Level 9 de nuestro mundo.

Andrés R. SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

RUDIMENTOS DE P.S.I.

Los Personajes Semi Inteligentes están de moda en las aventuras, pero hay que tener cuidado con ellos, planearlos minuciosamente y, sobre todo, ver si en realidad son necesarios.

Pensemos que consumen gran cantidad de esa preciosa memoria de que tan escasos andamos los creadores, dándose el caso de que, a mayor complejidad de su rutina interna, menos nos queda para el diálogo con que ellos han de expresarse.

Empezaremos, como siempre, por lo más simple.

1. Un tipo que te impide el paso. Hay que llevar un objeto. Si no lo llevas, no hay tu tía, te mata.

RESPUESTAS - - AT (número de habitación donde está)
CARRIED (El no. del objeto)
MESSAGE 100
DONE
- - AT (No. de la habitación)

NOTCARRIED (el No. del objeto)
MESSAGE 101
TURNS
SCORE
END

MENSAJES 100: Pasas porque llevas el (lo que sea).
101: Lo siento, furioso, el tipo te mata.

2. Al llegar a una localidad, si te demoras un tiempo, aparece fulano y te mata.

PROCESO 1 - - AT (No. de loc)
TIME (tiempo) 1

RESPUESTAS - - AT (No. de loc)
TIMEOUT
MES 100
SCORE
TURNS
END

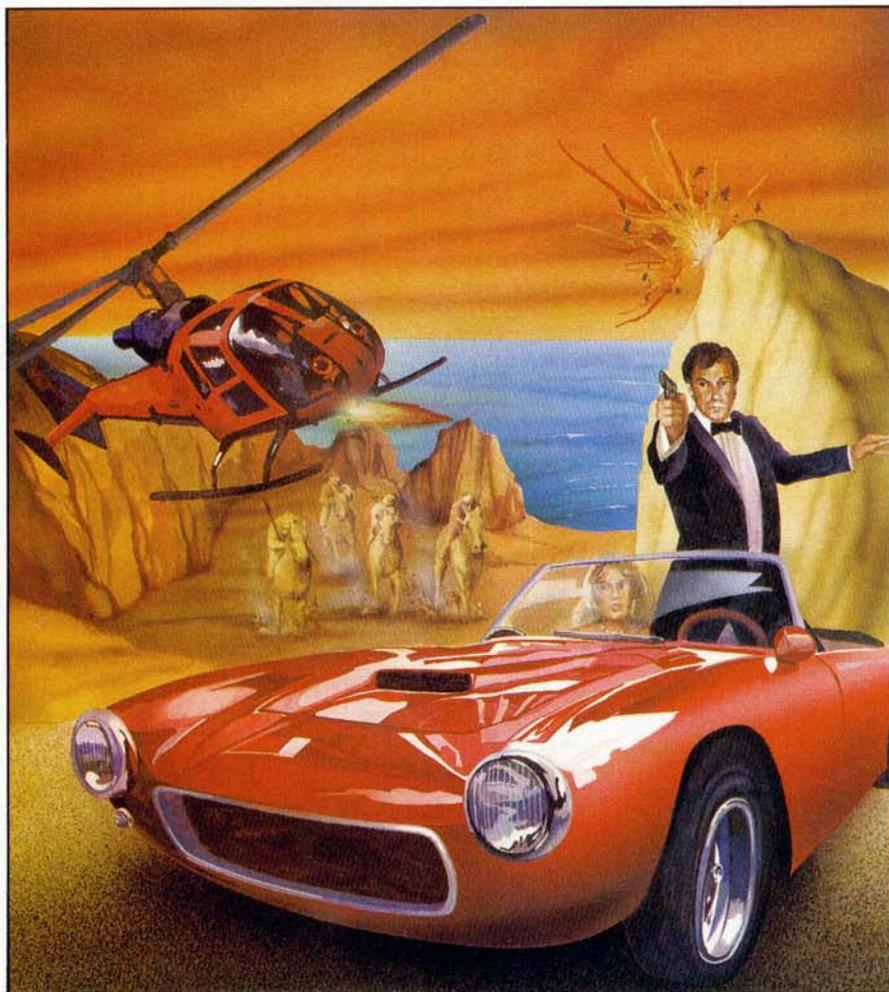
MENSAJE 100: Aparece el fiero fulano y te suicida.
Nota: Puedes poner el tiempo que quieras.



CONCURSO

«RAMILLETE DE AVENTURAS»

Hace dos años comparábamos nuestro mundo a una tierna ramita de inseguro crecimiento. El año pasado decíamos que el arbolito empezaba a crecer. Hoy, orgullosos, lo vemos florecer en todo su esplendor.



Uno de estos fuertes brotes ha sido propiciado por el CONCURSO convocado por MICROHOBBY y AVENTURAS A.D., con una cosecha de 93 producciones, cifra insólita, y por supuesto, completamente inesperada y que, como supondréis, alargará bastante la fase de selección.

Así como antes teníamos una sección dedicada a analizar los guiones de aventuras de otras casas, pasaremos desde ahora a cambiarla por el más cercano análisis de todos los guiones recibidos que merezcan la pena. Asimismo iremos comentando cualquier otra novedad que se vaya presentando en el acontecer del concurso.

Paralelamente, de la mano del

CAAD, CLUB DE AVENTURAS A.D. se ha puesto en marcha una BOLSA DE AVENTURAS, donde cualquier socio puede enviar sus trabajos para verlos publicados y vendidos entre los demás.

Estas dos nuevas fuentes de Aventuras son muy importantes y hay que tomarlas en lo que valen. Significan que hay en éste mismo momento en nuestro país, más de 100 personas que han tomado contacto directo con la creación de un tipo de juego que se considera minoritario.

No nos engañemos, hay aventuras de muy buena calidad y merecen todo nuestro apoyo. Es más, no nos cabe la menor duda de que de allí saldrán los futuros valores y que sobre

sus hombros descansa el futuro de género.

CONCURSO EN MARCHA

Veamos, de momento, los primeros guiones y empecemos a calibrar la imaginación de nuestros creadores.

Dr. JEKYLL vs Mr. HYDE

Autores: Jaime Alfonso Perez Moriano, Programa.

Juan Carlos Perez Walls, Gráficos.

Morbosoft, Sta. Cruz de Tenerife

Tema macabro, con tumbas y cementerios a porrón. La historia va de que el Dr. Jekyll solo sufrió un ataque de catalepsia cuando Mr. Hyde se envenenó y ahora hay que ayudarle a encontrar la manera de librarle de su extraño mal.

Se controlan dos personajes, el bueno de Jekyll, quien te obedece y el malo de Hyde que es bastante reblede. Con un cuidadoso uso de éstos dos personajes, se podrá resolver tal o cual problema.

También hay un límite de tiempo, la aventura empieza a las nueve de la mañana y a las doce de la noche, lo poco que queda del pobre Jekyll, desaparecerá y serás Hyde para siempre.

PALACE HOTEL

Autor: Carlos Garcia Paredes Ucerro, de Madrid

De detectives. Juegas en el papel de un botones de hotel que encuentra en una suite el cadaver de una mujer.

Debes buscar pistas, preguntar a los huéspedes, investigar para poder descubrir el arma del crimen, huellas dactilares, objeto del crimen y al final, trincar al asesino.

LA PUERTA

Autores: Alberto M. Barragán y Mario M. Cortina.

Drama familiar en dos partes. Siendo huérfano, tus tíos te acogieron, pero ahora han tenido otro hijo y ya no te quieren.

Aparte de eso, tu tío Iñaki se halla bastante majara y vive en los sótanos donde parece haber encontrado alguna forma de escapar de la realidad.

Para mayor pena, interviene el cán- cer y se carga al pobre Iñaki. Estás en sus funerales contemplando la gran herencia que te tocó: una cinta de ordenador donde te cuenta sus andanzas.

Ya en la segunda parte debes enfrentarte a las varias pruebas a que te somete el guardián, unas de cultura general, otras de honradez y una pu- ñetera adivinanza.

GALEN

Autor: Gerardo Oporto Jorin, de Santander.

Fantasia Tolkieniana.

Has vuelto a tierras donde tu fami- lia tuvo que huir hace 17 años, dejan- do a tu padre del cual no se supo na- da más.

Hay bosques, cascadas, gemas, un familiar ermitaño, un vagabundo, tem- bibles Orcos, la clásica caverna don- de hay que llevar la antorcha, un bru- jo, el espejo mágico, un típico acer- tijo para encontrar en cual de las puer- tas está el Rey Orco y cosas por el es- tilo.

La ayuda viene de las páginas de un extraño, pero indispensable Manual para Jóvenes Castores.

EL GATO CON BOTAS

Autor: Ignacio González-Cutre Coll
Gráficos: El Sr. González-Cutre (Pa- dre) De Murcia.

Como novedad, tiene música y efectos sonoros en muchas partes y una muy buena presentación.

Narra la historia del Gato con bot- as y del hijo del molinero (Marqués de Carabás) a quien debemos hacer rico y que se case con la princesa.

Y con esto acabamos la primera muestra de los guiones. Adios.

ANDRES R. SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

Continuando con el tema iniciado el pasado mes, seguimos en nuestro Rincón del Pasero analizando algunos rudimentos de los personajes semi-inteligentes.

MENSAJE 100: Aparece el fiero fulano y te suicida.

Nota: Puedes poner el tiempo que quieras.

3. Un personaje bueno que aparece y te dá un valioso objeto si llevas algo a cambio.

RESPUESTAS - - AT Locno.
CARRIED objno. 2 (el que él desea)
MESSAGE 100
SWAP 2 3 (Te lo cambia)
DONE

MENSAJE 100: El hada buena, al ver que llevas el (objeto que sea), te lo cambia por un (lo que sea) y desaparece con un suave «puff».

4. Rutina que permite varios personajes aparecer y desaparecer de una forma aparentemente aleatoria.

MENSAJES 1: El - está aquí.
2: El - ha llegado.
3: El - se dirige hacia
4: el norte.
5: el sur.
6: el este.
7: el oeste.
8: arriba.
9: abajo.

PROCESO 5 * * COPYFF 33 254
CLEAR 252
CLEAR 253
SAME 38 251
SET 252

PROCESO 5 S - CHANCE 35
LET 33 2
MOVE 251
SET 253
NOTZERO 252
MES 3
MESSAGE 5

E - ZERO 253
CHANCE 55
LET 33 3
MOVE 251
SET 253
NOTZERO 252
MES 3
MESSAGE 6

O - ZERO 253
CHANCE 45
LET 33 4
MOVE 251
SET 253

NOTZERO 252
MES 3
MESSAGE 7
N - ZERO 253
CHANCE 45
LET 33 5
MOVE 251
SET 253
NOTZERO 252
MES 3

ARRIBA - MESSAGE 4
ZERO 253
CHANCE 45
LET 33 11
MOVE 251
SET 253
NOTZERO 252
MES 3
MESSAGE 8

ABAJO - ZERO 252
CHANCE 20
LET 33 10
MOVE 251
SET 253
NOTZERO 252
MES 3
MESSAGE 9

- - COPYFF 254 33
SAME 38 251
NOTZERO 253
MESSAGE 2

PROCESO 1: - - SAME 38 (ver nota 2)
LET 51 (ver nota 1)
MESSAGE 1

PROCESO 2: - - LET 51 (ver nota 1)
COPYFF 251 (ver nota 2)
PROCESS 5
COPYFF 251 (ver nota 2)

(Estos procesos 1 y 2 se repiten para todos los personajes que quieras poner en tu juego.)

Nota 1: En los LET 51 hay que poner el número de objeto dado a cada personaje.

Nota 2: En los SAME y COPYFF hay que poner el número de bandera asignada a cada personaje.

Os ruego analiceis la anterior rutina pues los principios que utiliza son fundamentales para lograr un mejor entendimiento del P.A.W.

Por cierto: ¡Enviad vuestras rutinas! Si son de interés general, serán publicadas bajo vuestro nombre.



NOTICIAS DEL CONCURSO. CÓMO FUNCIONA Y CONSEJOS

Para todos aquellos que han preguntado ansiosamente sobre su aventura, damos un breve resumen de cómo está organizada la selección, al mismo tiempo que valiosos consejos sobre cómo presentar un trabajo.

DOCUMENTACIÓN ADECUADA

Todas, absolutamente todas las aventuras recibidas, se probarán, pero para ello es IMPRESCINDIBLE que el autor haya incluido un guión, un mapa y una solución paso a paso. Esto es muy importante y os recomiendo que lo hagáis siempre que enviéis un programa a evaluar.

Hay que ser un poco humildes y pensar que nadie está tan desocupado como para pasar unas semanas jugando vuestra maravillosa aventura sólo para ver si vale la pena o darle una puntuación.

Como prueba de que muchos piensan que no tenemos otra cosa que hacer que evaluar su aventura, comunico que de las 93 enviadas... ¡sólo 47 llevan algún tipo de guión, mapa o solución! El mes pasado hicimos 25 llamadas telefónicas a toda la geografía española pidiendo las piezas que faltaban, casi todos han respondido positivamente. Este mes haremos las otras 21 llamadas. Hay quien parece pensar que cuanto más misterioso y complicado nos lo ponga, más nos vá a gustar. Incluso bromean sobre ello con un «descúbralo si pueden», ¡Craso error! como pronto descubrirán ellos.

Así pues, primer consejo: claridad absoluta.

II-ESMERADA PRESENTACIÓN

Aunque no sea parte del juego en sí, es un factor muy importante. Pensad que es el primer contacto con quien ha de juzgar vuestro trabajo y que, generalmente, es un fiel reflejo de lo que vamos a encontrar dentro. En nuestro caso hemos recibido desde trabajos muy cuidados, con su caja, librito y varias copias; hasta los que vienen en un arrugado papel cuasiwater y a lápiz. Eso sin contar con los tres espabilados que sólo han mandado la cinta y el genio que no envió ni siquiera el nombre.

III-BIEN ENTERADOS

Leed bien la convocatoria.

Hemos recibido 2 comics pintados a mano sobre papel y una serie de dibujos sueltos para que NOSOTROS los montemos como aventura.

Son muy bonitos y están hechos con gracia, pero no es ese el tema convocado.

También alguien nos ha mandado una cinta llena de utilidades, no sabemos para qué.

IV-PRIMEROS SELECCIONADOS.

Las aventuras que se van a mirar cada mes, se publicarán en ésta sección, y el mes siguiente, diremos cuales han pasado a la próxima fase.

Así, el pasado mes analizamos 14 guiones, era el primer lote que pasaba a la fase de prueba real del juego en el ordenador, donde se intentaba tener un primer contacto con la aventura para ver si valía la pena.

De ellos han conseguido pasar a la fase de análisis más profundo las siguientes: Jekyll vs Hyde, de Morbosft. Palace Hotel, de Carlos García Paredes. Galen, de Gerardo Oporto. El Gato con Botas, de Ignacio González-Cutre. El Señor del Dragón, del grupo Creators Union. Memorias de un Hobbit, de Javier San José. Las Minas Perdidas, de Alvaro Mangado.

V- NUEVOS EXAMINADOS

Volvemos con nuestro importantísimo resumen de los guiones de las aventuras que vamos a mirar éste mes.

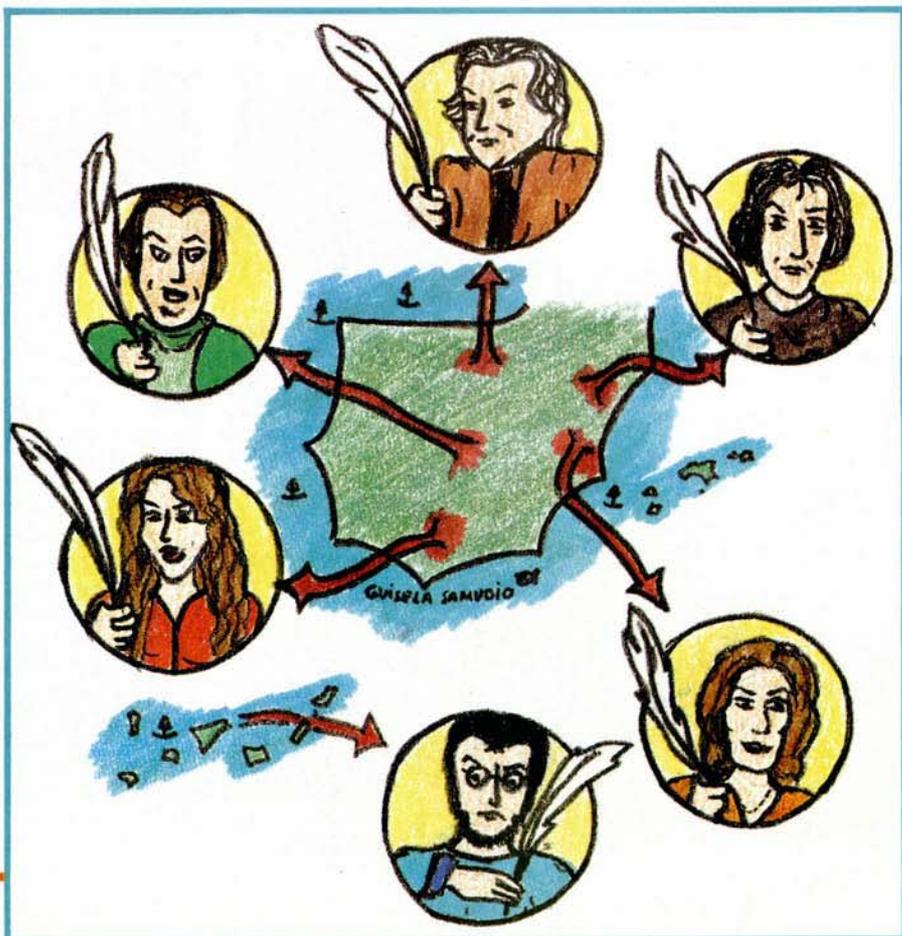
Importantísimo, porque el análisis general nos irá dando una muestra panorámica de los caminos y vericuetos por donde se mueve la inventiva de los aventureros españoles. Y ello es un fiel reflejo del tipo de juegos que desean los usuarios, porque, que duda cabe, cada creador ha sido alguna vez un jugador.

Yo definiría esta muestra de 93 creaciones, como un espejo que refleja el inconsciente de lo que intimamente cada uno siente que debe ser la aventura ideal. Pero, continuemos con los creadores.

LA DESTRUCCIÓN DE AMÉRICA

Autor: C. Badenas.

Eres un superladrón de guante blan-



co ya retirado y viviendo de sus ilícitas rentas, cuando un cambio de gobierno en los Estados Unidos hace que bloquéen tus cuentas y lo pierdas todo.

Como eres un sinvergüenza de tomo y lomo, decides destruir toda y robar algo, de las reservas de oro.

EL ANILLO

Autor: Juan Antonio Paz Salgado, de San Fernando, Cadiz.

Tiene la gran originalidad de que no eres un personaje, sino un objeto, más concretamente un anillo, puedes ser llevado, puesto, etc.

Lo único que puedes hacer para influir en los demás es brillar, variar el tamaño, examinar cosas y comunicarte con quien te lleve puesto.

FUGA DE BE-31

Autor: Francisco Bretones Castillo. Típica historia de supervivencia y escape en unas islas en las que has de enfrentarte a un puñetero robot que tira dardos y aprender a domesticar a una Orca.

METSYS

Autores: Juan José Mohedo Gatón y Juan Manuel Hernandez. Duo Soft Aventuras.

La acción transcurre en la Edad Media. Eres el hijo de un antiguo noble, quien debido a las malas artes de una tal Radjuna, lo ha perdido todo, quedando convertido en leñador.

Debes restituir la honra de tu familia, cargarte a Radjuna y, de paso, liberar a la maciza Ariadna.

EL DÍA DESPUÉS

Autor: Fran Morell e Gonzalez, de Vigo. Bolsoftware Communications Ltd.

Aventura de corte autonómico. La acción transcurre en Galicia, año 1936. Eres Xoan Xestoso Dopico, Vicesecretario General del Partido Galeguista y, debes salvar tu pellejo.

Pero antes debes entrar en contacto con el Secretario General y con otros diversos personajes, para que te ayuden en tu huida.

EL LIBRO NEGRO

Autor: Francisco-Xavier Morell Gonzalez. Year Zero Software, Sociedade por Acciões.

Eres un detective privado bastante tarado que debe recuperar un misterioso libro mágico en la paradisíaca Hawái. Para ello debes sortear laberintos y enfrentarte a exóticos rituales.

ENGENDRO

Autor: Jorge Durán Ponsa, de Barcelona.

Toda la ciudad ha sido aniquilada por un monstruoso ser que ha hecho de las alcantarillas su refugio. Tú has sobrevivido debido a ciertas particularidades sanguíneas que debes descubrir.

DIATMAR

Autor: Santiago Marquez Solís, de Madrid.

El típico mundo Tolkeniano. Resulta que los Demons están prisioneros y para poder liberarlos debes destruir Diatmar con las armas custodiadas por los Giblins y los Blonkis.

DON JUAN

Autor: Javier Rodriguez Parra, de Cádiz.

Basada en la obra de Zorrilla, pretende abarcar el período de cinco años en que no se sabe nada de D. Juan. Don Juan y su sirviente Ciutti, deben enfrentarse a las prevenidas gentes de un pueblo andaluz. Para ello hay que despistar al cargante alguacil, evitar al marido de doña Isabel, sortear un laberinto, vencer en duelo al pendençero D. Diego, ligarnos a la bella tabernera...

MIDNIGHT

Autor: Carlos Sisí, de la Cala del Moral, Málaga.

Despiertas después de haber sido golpeado en la cabezota. Estás en una siniestra mansión y a punto de convertirte en sabroso bocado vampiresco.

Debes liberarte y conseguir diversos objetos, o fabricarte otros, para poder librarte del horrendo Ser que yace en el sótano.

THE KILBURN ENCOUNTER

Autor: José María Enguita Gonzalez, de Gijón. S-P-C- Sociedad de Cazadores Pekineses.

Es un juego disparatado, hecho por los pacientes de un Psiquiático y que se desarrolla en una ciudad inglesa.

Hay palabras mágicas para teletransportarnos y obtener dinero y debemos visitar varios lugares muy conocidos, como el Albert Memorial Hall, conocer a los miembros de la Orquesta Filarmónica de Berlín o a los forofos del Manchester United e incluso acabar con un enormemente peli-groso conejo asesino.

OLIMPO EN GUERRA

Autor: Eduardo José Villalobos, de Valladolid.

Aventura mitológica en que la diosa griega Atenea ha sido desplazada en el tiempo por otros dioses extraños. Debe encontrar sus tres armas y su lechuga y luego llegar hasta el Partenón donde debe derrotar a los horribles monstruos que ahora lo habitan.

MUNDO FANTÁSTICO

Autores: Juan José y Fco. Jesús Diaz Tellez, de Málaga. D.T. SOFT.

Influenciado por la Historia Intermisible. Las fuerzas del Mal se han aliado y han conseguido acabar con el mundo de la Fantasía.

Sólo uno de los guardianes del trono resiste y espera la llegada del héroe (tú), que libere el lugar de las malvadas criaturas.

EL VIEJO ARCHIVERO

Autor: Jorge Louzao Penalva, de Ponferrada. Level 10.

Una especie de mezcla de Aventura Original con el Viejo Archivero. Hay una caverna que lleva a unas catacumbas donde hay que liberar a los programadores y grafistas de A.D.

Es imprescindible no soltar a Hebi-lla de Calatayud porque se come todo lo que le pongan por delante, visitar al engendro del Yiepp y darle al Viejo un importante papiro.

En el próximo capítulo más.

ANDRES RIFI SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

1-Para todos aquellos que deseen estudiar métodos de programación y aprender varios trucos del oficio, nada mejor que el tener acceso a la base de datos de la aventura SUPERVIVENCIA-EL FIRFUCIO, que publicamos en el cassette del número 189.

He aquí que, de la mano del director del CAAD, Club de Aventuras A. D., Juan Muñoz, nos llega ésta interesana aportación de uno de los socios, Javier San José.

Carga el BASIC y para el programa. Haz un BREAK. Pon en la línea 20 un STOP o quita elUSR más aba-

jo. Haz un RUN para cargar el Código Máquina. Guárdalos con SAVE «FIRFUCIO A» CODE 37632,27903 SAVE «FIRFUCIO B» CODE 65535,1

Tendrás listo el programa para revisarlo a fondo o quitar el pesado TIMEOUT propagandístico.

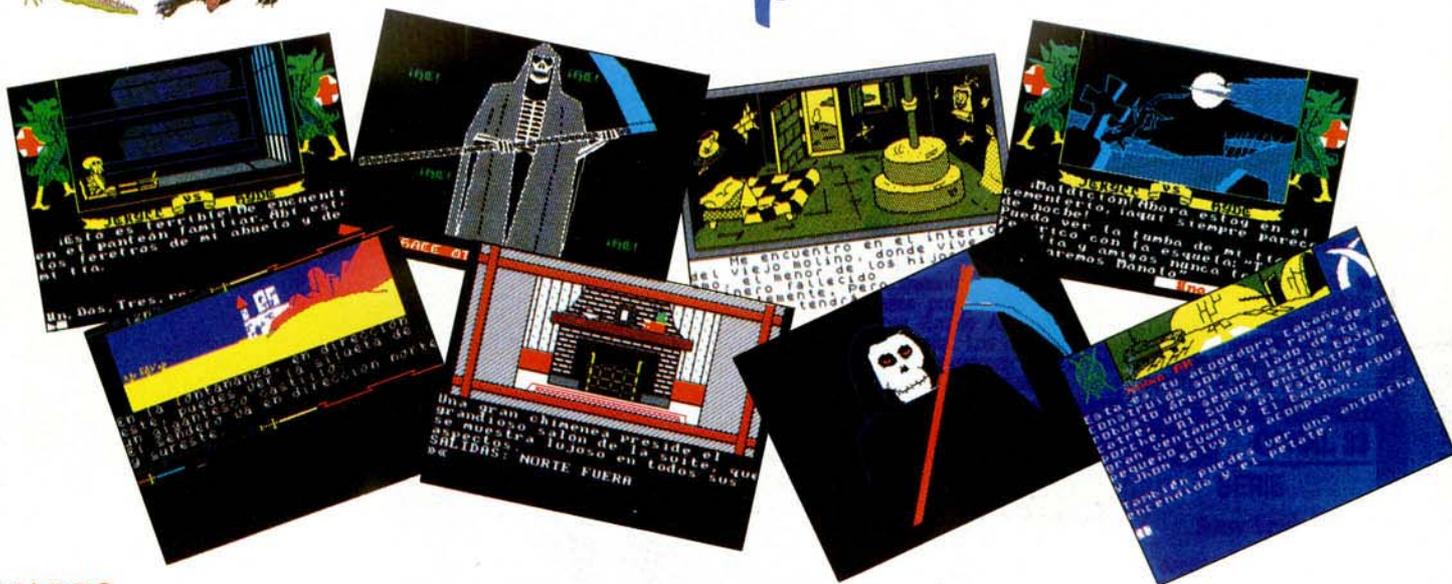
2-Informamos que ya está a la venta la tan pedida versión PLUS 3 del P.A.W.S. Los que tenían la versión de cassette, pueden cambiarla por un módico precio.

ANDRES RUFO SAMUDIO - 1990



GUIONES

Más resultados para el concurso



HADES

Autor: Antonio Baena Sánchez, de Cádiz.

Tema Mitológico. Revive en parte la aventuras de Ulises, aunque con algunos cambios. Eres Creteo y vas hacia la isla de Circe con tu amigo Antinoo. Hay centauros que curan para ganar el favor de Asclepio (dios de la medicina).

La segunda parte transcurre en varias otras islas: Calipso, Paros, etc. Encontramos esfinges, arpías, sibilas, Medusa, etc. y, al final, debemos ir al mismísimo Hades donde hay que liberar a Danae.

EL SEÑOR DEL DRAGÓN

Autor: José Coletes Caubet, de Lérida.

Grupo Creators Union.

De magia y Fantasía Tolkieniana. El mundo está en guerra y hay lucha entre el Bien y el Mal. Los Elfos se retiran a los bosques en espera del Señor del Dragón, (tú, por supuesto). Pero resulta que aún no tienes ni siquiera un triste dragón para montar, debes encontrarlo primero.

COMO LA VIDA MISMA (O PARECIDO)

Autor: Asier Burgaleta, de Donostia, Guipuzcoa

Fantasía Ficción. Resulta que estás en tu casa tan tranquilo cuando empiezas a notar que el ambiente está algo así como «rarito» y es que se es-

tá formando un pasadizo que te transporta a otro mundo de pesadilla, siendo tu objetivo el volver a casa.

RAINBOW WARRIORS

Autores: Diego Cadenas Roibal, programa. José Ma. Cadenas Roibal, gráficos.

Copyright: Red Wolf de Cartagena
Del tipo ecologista. Alegato sobre la injusticia de los hombres para con los animales. Tú eres uno de los ecologistas y debes, tal como hacia Brigitte Bardot, salvar a las crías de focas. La acción transcurre en la Antártida, entre el hielo y el mar.

MEMORIAS DE UN HOBBIT

Autor: Javier San José, Miranda del Ebro, Burgos.

Tipo UltraTolkieniano. Disuelta ya la Comunidad del Anillo, todo el equipo zarpa hacia tierras lejanas. Pasan los años, la vida sigue, unos nacen y otros, como Bilbo, mueren.

En el funeral de Bilbo aparece una maligna bestia que se lleva a Galadriel. Por supuesto, debes guiar al grupo de Hobbits a rescatar a tan preciada dama.

LA AVENTURA DEL HACKER

Autor: Juan Alonso Expósito Escrig, de Sagunto, Valencia.

Aquí tenéis pantallas de algunos programas participantes en el concurso. Como véis, en general tienen muy buena pinta.

Se trata de las aventuras de un ladrón (Hacker es el que irrumpe dentro de un ordenador o red de ordenadores, desde su propia casa), que intenta entrar en el edificio de la compañía Software S.A. para robar un programa que todavía no ha salido a la venta.

Lleva para su fechoría, sólo una cinta virgen y una ganzúa: pero confía en su habilidad para sacar partido de cualquier otro objeto que encuentre en el edificio.

JUANITO EN BUSCA DE SU BALONCITO

Autores: A. S. «Tony Dollar» Pelaez Barcelo, genio del grupo. Alfonso «Chinquete» Pérez Martínez, mensajes. Carlos «Rulos» Peña Hortal, dibujante. David «Empollón» Pérez Martínez, grafista.

Grupo 3PSOFT

Tema humorístico. Se trata de un pobre niño que sale a la calle a jugar al fútbol, pero que es asaltado por Maco Mullo, el matón del barrio. Deberá recuperarlo. A lo largo de su aventura se encuentra con varios PBI (Personajes Brutalmente Inteligentes), que le ayudan o le frenan.

EL ESPACIO MALIGNO

Autor: Daniel Pérez Espinosa, Getafe, Madrid.

Tema Magia Fantasía. Muy parecido al de la Historia Interminable. Resulta que el malvado brujo de turno ha escapado y trama venganza contra el Reino Fantástico, robando a su Rey y enviando las fuerzas del Mal contra la Tierra.

Precisamente esas fuerzas son el Espacio Maligno que tú y tu amigo elfo debéis vencer. Para ello debéis conseguir que te den la Pócima Antimaligna, la Corona Psicotantánica, la Esfera de la Vida, etc.

LAS MINAS PERDIDAS

Autor: Alvaro Mangado Cruz, de Pamplona

Eres un gran cazador que vuelve de lo que considera su última expedición en África.

Pero resulta que dos aristócratas te contratan para seguir el rastro de otro explorador que se perdió buscando las minas del Rey Solomón.

En tu travesía por la selva encontrarás todo tipo de fieras y tribus salvajes.

Luego te espera otra región mucho más seca: el desierto.

MÁS RESULTADOS PARA EL CONCURSO

El siguiente grupo de aventuras pasa a unirse con las seleccionadas anteriormente:

La Destrucción de América, de C. Bádenas.

Mundo Fantástico, de D.T. Soft (Hnos. Diaz Tellez).

Olimpo en Guerra, de Edo. José Villalobos.

El libro Negro, de Year Zero Soft.

Don Juan, de J. Rodríguez Parra.

Diatmar, de S. Marqués Solís.

Seguiremos informando.

ANDRÉS REPELENTE SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

1-UN SUSTO PARA LOS GROSEROS

Nada mejor para hacer escarmentar a los aventureros maleducados que ésta rutina que simula un reset como respuesta a un insulto.

Tabla de Respuestas

Insulto	Insulto
	CLS
	PRINTAT 10 0
	MESSAGE 1
	ANYKEY
	BORDER 7
	PAPER 7
	CLS
	PAUSE 20
	PAPER 0
	CLS
	PAUSE 50
	PAPER 7
	CLS
	PRINTAT 20 0
	MESSAGE 2
	PAUSE 200
	PAPER 0
	BORDER 0
	CLS
	MESSAGE 3
	ANYKEY
	DESC
	DONE

Mensajes:

1- ¡Te lo has buscado!

2- (C) 1982 Siclair Research Ltd.

3- Jié, Jié, Te doy otra oportunidad.

2-SALIDAS SECRETAS

No debes poner la salida en la tabla de conexiones, puesto que sólo debe permitirse el paso si el jugador hace la acción adecuada.

En nuestro caso sería apretar un oculto botón que se supone estaba detrás de un armario que ya has separado de la pared Este.

Tabla de Respuestas:

Apretar Botón	AT (No. de Localidad)
	SET 200
	MESSAGE X
	DONE
Este	- AT (No. de Localidad)
	NOTZERO 200
	GOTO (donde quieras)
	DESC
	DONE

Mensajes:

X: Un panel se desliza dejando ver una oscura entrada.

3-CLAVE DE PROTECCIÓN

La manera más simple de poner un sistema de clave para una segunda parte o para iniciar un juego es usando * * para que la entrada quede al inicio de la Tabla de Respuestas.

Define la Palabra Clave como un verbo. (En éste caso 100).

```
* * EQ 33 100
* * SET 200
* * OK
* * ZERO 200
* * MESSAGE X
* * DONE
```

Mensajes:

X : Clave Inválida.

4-UNA ORDEN SALVADORA

La siguiente es una utilísima rutina, además es corta y fácil de instalar. Debe ponerse si en tu aventura has puesto sitios en los que el jugador se pueda quedar encerrado y le espere una triste suerte. P. E., una cárcel o un baúl donde te has metido.

Entonces se le dá al aventurero una oportunidad de poder volver a la localidad anterior si teclea la palabra mágica. Por supuesto que para encontrar dicha palabra habrá tenido que hacer alguna otra cosa, así que unos la sabrán y otros no. En nuestro caso la palabra es: Libertad.

Tabla de Respuestas:

```
Libertad - COPYFF 244 38
          COPYFF 245 244
          DESC
- - MOVE 38
          COPYFF 245 244
          COPYFF 38 245
          DESC
```

Como explicación: Hacer la última localidad la localidad actual.

Hacer la previa localidad actual la nueva última localidad.

Describir la localidad.

Movida si existe salida.

Hacer la última localidad la localidad actual.

Guardar la nueva localidad actual.

Describir la nueva localidad.

Así la bandera 245 es una mera copia de la 38 y se usa como bandera de trabajo. Cuando el jugador se mueve la 245 se copia en la 244 y la nueva localidad se copia a la 245.

Al teclear «Libertad», o lo que sea, se copia la 244 a la 38 y el contenido de la localidad actual se copia en la 244 que se describe.



«BREVIARIO BÁSICO DEL AVENTURERO SAGAZ»

El auge de nuestro mundo aventurero y la llegada a él de cientos de nuevos aprendices nos ha decidido a reiniciarnos en la labor educadora. Hoy empezamos este manual altamente recomendado tanto a los veteranos como a los novatos.

Para muchos, las aventuras son algo muy complicado, algo que juegan «a trancas y barrancas» y a lo que no le acaban de «coger el gusto» por las múltiples dificultades que encuentran.

Ello se debe a que hay un montón de cosas que los viejos aventureros y los creadores de aventuras, (que casi siempre antes han sido buenos jugadores), «ya dan por sabido».

Y es que es imposible disfrutar de algo que no se conoce bien; si aún estamos en una fase en la que no tenemos muy claro lo que hay que hacer, ni «de qué va la cosa», no podremos concentrarnos en los elementos esenciales de la aventura.

Muchas de las preguntas o quejas que recibimos, son debidas a que no

se dominan estos principios básicos.

Es imprescindible haber superado esa primera fase de desconocimiento, (yo lo llamaría de «no familiaridad»), para poder acceder a la fase real de la aventura, donde uno ya se ilusiona jugando, porque domina automáticamente su entorno y se puede dedicar a resolver los problemas y misterios que el creador ha preparado para nuestro divertimento.

NUEVOS NOVATOS

Trás dos años dedicados a impulsar éste tipo de juego, en ésta y en nuestra sección hermana del Viejo Archivero, podemos hacer un balance.

Por supuesto es positivo, la afición aumenta, pero está dividida en dos amplios grupos.

Unos, que ya no recuerdan sus primeros balbuceos, pueden considerarse «maestros». Se nota en sus preguntas, muy concretas y dirigidas hacia problemas bastante complicados. Son los que «de veras» gozan de una aventura y las exigen cada vez más complicadas y completas.

Otros, por los que sentimos un especial cariño, son todos los recién llegados. Aún no están a gusto en éste mundo, se mantienen en él a base de una gran moral. Sus preguntas son del tipo de «¿qué tengo que hacer en ésta parte?», «¿cómo se le habla a un personaje?», «¿cómo hago para que mi mapa no sea un lío?». Yo los admiro, admiro su tesón y admiro su aguante. Pero reconozco que es urgente que aprendan los rudimentos

CONCURSO

CONCURNOTICIAS

Del sufrido Juanjo Muñoz nos llegan noticias de que otras 20 aventuras han sido visionadas. Han superado la prueba las siguientes:

METSYS, MIDNIGHT y EL ANILLO, de las cuales ya hablamos en el número 201.

PIRAMIDE, de David Elr Arnau y Eduardo Heras Magriñá, Barcelona.

Resulta que una pirámide del temible faraón Lo Va Amón ha sido descubierta a las orillas del Nilo. Tú, gran arqueólogo, debes entrar y descubrir la fastuosa cámara mortuoria. ¡Que la fuerza del escarabajo pelotero te acom-

pañe! Por cierto, no trae gráficos.

EXCALIBUR, de José Damián de la Flor San Vicente, Barcelona.

La mágica espada del Rey Arturo ha desaparecido y todos los caballeros se han ido en su búsqueda. Tú, cómo no, humilde labrador, te has atrevido a partir también en busca de tan preciado objeto. Para ello, claro está, debes enfrentarte contra los más osados caballeros.

SHERIFF, de Antonio de Haro León, Barcelona.

Eres el Sheriff de una localidad del Salvaje Oeste, debes cuidar del pueblo, defenderlo de atracos, enfrentarte en mortal duelo con el malo de turno y, en una hipotética segunda parte,

rescatar un botín de manos de los forajidos. Todo ello vigilado por la Comisión de Pacíficos Vecinos, que cuidará de que no te pases.

PERSECUCIÓN EN AUSTRALIA, de Rafael Vico Costa, Madrid.

Eres un arqueólogo en busca de huesos prehumanos que, por fin, encuentra un valioso esqueleto y está a punto de empacarlo hacia New York. Pero llega el remalo del Brett, y te desesqueleta. ¡Hay que recuperarlo!

PON UNA TARANTULA EN TU VIDA, de Leonardo Cocaña Galán, Palma de Mallorca. Nosequesoft.

No envía guión. Pero me dice Juanjo que va de que eres un aprendiz de mago y para pasar el examen final debes encontrar la extraña araña KULPE LUT.



METSYS



MIDNIGHT



SHERIFF



EXCALIBUR



TARANTULA

para que puedan acompañarnos con soltura en nuestras andanzas por estos mágicos mundos.

Porque es evidente que acabarán por abandonarnos si aún andan por ahí preocupados por lo más esencial, sin examinar cosas, sin saber cuándo esconderse, etc.

A ellos va dirigido este cursillo: pero estoy seguro de que muchos de los llamados «veteranos» encontrarán también bastantes cosillas importantes.

LA PRIMERA AVENTURA

Indudablemente, la decisión de meterte en uno de esos mundos habrá llegado a través de un amigo, o de la publicidad, o de una crítica interesante o incluso por haberte picado la curiosidad al leer esta sección.

En el mercado anglosajón el espectro es amplio. En nuestro país la oferta es más reducida pero esperamos que con el advenimiento de las bolsas de aventuras y de alguna que otra compañía pequeña, esto se amplíe y diversifique.

Pero el juego que hayas escogido o te hayan recomendado no tiene ahora importancia. Lo que es seguro es que en él habrá una meta final, muchas veces alcanzable por medio del triunfo en varias metas secundarias.

Y que acabarlo te requerirá muchos

días de exploración y de ir descubriendo cada vez nuevas localidades o personajes, así como de resolver los muchos acertijos o problemitas que son la médula de toda aventura.

El período de exploración es esencial para el disfrute de un juego. Normalmente el «apresurao» que se lanza en plan kamikaze, sin tener muy claro lo que va a hacer, es posible que abandone el «género», con una errónea mala impresión.

Hay que ser pacientes y dedicar un tiempo a familiarizarse con el entorno. Además, de la mano de ésta «ociosa» exploración vendrán muchos descubrimientos que ya más adelante, y metido en materia, quizá hubieras pasado por alto.

Es el momento también de empezar a hacer un mapa listando todas las salidas y los objetos que encuentres. No me cansaré de repetirlo.

Tiempo es también de abrir los objetos e intentar sacar de ellos lo que haya dentro, o de manipularlos para ver qué hacen, pero todo ello sin entrar en profundidades.

Examínalo todo, los decorados, etc. Encontrarás misteriosas puertas, curiosos armarios, impasables abismos, sospechosos cuadros y paredes. Bien, apúntalo todo y de momento déjalo como está.

Oportunidad tienes ahora de enta-

blar algún tipo de relación con los personajes, si los hay. Ver cómo se comportan, anotar sus posibles reacciones, ver si serán amigables o peligrosos, etc.

El texto es al alma de una aventura, estudia las posibles claves ocultas. Adquiere la sana costumbre de releer las descripciones cada vez que entres de nuevo a una localidad.

Dedica un tiempo a estudiar los gráficos. Es momento de decidir si están allí sólo para adorno o forman parte del juego. Si crees que están relacionados con la trama, entonces apunta las cosas que en ellos te han llamado la atención.

En resumen, insisto, compórtate tal como lo harías en la vida real: intentando conocer tu entorno antes de actuar.

RECAPITULANDO

Ahora apaga el ordenador. Siéntate cómodamente con tu bebida preferida y estudia tus anotaciones, recompón tu enredado mapa y decide cuáles son los principales problemas y cómo los vas a intentar resolver.

Ahora estás «disfrutando» de una aventura, antes, con perdón, estabas «padeciéndola». (Y no sé cómo lo aguantabas).

ANDRÉS ROJILLO SAMUDIO - 1990

El Rincón del Parsero

Es muy alentador observar como este pequeño rincón va tomando vida propia y expandiéndose hasta llegar a ocupar toda una habitación.

Hoy presentamos dos aportaciones de los lectores esperando que el ejemplo cunda y cada vez enviéis rutinas o mejoréis las ya publicadas.

NOTA: Las rutinas se han dejado tal cual las han enviado sus creadores, si hay errores o maneras más eficaces de ejecutar la misma acción, os toca a vosotros decirlo.

SALIDAS MEJORADAS

Enviada por Luis F. Sánchez Palacios, de Ciudad Real.

Ventajas: si el jugador teclea una dirección errónea, además de decirselo, les recuerda las que hay. Si no hay salidas, también se le informa.

Tabla de Resupuestas:

Salidas	-	PROCESS 3,
-	*	LT 33 15, MOVE 38, DESC
-	-	LT 33 15, SSMESS 7, PROCESS 3, DONE
Procesos 3		
*	*	COPYFF 38 100, LET 33 13, MOVE 100, ADD 100 101, NOTZERO 120, SET 16, ST 22
*	*	Igual excepto: LET 33 2, SET 17
*	*	Igual excepto: LET 33 3, SET 18
*	*	Igual excepto: LET 33 4, SET 19
*	*	Igual excepto: LET 33 9, SET 20
*	*	Igual excepto: LET 33 10, SET 21
-	-	ZERO 22, MES 7, DONE
-	-	MES 0, CLAR 22
-	-	NOTZERO 16, MES 4, CLEAR 16
-	-	NOTZERO 17, MES 1, CLEAR 17

-	-	NOTZERO 18, MES 2, CLEAR 18
-	-	NOTZERO 19, MES 3, CLEAR 19
-	-	NOTZERO 20, MES 5, CLEAR 20
-	-	NOTZERO 21, MES 6, CLEAR 21
-	-	SYSMESS 20

Procesos 1

SALID - NOTAT 0 (y cualquier otra excepción donde no queramos que aparezcan las alidas) PROCESS 3

Mensajes

0: Salidas visibles:

1 a 6, todas las salidas

7: No hay ninguna salida visible.

Vocabulario: Por supuesto poner todas las salidas y sinónimos. Subir y bajar son nombres convertibles a verbos para que el intérprete entienda «IR ARRIBA».

PASOS SONOROS

Un ANÓNIMO que insiste en que «no te voy a decir quién soy y además la carta no te la mando desde mi ciudad natal» (¡Oiggs! qué terrible suspense, no sé si podré dormir esta semana), que se hace llamar GUMP y se describe como «pequeño ser decrepito, pero más ágil y salido de lo que tu mente pueda imaginar», envía una rutinilla que dice «crea mucho ambiente».

Procesos 1

NOTSAME 38 200 (comprueba que no es una redescrición), COPYFF 38 200 (copia el número de la nueva localidad) BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32, PAUSE 25, BEEP 3 35, BEEP 3 30, BEEP 3 32.

ANDRÉS RAMBO SAMUDIO - 1990



CÓMO AFRONTAR LOS PROBLEMAS

El mes pasado nos quedamos en el momento que, después de tus primeras incursiones, habías apagado el ordenador para reposar y recapitular sobre lo descubierto. Hoy continuamos con la forma de afrontar con garantías de éxito los problemas de una aventura.

Si todo lo dicho en el número anterior has hecho, ha llegado el momento en el cual, ¡por fin!, habrás comenzado a sentirte a gusto en tu nuevo mundo.

Ahora es cuando, sabiendo por dónde te mueves y lo que hay que esperar en la mayoría de los sitios, puedes dedicarte a resolver los retorcidos problemas con los que sin duda habrá sembrado el creador su peligroso mundo.

TENEMOS PROBLEMAS

Los tipos de problemas son tantos que su clasificación sería tediosa. Pero como forman parte de una aventura, vamos a generalizar un poco y a estudiar los más frecuentes tipos de aventuras completas.

Como el ajedrez, las aperturas y los finales suelen tener una pauta predefinida, pero en el medio juego, donde están la mayoría de los más sazonados problemas, la cosa se enreda y es donde están las mayores diferencias.

Está la aventura de Desarrollo Lineal, una de las más difíciles y frustrantes, porque si no asocias el objeto exacto con el problema exacto, hasta ahí llegaste.

Por otra parte, la aventura de Desarrollo Alternativo es la más común. Aquí se sigue una corriente central bastante firme, pero hay unas subsecciones que se pueden resolver en



cualquier orden.

La aventura de Desarrollo Múltiple, es muy poco frecuente, por ser muy difícil de hacer. En ella, el orden en que se actúa no importa; si se hacen las cosas correctamente, al final todo encajará y tendremos la solución.

UN EJEMPLO PRINCIPESCO

Para aclarar las ideas, veamos un ejemplo. Supongamos que tu misión es salvar a una princesa (Si, todavía hay muchas aventuras de ese tipo).

Después de explorar un poco, encuentras una fórmula mágica que te hará volar cuando la leas.

Continúas y llegas a un sitio donde estás bloqueado por tres partes. A un lado hay un codicioso enano que te pide un objeto para dejarte pasar a lo que parece ser un oscuro corredor, por otro lado hay una puerta ce-

rrada y por un tercero, un profundo abismo en cuyo fondo alcanzas a ver una espada y una moneda.

Bien, una de las soluciones sería leer el encantamiento para volar hasta el fondo del abismo, allí encontrarías la espada y la moneda, volver al enano y darle la moneda para que te deje paso, entrar en el corredor y allí encontrar una llave que te permitiría abrir la puerta y rescatar a la ociosa princesa.

Pero otra solución, sería darle al enano la fórmula mágica, ante tan maravilloso regalo, el tío te daría una cuerda, con ella bajar al abismo, allí coger la espada y explorar el sitio a fondo para encontrar un raja que lleva a una escalera. La escalera está custodiada por un fiero ogro que hay que matar con la espada y seguir subiendo hasta llegar, por otra entrada, a las habitaciones de la tonta princesa.

Como argumento, es francamente malo y apesta, pero nos sirve para ilustrar que hay más de una forma de resolver una aventura (o de rescatar una princesa).

En cuanto a cuál de las dos formas es mejor; no tiene importancia si sólo se trata de acabar el juego. Ahora, si lo que quieres es obtener una máxima puntuación, sospecho que con la muerte del ogro lograrás más puntos. Pero esto, claro está, depende del criterio de creador.

EMBALAJE

Lo primero que llama la atención en casi todas las últimas aventuras es que se ha prestado un especial cuidado a las instrucciones. Suelen ser extensas y detalladas, incluir mapas, resúmenes y a veces tablas completas y diccionarios.

Pués bien, quien se crea que todo eso es puro adorno, está abocado al fracaso. Es fundamental leerlo todo e investigarlo todo, porque al contrario que un arcade, donde lo importante es saber cuáles son los mandos que mueven al personaje, en éste tipo de juegos el conocer la meta final y las metas intermedias representa la diferencia entre jugar disfrutando y jugar despistado.

También, cada vez más, se está incluyendo entre la información externa a la aventura, claves importantes para el programa y, a veces, información sin la cual no se puede acabar el juego.

Así pues, el perder unos minutos revisando todo lo que acompaña al juego nos ahorrará posteriores horas de despiste.

CONGELANDO EL TIEMPO

Aparte del juego en sí, hay otras órdenes que debes usar con frecuencia en tu peregrinar por esos mundos si no quieres acabar cayendo en las múltiples trampas que en ellos hay, o si no quieres acabar alucinado por jugar continuamente y de un solo tirón toda una aventura completa.

Me refiero a que existen medios, generalmente infrausados, de tomar una instantánea de tu vida en ese mundo, congelarla y enlazarla, para posterior-

mente revivir en similares circunstancias si el desastre ataca.

Cada aventura tiene sus órdenes específicas para estas acciones; generalmente serán del tipo de: GUARDAR, ALMACENAR, GRABAR, RECUPERAR, SALVAR, etc., aunque últimamente se va imponiendo el archiconocido SAVE/LOAD anglosajón para evitar confusiones con acciones que puedas ejecutar dentro del juego mismo.

Por ejemplo, es perfectamente posible «guardar» cosas en el juego, lo que se prestaría a confusión con el comando GUARDAR tu situación.

Como este breviario es para el absoluto novato, me atrevo a recordaros que hay que tener a mano una cinta o un disco formateado, no sea que se dé el caso de que hayas hecho tu instantánea y no tengas el soporte adecuado.

También a riesgo de pecar de redundante: no olvidéis marcar la cinta o el disco. Pero no pongáis sólo el nombre de la aventura; sino que debes especificar que son posiciones. Lo digo porque he visto a algunos confundir el disco o la cinta donde tienen las instantáneas con el de la propia aventura. Y es que de todo hay en la viña del Señor.

Aparte de lo anterior, toda aventura debe tener una manera de guardar tu instantánea en la memoria del ordenador, para poder recuperarla sin tanto lío. Usa pues el RAMSAVE.

Primera ley: Siempre que llegues a un lugar donde hay que tomar una audaz decisión, o donde sospeches que hay un peligro, haz un SAVE a RAM.

Segunda ley: Cada media hora de juego, haz un SAVE a soporte externo.

Por cierto, supongo que los etiquetarás claramente y, en una lista aparte, harás una referencia a las circunstancias del momento. Nada más frustrante que tener una colección de diapositivas sin saber a que momento y lugar corresponde cada una.

REVIVIENDO

Si has muerto o deseas continuar al día siguiente tu partida, basta con un LOAD, o su sinónimo, para volver al

lugar exacto donde estabas, con los mismos objetos que tenías y los mismos problemas resueltos: ¡Si la vida fuera así!

CONVERSACIÓN MENTE-CHIP

La forma de comunicarte con el programa puede ser de varias formas, dependiendo del tipo de juego.

En las aventuras clásicas, el mismo programa te preguntaba qué pensabas hacer y te dejaba una señal (.), a veces parpadeante, indicándote que allí debías teclear tu orden.

Luego esa señal evolucionó a toda clase de figuritas o se suprimió del todo, dando por sentado que el jugador conocía las reglas.

También se han usado otros tipos de dar tu orden, desde iconos, que son unos dibujitos donde se da un esquema de la acción hasta diferentes tipos de menús, unos siempre fijos y otros variables.

¡ADIÓS!

Pero supongamos que, después de largas horas de juego, has decidido que ya tienes bastante de aventuras de una sentada y quieres poner a descansar mente, ojos, dedos y pompis; entonces, si has avanzado mucho, primero haz una SAVE, y si no pasarás directamente al adiós final.

El abandonar parece ser más difícil para unos que para otros. Hay quien, al primer problemita, se desanima y se las pira, y hay en cambio quien se encabota y no se toma el merecido descanso.

Pero de una forma u otra, es probable que el creador te obsequie con alguna puya acerca de tu valor antes de dejarte abandonar su mundo. Tómalo con filosofía, el pobre también tiene que divertirse.

De momento, nosotros también abandonamos éste nuestro breviario de cada día y os emplazamos el próximo número donde continuaremos profundizando en las interioridades de las aventuras.

Andrés Rebombón Samudio

No, no nos hemos olvidado de nuestro concurso de aventuras. Seguimos analizando profundamente vuestros programas. Permaneced atentos.

El Rincón del Parsero

De la mano de Francisco Martín Vida, de Granada, nos llega lo que él llama «su granito de arena» y que es en realidad una manera de hacer un inventario.

Mensajes del sistema:

9-tienes

10-tienes puesto

11-no tienes nada

Proceso X

X es el número de un Proceso distinto de 1 y 2, y el mismo en las dos veces que aparece en la rutina.

I * CLEAR 11 DOALL 253
I - PLUS 11 1 DONE

Respuestas

I * CLEAR 44 PROCESS X NOTZERO 1 SYSMESS
9 LISTAT 254

I * NOTZERO 11 SYSMESS 10 LISTAT 253

I - ZERO 1 ZERO 11 SYSMESS 11

I - DONE

ANDRÉS RETRETE SAMUDIO - 1990



LA EXPLORIENCIA ES LA MADRE DE LA CIENCIA

Si pensamos que en cada juego nos vamos a encontrar en un lugar peligroso y extraño, con sus propias leyes y reglas y desconociendo totalmente, o casi, lo que nos rodea, es natural que una gran parte de cualquier aventura se base en la exploración.

Lo primero que hay que hacer es explorar atentamente ese nuevo mundo y ver (y anotar), dónde se puede ir, qué cosas parecen interesantes, recoger objetos que sean cogibles y tocarlos todo de todas las maneras posibles.

Y aquí encontramos la primera gran diferencia entre el jugador experimentado y el ocasional «aficionadillo». Se nota a la legua, por lo menos lo notamos los que sabemos de qué va el rollo.

El aficionadillo quiere acabar de una vez el juego y si encuentra alguna dificultad o complicación, sea un laberinto, algo que no entiende o algún bloqueo, revierte a su mentalidad de arcade y califica el juego de «injugable», cuando para el jugador avezado, esto es precisamente la esencia de la cuestión.

Nunca insistiré lo bastante en que en las aventuras, como en la vida, la gran recompensa no es la meta final, sino que la mayor parte de la diversión está en el camino.

Así pues, alejemos de nuestro ánimo esa actitud derrotista y dediquémonos, en estos primeros compases, a revolverlo todo hasta encontrar esa «chispa» que hace encajar todas las cosas y que veamos como «obvio» lo que antes era «imposible».

Juguemos y examinemos todos los objetos de arriba a abajo, abramos cada los cajón y examinemos dentro (y dentro de cualquier cosa que encontremos dentro de ellos), pongamos patas arriba sillas y otros muebles, abramos todas las puertas, empujemos cada botón y tiremos de cada cuerda que encontremos.

Hecho lo cual quizá tengamos una leve idea de cuáles van a ser los problemas iniciales y andaremos ridículamente cargados con un montón de objetos aparentemente estúpidos, pero eso no quiere decir que sepamos muy claro de qué va todo el rollo.

Repito, esto es lo normal, está pensado así, es parte del juego y es la actitud con la cual debemos enfrentar-

Analizados los tipos de aventuras, su presentación y algunos conceptos básicos para guardar tus partidas, entraremos hoy en el meollo del tema y veremos las dificultades iniciales con que se topa el jugador.

nos a éste tipo de Masoco-diversión. Si no te gusta... tú te lo pierdes, hay cientos de divertidísimos arcades. ¡Hale! ¡A por ellos!

DIRECCIONES LIADAS

Generalmente habrá doce direcciones hacia las que tratar de ir en nuestro desesperado explorar; los ocho

veces no aparece una dirección hasta que no hayamos «movido» algo que la tapaba (un reloj de pared) o «removido» o «apartado» una pila de cascos frente a una pared.

Recordar siempre que los autores pueden considerar muy «normal» el uso de un verbo que no lo sea para ti. Así pues es conveniente usar esos sinónimos a fondo antes de decidir que



puntos del compás (Norte, Sur, Este, Oeste, Noreste, Noroeste, Sureste y Suroeste), arriba (subir), abajo (bajar), entrar (dentro) y salir (fuera).

Añadiremos Babor y Estribor si vamos en un bote o incluso el más extraño Giro y Antigiro si estamos en órbita en una base espacial anillada.

Por cierto, para los muy novatos :A

una dirección es «impasable».

¡ASCO DE MAPA!

A la mayoría nos cae bastante gordo eso de tener que ir pintando un «mapita» de la región (casi siempre por puñetera pereza ¡Reconozcámo-loslo!), pero en una aventura es inevitable, no hay otra forma de sobre-

vivir más de cinco minutos.

Debemos aceptarlo como uno de los amargores ineludibles de la vida (a menos que tengamos una memoria fotográfica, y tú y yo sabemos que eso no es así) y pensar que es aún más frustrante el estar constantemente perdido tratando de recordar dónde fue que viste esas intrigante escalera que bajaba al sótano.

A menos que lo pidáis explícitamente, (si amigo mío, ésta es una sección activa, a la que se puede preguntar, pedir y cooperar), no voy a entrar en grandes complicaciones sobre cómo se hace un mapa, porque ese tema ha sido tratado con bastante detalle en ésta serie.

Es suficiente con que digamos lo obvio: intenta disponer tus localidades de una manera lógica, es decir, la parte de arriba del papel será el Norte, la de abajo el Sur, etc. (No os sorprendáis, sólo yo sé los desastromapas que algunos me habéis enviado).

Luego une las habitaciones entre sí con líneas de forma clara, indicando el sentido de la dirección y si hay puertas o no, los objetos encontrados, los problemas por resolver y las direcciones en que puedes moverte. Acuérdate de hacer una línea especial, o de otro color, para los arriba y abajo u otras direcciones más raras.

Además de para saber hacia dónde vas a moverte y dónde están las co-

sas, el mapa puede servir para resolver cierto tipo de problemas. Supongamos que estás dentro de una casa encantada y has descubierto un panel secreto en el salón de recreo del segundo piso, sólo si llevas un buen mapa podrás deducir habilmente que está exactamente arriba de ese agujero que encontraste en la chimenea.

Pero no todos los mapas son tan sencillos, hay una pesadilla llamada «laberinto» y otra «mapas ilógicos», inventadas por los autores para atormentar al personal. De ellos y de otros problemillas iniciales trataremos en la próxima entrega.

ANDRÉS R. SAMUDIO - 1990

CONCURSO

La fase de primera selección va llegando ya a su final, hoy pasan a la siguiente:

Hampa 1930, de J. Izquierdo y L. Calvo, Madrid.

Eres un investigador privado, debes desarticular una de las más importantes redes de negocios ilegales en los Estados Unidos. Tiene unos agradables gráficos y buena jugabilidad.

Johny Wayna, de Pedro Amador, Madrid.

Humorística, con buenos gráficos. Tiene varios P.S.I. bastantes bien controlados, con sus propios gráficos faciales y movimiento bucal. Eres el Sheriff de Torremolin Texas. Los malos (Jimmy Pistolas y Jimmy Pánicos) han secuestrado a tu ama de llaves porque es una gran cocinera. Debes rescatarla para que lo prepare todo para tu boda.

Wamwort, de David Calandra Reula, de Santander.

Tú eres Hatreb Hido y has recibido un telegrama de tu amigo Kelon, quien se encuentra en apuros en una isla del Océano Índico. Tiene buenos gráficos, pero el guión es algo flojo.

Misterioso Programa, de Marcos Escudeiro y Antonio Mos-

quera, de Pontevedra.

Bastante graciosa, pero con algunos fallos en programación. Debes infiltrarte en una compañía llamada Rata Soft y robar (???) un disquette con el último programa para que tu contratante pueda hacer una crítica anticipada. Entre otras cosas, hay que ganar un concurso de lambda.

El Umbral, de Jaime Cristóbal Urbicain, de Pamplona.

Va de peleas entre Elfos, Orcos, Trasgos y demás fauna. Los Dragones Dorados son la clave para el dominio. Se invocan mediante el conjuro simultáneo de siete hechiceros. Debes liberar al séptimo.

Espejos, de Pedro J. Rodríguez Larrañaga, de San Sebastián.

Sergend, vil nigrómante, ha construido un espejo que refleja la parte oscura del alma y poco a poco se ha ido apoderando del reino. Eres Bronhir de Maine y estás encerrado en una habitación a la espera de ser trasladado al castillo para posterior tortura y despellejamiento. Tu objetivo es destruir el espejo, escondido en un monasterio y custodiado por monjes locos.

El Rincón del Parsero

Esta vez el audaz ARPAK, conocido por los mortales como Francisco Martín Vida, nos envía varios «granitos» que juntos llegan a formar una eficaz piedra para conseguir un mejor lucimiento en nuestra obra.

INVENTARIO MOLÓN

La ventaja es que separa lo que llevas puesto de lo que llevas en las manos, evitando el antiestético «llevas un transatlántico, la sección de caballeros de un gran almacén (puesto), y una brillante partícula subatómica».

Algo en las manos y nada puesto: enumera lo primero y suprime el nauseabundo «tienes puesto nada». Nada en las manos y sí algo puesto: enumera lo puesto y elimina «llevas nada». Algo en las manos y algo puesto: enumera los dos independientemente. Tan desgraciadito que ni en las manos ni puesto: El mensaje del sistema No. 11.

Mensajes del sistema:

9: Llevas. 10: Tienes puesto. 11: No tienes nada.

Proceso x

INVEN	*	DOALL 254
INVEN	-	PUTO 0, DONE
LOAD	*	DOALL 253
LOAD	-	PUTO 254, DONE

SAVE	*	DOALL 254
SAVE	-	PUTO 253, DONE
QUIT	*	DOALL 0
QUIT	-	PUTO 254, DONE

Proceso 1

Respuestas (en ese mismo orden)	
INVEN	* AT 0, ANYKEY, GOTO 1, DESC SET 44, SET 34, COPYFF 1 11, PROCESS x, NOTZERO 11, SYSMESS 9 LISTAT 0
INVEN	* LET 33 (+load), PROCESS x, LET 33 (+inven), NOTZERO 1, SYSMESS 10, LISTAT 254
INVEN	* ZERO 1, ZERO 11, SYSMESS 11, DONE
INVEN	* LET 33 (+save), PROCESS x, LET 33 (+quit), PROCESS x, DONE

Nota 1: Deja la Loc. 0 como presentación, sin que se pueda teclear en ella.

Nota 2: (+load), etc, son los números asignados a estos verbos en el vocabulario.

Nota 3: Si utilizas la base de datos START, borra la entrada I -, pues no hace falta.

ANDRÉS RADIOACTIVO SAMUDIO - 1990



COMPLICACIONES MAPERILES Y CLAVERILES

Esta cuarta entrega del Breviario Básico la dedicamos al estudio de las principales complicaciones maperiles y a la detección de palabras claves en el habla de un PSI.

En la anterior entrega llegábamos a la conclusión de que tener el terreno correctamente mapeado era fundamental para el buen desarrollo y disfrute de una aventura.

Pero los guionistas no nos los van a poner tan fácil, es más, han creado varios modelos geográficos especialmente adaptados para liarnos. Veamos los patrones básicos.

EL CASO DEL MAPA RARITO

El mapa «Desencajado»: Sucede cuando el área de juego no se extiende de una manera normal, sino que una localidad queda fuera de lugar; es decir, su sitio ya está ocupada por otra en un mismo plano.

El ejemplo sería: De la Mazmorra, con Norte voy a la Sala de Tortura y luego con Sur al Salón de las Penas. Es evidente que la Mazmorra y el Salón de Penas están en un mismo sitio.

Lo mejor que se puede hacer cuando te das cuenta de que en tu aventura empiezan a suceder este tipo de cosas, (además de dedicar un par de pensamientos impuros al guionista y su parentela), es hacer un mapa provisional, «en sucio», hasta tener una idea de cómo funciona ese entramado, para arreglarlo posteriormente, poniendo indicaciones claras de esas localidades desencajadas.

El Mapa Ilógico: Todavía poco usado en las aventuras españolas, pero muy utilizado en las inglesas. Aquí el mapa es un verdadero lío, con extrañas extensiones que se retuercen hacia todos lados para volver al sitio de origen, haciendo la representación en papel muy difícil.

Si os encontráis con algo de éste tipo, lo mejor es dividir tu mapa en va-



rias secciones interconectadas por letras. Es decir, cuando la cosa se complica, pon una letra donde se inicia el follón y pasa a otra hoja que iniciarás con esa letra (o número).

LABERINTOS MALDITOS

Pero lo peor, (y muchos tiemblan ante la sola mención de la palabra) es cuando el mapeador se encuentra con un Laberinto.

Ya hemos tratado ampliamente de ellos y seguiremos estudiándolos en el futuro (siempre que lo pidáis). Aquí sólo diremos que están ahí, que son una parte que todos hemos de sufrir en las aventuras y que, excepto algunos dementes en fase casi terminal, casi todos los odiamos.

En España, de momento sólo hemos tropezado con laberintos muy fáciles de mapear mediante la vieja técnica de dejar objetos para marcar el camino y, cuando lo tengamos claro, regresar a recogerlos.

Otra forma de vadearlos es suponer que vamos siempre pegados a la pared izquierda y girar, sólo y siempre,

en ese sentido hasta que llegemos a algún lugar conocido.

LA CLAVE DE UN PSI

Si ya es importante saber sacar el máximo provecho del parser en una aventura, la cosa se vuelve esencial cuando se trata de hablar con un personaje.

Aparte de lo de DECIR x «lo que quieras decir», que suponemos todos saben, hay que tener en cuenta que un PSI es un PERSONAJE SEUDO INTELIGENTE y lo que ello supone.

Y supone que, por razones de memoria y de imposibilidad técnica, NO pueden tener una conversación universal, como el vecino (o vecina) de enfrente (aunque confieso que también ésto es difícil).

¡Por favor, seamos serios y realistas! Una de las quejas más frecuentes es que son «tontos» cuando es lógico que así sean y ésta expresión sólo pone al descubierto la ignorancia o tontería del quejoso.

Porque veamos para qué sirve un PSI realmente. Son la forma elegida

por el programador para proporcionarnos información. Esa es su única misión y no el darnos una conversación lógica y profunda.

Y entonces, lo único que debemos hacer es dejar de andarnos por las ramas y dedicarnos a obtener esa información.

¿Y eso cómo se hace? Primero, situemos al personaje en su contexto; es decir, tratemos de averiguar para qué y por qué está allí. Es obvio que el programador no habrá gastado toda esa memoria sólo para impresionarnos; por lo tanto tendrá que tener una fuerte relación con la trama y unas palabras claves que «entenderá» y harán que dispare sus respuestas.

Utilizaré aquí dos ejemplos a modo de explicación.

1- Supongamos que tenemos un personaje llamado Yiepp, y somos tan arriesgados como para saludarlo (Decir Yiepp «Hola» o Yiepp «Hola»); y va el engendro y nos contesta «Hola tío, creo que al Archivero le hubiera gustado llevarte personalmente de paseo por el castillo, pero se ha ido en una expedición».

¿Qué se le contesta a semejante

barboteo? Bien, si pones atención al texto, verás como lleva todas las claves para obtener más información y ampliar tus conocimientos.

Las claves están en Archivero (su ausencia), Castillo (por la posibilidad de explorarlo) y Expedición (donde se encuentra el Viejo y de la cual ha de volver). Seguro que si lo intentas por esos caminos sacarás más texto útil.

Si dices: Yiepp «x castillo» (siendo x = muéstrame, o llévame por o lo que sea). Yiepp «x expedición» (x = dónde es la, o cuánto dura, etc. Yiepp «x Archivero» (x = dónde está, o llama, o cuándo vuelve, o quién es), es seguro que poco a poco irás sacándola al verdoso más palabras clave que te permitan continuar con la única razón para estar hablando con él: Obtener información o que te dé algo. Todo lo demás son tontadas.

2- El otro ejemplo, tomado de COZUMEL, nos muestra dos comportamientos fundamentales de los PSI.

A-El borracho. Tiene un enfoque directo, hay que ser muy inocente (o muy nuevo en las aventuras), para no saber cómo manejarlo, pues su pauta de comportamiento es muy simple

y está claramente expresado en el texto: Te dá la paliza para que lo trates mal, en cuyo caso se produce un bloqueo y no consigues nada de él. Te saluda y, si lo saludas, te pide ron. Si se lo niegas = bloqueo. Si se lo das te pide dinero. Si se lo niegas = bloqueo. Si se lo das, te invita a su casa donde encuentras un objeto.

B-Zyanya, la chica. Tiene un enfoque más complicado, no tanto basado en palabras claves, sino en que el jugador entienda la incongruencia entre su carácter o temperamento y la situación en que se encuentra. Pero si estás en tu papel y estudias su texto, también se hace comprensible.

Espero que hayan quedado claro las pautas básicas para tratar con los PSI: 1-Reconocer sus limitaciones. 2-Contemplanlos siempre en relación con su entorno. 3-Escrudiar sus textos en busca de palabras clave que produzcan más texto. 4-Estarse pá la faena, es decir, la obtención de información u objetos.

ANDRES de REOJO SAMUDIO - 1991

¡La mare que vá! Ya llevo más de 3 años escribiendo tontadas.

El Rincón del Parsero

Hoy daremos una sencilla rutina para el diálogo de un PSI. Se trata de una forma básica y ampliable en diversos grados, pero muy interesante para comprender todo el mecanismo fundamental.

* * MESS 1 PARSE MESSAGE 2 NEWTEXT DONE

Pon entremedio todas las respuestas a cualquier SL (Sentencia Lógica) que dé al PSI, hasta terminar el Proceso con:

-- MESSAGE 2 NEWTEXT DONE

Nota: Recuerda de poner las " " en las frases que el PSI tenga que entender.

Mensajes: 1- "El 1.º te mira y dice..."

2- «Si no vas a decir nada interesante, no pienso seguir escuchádot»

ANDRES REAGAN SAMUDIO - 1991

CONCURNOTICIAS

Hoy terminamos, por fin, la primera fase de selección. Para los que crean que hemos tardado mucho, sólo pedimos que piensen que se han recibido más de 100, y sabiendo las muchas ilusiones y trabajo que había puesto en cada una de ellas, hemos preferido pecar de tardones a tener luego remordimientos de injusticia.

El pobre Juanjo Muñoz ha tenido, además de sus ocupaciones habituales, que jugárselas todas antes de pasarnos las finalistas, que serán valoradas por un equipo más amplio, con vistas a sus posibles méritos por la calidad de sus problemas y otras lindezas que ya os iremos contando.

Menos mal que la tarea ha sido facilitada por el enorme grupo que no ha mandado, a pesar de las repetidas peticiones, ni guión, ni solución, ni mapa. Todos ellos, por supuesto, han pasado al cajón de los recuerdos.

Y los seleccionados son:

RESCATE, de Ricardo Oyón Rodríguez Ambientada en el Espacio. Quedas a la deriva, junto con y por causa de tus dos cotripulantes en un sistema extraño. Debes bajar a contactar, en busca de ayuda, con las di-

versas razas exóticas que pueblan los cercanos planetas

ALERTA OVNI, de Ricardo Villalba Martínez. Eres un periodista que viaja a un pueblecito de Levante para entrar en contacto con el Grupo Omega, líder en la investigación del fenómeno OVNI.

BLACK HOUSE, de Sebastián Luis Fuentes y Juan José Luis González, Atlantic Soft. Va de supervivencia en una isla en la que aterrizas malamente al perder el control de tu aeroplano. Encuentras una casa llena de objetos y armas, una habitación de calaveras y al final, la tercera parte transcurre en un intrincado laberinto.

EL LIBRO DE KROWN, de José Antonio Fernández Seguido. Krown, gran mago, ha condensado todo el Saber del Bien y del Mal en un solo libro. Al morir, lo deja guardado en una mágica gruta con todo tipo de energéticas protecciones. El nuevo señor imperial desea obtener sus conocimientos para gobernar con sabiduría y tu eres uno de sus oficiales. En una patrulla, resulta que tu nave sufre una grave avería en uno de los sectores donde está siendo buscado el libro.

mala baba que casi al final está el que sirve para encontrar uno que había al principio y que te sirve para abrir toda una nueva e insospechada línea de juego.

La mayoría de las veces estarán escondidos y no aparecerán hasta que examines algo o abras algún contenedor.

Y otras veces tendrás que ganártelos a pulso convenciendo a algún personaje para que te los dé. Esta interacción entre PSI y objetos es de lo más interesante y mas enriquece una aventura.

No te olvides que, ya desde el principio puede el autor haberte dado algún objeto, y que puede estar en algún bolsillo o escondido en alguna parte de tus ropas o incluso anatomía.

Por eso, toda aventura debe comenzar con un Inventario y un «Examinarme a mi», te ahorrarás muchas vueltas inútiles.

RECUERDA QUE...

En esos mundos también hay formas mágicas de iluminar un lugar mediante un encantamiento general (toda la habitación) o particular (hacer luminoso un objeto).

Si te han dado un objeto frágil, pro-

bablemente te hayan dejado una trampa para que se te rompa.

Muchas veces se te dan, o encuen-tras, una serie de cosas que no tienen hasta que las hayas unido para formar otra.

Siempre no es el uso obvio el que se espera que le des al objeto, así, un casco puede servir para llenarlo de agua y apagar un incendio.

Busca escondites en las paredes y techo, cava agujeros si el suelo te lo permite, aparta cortinas, tapices, cuadros, hierbas y matojos.

En los bosques se puede subir a algunos árboles, sacudir otros, cortar alguna parte para hacernos un bastón o cuerdas.

Si dentro de una grieta muy pequeña para tus manos hay un objeto, busca algo para extraerlo, y si es de metal piensa incluso en un imán.

VIEJOS OBJETOS DE NUEVAS FORMAS

Aunque se aparte un poco de nuestra exposición, no se puede dejar de hablar hoy día de los objetos encontrados entre los gráficos de las modernas aventuras de 16 bits.

El asunto es que éstos juegos basan su atractivo en sus movibles y muy completos gráficos, y entonces los ju-

gadores deben usar el ratón para moverse, interactuar y destacar cosas.

Pues bien, para los que estén en estas aventuras, sólo un consejo: Casi todas las escenas esconden pequeños objetos, con frecuencia difíciles de ver. Entonces lo importante es la perseverancia; pasear con el ratón por TODA la pantalla hasta descubrir que lo que parecía una mancha redonda era en realidad una manzana.

Pero todos estos juegos son otra historia y, a pesar de su innegable calidad, tienen una filosofía bastante más distinta de lo que a nosotros nos ocupa.

RESUMEN FINAL

Nunca hay que dar nada por sentado con respecto a los objetos, sirven para las cosas más diversas.

No tener miedo de probar las acciones más insólitas con los objetos, a veces la desesperación nos hace encontrarles el uso adecuado.

Recuerdo aquí dos reglas de oro que en su tiempo di, todavía hoy son válidas:

1-Hay dos modos de usar un objeto: el que tu intentas y el correcto.

2-El objeto del que decides desprenderte porque te estorba será el próximo que necesites.

NOTICIAS DESDE MI RINCÓN

1- La segunda parte de la Trilogía de Ci-U-Thán, llamada Tulúm y Cobá, los Templos Sagrados, estará a punto de salir para cuando ésto leáis. Trata de las aventuras de Doc Monro en Yucatán. El formato y la presentación es la misma que Cozumel, pero la jugabilidad se ha incrementado muchísimo.

2- Dentro de poco tendremos en España aventuras hechas con el sistema Hipercard. Se trata de un método que permite penetrar dentro de cualquier dibujo que aparece en pantalla y de esta forma cruzar puertas, examinar dentro de cajones, etc. ¿Para cuándo?

Para cuando Aventuras A.D. termine con la citada trilogía y otros compromisos anteriores y acabe la nueva conversión del DAAD.

3- La versión del DAAD, (que no tiene nada que ver con el PAW), con que se hizo la Aventura Original, y que permite hacer juegos en todos los ordenadores, está a la venta. Sabemos que ya hay negociaciones con algunos grupos interesados. Esto es bueno porque se abriría el mercado de éste tipo de juegos.

ANDRES RUMIANTE SAMUDIO - 1991

CONCURSO DE AVENTURAS

Tras la última selección, en la que 31 aventuras pasaron a la siguiente fase, he revisado 10 de ellas, y tras un exhaustivo análisis, paso a citar las que han sido seleccionadas y aquellas que se han quedado en esta fase:

AVENTURAS ELIMINADAS:

-PALACE HOTEL, de Carlos García de Paredes: Argumento no muy sólido, con problemas bastante retorcidos.

-GALEN, de Gerardo Oporto: Es muy similar a la ORIGINAL, tanto en argumento como en gráficos, pero es eliminada por su excesiva facilidad.

-PIRAMIDE, de David Elur y Eduardo Heras: Carece de gráficos, y en general no está demasiado pulida.

-EXCALIBUR, de José Damián de la Flor: La dificultad es excesiva en las primeras pantallas debido a problemas ilógicos. En los gráficos hay machaque de atributos.

-PERSECUCIÓN EN AUSTRALIA, de Rafael Vico: Pasable en general, con algunos fallos en el texto, pero no alcanza el nivel de sus competidores.

Y A CONTINUACIÓN, LAS SELECCIONADAS:

-OLIMPO EN GUERRA, de Eduardo José Villalo-

bos: Aventura perfectamente aceptable, agradable de jugar y con gráficos funcionales.

-EL LIBRO NEGRO, de Year Zero Software: A medida que quedan menos aventuras, es mas difícil realizar la selección. El argumento es interesante, y se ha desarrollado correctamente.

-EL SEÑOR DEL DRAGON, del Grupo Creators Union: Los problemas no son muy complicados en la mayoría de los casos. Los gráficos cumplen su función.

-DIATMAR, de Santiago Marqués Solís: Incluye gráficos animados, similares a los de JABATO. Fantasiosa y proliza en detalles.

-JOHNNY WAYNA, de Pedro Amador López: Como el nombre indica, está ambientada en el Oeste. Destaca su gran cantidad de PSI, y que los gráficos de estos se muevan cuando hablan.

Ante todo debo dejar claro que para hacer esta selección he tenido en cuenta muchos más factores que los enunciados, pero por falta de espacio, tan sólo he consignado los más remarcables, ¿vale? Pos eso.

NOTA: Ha estado muy muy reñido, y las eliminadas no son malas, simplemente las hay mejores...

Juanjo Muñoz



ESPECIAL

Como véis, el tema de hoy está dedicado principalmente al Rincón del Parsero. La razón es la cantidad de cartas que hemos recibido pidiendo que aclaráramos lo de COGER y SACAR DE. Ahí va la respuesta.



PARSERO

PROGRAMAS DEL CONCURSO ELIMINADOS Y SELECCIONADOS

Siguiendo con el informe iniciado en el número anterior, paso ahora a detallar el resultado de haber probado con detenimiento 8 nuevas aventuras:

AVENTURAS ELIMINADAS

LA DESTRUCCIÓN DE AMÉRICA, de Conrado Bádenas: Los problemas son demasiado retorcidos en ocasiones.

EL GATO CON BOTAS, de Ignacio González-Cutre: El programa es demasiado fácil al ceñirse con exactitud al desarrollo del cuento. Ello elimina a un programa en el que los gráficos son excelentes.

DON JUAN, de Javier Rodríguez Parra: Los gráficos, aunque efectistas, son algo pobres. La dificultad es elevada en ocasiones.

HAMPA 1930, de J. Izquierdo y L. Calvo: Realizada con el GAC. Tiene varios puntos poco lógicos.

AVENTURAS SELECCIONADAS

MEMORIAS DE UN HOBBIT, de JSJ Soft: Buen tratamiento del tiempo con variación día-noche, variando los gráficos con ello.

ALERTA OVNI, de Ricardo Villalba Martínez: Tiene una buena trama argumental. Los gráficos no son muy brillantes, pero meten en ambiente.

JEKYLL VS HIDE, de Morbosoft: Es muy graciosa, con problemas lógicos y buenos gráficos. Es de destacar el cambio de actitud del protagonista al cambiar a Mr. Hide.

EL ANILLO, de Juan Antonio Paz Salgado: Destaca sobre todo por lo original de su primera parte, en la que eres... un anillo. Todas las acciones se ejecutan a través de órdenes a PSIs, que está muy bien tratados.

Juanjo Muñoz

El Rincón del Parsero

MANIPULACION DE OBJETOS Y CONTENEDORES

El Professional Adventure Writing System (PAW) tiene órdenes que ponen o sacan, de una manera automática, los objetos dentro de un contenedor. Sin embargo, para que todo funcione, es preciso que los contenedores estén ordenados adecuadamente y comprobar si están presentes o no.

Para cada contenedor hay que dejar una habitación vacía, que no se usará en el juego. Se usa como el interior del contenedor y debe llevar, además, el mismo número que el texto para objetos del contenedor. Por lo tanto, cuando metemos un objeto dentro de otro, lo que estamos haciendo es poniéndolo en una habitación vacía y desconectada de toda la aventura.

Por ello es necesario haber planeado con anterioridad cuantos contenedores vamos a usar, para poder ponerlos en orden en la tabla de objetos y dejar esas habitaciones libres. Las habitaciones en las cuales se va a mover el jugador, deben empezar a numerarse a partir de la última que se usó como contenedor.

Claro, que el objeto cero (0) será la fuente de luz y la habitación cero (0) donde pondrás la pantalla de créditos.

En la tabla de atributos de los objetos, hay que especificar los contenedores, si son llevables o no y su peso. Según la guía técnica del PAW, (pag. 66 nota 2) si se le da un peso de cero (0) a un contenedor, el peso de los objetos contenidos dentro de él no serán suma-

dos cuando el programa comprueba cuánto peso estás llevando. Si lo haces así, hay que tener en cuenta que se puede llevar, dentro del contenedor, un peso infinito de objetos.

METIENDO

El objeto número 1 es una bolsa, con un peso de x y llevable.

Tabla de Respuestas

METER NOUN2 BOLSA	hay que especificar «bolsa»
PRESENT 1	¿está la bolsa?
AUTOP 1	pon el objeto dentro
DONE	termina orden
METER NOUN2 BOLSA	como arriba
ABSENT 1	¿no está?
SYSMESS 26	«No hay una» o «Eso no está», etc.
DONE	
METER SYSMESS 60	¿Dónde?
DONE	
METER NOUN2 BOLSA	
TODO PRESENT 1	¿está la bolsa?
DOALL 254	busca en el inventario

NOUN2 BOLSA, es para asegurarnos de que la Sentencia Lógica compruebe mas allá que el simple verbo/nombre para ver a qué contenedor se refiere. Si fuera el único, no sería necesario. También puede ser ampliado con el adjetivo verde, blanco o el que se quiera mediante la orden ADJECT2.

AUTOP se encarga de procesar el objeto especificado. Si está llevado, lo pone dentro de la bolsa. Si no, da una respuesta indicando si está presente, ausente o puesto.

DOALL 245 procesa todos los objetos llevados. La ponemos aquí como la última opción, pero en PAW es de las primeras líneas que debe comprobarse. Hay que estar seguros de que se ejecuta cuando la bolsa esté presente, porque si no lo está, nos dará una respuesta para cada objeto procesado.

SACANDO

Tabla de Respuestas

SACAR NOUN2 BOLSA	
PRESENT 1	
AUTOT 1	
DONE	
SACAR NOUN2 BOLSA	
ABSENT 1	
SYSMESS 26	
DONE	
SACAR SYSMESS 60	¿De dónde?
DONE	
SACAR NOUN2 BOLSA	
TODO PRESENT 1	¿está la bolsa?
DOALL 1	

Los comentarios son los mismos, excepto que: AUTOT busca por el objeto especificado en la localidad especificada, (en este caso la 1), y lo coge GET. Si no lo encuentra, lo procesa de la misma forma que AUTOP.

DOALL 1 lo que hace es buscar el objeto dentro de la bolsa.

SIN DECIR DE DONDE

Pero es posible, para una mayor sencillez, el prescindir de tener que SACAR y usar COGER, así como también de tener que especificar de dónde lo sacamos.

COGERPRESENT 1	¿está el contenedor?
WHATO	¿a qué objeto se refiere?
EQ 54 1	¿Está en la bolsa?
AUTOT 1	coge el objeto
DONE	basta

WHATO mira el nombre1 / adjetivo1 usado en la entrada (input), para buscar el objeto en la tabla de relación objetos-palabra, actualizando las banderas ade-

cuadas para el último objeto mencionado.

Esto no funciona bien para COGER TODO, que debe ser hecho igual a SACAR TODO. El problema es que no se pueden anidar circuitos (loops) DOALL (hacer un DOALL en una localidad y luego hacer otro DOALL para otra localidad), por ello hay que ser específicos al coger todos los objetos de un contenedor.

Por lo tanto COGER TODO = NOUN2 BOLSA, PRESENT 1, DOALL 1

Pero las siguientes líneas deben preceder a la entrada general de COGER, para cuando el objeto no esté dentro del contenedor.

COGERLT 34 X	marcamos límite superior para objetos
GT 34 20	marcamos límite inferior para objetos
WHATO	¿A qué objeto se refiere?
EQ 55 0	¿Tiene un peso de cero?
SYSMESS 61	informa que no es objeto móvil

DONE	
COGERLT 34 X	como arriba
GT 34 20	como arriba
AUTOG	coge el objeto especificado
DONE	

COGER TODO DOALL 255 procesa todos los objetos

La primera entrada para asegurarnos que el nombre corresponde a un objeto. Es decir, los nombres mayores que X pueden ser de lugares, etc., no de objetos y ello daría problemas si «alimentasen» el proceso GET. Luego separamos también los nombres más bajos que 20, que suelen ser direcciones de movimiento.

Ya seguros de que se trata de un objeto válido, se busca en la tabla de objetos-palabras. Si su valor es cero (0), se responderá al jugador que no es móvil.

La segunda entrada comprueba que el objeto sea válido y lo coge automáticamente.

La última entrada busca los objetos que estén en la misma localidad del jugador, no dentro de la bolsa, y los procesa.

Si se quiere hacer para DEJAR, sólo hay que cambiar el verbo METER por DEJAR, aunque hay que añadir dos entradas más para cuando se trate del uno común de DEJAR, es decir no dentro de la bolsa.

DEJAR AUTOP

DONE

DEJAR TODO DOALL 254 busca entre los objetos llevados

Estas dos entradas son tan simples que se explican por sí solas y han sido puestas aquí para no omitir los DEJAR normales.

SACAR DE O SIMPLEMENTE COGER

Aquí las opiniones están divididas. Desde las primeras aventuras hechas con PAW se usó el SACAR DE (contenedor) y es la forma preferida de Tim, su creador, y usada en COZUMEL; pero hay otros que creemos en la forma más simple, COGER y de hecho estamos trabajando en ello y solucionando los diversos problemas que se presentan cuando se trata de contenedores múltiples para que se puedan usar las dos formas simultáneamente.

Pero el problema no es tan sencillo y, si no se usa con cuidado pueden montarse verdaderos follones entre lo que el jugador quiere coger de dentro de un contenedor o coger de la habitación; por ello la mayoría de los programadores prefieren evitar estos líos.

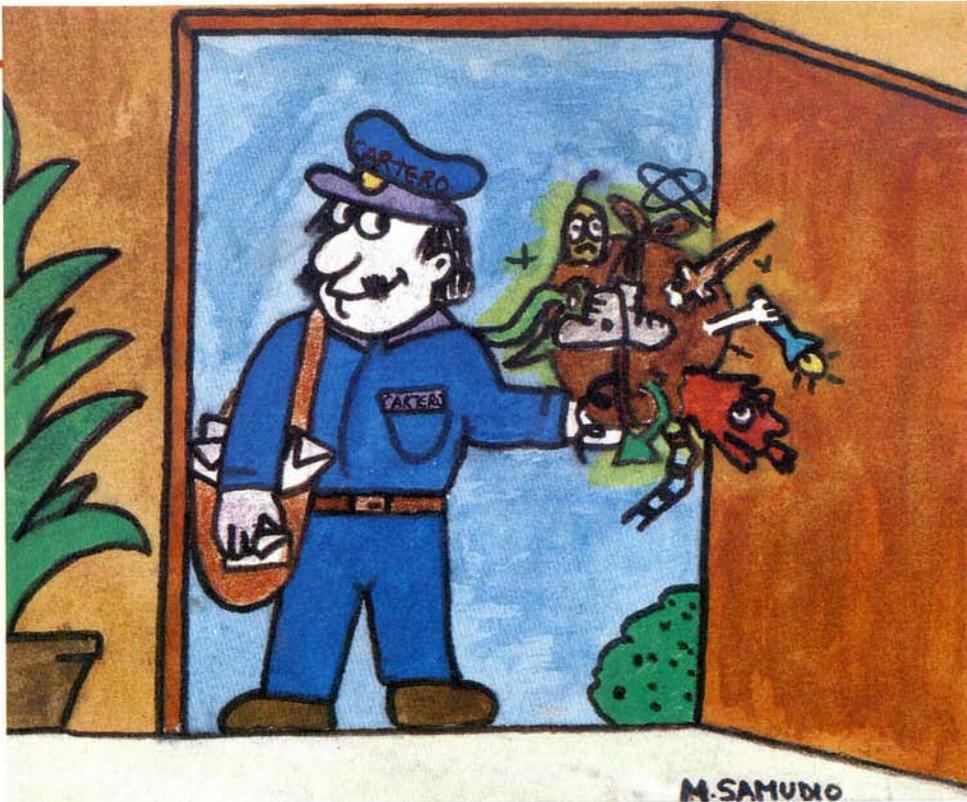
En cuanto a dejar, creo que debe seguir siendo especificado si lo quieres dejar en el suelo o dentro de la bolsa o lo que sea.

Pero en gustos no hay nada escrito.

ANDRES ROLLERO SAMUDIO - 1991



En esta sexta entrega del Breviario del Aventurero abordamos los problemas de carencia de palabras y el uso adecuado de los sinónimos



LA PALABRA EXACTA

Todos los verdaderos aventureros han vivido en carne propia la frustrante experiencia de saber cómo se hace una cosa, o se soluciona un problema, pero no encontrar las palabras adecuadas que el ordenador entiende o que el autor ha decidido poner.

El problema es muy frecuente y se magnifica en aquellos casos en que hay que dar una serie de órdenes muy complejas o alcanza ya cotas demenciales cuando se trata de un PSI; aunque por un anterior artículo queremos suponer que todos los seguidores han aprendido ya cómo se trata con uno de estos «personajes» y a no pedirle peras al olmo (que lo que dá son setas).

¿POR QUÉ NO ME ENTIENDES?

Veamos qué pasa. Cuando deseamos ejecutar una acción, en la mayoría de los casos, no somos conscientes de ello; lo deseamos y ya está. Cuando intentamos un acto consciente, como nosotros somos los creadores de nuestro vocabulario y por lo tanto lo conocemos a fondo, la elección de las palabras adecuadas es automática: «mover el dedo gordo del pie derecho hacia arriba».

Pero en el caso de una aventura, las palabras han sido escogidas por otros y serán más o menos similares, según

los lazos culturales que nos unan con esa o esas personas. Si es en ruso, pues ya ves; pero si es un juego en español, es de esperar que los vocabularios sean similares, pero no del todo exactos.

Los autores profesionales tienen muy en cuenta este problema y lo intentan subsanar mediante el uso, como nombre o verbo principal, de un vocablo lo más corriente posible, apoyado además por un montón de escogidos sinónimos.

Pero cuando el jugador no los encuentra, viene la frustración que, en casos muy agudos llega a producir un LOTENPULE PENOMESA: Síndrome en el que el afectado, con una mano produce un rítmico chasquido de dedos justo al lado del pabellón auditivo y con la otra se rasca intensamente las partes blandas, mientras que jadeante, con la mirada fija en el monitor y la boca desencajadamente abierta intenta vocalizar la palabra adecuada, pero sólo es capaz de gemir roncamente: Lo tengo en la punta de la lengua, pero no me sale.

La cosa se agrava en nuestro caso, porque se trata de obras hechas para ser jugadas en ordenadores, que digamos lo que digamos, hoy día son máquinas que adolecen de una falta de espacio, léase memoria, bastante importante.

Supongo que iréis comprendiendo que no se trata siempre de que el

autor esté tonto, sino que, aún habiendo hecho lo posible, puede haber escogido un vocablo muy diferente al que tú usas para la misma acción y además se ha visto impedido, por la escasa memoria, para poner todos los sinónimos para esa palabra.

Y es que el pobre espera que tú entres en el juego e intentes suplir con tu imaginación esa pequeña carencia.

Por supuesto, hay casos en que el autor ha actuado con mala baba o está un poquito tarado, y la claridad del juego se ve enturbiada por una triste selección de vocabulario. Pero a esos se les arregla pronto con un jugoso reset, acompañado, a ser posible, de un selecto epíteto para él y sus circunstancias.

SINONIMEANDO

Los únicos consejos válidos para superar este bloqueo de acciones por no encontrar la palabra adecuada son:

— Tener en cuenta que donde más se produce es en el empleo de verbos, ya que los nombres de los objetos, o bien han sido dados en las descripciones o en las listas que aparecen en el inventario.

— Hacer una lista de los verbos que se han ido utilizando durante las fases anteriores de la aventura, ello nos dará una pauta sobre la mayor o menor sencillez del vocabulario, si es rebuscado o no.

— Si hay, o tienes, aventuras anteriores de la misma casa o autor, las palabras suelen ser, excepto en casos muy concretos, las mismas, porque somos animalicos de costumbres bastante fijas.

— Importantísimo es usar el verbo en la persona en que está escrita la aventura. Muchas veces hemos recibido preguntas desesperadas del tipo de: Llevo una semana intentando abrir la puerta a la mazmorra, cansado estoy de teclear «abro la puerta» y nada. Ayuda pó favó. Y resulta que

la frase adecuada es «abre la puerta» porque la aventura no está en primera persona, sino en tercera. De todos modos, en las nuevas aventuras se permite el infinitivo y dos o más personas.

— Nunca repetiremos lo suficiente: lee el manual o instrucciones que acompañan la aventura, allí encontrarás, casi siempre, alguna tabla de los verbos y nombres más utilizados.

— Ten a mano un diccionario de sinónimos. ¡No os escandalicéis! Seguro que al autor sí que lo ha usado.

— Y si todo lo anterior falla, buscad ayuda. Normalmente, Hebillas y el Archivero contestan de una manera general, pero cuando se trata de un determinado vocablo raro o muy escogido, lo ponen al pie de la letra.

Pero basta ya de este árido, enjuto, seco, hidrópico, anhidro, agostado, amojamado y revenido tema de los sinónimos. En la próxima entrega hablaremos de algo más alegre: La Muerte.

ANDRES RECOCHINEO SAMUDIO - 1991

NOTICIAS

El Mundo de la Aventura inglesa entró en depresión con la decisión de las grandes casas creadoras: Level 9, Magnetic Scrolls, Infocom, etc., de no continuar haciendo este tipo de juegos.

Pero los ingleses son duros, y sus aventureros más, y al poco tiempo empezaron a aparecer las llamadas Home grown adventures, o sea, aventuras hechas en casa por uno o varios autores.

Como no se pueden permitir el lujo de pagar páginas enteras a todo color en las publicaciones del ramo, recurren a los anuncios por módulos, que tienen un precio más asequible de lo que se cree y resultan efectivos.

Y al no disponer de amplias redes de distribución para hacer llegar sus juegos a los puntos claves de venta, por lo que recurren a una modalidad cada vez más extendida: Venta por correo.

En próximos números daremos listas de distribuidores ingleses y los productos que sirven; ahora pasemos a ver como se desarrolla ese mismo panorama en nuestro medio.

LA AVENTUROPERES-TROICA ESPAÑOLA

Nuestro Mundo de la Aventura también se abre, se expande y se ramifica.

Con el acceso al Professional Adventure Writing System (PAWS) de cientos de lúcidas e inquietas mentes, nuestro panorama se ha visto enriquecido con la aparición de varios trabajos de una soberbia calidad.

Estos esfuerzos y creaciones, (y creedme, las hay muy buenas), no pueden perderse y merecen todo nuestro apoyo para que el público se entere. Pero ese público, (tú lector), será también el responsable de que se continúe, o no, por ese prometedor camino.

De momento las siguientes casas se encargan de la distribución: Wazerton Works, Plaza Mayor 4, 29720. La Cala del Moral, Málaga, distribuye: EL OJO DEL DRAGON, de Carlos Sisí. Tema Fantasía Tolkeniana. Para 128 K. Buena interacción en sus PSIs.

A Través del Espejo, C/ Herrerín No 1-4-Izq., 50002, Zaragoza, tiene en su

catálogo: LA CAVERNA DEL DRAGON DE BRONCE y LA MALDICION DE MAC LEOD, ambas de Daniel Querol. Temas de Fantasía. Solo texto y 48 K. EXCESSUS, de Carlos Sisí. Tema de terror y espiritismo. Con el buen hacer característico de su autor.

El CAAD, Apartado de Correos 319, 46080, Valencia, ofrece en su bolsa: HISTORIAS DE MEDIALAND de Javier San José. Fantasía medieval. Dos partes. Buena ambientación.

LAS CAVERNAS DE FAFNIR de Carlos Sisí Cavia. Tema Fantástico. Sólo 128 K. Gran cantidad de texto y gráficos monocromos. Buen argumento.

KEOPS, EL MISTERIO de Oscar García Cagigas. Tema Arqueológico. Dos PSI te acompañan. Buenos efectos mediante el comando EXTERN. Muy recomendable.

WIZ LAIR de Sebastián Luis Fuentes. Tema Fantástico. Pocos gráficos, bastante sencilla. Ideal para principiantes.

Hay más, pero por razones de espacio tenemos que cortar. Seguiremos informando.

CONCURNOTICIAS

Termina hoy la segunda fase. El interés entre los competidores es grande. Sabemos que ha habido lágrimas, rabieta, cartas insultantes y... ¡hasta retos sobre quién tenía mejores notas en el BUP y el COU! Pero eso son anécdotas de guardería.

Y es que algunos tienen un EGO tristemente hipertrofiado y cada papá se piensa que su hijito es el más bonito. ¿Comprenderán algún día que no puede haber 93 premios?

ELIMINADAS: EL UMBRAL, de Jaime Cristóbal Urbicain. **MISTERIOSO PROGRAMA**, de Marcos Escudeiro y Antonio Mosquera. **MUNDO FANTASTICO**, de D.T. Soft. **METSYS**, de Juan José Mohedo y Juan Manuel

Hernández. **WAMWORT**, de David Calandra Reula. **BLACK HOUSE**, de Sebastián Luis Fuentes y Juan José Luis González. **EL LIBRO DE KROWN**, de José Antonio Fernández Seguido

SELECCIONADAS: **MIDNIGHT**, de Carlos Sisí. Para 128. Muy bien ambientada. Gráficos con un cierto movimiento.

PON UNA TARANTULA EN TU VIDA, de Leonardo Cocaña Galán: Su corrección general, unida a un argumento interesante la llevan a esta fase.

RESCATE, de Ricardo Oyón Rodríguez: Del Espacio. Buena presentación.

LAS MINAS PERDIDAS, de Alvaro Mangado. Los PSI están bien tratados pero los gráficos son realmente diminutos.

SHERIFF, de Antonio de Haro. 128 K. Tiene buenos gráficos con secuencias animadas. Problemas lógicos. Set de caracteres poco legible.

ESPEJOS, de Pedro J. Rodríguez. Consta de 3 partes, y no utiliza la técnica gráfica de «líneas elásticas» del resto, al estar realizada en ensamblador.

La cosa se acaba, quedan 15 aventuras en la lid, de ellas saldrán las 6 finalistas.

ANDRÉS REVOLTILLO SAMUDIO

EL MUNDO DE LA AVENTURA

TRUCULENTO FINAL

Nada más adecuado para el final de este Breviario que tratar de ese sublime momento en que te dicen: "Hale, se t'acabao la juerga", y dejas vacío el cascarón corporal para internarte en regiones por todos especuladas, pero por ninguno conocidas. Me refiero a LA MUERTE.

La muerte nos llega a todos (¡Lagarto, lagarto, cuanto más lejos mejor!) interrumpiendo bruscamente nuestro diario quehacer, tronchando ilusiones y desfaciendo proyectos.

Y resulta que es un verdadero incordio. Y lo es por varias razones: La primera es que no tienen ni la decencia de informarnos sobre dónde es la próxima parada.

Ello ha llevado a los doctos de turno a elaborar muchas y muy pintorescas especulaciones sobre las que, ¡faltaba más! no hay el más mínimo acuerdo.

FILOSOFIA BARATA

Los Ortodoxos nos imaginan, (si el asunto cae del lado positivo), haciendo el tonto entre algodonzas nubes de felicidad, supuesto premio bobalicón a nuestro buen hacer en este mundo; mientras que si las cosas se tuercen, la película cambia de color y nos ven pasándolo fatal en una especie de recalentada repetición de los sádicos rituales inquisitoriales.

Los Orientalistas Trasnachados nos hablan de una fuerza vital (de vital nada, en todo caso mortal), que vuelve a repetir el turno. Lo trágico de esa reencarnación es su aburrimiento. Aunque también está el subpartido de los que zanja de una vez por todas la cuestión, haciendo volver la "fuerza vital" directamente a su supuesto Cauce Principal, donde permanece sin incordiar más.

Los más Simplistas (¿o simplones?), niegan toda clase de adornitos y dicen que si te mueres, se acabó y ya está. ¡Pues vaya poca gracia!

Pero, sea el destino que sea, el segundo inconveniente es que de aquello del "aviso previo" nada monada y entonces nos lo dejamos todo empocilgado

y nos vamos, a donde sea, de una manera francamente impresentable.

Y así podríamos seguir, encontrándole defectos de forma y de proceder a tan retorcido trance, pero todo sería en vano por una poderosísima razón: Que no hay dónde quejarse; no existe libro de reclamaciones.

Excepto, y aquí quería llegar a parar desde hace tiempo, cuando ese penoso compromiso nos pilla dentro de un juego de aventuras.

JUGAR A MORIR

Si la muerte nos deviene por alguna estupidez que hayamos cometido, lo mejor es callar, volver a cargar una posición anterior y prometernos ser un poco más cautos en el futuro.

Pero a veces la muerte llega de

Nunca se debe obsequiar al jugador con una muerte ilógica.

Muchos novatos en este arte, creyendo que así hacen su juego "más difícil", se dedican a plagar su mundo con trampas irracionales. Llegas a un sitio, abres una caja y... ¡Salta un bichomonstruo que te devora! O coges un objeto aparentemente inocuo y... ¡Explota violentamente, produciendo bellos, pero mortales, efectos pirotécnicos.

Bien, aparte de la poca gracia que tiene la cosa, eso no hace la aventura más interesante, sino mucho menos jugable.

Y es que hacer una aventura "difícil" es de lo más fácil que hay. Basta con poner un montón de bloqueos ilógicos para que el consabido grupito de masocas se dedique a cantar las alabanzas de "tan entretenido juego".

Pero cuando de la Parca se trata, la cosa es más delicada (¡Y tanto!). Para que una aventura lo sea de verdad, es lógico que el peligro o la muerte rondan por cada esquina. Su presencia debe pesar sobre el jugador en todo momento, pero... ¡Sólo deben aparecer en el instante correcto!

Y es que no hay que olvidar que la muerte ilógica e instantánea puede arruinar toda la atmósfera del juego.

AMBIENTE MORTAL

Por otro lado, si el guión ha sido bueno y el ambiente se ha "preparado", ya tu estarás con la mosca tras la oreja, ya sabes que la Pálida te puede abrazar en la siguiente movida, que estás en mortal peligro; y entonces es probable que hayas tomado tus precauciones mediante el adecuado SAVE.

Arriesgarse a caminar en la cuerda floja puede ser terroríficamente apasionante, pero saber que caminas directamente hacia una trampa mortal no tiene ninguna gracia.

Veamos un multiejemplo: Te encuentras frente a la entrada

de una caverna custodiada por un enorme ogro armado con tremenda hacha.

Opción A: En cuanto llegas a esa localidad, el ogro te corta el cuello. Muy sutil.

Opción B: Llegas a la localidad y el bissho ruge y te amenaza. Si intentas



improvisado, sin motivo aparente y, al parecer, por capricho del autor. Es entonces cuando sí que podemos quejarnos, maldecir, patalear y aún escribir al responsable una carta que le aclare su genealogía. Porque ha violado una de las reglas fundamentales del manual del creador de aventuras:

pasar o no te largas presto de allí, el ogro te corta la cabeza. Al menos puedes largarte.

Opción C: Llegas a la localidad y el tío rugie y te dice que te largues. Si intentas pasar, el bestia te informa de que él es el guardián de la entrada y que te aprestes a luchar, pero no te mata. Lo tienes crudo porque el jodio es muy grande, pero te queda la opción de intentar sobornarlo, parlamentar o llegar a un acuerdo. En ambos casos se cabreará y te atacará con los resultados predecibles. ¿Qué opción prefieres?.

MUERTE Y RESURRECCION

En todos los juegos, menos en algunos simuladores de vuelo en los que al morir el piloto se borra su ficha, se recurre a algún método para hacer que el aventurero resucite.

Lo más normal es que tengas que cargar una posición anterior. Esto es aceptado hasta por los más intransigentes puristas, aunque haya algún masoca que insista en que hay que acabarla de un solo intento.

Pero, para evitar que tengas recargar el juego, hay varios otros métodos. El más usado es el SAVE A RAM o RAM-SAVE previo. Entonces haces un LOAD y ...¡jale! ...a incordiar de nuevo.

Otros juegos incorporan una orden que te hace volver a la posición anterior al percance. Pero hay que tener cuidado con algunos endiablados autores que, al resucitarte, te esconden aleatoriamente los objetos que llevabas. Sería una especie de castigo por tu error. Siempre, pues, de recurrir a una de estas "resucitaciones", debes hacer un inventario.

TRAMPAS MORTALES

A lo largo de nuestras múltiples vidas por esos mundos de imaginación hemos encontrado muchas situaciones mortales. Si hemos de hacer un breve resumen de ellas las dividiríamos en categorías:

A-Trampas Lógicas. Llegamos a ellas de una forma indirecta, puesto que son consecuencia de alguna acción errónea basada en un deducción equivocada que el autor ha sembrado en nuestra mente para que nos haga tomar una decisión fatal.

La trampa podemos encontrarla como una clave falsa al descifrar un preciado manuscrito, (que en realidad no sirve para nada más que para fastidiarnos), o como un mensaje incorrecto que nos dá algún otro personaje si no lo tratamos adecuadamente.

Puede también que la cosa sea más retorcida y que el guionista haya introducido sutilmente pistas erróneas en los mensajes de respuesta a nuestras acciones o en las mismas descripciones para hacernos equivocar.

Ejemplos: La planta que, (al igual que la hay en la segunda parte de la Aventura Original), grita "agua, agua"; pero al regarla se convierte en una Orquídea Arturiana Devora-Humanos. El guardia que nos han dicho que aceptaba sobornos, pero resulta que es un "incorrupible" (¡raros sonlo!)

que se cabrea aún más y nos hace papilla. Una de mis preferidas es una casa en la que hay una alta ventana acristalada que no hay forma de alcanzar y un conspicuo tablón de madera. Al examinar el madero nos insinúan, muy como de pasada, que puede servir para romper los cristales, pero resulta que al cogerlo nos damos cuenta de que estaba sosteniendo parte del pesado techo.

B-Trampas Físicas. Las más comunes. Se encuentran en una localidad específica.

Pueden matarte siempre, de una manera aleatoria o según ciertas condiciones. Si no están bien diseñadas se convierten en el clásico ejemplo de trampa facilona e ilógica que no añade nada al juego.

Ejemplos: Un profundo agujero en el suelo donde te caes, o bien siempre que entras a esa localidad, o de una manera aleatoria. Si no se le ha informado previamente al jugador, o dado alguna oportunidad de que llevando algo no se caiga, será una trampa ilógica. El consabido monstruo-malísimo que te come. Ilógica si no puedes matarlo, o convencerlo, o algo.

Las trampas pueden ser: Pasivas, cuando actúan de una manera regular o aleatoria, pero sin la intervención del jugador. Activas, cuando alguna acción imprudente te precipita en ellas.

C-Alarmas Son una variante de las trampas. Se activan cuando el jugador entra a una habitación o hace algo en concreto. Puede que recibas aviso o que ni te enteres. El asunto es que se pone en marcha un contador con fatales consecuencias si no lo inactivas.

Ejemplos: En Cozumel, si robas el cepillo de la iglesia, los del pueblo te esperan fuera. En la Espacial, si te entretienes mucho en Tecnodia, aparece un TERMINATOR y te aniquila.

D-Oscuridad En casi todos los juegos eres muy vulnerable en esas circunstancias, con una inquietante propensión a caerte y desnucarte o a que aparezca un horrible bicho babeante y te succione el cerebelo. Busca iluminación pronto o lárgate.

E-Emboscadas Se diferencian de la trampas comunes en que aquí te siguen y por lo tanto el nefasto óbito puede ocurrirte en un número variable de localidades.

La emboscada puede estar ligada a múltiples circunstancias, como son algunos objetos de tu inventario, o el tiempo que permanezcas en una localidad, o simplemente ocurrir al cabo de cierto tiempo de juego.

Pero para que tengas juego limpio deben haberte dado una forma de escapar, de evitarlas, o de parar del todo el proceso.

Ejemplos: El cabrito del Enano de la Original. El ladrón de Zork.

MORIR A GUSTO

Bien, vemos que la diferencia entre una muerte "legal", de esas de las que no podemos poner ninguna pega cuando nos acontezca y de la que incluso podemos llegar a sentirnos

orgullosos y una muerte "sstúpida" capaz de cabrear y sacar de quicio al más paciente, es más bien de calidad que de cantidad.

Podemos padecer en un juego tantas formas de muertes como nos apetezca, pero siempre que se nos haya informado o dejado intuir previamente que la vamos a empastrar o por lo menos se nos de una oportunidad de remediar tan definitivo suceso.

FIN DEL FINAL

¡Bien! Y con esta alegre discusión final llegamos al idem de este humilde Breviario Básico del Aventurero Sagaz en el que hemos dado una muy superficial mirada a ese complejo mundo de las aventuras.

A los veteranos, ruego sepan perdonar el reperollo (aunque en el fondo, y aunque sé que no lo reconoceréis jamás, más de uno haya aprendido también alguna que otra cosita) y que tengan en cuenta que fué escrito para darles a todos aquellos que recién se inician por lo menos un abecé que les impida ese temido e intempestivo bloqueo inicial que les haga dejar prematuramente, y sin conocer todas sus bellezas, nuestros mágicos mundos.

Ya veremos qué otra cosa se me ocurre en el futuro para seguir torturando vuestras escuálidas meninges. Chao:

ANDRES REFRESCANTE SAMUDIO

CONCURNOTICIAS

AVENTURAS SELECCIONADAS DE ENTRE LAS 103 ENVIADAS

- 1- OLIMPO EN GUERRA, de Eduardo José Villalobos.
- 2- EL LIBRO NEGRO, de Year Zero
- 3- EL SEÑOR DEL DRAGÓN, del Grupo Creators Union.
- 4- DIATMAR, de Santiago Marqués
- 5- JOHNNY WAYNA, de Pedro Amador López.
- 6- MEMORIAS DE UN HOBBIT, de JSJ Soft.
- 7- ALERTA OVNI, de Ricardo Villalba Martínez.
- 8- JEKYLL VS HIDE, de Morbosoft.
- 9- EL ANILLO, de Juan Antonio Paz Salgado.
- 10- RESCATE, de Ricardo Oyón Rodríguez.
- 11- MIDNIGHT, de Carlos Sisí.
- 12- SHERIFF, de Antonio de Haro.
- 13- ESPEJOS, de Pedro Rodríguez Larrañaga.
- 14- LAS MINAS PERDIDAS, de Alvaro Mangado.
- 15- PON UNA TARÁNTULA EN TU VIDA, de Leonardo Cocaña Galán.

SEMIFINALISTAS.

- JEKYLL VS HIDE, de Morbosoft.
EL ANILLO, de J.A. Paz Salgado.
MEMORIAS DE UN HOBBIT, de Javier San José.
MIDNIGHT, de Carlos Sisí.
SHERIFF, de Antonio de Haro
JOHNNY WAYNA, de Pedro Amador Lopez.
ESPEJOS, de Pedro Rodríguez Larrañaga.

EL MUNDO DE LA AVENTURA

El concurso de aventuras había, por fin, llegado a su fase final y nos encontrábamos con siete (7) finalistas, creadores cada uno de ellos de un juego de gran calidad. El paso siguiente era, con mucha pena, proceder a eliminar 6 de esas creaciones, frustrando a sus autores, y darle el premio a una sola. No teníamos muy claro a cuál de todas.

Y además había un gran problema que nos tenía preocupados: el premio se había quedado un poco sin sentido, reducido a las 200.000 pts. y una visita a Valencia y Madrid, porque el mundo de la aventura inglesa ha variado mucho y, con la excepción de Mike Gerrard, ninguno de los otros personajes que se habían ofrecido para ser entrevistados están hoy en activo, ni en Londres; y Tim Gilberts tampoco se encuentra en Barry, ni su compañía Gilsoft existe en la actualidad.

Pero le dimos vueltas y más vueltas al asunto y al final pensamos que habíamos encontrado una solución que contentaría a todos, a las vez que enriquecería el campo de la aventura en España.

Se trataba de no seguir hacia la fase final y premiar a los semifinalistas nada menos que con el Diseñador de Aventuras A.D. (DAAD), valorado en 2.500.000 pts y que con las nuevas adiciones que en estos mismos momentos se le están haciendo (Uso de ratón, Sprites para animación, Sonido digitalizado, etc.) superará los 3 millones de pesetas.

¿QUE ES EXACTAMENTE EL DAAD?

Como sabéis, el DAAD es el creador con que se han hecho la Aventura Original, Jabato, Cozumel, Aventura Espacial, Templos Sagrados y Chichén Itzá, ahora en su fase final;

EL CONCURSO HA TERMINADO ¡VIVA EL CONCURSO!

Pero el desenlace ha sido totalmente inesperado y sorprendente, trayendo una grata sorpresa para un grupo de afortunados y abriendo nuevos horizontes a nuestro mundo de la aventura.



siendo un producto de gran calidad y ampliamente probado.

Los ganadores obtendrán los programas maestros que funcionan en PC, y cuya base es el PAW; los manuales de instrucciones y el apoyo técnico del equipo de Aventuras A.D. para ayudarles en los problemas que encuentren al programar su propia aventura.

Esto último incluye una semana en Valencia, conviviendo con un programador y con todo el equipo, para cada uno de los ganadores. La fecha a escoger cuando más les convenga con respecto a su calendario de trabajo o de estudios.

En cuanto a los gráficos, para los 8 bits, (Spectrum, MSX, Amstrad y Commodore), usa una versión mejorada del editor gráfico del PAW y para 16 bits (PC CGA, PC EGA, PC VGA, Atari, Amiga y PCW) son digitalizados, por lo que los premiados pueden escoger entre tres soluciones:

1- El programador los hace todos.

Para ello se necesita un ATARI, un digitalizador y una cámara.

2- Hace los gráficos para 8 bits y en A.D. se encargan de los de 16.

3- La parte gráfica corre toda por cuenta de A.D., siempre siguiendo el guión, bocetos y consejos del programador.

Aventuras A.D. se compromete a poner en manos de las principales casas comerciales el resultado de ese esfuerzo. Si es aceptado, las condiciones económicas dependerán del trabajo efectuado y el precio que se haya pagado por la aventura.

Se ofrecía pues a estos nuevos creadores de aventuras una oportunidad única de trabajar, desde sus casas, con el equipo A.D. y ver sus trabajos publicados en toda España (y probablemente, con el nuevo DAAD, en otros países), de ganarse un merecido dinero y de continuar trabajando en colaboración para futuros proyectos.

Pero para hacer realidad ésta oferta y que no hubiese reclamaciones ni

cabreos, se necesitaba que todos los finalistas la aceptaran libremente. Para ello se les envió una carta explicativa del proyecto y una hoja en la que debían decir si la consideraban justa.

Si no hubiese acuerdo, pues se declararía un ganador, se le daría su premio en metálico y su viaje a Londres, Barri, Valencia y Madrid, y se procedería a la conversión de su aventura para los otros ordenadores.

Las respuestas no se hicieron esperar, primero en forma de llamadas telefónicas dando un entusiasta SI y anunciando que enviaban carta. Todas llegaron al cabo de pocos días. Muchas acompañaban el lacónico mensaje de aceptación que antes hemos reproducido con más extensas manifestaciones de entusiasmo, proyectos y planes para el futuro y peticiones de consejo a la hora de elegir el ordenador a usar.

¡El Mundo de Aventura está de enhorabuena! Nos congratulamos de anunciar a todos los aficionados que nuevos valores han tomado la batuta.

Nuevas ideas, nuevas formas de ver las cosas y nuevos métodos de trabajo tendrán ahora la oportunidad de nacer, con la ventaja que tiene el ver tu trabajo reproducido en todos los ordenadores del mercado y el apoyo de una casa con solera.

Guarden bien sus nombres, darán mucho que hablar y en ellos está el futuro del Mundo de la Aventura.

Estas fueron sus obras.

DR. JEKYLL vs MR. HYDE

Autores: Jaime Alfonso Perez Moriano, Programa. Juan Carlos Perez Walls, Gráficos. Morbosoft, Sta. Cruz de Tenerife.

Se ha elegido un tema macabro, con tumbas y cementerios a porrón. La historia va de que Jekyll solo sufrió un ataque de catalepsia cuando Hyde se envenenó y ahora hay que ayudarle a encontrar la manera de librarse de su extraño mal.

Se controlan dos personajes, el bueno de Jekyll, quien te obedece, y el malo de Hyde que es un rebelde. Combinando adecuadamente el uso de éstos dos personajes, se pueden resolver los problemas. Los problemas son lógicos y es muy interesante el cambio de actitud del protagonista al alternar entre los dos personajes.

Los gráficos están muy bien hechos

y añaden al ambiente.

EL ANILLO

Autor: Juan Antonio Paz Salgado. San Fernando, Cádiz.

Tiene la gran originalidad de que no eres un personaje, sino un objeto, más concretamente un anillo, puedes ser llevado, puesto, etc. Lo único que tu puedes hacer para influir en los demás es brillar, variar el tamaño, examinar cosas y comunicarte con quien te lleve puesto.

No tiene gráficos, pero destaca sobre todo por lo original de su concepto, sobre todo en la primera parte, en la cual eres tan solo un objeto.

MEMORIAS DE UN HOBBIT

Autor: Javier San José. Miranda del Ebro, Burgos.

Tipo Ultratolkeniano. Es una especie de continuación del Hobbit y del Señor de los Anillos. Disuelta ya la comunidad del anillo, todo el equipo zarpa hacia tierras lejanas. Pasa el tiempo, unos nacen y otros, como Bilbo, mueren.

Durante el funeral aparece el malabestia de turno y se lleva a Galadriel. Por supuesto, debes guiar al grupo de microhobbyts a rescatar a tan preciada dama.

Hay un cuidadoso tratamiento del tiempo, con variación día-noche y con cambios en los gráficos de acuerdo con ello. Como ayuda tienes un reloj que te va dando la hora.

MIDNIGHT

Autor: Carlos Sisí, de la Cala del Moral, Málaga.

Estás en una siniestra mansión, despiertas después de haber sido golpeado en la cabezota. Si no haces las cosas rápido y bien, te convertirás en un sabroso bocado vampiresco.

Debes liberarte y conseguir diversos objetos, o fabricarte otros, para poder combatir al horrendo Ser que yace en el sótano.

Está hecha para 128 y las utiliza a fondo. Muy bien ambientada. Destacamos el tratamiento de las cosas y los objetos.

Los gráficos están dotados de un cierto movimiento, por ejemplo: hay ventanas que se abren, armarios que se cierran y si rompes algo, el gráfico variará para mostrarlo roto.

SHERIFF

Autor: Antonio de Haro Leon, Barcelona.

También hecha para 128 K. Eres el sheriff de una localidad del Salvaje Oeste, debes cuidar del pueblo, defenderlo de atracos, enfrentarte en mortal duelo con el malo de turno y, en la segunda parte, rescatar un botín de manos de los forajidos.

Tiene buenos gráficos con secuencias animadas, como la escena en el salón, donde se monta una discusión por un juego de poker y ves como el pistolero se levanta y te dispara.

JOHNNY WAYNA

Autor: Pedro Amador Lopez, de Madrid.

Humorística y con buenos gráficos. Como su nombre indica, está ambientada en el lejano Oeste. Eres el Sheriff de Torremolin, Texas. Los malos (Jimmy Pistolas y Jimmy Pánicos), han secuestrado a tu ama de llaves porque es una gran cocinera. Debes rescatarla para que lo prepare todo para tu boda.

Tiene varios PSIs bastante bien controlados, con sus propios gráficos faciales, lo que les da un cierto movimiento bucal cuando los personajes hablan.

ESPEJOS

Autor: Pedro J. Rodríguez Larrañaga, de San Sebastián.

Resulta que Sergend, vil nigromante, ha construido un espejo que refleja la parte oscura del alma y poco a poco se ha ido apoderando del reino.

Tú actúas como Bronhir de Maine y estás encerrado en una habitación a la espera de ser trasladado al castillo para posterior tortura y despellejamiento.

En la segunda parte debes alcanzar tu objetivo, que es destruir el espejo escondido en un monasterio y custodiado por monjes locos.

Consta de 3 partes, y no utiliza la técnica gráfica de "líneas elásticas" del resto, al estar realizada en ensamblador. Al final tiene un buen efecto de arcade.

Destacaríamos el hecho de que durante el juego puedes escuchar una extraordinaria cantidad de melodías musicales, muestra del innegable virtuosismo musical de su autor.

Bueno, pues estos son los trabajos de "Los siete magníficos". Nuestra enhorabuena para todos ellos.

ANDRES RESPETUOSAMENTE
SAMUDIO MONRO - 1991

LOS AVENTUREROS DE MODA



Es una noche pesada y lluviosa. Una de esas atípicas noches veraniegas en las que el tiempo, después de haberse cocido todo el día en la espesa sopa de su propio calor, se derrama en un fino goteo cansino que no hace más que empeorar el bochorno reinante.

JUAN AVENTURERO llega agotado a casa, pensando que el tener que abandonar el mullido lecho para cometer toda clase de tonterías durante unas veinte horas seguidas es de un lastimamiento insuperable.

Así que, después de una frugal cena, sumerge la recalentada cabeza en la cálida blandura de su almohada y sus párpados se cierran.

Entonces, el soplo de una suave brisa onírica recoge y levanta sus más arraigados anhelos y los hace girar desordenadamente, sumergiéndolo en esa distorsionada mejora de la realidad que llamamos soñar.

Así pues, el agotado **JUAN AVENTURERO** sueña su **SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO**.

Primero es una multicolor nebulosa girando en la negrura. Luego la imagen se perfila, la bruma de disipa y el mundo perdido del **NUNCA-JAMAS** comienza a materializarse.

Rasgando ese desamparo absoluto, estalla y atrae poderosamente la atención un escandaloso y parpadeante letrero audiovisual que ruga en la noche: «**TABERNA DE LO QUE PUDO SER**».

Vacilante primero, atraído luego irresistiblemente por el llameante reclamo, Juan Aventurero entra y recibe de lleno un bofetón de sonidos e imágenes que le inunda y desborda el asustado corazón.

El Festival Final del Concurso de Aventuras está en pleno auge; el movimiento es continuo y la algarabía ensordecedora.

En una tarima cercana, dos Trolls mantienen, entre enormes masas musculosas abultadas, un pulso eterno, vivamente animados por toda clase de engendros; mientras en la mesa de al lado, la bruja Saligia, el verdoso Hulk, la Momia pálida y el mago Gandalf se juegan turnos de no-vida en un alucinante poker mental.

Todos ellos inmersos entre una ruidosa baraúnda de barbudos mineros, espadachines de todo tipo y calaña, vaqueros de triste y ebria mirada y siniestros nigromantes por entre los que deambulan bellas ninfas portadoras del preciado Nectar de la Alegría, motor que mantiene e impulsa toda esta exuberante explosión energética.

Pero una mesa en particular llama la atención de Juan Aventurero, quizá por el halo de energía, ilusión y creatividad que desde allí se irradia. En ella están sentados los ganadores del concurso en animada conversación con un viejo conocido: El Archivero.

— ¡Bueno! ya que estamos todos reunidos, contadme cómo os iniciastéis en este rollo — dice el Viejo con su chirrioscante voz —.

Carlos Sisí, madrileño de 19 años residente en Málaga, rompe el fuego: — Para mi todo empezó con las aventuras de Bilbo — dice señalando al cuasiebro Hobbit. Y añade entusiasmado: — Comparado con los arcades de la época, era un prodigio, una maravilla, el summum, la quintaesencia de...

— Vale, tío, vale.

A mi también me apasiona el Hobbit; pero no nos harás creer que no has pasado por una fase de arcade. — Replica Juan Antonio Paz Salgado, gaditano de 20 años residente en Madrid. — Yo recuerdo que contemplaba alucinado un

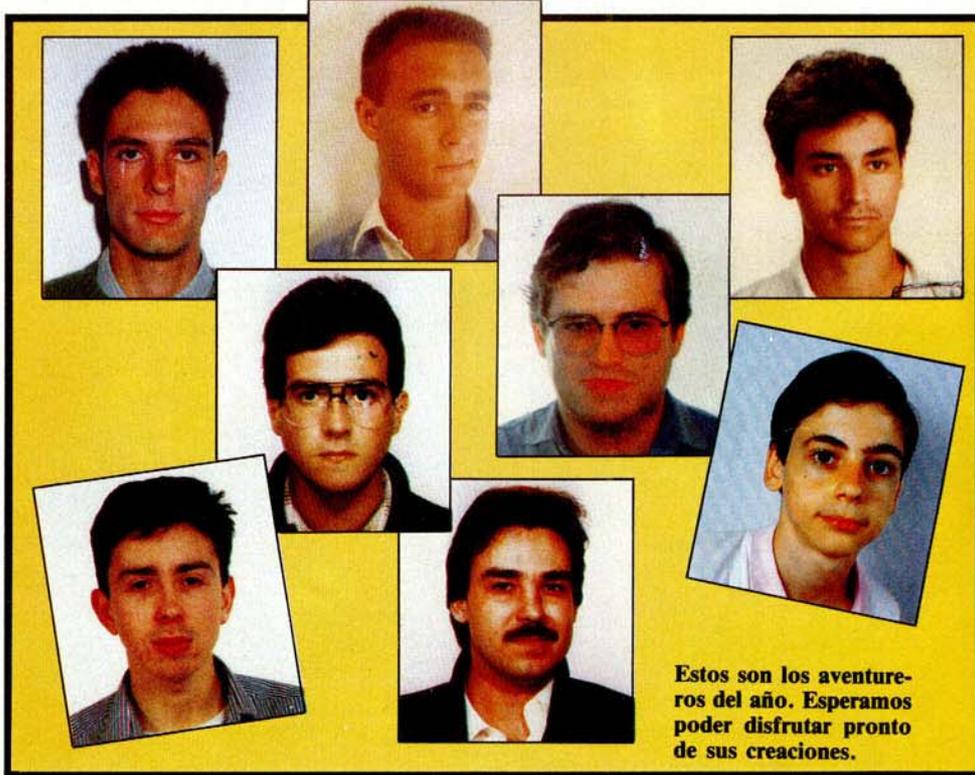
Spectrum que tenía un tío mío, hasta que por Navidad me regalaron uno y empecé a machacar mis propios marcianos.

— Hombre, todos hemos tenido una época tonta de coleccionismo de matamarcianos. — Interviene Antonio de Haro León, barcelonés, 30 años y, exceptuando al Eterno Viejo, el más maduro del grupo. — En mi caso, empecé haciendo algunos programillas en BASIC. Luego compré el PAW y me dediqué a las aventuras.

— Lo mío, sin embargo, ha sido un proceso más gradual. — Explica Pedro J. Rodríguez Larrañaga, de San Sebastián. — Ahora tengo 24 años, y nunca supuse que lo que empezó como una afición hace 6 años, al terminar C.O.U., llegase a convertirse en algo casi profesional.

No me refiero a lo de hacer aventuras, sino a lo de trabajar en este mundillo. Mi contacto y colaboraciones continuadas en Microhobby y Micromanía han sido fundamentales — confiesa.

— ¡Ah! Lo mío sí que ha sido rápido — dice rascándose la nariz nerviosamen-



Estos son los aventureros del año. Esperamos poder disfrutar pronto de sus creaciones.

te Pedro Gremán Amador, madrileño de 16 años y benjamín del grupo. -A los 9 años me compraron un ZX-81, pronto evolucioné hacia el Spectrum e hice «La Corona» a los 13. No estoy muy contento con esa aventura, pero fué una experiencia. Además, nunca pensé que se comercializara.

Entonces una criatura bicéfala, llamada Morbosoft, interviene con su parte de Juan Carlos Perez Wall, tinerfeño de 21 años: -Pues yo me inicié a lo activo, con un Commodore 64.

-Dirás nosotros- exclama indignada la cabeza de Jaime Alfonso Pérez Moriano, madrileño de 20 años. -También teníamos un Spectrum de 16K y nuestra ilusión era hacer videoaventuras, pero luego con lo del PAW, decidimos hacer conversacionales. -Y la pitoreante criatura se pierde en un animado soliloquio bicerebral.

-Mi caso es idéntico en el tiempo al de Pedro, -dice el último comensal, Javier San José, de Miranda del Ebro, de 21 años. -Me refiero a lo del regalo al acabar C.O.U.- Aclara. -Pero ya hace tiempo que jugaba en ordenadores de amigos. Luego conocí y me enamoré del Hobbit. Los artículos del Mundo de la Aventura remataron la faena y me prepararon para escribir mi propia obra.

-Eso fué decisivo para todos- remacha Carlos Sisí. -Era difícil conseguir aventuras en España. De repente, de la mano de un bendito cuyo nombre no recuerdo, empezaron a aparecer artículos en revistas profesionales, fanzines, el PAW, clubes... ¡Vaya! lo que siempre había soñado.

-Bueno, bueno, pasemos a otra cosa -interrumpe El Carcamal. -¿Y... os dedicáis de lleno a las aventuras?

-Ni hablar, momia, ni hablar -dice el bicéfalo Morbosoft por medio de Walls. -Yo estoy liado con 2.º de ingeniería.

-A mi aún me falta acabar segundo de B.U.P. -dice compungido Pedro Amador. -Y luego añade orgulloso: -Pero soy uno de los mejores de mi clase.

-Yo soy administrativo -dice de Haro, -pero terminando la carrera de económicas.

-Hombre, mi trabajo en la asesoría fiscal me deja mucho tiempo libre para las aventuras- dice Carlos Sisí, -por ello podido crear Wazertown Works e inundar el mercado con mis producciones: Midnight, El Ojo del Dragón, Johnnie Versooooo -canta imitando a su héroe Jimmy Somerville.

Tan agudos chillidos parecen haber cabreado enormemente a un grupo de Ogros que almorzaban junto a ellos. Uno de los más grandes y horrorosos se levanta y, truculentemente, se acerca al grupo y descarga un enorme manotazo sobre la mesa al tiempo que ruga:

-¡Parrandavagoss, pfuerra de aquí!

Aunque altamente calificados intelectualmente, nuestro grupito es una panda de masa muscular más bien flácida. Exceptuando a Pedro José Rodríguez que confiesa unas horas semanales en el gimnasio, y alguno que otro que na-

da un poco, el interés por la práctica de cualquier tipo de deportes es casi nulo.

Así que cunde la parálisis ante la gigantesca mole ogril. Sólo el esquelético viejo, acostumbrado a lidiar con la pestilente agresividad del Yiepp, se levanta y resuelve la situación con una hábil patada en los bajos.

Mientras el semicastrado ogro se retuerce y babea en el suelo, el viejo dice con plácida sonrisa: -Continuemos.

J. A. Paz Salgado traga saliva con dificultad y dice: -A pesar de estar en el tercer curso de ingeniería técnica superior de telecomunicaciones, aún puedo sacar tiempo para alucinar al personal con mis juegos de aventuras.

La cabeza de Morbosoft que pertenece a Jaime recita de carrerilla: -3.º de matemáticas, ciencias de la computación.

-Tercero de ingeniería técnica, especialidad de electrónica - dice bastante aburrido del tema Javier San José.

-Bueno, lo mío es diferente -dice pausadamente Pedro José. -Mi vida es la música. Soy pianista acompañante en el conservatorio de Pamplona y concertista. -Y esperanzado añade: -Venid a oírme en Madrid el 24 de Junio o el 11 de Agosto. ¡Allí os espero!

El momio, que parecía embebido en sus alucinaciones personales, parece despertar de nuevo y exclama: ¡Hablemos de vuestras aventuras favoritas!!!

-Sin lugar a dudas: El Hobbit y Sherlock-dogmatiza J. A. Paz Salgado.

-De acuerdo en lo del Hobbit -replíca Carlos Sisí, -pero no olvidemos cosas más modernas como Scapeghost o tan clásicas como la Aventura Original.

-Yo reparto mis gustos entre las de A.D. (Cozumel) y las de Level 9 (Price of Magic)- argumenta Javier San José.

-Con mucho Cozumel -acota Pedro J. Rodríguez. -La terminé con gran interés. Aunque la Historia Interminable y Hunchback me dejaron un grato recuerdo.

-Para los que no hablamos ruso -dice jocosamente Pedro Amador - las mejores son Cozumel y la Original.

Agitando locamente sus dos cabezas, Morbosoft entona: -Para nosotros La Guerra de las Vajillas, por su pitoreo que nos va montón.

-Hombre, yo volvería al Hobbit, pero sin olvidar clásicos como don Quijote y la Original -termina de Haro.

Mientras esta conversación se desarrolla, una abigarrada multitud de seres de todo tipo y tamaño, llamada su atención por un tema que les toca de lleno, se ha ido acercando hasta rodear la mesa. Y para hacer honor a la verdad, algunos de ellos no se muestran nada amigables.

-Bueno. Y ahora que habéis ganado el potente parser DAAD, ¿Qué pensáis hacer? ¿Dormiros en vuestros escasos laureles? -pregunta un enorme Troll dando una violenta patada a la mesa con el resultado de que Pedro Amador se rasca la nariz hasta casi desprenderse y pone a de Haro en uno de sus habituales trances de desconexión con el entorno.

-¡Eso, eso! ¡Que se expliquen!- cla-

ma la turbamulta de frustrados seres que no han podido actuar en ninguna aventura desde hace tiempo.

-Haya calma- les aplaca Javier San José. -Estoy trabajando en una aventura de tema fantástico, con ingredientes de rol y control de cuatro personajes.

-Y por si eso os parece poco - dicen las cabezas Morbosoft- habrá mucho morbo por todos lados, tanto en la segunda parte de Jeckyll vs Hyde como en una de tumbas y cachondeo llamada «el Conde Crápula».

Verdaderos esfuerzos ha de hacer el Archivero por mantener, a fuerza de dedos cruzados, alejados los instintos asesinos del ofendido vampiro.

-Habrá trabajo para todos- intenta calmar los ánimos Carlos Sisí. Y continúa, imitando a la perfección la voz y postura de Boris Karloff: -En el Edificio Negro, hay una explosiva mezcla de terror y edad media tolkieniana en la que entraréis muchos de vosotros.

J. A. Paz Salgado insiste: -primero tengo que calibrar el parser, luego ya veremos-. Pero cuando varios «bravos» indios le arrebatan su preciada bolsa de comida y lo miran con franca hostilidad, se apresura a añadir: -Estoy haciendo APACHE en colaboración con David Mancera, quien testea... (recibe una patada del Viejo por debajo la mesa como premio al uso de tan horrible y malsonante vocablo, sstúpidamente de moda en vez del lógico «prueba»), - y termina sobándose dolorido: -...y hace los guiones de mis aventuras.

-A mi me gustaría hacer una con la Kim Basinger- ríe de Haro, - pero me conformo con un juego de corte futurista, muy a lo Neuromante; aunque tengo otro de espada y brujería, con varios personajes que actúan a la vez.

-Pues yo, de tantos proyectos que tengo, no sé por donde empezar -contesta a todos Pedro Amador. -Aunque estoy emperrado en una historia sobre los túneles que los del vietcong usaban para ocultarse de los americanos. Espero que el asunto del DAAD funcione -suspira.- A mi me asusta eso de tantas conversiones.

Pedro José Rodríguez, de naturaleza apacible, de suave hablar y gusto por el diálogo, trata de quitarse de encima a varios gnomos que han respondido con el grito de -¡Traición, traición!- a su declaración de que: -No creo que de momento haga ninguna aventura. Tengo que replantearme muchas cosas. Quizá lo tome como una afición secundaria.

Pero en general la impresión ha sido favorable y los cientos de seres, no seres y monstruitos se van alejando con la idea de que, por fin, hay unas mentes dedicadas a que ellos, y su mundo de fantasía, no caigan en el olvido.

La imagen se desdibuja y pierde cohesión. El velo del ensueño se rasga y Juan Aventurero contempla como el luminoso reptar del cálido amanecer se infiltra hasta su habitación.

ANDRES ROBERTO SAMUDIO MONRO - MAYO DE 1991