



El Viejo Archivero

Andrés R. SAMUDIO

El imponente salón tiene sus paredes decoradas con trofeos, honorablemente ganados, de cabezas de ogros y dragones, de mazas de batalla de trolls y de otras muchas curiosidades pertenecientes a los silfos, las valquirias, las hadas y los yinns.

En los rincones hay varios arcones donde se mezclan enmohecidas coronas de reyes con misteriosas perlas de Elfos y rutilantes collares de duendes.

En las estanterías hay montones de libros viejos de magia y conjuros, gruesos tomos sobre brujería, enciclopedias sobre sectas secretas y carpetas sobre fabulosos viajes.

Distribuidas como al azar, hay varias mesas llenas de bur-

Noche de paz y tranquilidad en los Cárpatos. Sólo el reconfortante aullar de las jaurías de lobos a la luna llena que se asoma tímida entre los densos nubarrones. En el más alto pico se levanta, entre profundos cortados y rodeado de niebla, un vetusto, pero señorial castillo.

bujeadas pocimas, morteros carcomidos por el constante uso, retortas, matraces y elixires poderosos.

Entre este desordenado caos destaca un mueble muy bien cuidado. Tiene una leyenda

que reza: ARCHIVOS DE AVENTURAS.

En el centro de esta agradable estancia, sentado en su favorita y decrepita mecedora, oyendo el agradable crujir de las viejas y ya no necesarias es-

tacas para vampiros, al arder en la imponente chimenea, está el VIEJO ARCHIVERO, con su mirada cansada y soñadora perdida entre recuerdos de pasadas glorias. A su lado juegan sus queridos gnomos con los animales domésticos: un golem, un grifo y una cariñosa quimera.

Por encima hacen alardes aeronáuticos una cría de ave Roc y otra de ave Fénix, siempre vigilados desde más arriba por el joven dragón Smaug Junior.

Por los oscuros rincones se oyen los asustados murmullos de algunos morlocks que huyen de la mirada del apacible Basilisco.

Y en el regazo del anciano yace ronroneando el gato de Cheshire.

De repente, toda esta conmovedora escena familiar se resquebraja por el ruido de llegada de un carruaje al húmedo patio empedrado. Hay pasos apresurados, chirridos de apertura del gran portalón y, aparece la triste figura del contrahecho Igor.

¡—Amo—, dice jadeante —carta de MICROHOBBY!

Las viejas, pero aún diestras manos, rompen los cordeles, los profundos ojos se detienen amorosamente por un instante en los sellos de España, y el paquete se abre y...

...caen al decorado suelo, cientos de cartas de peticiones de ayuda de aventureros españoles.

El anciano se yergue, sus ojos brillan y su respiración se acelera; parece mil años más joven (o sea un poquito menos viejo), y empieza a leerlas...

Tras largas horas de intensa búsqueda entre los millares de manuscritos que componen su archivo, el viejo comienza a escribir con sus manos temblorosas:

¡Salud aventureros!

Ante la avalancha de peticiones lastimeras y conmovedoras (algunas hechas desde los tiempos inmemorables), he decidido ofreceros mi humilde ayuda.

No todos pueden ser contestados hoy, pero paciencia, MICROHOBBY no os olvida, y menos el VIEJO ARCHIVERO.

Primero unas REGLAS esenciales:

No pidáis NUNCA un poke para una aventura, pues este pobre viejo puede coger un pasmo y cargarse un documento importante con sólo oírlos mencionar. Legiones de aventureros del mundo se removerán en sus tumbas (bueno, está bien, en sus mesas de trabajo) y os apuntarán con un dedo acusador.

O sea ¡POKES no, please!

Soluciones completas tampoco se darán, para eso os compráis un libro y lo leéis. ¡Jié, Jié (sonido de risa desdentada).

Lo que sí os daré, y sólo en caso de muchas peticiones o preguntas sobre una misma aventura, son soluciones muy generales, los detalles los resol-



veréis vosotros, ¡oh intrépidos!

Con los mapas haremos lo mismo; en este número os envío uno, porque hemos recibido unas 50 preguntas sobre ese tema.

Ayudas sí, todas las preguntas concretas serán contestadas (o lo intentaremos).

Sólo en caso de que algún desesperado aventurero esté agonizando de ansiedad y desee una solución o consulta más extensa, rogamos tenga a bien enviar un sobre con sus señas y CON LOS SELLOS ADECUADOS (sí hijos míos, el viejo archivero es muy pobre y rácano). Allí puede pedir un mapa bastante raro (que no interesa a muchos) o una solución completa.

Y, pensad en los demás y enviad vuestras soluciones y respuestas para aumentar el Archivo. Ninguna ayuda es pequeña y, lo que a uno le parece fácil, puede servir mucho a otro.

Enviad también ideas o sugerencias sobre temas que os gustaría ver, etc.

Veamos...

Parece que **Spiderman** es el principal culpable de vuestros insomnios y por ello lo explotaremos esta semana. Va dedicado entre otros a: **Josep M.^a Oriol Martí**, de Cervera, Lérida; a **Víctor Martín Gacho**, de Bilbao; a la pandilla de «**los locos de Cádiz**» que dicen enviar 50.000.000 de preguntas (Reed Richards de Baxter Building); a **Crispulo Crispación Hernández Ojeda**, de Barcelona (quien por cierto escribe muy crispado); a **Rafael Luna Murillo**, de Córdoba (a quien rogamos se tranquilice y deje de pensar que es una especie a extinguir porque le gustan las aventuras; más bien estáis ahora renaciendo, como mi cría de

ave Fénix); a **Carlos Sánchez Sánchez**, de Alcalá de Henares (interesantísima carta la vuestra, se nota que le habéis dedicado tiempo a las aventuras); a **José Alberto Calero**, de Alarcón, Madrid; a **Alejandro Morales Carillo**, de Sevilla (por lo visto sois un empedernido aventurero) y a **Miguel Ángel Blanco**, de Madrid.

Como primer problema, vemos que muchos preguntáis sobre cuál es el objeto del juego.

Bien, intrépidos, al igual que su predecesor **Hulk** y su posterior **Questprobe 3** (ya os oigo moveros intranquilos en vuestros sillones. Paciencia, esos dos los atacaremos muy pronto). Spider está hecho por **Scott Adams** para US Gold, y su objetivo es recoger gemas y llevarlas a la habitación de Madame Web en Small Office. Nada más.

Gemas haylas y son 18 (ver el mapa).

Como inicio dirigiros al Oeste y encontraréis una fórmula y una gema que ya podéis ir dejando donde Madame.

Luego id al ascensor donde en su parada en cada piso (hay cuatro), encontraréis las gemas 2, 3, 4 y 5.

Ya en el Penthouse, bajad el termómetro y leedlo, cerca está la gema 6; luego, si manipuláis un poco el cuadro, encontraréis una interesante fórmula. ¡Hale, llevad las gemas a Madame!

Sería muy constructivo entonces hacer una visita a la habitación donde está el acuario y llevarlo hasta el Penthouse, donde quizá haciendo subir de nuevo el termómetro y vaciando el acuario encontraréis la gema 7. Coged todo lo que podáis de ese Penthouse e id a Madame a dejar vuestros tesoros.

Por allí cerca hay una estatua que debéis coger; llevarlo todo al hall del segundo piso donde debéis empezar a amontonar todas las cosas que podáis.

Ahora al tercer piso y procurad cerrar los ojos antes de entrar en la sala de ordenadores, manipulad el knob, sed valientes y abrid los ojos para recoger la gema 8. Por cierto, aquí podéis hacer funcionar el programa del ordenador (el que no sepa cómo se hace, que deje de leer esto inmediatamente).

En este piso también hay un problema que trae de cabeza a muchos intrépidos: en la habitación de Sur coger el HCl y el CaCO₃, id al laboratorio y mezcladlos, volver a por los productos químicos exóticos y haced de una puñetera vez vuestra tela de araña (*web*).

¿Y por qué no bajar ahora al primer piso donde Connors y dejar caer el Calcio? Quizá así, examinando en los rincones, puede que veáis la gema 9. Llavadlas a Madame, hacer un Save y salid un rato a que os de el aire.

Ya más descansados veamos la pregunta a otra frecuente pregunta: ¿cómo coger la Biogema? ¿Qué tal os suena *Shot Web at Gem*? ¡Hale, a donde Madame y dejad la gema 10!

Id luego a por Connors y prestos al segundo piso, cogedlo todo y por el techo (*enter roof*), y abriendo la malla (*mesh*), entrad en el conducto y ¡Voilà, la gema 11!

Y otro de vuestros lamentos: el ventilador hay que pararlo tirándole telas de araña hasta que la velocidad baje a 50; tiradle entonces también al botón, entrad y coged la gema 12.

Por favor, no os perdáis en el laberinto, id hacia abajo hasta el final, coged el Octopus, pegadle una torta a Electro, id al Oeste y llevad el Dial. Entonces dejadlo caer TODO para parar la prensa y coged la gema 13, al Este y también la 14 y 15.

Ahora pasad a Electro y al Octo a la otra habitación, leed el Dial y salid de los Ductos al ventilador y *Down* al tan temido flotar en el espacio. Olvidaros del maldito Misterio y sólo

El Viejo Archivero

sentid (*feel*) hacia ambos lados para coger las gemas 16 y 17.

¡Presto a donde Madame a dejar vuestros tesoros!

Vuelta al ordenador del tercer piso y *Runrunear* el programa; luego, por el segundo piso y el techo, bajad otra vez por el Ducto y en el periódico encon-

traréis la gema 18 (¡y última!).
¡Hale! A Madame y ganad el merecido 100 por 100.

Bueno, hermanos en intrigas, sólo unas palabras más antes de retirarme a reposar mis viejos y doloridos huesos:

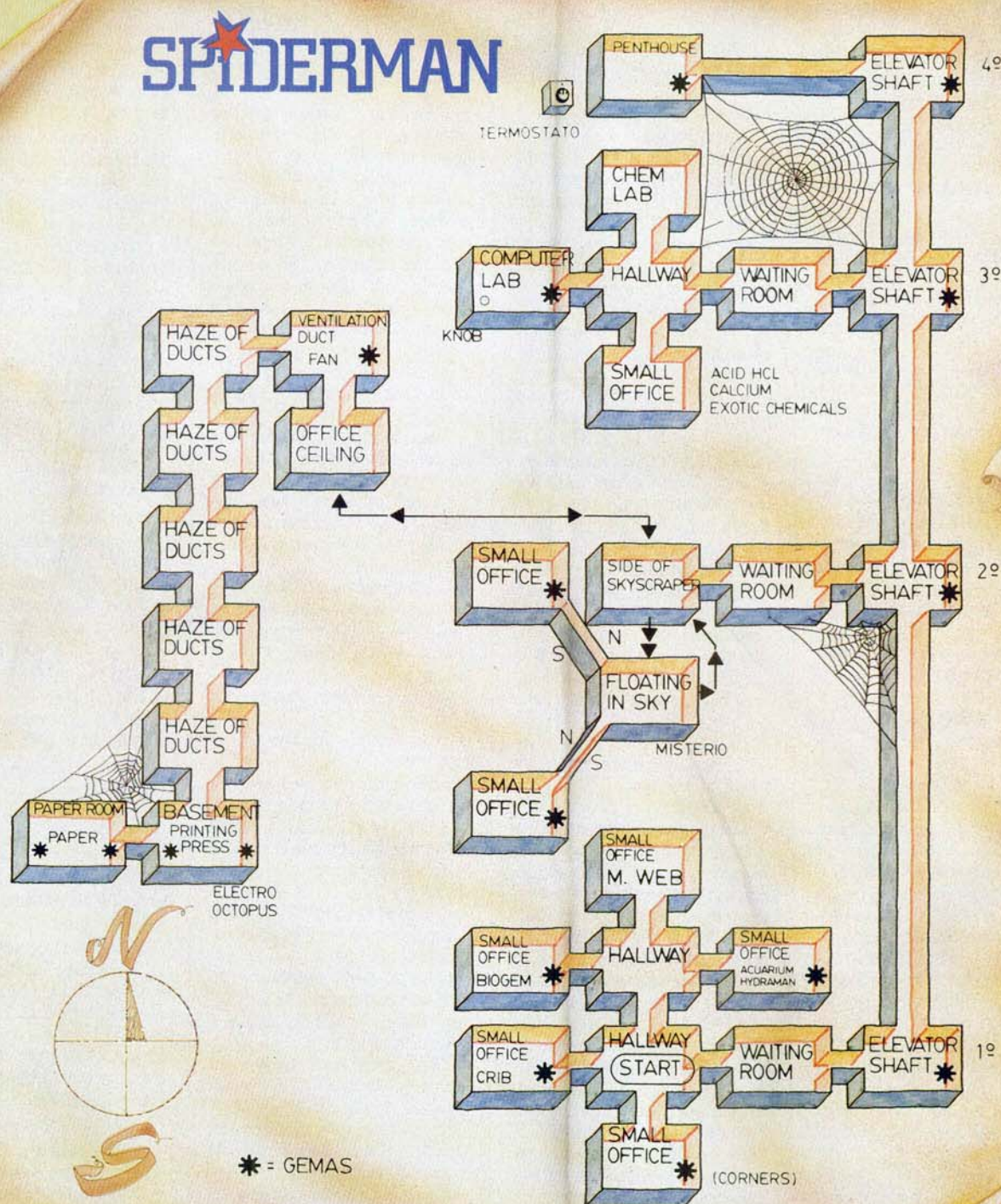
A todos los que habéis preguntado por el **Hidalgo de la**

Mancha (gran aventurero y gran aventura): pero criaturillas, ¿no os basta con lo publicado por los magos de Tokes y Pokes en los MH N.º 148 y 149???

Y para **Jasón Rodríguez García**, de Irún, sólo deciros, querido amigo, que de las 9 preguntas que me hacéis, ni una sola

es de aventuras gráfico-conversacionales. Devuelvo vuestra carta a los Magos de Tokes y Pokes. Lo mismo que la de don **Víctor Vicuña Peña-fiel** de Bilbao, con sus preguntas sobre Knight Time.

Y ahora, dejadme descansar hasta la próxima luna.





El Viejo Archivero

La pálida luz de la luna llena penetra por los góticos ventanales del castillo, iluminando al viejo archivero que lee en su mecedora.

Una oscura figura se yergue en la fría luz lunar. Alta, envuelta en negros velos, y de una palidez espantosa. Sólo destaca la roja herida de su horrible sonrisa, adornada por enormes y afilados colmillos.

Se inclina hacia el viejo y con un penetrante alarido...

¡Queda paralizada por el impacto neurotóxico de la terrible mirada del Basilisco. Recibe de lleno el eructo de fuego lanzado por Smaug. Es horriblemente desgarrada por las venenosas uñas de Cheshire, y lo que queda de sus velos es destrozado por las ávidas manos de los hambrientos Morlocks!

El archivero se vuelve y sus ojos legañados brillan de alegría. Levanta por las orejas a la tiesa, patética y chamuscada aparición, y extrae de su babeante boca un sobre lacrado.

¡Hijos míos —exclama con su vocecillas de rana tuberculosa— tenemos otra carta de MICROHOBBY!

El músculo-verdoso Hulk es motivo de frustración para Víctor Martín, de Bilbao, los «locos de Cádiz» del Baxter Building, Rafael Luna, de Córdoba, David Calondra, de Santander, Carlos Sánchez, de Alcalá de Henares, Alejandro Morales, de Sevilla, y David de Lladio, de Zumaya, entre otros.

Debéis saber que hay tres secciones idénticas:

Cúpula 1: estaréis como Hulk sólo unos momentos porque hay un gas que te vuelve a Banner. Led el signo, Get Gem, Get Fan.

Tunnel 1: Read Sign (aviso de alta gravedad), retardad el efecto del gas con Pres Button, mordeos vuestros sufridos Lips y Go Out.

El Limbo: allí iréis si morís. Retornad al juego con Down. Ojo, si llevábais la Bio-gema, debéis empezar de nuevo.

Campo 1: Get Gem. Con la enorme fuerza de Hulk Lift Dome y Get Gem. Si excaváis

(Dig), haréis un agujero (Hole) y entrando en él encontraréis otra Gema. Up y entonces cualquier dirección del compás os llevará al Fuzzy Area. Si deseáis volver a la cúpula, Go Dome.

Fuzzy Area: Read Sign os aclarará mucho. Drop Gem y Score.

Desde aquí cualquier dirección excepto Norte os llevará aleatoriamente a cualquiera de los campos. Ello crea la ilusión de que hay un Dome, pero son tres diferentes. Se puede dejar algún objeto no útil en ellas para distinguirlos o también ver que el Dome 1 tiene ahora un large Hole (si lo examináis). El 2 no tiene nada, y el 3 un montón de Tiny Holes. No vayáis todavía al Norte.

La oficina de Chief Examiner: sólo una vez podéis ir a ella. Examine Desk, Get Gem y Go Door. Apareceréis en el Fuzzy. Por cierto, para todos aquellos que lo habéis preguntado: el examinador jefe es el mismo Scott Adams.

Campo 2: al examinar Dome veréis un enrejado en la pared (Mesh), soplando con el ventilador a través de él, espantaréis a las abejas. Wave Fan (at what?), At Dome.

Luego, siempre desde fuera, levantad el Dome y haced el Hole (ojo: aquí hay que cavar siete veces) para coger las gemas. Go Dome.

Tunnel 2: de momento sólo West, recordad la gravedad al volver.

Domme 2: si ya no hay abejas sólo Get Wax. Dejad gemas en el Fuzzy.

Campo 3: las hormigas salen a montones por los Tiny Holes si estáis más de una movida. Debéis evitarlas de momento con saltos hacia y desde el Fuzzy, mientras recogéis las 3 gemas. Como siempre habrá que levantar el Dome y Cavar (4 veces).

Tunnel 3: Get Gem, W. Recordad al volver; Hit Head antes de salir al campo.

Dome 3: Get Gem. Parece que no hay más nada que hacer, pero si Hit Head o Bite Lips varias veces, aparece una proyección astral del Dr. Strange y os da claves.

Con Examine Baseboard haréis un descubrimiento vital (la salida del gas). Plug Outlet, Use Wax y si Bite Lip o Hit Head permaceréis como el Hulk y también permanece el Dr. Strange. Con Ask Strange o Speak Strange varias veces se os dirá que recordéis a vuestro peor enemigo, con lo que os podréis cabrear un montón y os dará la 14 Gema (antes hay un curioso anuncio de Spider-man).

Luego, sin olvidar el Wax, iros a la Fuzzy y Drop Gems.

Volved al Dome 1, Bite Lip y Remember Nightmare, y con el cabreo que cogeréis podréis resistir el gas y aprovechar para, ahora sí, Pull Ring.

Habitación Subterránea: se llega con Norte desde la Fuzzy, pero antes Remember Nightmare.

Aquí el problema es que el gas os reduce a Banner y pronto moriréis. Si examine Walls veréis marcas de uñas, pero Banner no es fuerte para po-

der hacer Scratch en ningún lado. El agujero en techo lo habéis abierto al tirar del Ring, y es la única forma de salir de estas habitaciones.

El Natter Energy Egg explotará pronto, llevándose a Banner y a la Bio Gem al diablo, y no podréis terminar el juego.

Cabrearos mucho, id a la habitación, coged el huevo y tragáoslo mientras sois Hulk: Eat Egg. Con Scratch Walls aparecerá una abertura en ellas (usad con frecuencia el Remember Nightmare para permanecer fuertes). Go Crack y vais a:

La Caverna: aquí está Ultron con una jaula donde tiene prisionero el Ant-Man. Podéis hablar con los dos, pero no olvidéis Get Gem.

Ahora es cuando debéis ir a por las hormigas. Os atacarán por la nariz: Hold Nose; por los oídos: Plug Ears, With Wax; y por los ojos, debéis esperar a verlas y Close Eyes. Get Ants e iros con West, Remember Nightmare y Norte a enfrentarlos a Ultron. Al liberar al Ant-Man se os dará otra gema. Depositadla en su sitio.

Id a por la Biogema y llevadla a su sitio, esto debe ser hecho lo último, de lo contrario desaparecerá antes de guardar las demás y no sacaréis el deseado 100 por 100.

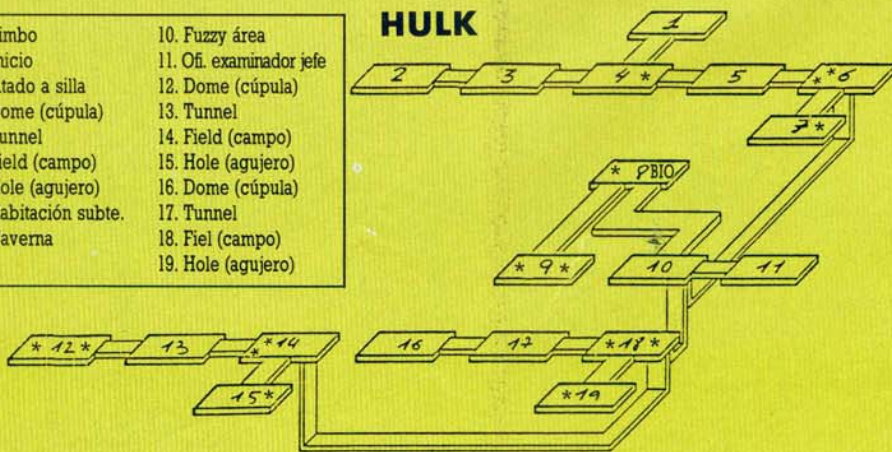
Ahora debe haber en la Fuzzy 16 gemas y la Biogema. Te clead Score y tendréis el mensaje final.

Bien, vencedores del Verdoso, por favor dejadme descansar hasta la próxima Luna.

Andrés R. Samudio

- | | |
|----------------------|--------------------------|
| 1. Limbo | 10. Fuzzy área |
| 2. Inicio | 11. Ofi. examinador jefe |
| 3. Atado a silla | 12. Dome (cúpula) |
| 4. Dome (cúpula) | 13. Tunnel |
| 5. Tunnel | 14. Field (campo) |
| 6. Field (campo) | 15. Hole (agujero) |
| 7. Hole (agujero) | 16. Dome (cúpula) |
| 8. Habitación subte. | 17. Tunnel |
| 9. Caverna | 18. Fiel (campo) |
| | 19. Hole (agujero) |

HULK



OBJETOS NECESARIOS: 1.—Cera 3.—16 gemas
2.—Ventilador de mano 4.—Biogema * GEMAS



El Viejo Archivero

La chimenea chisporrotea alegremente esparciendo su calor por el amplio salón donde reposa el Viejo Archivero. A sus pies, en la suave y tibia alfombra, duermen sus gnomos abrazados al cálido Chesire y a la dulce Quimera.

Fuera hace un espantoso frío. El invierno es dueño y señor de la estepa solitaria. Hasta la pálida luna llena parece arrojarse entre algodonzas nubes.

A lo lejos una pequeña fila de antorchas asciende hacia el páramo del castillo.

La fúnebre procesión se va acercando, y pronto se perfilan algunas de sus figuras.

Los labios amoratados, los ojos irritados, los carámbanos que cuelgan de sus rojas narices y aun la lengua en que gimen su desespero indican que no pertenecen a este gélido lugar.

Al fin los errantes zombies alcanzan el portalón y con semicongeladas uñas rascan ansiosamente la noble madera.

El cojo Igor, maldiciendo en servocroata, abre la puerta, se asoma y volviéndose exclama: ¡Amo, es otro grupo de aventureros españoles!

Sonriendo dulcemente, el anciano tranquiliza a sus peligrosas criaturillas; agrupa a la triste comitiva frente al fuego y les agasaja con un plato del magnífico estofado de lagarto bicéfalo de los Cárpatos.

Veamos pues:
THE FANTASTIC FOUR es la tercera de la serie de Scott

Adams y la más floja; pero aún perturba a nuestros amigos del **Baxter Buildin**, N.Y., Cádiz. A **Víctor Martín**, de Bilbao. Al audaz **Carlos Sánchez**, de Alcalá de Henares (quien, como siempre, va muy adelantado). A **José M.^a Oriol Martí**, de Cervera, Lleida. Al grupo **SCP Hackers** y a **Txemasoft Inc.** de Ezcurdia, Gijón (quienes enviaron, aunque nos llegó un poco tarde, una magnífica solución para Spiderman, gracias). A **Pablo Lorenzo Herrera**, de Móstoles (a quien damos las gracias por su felicitación y le aclaramos que los créditos sobre Incentive Soft que han encontrado muchos destripadores de Don Quijote, no se deben como me habéis escrito a que esté hecho en Inglaterra, sino que su parcer, el GAC, lo está. El Quijote se debe al esfuerzo de Jorge Beclua, autor también de Arquímedes XXI).

Debéis rescatar a Alice Master de las garras del Dr. Doom y para ello hay que alternar entre los dos personajes: **LA COSA** y **LA ANTORCHA**.

El atasco principal de todos es el hundimiento de La Cosa en el Tarpit. Primero, actuando como La Antorcha debéis volar e ir recogiendo la vela del Shack, la pólvora y la lombriz púrpura.

Luego hay que dar la vela a La Cosa y recoger el reloj.

Cuando La Cosa empieza a hundirse, **Hold Breath** y luego **Wait** hasta unas 20 veces mientras se hunde. Al llegar al fondo **Feel Around** y encontraréis una maquinaria que hay que romper (**Smash**). **Enter Machinery** estamos a salvo, ahora con **W**, **N**, **N** y **E** llegamos a la

Pared de Fuego, **Light Candle**, **Examine Fire**, **W**, **S**, **S**, **E**, **S**, y cambiad a La Antorcha.

Throw high flame at tarpit (para producir una pantalla de humo que impida que os maten al volar), **Fly Hills** dos veces, apagaos y **Enter Cave** y **Examine Boulder** y **Shoot high flame at boulder** y luego de apagaros, coged el **Pebble** y tiradlo **down shaft**, iros al **N** y cambiad a La Cosa.

Look, coged **Pebble** y tiradlo **Hard up shaft**, cambiáis a La Antorcha.

Examine el rejoy, **wait 50** para recuperar energía, examinad otra vez el reloj y **enter cave enter shaft**. Entonces **Down** dos veces (cualquier otra orden os hará caer), **Flame on nova** y **look**.

Con lo anterior y el mapita estaréis ya en el buen camino. Sólo resta recordaros que con Nova cerca al suelo haréis un aterrizaje suave y que hacia el final La Antorcha debe acudir al rescate de La Cosa.

¡Ah!, y concentraos en el Boulder y el Shaft, son fundamentales.

KAYLETH, la gran aventura espacial escrita por Stefan Ufnoski de Adventure Soft (los mismos que hicieron **REBEL PLANET**) y distribuida por U. S. Gold, es motivo de frustración para José Antonio M. Velasco de Madrid (a quien agradecemos sus elogios, le indicamos que **TERROR OF TRANTOSS** no está distribuida en España y le señalamos que los Magos de Tokes y Pokes me remiten también su carta anterior junto con la nueva (ves como no te olvidaban aunque había pasado casi un año!), para **José M.^a Oriol** (no os

quejaréis, dos en una), para **Nicolás Fornes**, de Valencia (el que más avanzado va) y para **Julio Pineda**, de Albacete.

El juego trata de que el planeta Zyron ha sido subyugado por el malvado Kayleth y vos, como buen Zyroneano, debéis liberarlo. El escenario es tan bueno que tiene el sello de aprobación de Isaac Asimov.

Con **Break Claws** y **Get Up** salís del apuro y os encontráis en una fábrica de droides. Iros derecho a la unidad de control y **Pull Lever** para parar todas las alarmas y amenazas.

Volved al Conveyer y examinad la maquinaria, aparecerá una **Odd Tape** (que en realidad es una tira de Ácido Opkan, así que cuidado con las manos), **Take tape**, E al Anexo de Repuestos y **take fuse**, luego id a la Unidad de Acondicionamiento de Droides desde donde con **View Port** tendréis una vista orbital del planeta Madre Zyron. Examinad la silla y **Turn Knob** para recoger los guantes.

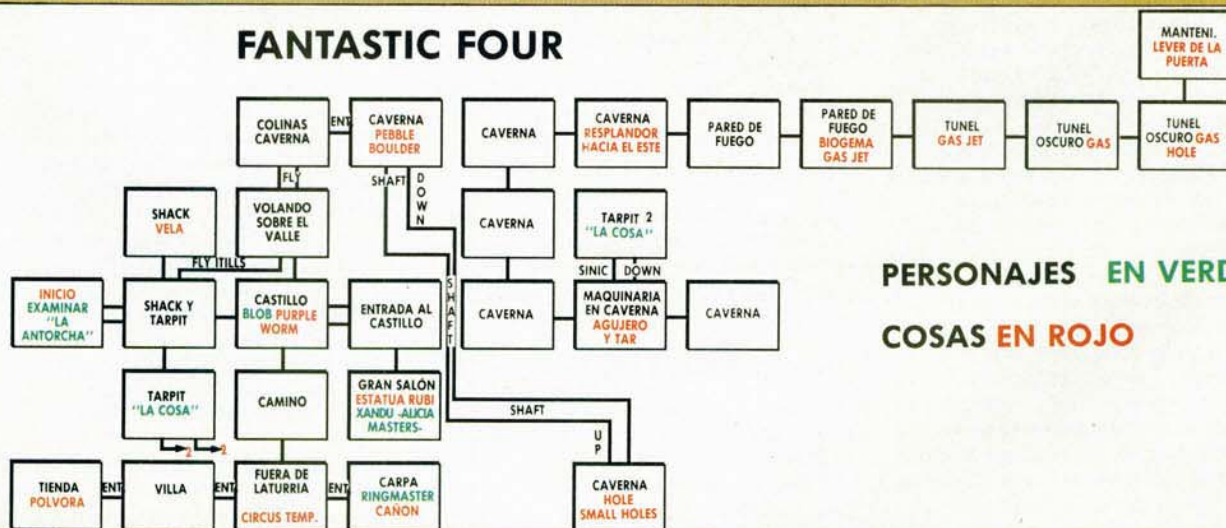
Examinad los **cabinets**, tomad el **Microcannister** y salid al corredor, donde debéis abrir la **Tape** y **Stick tape to microcannister** y aparecen los tres programas maestros: Masta, Sarta y Dexta. **Take all**.

Insert Sarta y seréis como un droide de servicio y con **Open aperture** pasaréis la puerta Iris y estaréis en el casco de la nave, ahora examinad **aperture** y encontraréis el A. C. Rod.

Bueno, aventureros, ya estáis en camino, pero no aseguro que esta bella aventura tiene aún mucha cuerda.

Entonces el viejo calló y todos volvieron a la realidad con tristeza.

FANTASTIC FOUR



PERSONAJES EN VERDE
COSAS EN ROJO



El Viejo Archivero

¡SALUD, AVENTUREROS!

Los mensajeros del Viejo Archivero os recordamos que seguimos estando a vuestra entera disposición y que si tenéis algún problema no tenéis más que enviarnos una carta y nosotros se la haremos llegar al sapientísimo Archivero. Eso sí, no olvidéis escribir en el sobre:

"EL VIEJO ARCHIVERO"

El decrepito anciano dormitaba en su vieja mecedora rodeado de todos sus queridos engendros.

Siglos de recuerdos danzaban en su mente en un aparente caos; pero pronto, quizá evocado por el rugir de un trueno en el desolado páramo, se centraron en imágenes de sus muchas y misteriosas acciones bélicas durante la Segunda Guerra Mundial.

Luego el enfoque se ajustó a los años posteriores y en sus hazañas como jefe indiscutible del espionaje y contraespionaje europeo.

Quizá algunos de esos antiguos episodios puedan servir de ayuda a don Luis Martínez, de Andorra; a don Javier Salvat Maldonado, de Barcelona; a don Alejandro Alsina Cerviño, de Mataró (el más avanzado, los demás no han podido ni salir del hotel), y a don Alejandro Morales Carillo, de Sevilla (de quien tengo dos cartas, la actual y otra remitida por los Magos de Tokes y Pokes y con fecha de enero del 87. ¡Ellos nunca olvidan!).

Todos ellos están enfrentados en una lucha a muerte contra: VALKIRA 17

Es una magnífica aventura sobre el renacimiento neonazi, quienes se supone que están en activo de nuevo y amenazan con extender sus tentáculos por todo el mundo.

Su jefe está atrincherado en el Glitz, lujoso y exclusivo hotel para esquiadores, situado en Austria.

La misión es neutralizarlo y robarle un objeto valioso. Para dar ambiente hay teléfonos que suenan con amenazas y todos los personajes hablan con un horrible acento alemán que hace la comprensión más difícil.

La aventura es tan buena que no la vamos a estropear con detalles y sólo daremos un repaso general al excelente guión.

Saliendo del hotel:

Hay que encontrar un la-

drillo (*brick*) que servirá para romper la cristallera (*smash case*) de la enfermería y coger el estetoscopio.

En el *cupboard* hay unos zapatos de nieve y en la lavandería unas sábanas.

Con el estetoscopio se puede abrir la caja fuerte para coger el collar y la pequeña caja. También hay que proveerse de un espejo que en el futuro servirá para reflejar ciertos rayos.

Las monedas y los palos de billar (*cue*) son sólo para despistar; los ingleses los llaman *red herrings*.

Hay una ventana por la cual hay que salir y caminar por una cornisa para entrar en otra donde hay un interesante libro a leer y desde la cual, con las sábanas, se hace un medio de escape que se debe amarrar a algún sitio.

En los alrededores se hayan los esquís, inútiles sin los palos (*poles*), que aparecen sólo en el gráfico. Antes de usar los esquís hay que quitarse los zapatos de nieve.

En el pueblo:

Dar la caja al carnicero, le hará mucho daño. Recoge la oveja y la cuerda.

Empeñando el collar se obtendrá dinero.

Vuelta al hotel:

No usar el *calecar*, usar la cuerda, sube y paga tu estancia. ¡No dejar la cuerda colgando!

Si se invita a la chica del bar a un trago se podrá coger el bolso (*bag*) donde se haya la llave para una importante habitación. Ahora tendrás que cometer un asesinato y esconder el cuerpo del delito.

Con el uso adecuado del

chaleco evitaremos el fuego certero del tirador emboscado (*sniper*). La espuma de jabón será muy útil para después. No olvidar el espejo.

Preparando el camino:

Se debe comprar un ticket y poner cierto veneno en la fuente y luego descansar bebiendo una limonada.

Ahora cogiendo el *ring-pull* e insertándolo en el sitio adecuado, se puede volver el telescopio para ver la ruta de escape. También habrá que nadar para recoger un importante *aqualung*.

Ya en la parada de taxis, hay que subir y decir *schloss drakenfield*. Mover los recipientes de polvo (*dustbins*) será de utilidad.

Es momento de usar el *aqualung*, examinar las tuberías y coger la pistola. Cerca hay un botón para apretar, 2 y *tor offnen*.

Aquí se demuestra la utilidad del spray contra la cámara. Eliminar a un guardia y examinarlo para encontrar un pase que se debe insertar y pronunciar *draken*.

En el castillo:

Usar el espejo para desviar los rayos láser. Mover un pedestal (*rock*) y... sorpresa, ¡el diamante!

Ahora hay que abrirse paso a tiros, muerto un guardia y el Reichsmüller, lárgate en el taxi. Si se ha usado bien el telescopio, sabremos dónde dirigirnos.

La fuga:

Buscar un paracaídas y llevarlo encima, luego en el pajar encontrar el petróleo y llenar el avión, subir, encenderlo y despegar.

Misión cumplida:

Saltar, desprenderse del paracaídas y entregar el fabuloso diamante.

INCA CURSE

Va para don José Luis Caride Iranzo, de Zaragoza; luchador solitario en perdidos templos de los incas y buscador de tesoros en esta aventura de Artic Computing de 1981 (también conocida como Adventure B).

Vais muy bien, y éste es un problema difícil. Lo primero es apagar el fuego; si tenéis la sábana *kill fire* entonces estará todo oscuro.

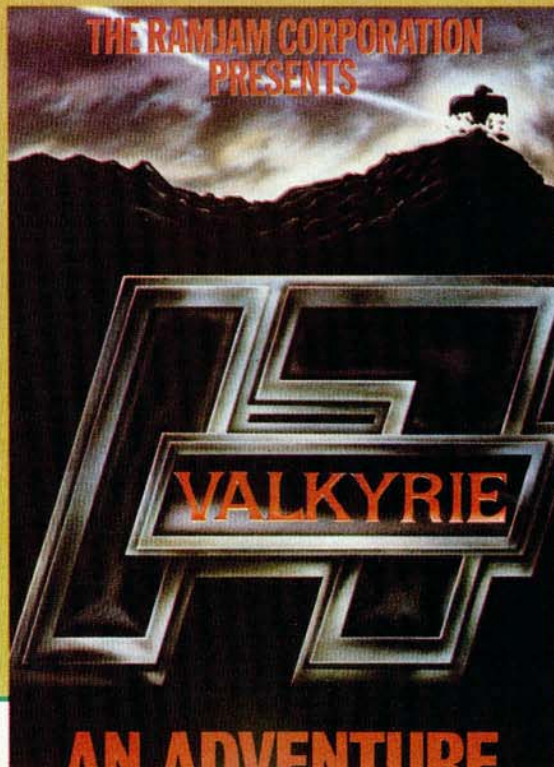
Coged la lámpara y encendedla con *use matches*.

Ahora podréis coger el *ring*, siempre que llevéis el escoplo (*chisel*) de Hidden Hill.

Ahora debéis volver la habitación de la estatua y al sur, y abajo al lado del Pool.

Subid al bote y dirigiros al Robe Room, donde encontraréis una escala. Luego debéis dirigiros a la habitación de los esclavos donde se puede leer un signo importante si lleváis el traductor. Luego id a la habitación de paneles. Espero haberos dado un buen impulso hacia la meta final.

Andrés R. Samudio





El Viejo Archivero

House. Por cierto, muchos habéis preguntado cuál es la tercera parte: Es «**Shadows of Mordor**».

En el juego controlamos a cuatro Hobbits: Frodo, Sam, Merry y Pippin,

con ellos debemos llegar a Rivendel. El requetematísimo Lord Sauron está buscando su Anillo Dorado y como tú lo llevas, te siguen los Caballeros Negros.

Debido a su enorme complejidad, hay muchas formas de acabar. La ruta debe ser a grosso modo hacia el Este, pero se pueden elegir varias. Nuestra solución cubre casi todos los problemas, pero siempre os queda el aliciente de mejorarla.

Recomendamos encarecidamente que os hagáis primero una idea de como es esa tierra para poder entender algunos de los puntos más complicados. O sea, ¡a mapear!

Jugamos como Frodo. Al inicio, abrimos *Chest*, *Drawer* y *Cupboard*. La nota está clara y la fotografía no sirve para nada. Reparto de cosas recordando que Sam es el más fuerte. La forma ideal es coger el *Backpack*, llenarlo de objetos, cerrarlo y dárselo a un compañero. La comida es esencial y podemos terminar el juego sólo con ella, pero también son útiles las cerillas si coges otra ruta.

Vamos a la *Sandy Beach* con nuestros dos amigos, falta Merry y lo más importante es encontrarlo CUANTO ANTES. Nos está esperando en su casa y si no llegamos a tiempo nos dejará una nota y desaparecerá del juego.

Para buscar a Merry, dejamos los otros detrás. Como siempre nos siguen (si tienen fuerzas), la forma es enviar a uno fuera de la localidad presente (*Say to Sam «go west»*), e inmediatamente dejar ese sitio. El otro (Pippin) nos seguirá y entonces lo enviamos a otro sitio. Si hubiésemos mandado a Pippin antes de movernos, Sam hubiese vuelto a entrar. Cappicci?

Dejemos también el

Backpack, pero llevemos comida. De la Sandy iremos al NE, SE, S y E, hasta pasar la *Puerta Amarilla* y entrar en casa de Merry. Esperemos que todavía esté, tomamos la comida de bienvenida y vuelta a la Sandy Beach.

Seguimos (solos) al S y al O hasta el pueblo donde la única forma de pasar el guardia Hobbit es visitando la oficina del alcalde (Ma-

yor) primero. En el *Large Hall* cogemos el libro y la vela. Vuelta al *Sandy* donde todos deben leer el libro. Dejarlo.

Junto al lago, lo obvio es nadar, pero el único que puede es Merry, así que *Say to Merry «swim»*. Rapidez ahora. Hay que salvarlo con «*get out*» y entonces descubrimos con *Invent*, que tenemos dos joyas.

Ahora debemos ir con

Iniciamos la solución de tres aventuras con un alto grado de dificultad, guiones muy interesantes y que más preguntas variadas han suscitado a lo largo de esta sección.

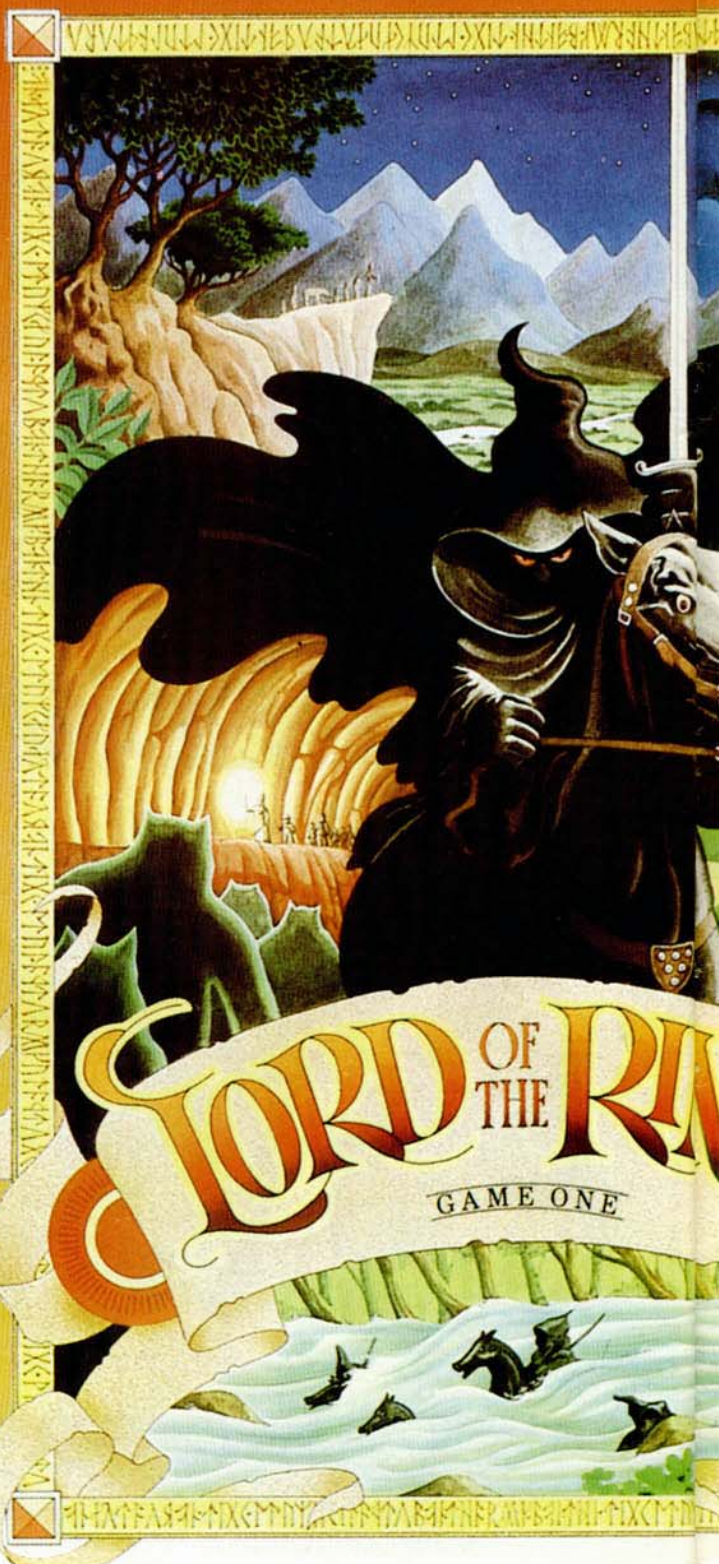
LORD OF THE RINGS

Hubo un tiempo: la tercera edad, y un lugar: las tierras medias, en los que la fantasía estaba viva, la gente creía y la magia reinaba. Por entonces, este viejo decrepito era el más fuerte guerrero de la Gente Grande, amigo personal de Toro Bramador y perseguidor implacable de los Caballeros Negros.

Y ahora, siglos después, quizá mis experiencias de antaño puedan servir de ayuda a don **Antonio García Narváez**, de Cádiz; al tímido C.V.E. de Pamplona; a don **Javier Salvat Maldonado**, de Barcelona; a don **David Picó Jover**, de Alcoy; a don **José Antonio Martínez de Velasco**, a don **Santiago Acha Jiménez**, don **Pablo Lorenzo Herrera**, y don **Cataldo Torelli**, todos de Madrid; a don **Fernando Herro**, de Sestao; a don **Alfonso Porrúa Montenegro**, de Vigo; y a un montón de aventureros más quienes, desde que usan las tarjetas de M.H., parece que se OLVIDAN DE PONER SU NOMBRE.

De don **Emilio Gómez Barro**, de Madrid, recibí una solución de las dos partes, gracias, tomad ejemplo los demás y vamos allá.

El «**Lords**» viene a ser la segunda parte del «**Hobbit**», es de su mismo autor, Philip Mitchel, y está producida por la misma Melbourne



Sam, pero que deje su carga primero. No olvidar la comida. W, W, S hasta *Glade* donde encontramos un ¡ahhgg laberinto! de siete localidades. Mapear fijándonos en las diferentes salidas. Cuando lleguemos al pie de las montañas azules decirle a Sam que se largue. Rápido al O y S hasta el monasterio donde recibiremos las instrucciones del monje.

N, O, N, O y S hasta la *Torre Verde* donde encontra-

mos al Caballero Verde. En el camino comer de la *Comida de Bienvenida*.

Atacar tres veces al Verde, (comiendo para fuerza) y ganar el *Medallón Roto*.

Vuelta a las montañas azules y encontrar a Sam, al SE iremos a la *Torre Roja* donde está la *Red Lady*. (No entraremos en la torre porque seremos transportados a cualquier otra localidad.) Pasando de sus preguntas, ordenar a Sam (siempre debe ir bien comido) que la ataque y entonces cogemos el *Medallón Dorado*.

Vuelta al Monasterio y *Open Stone Door*. Al Sur y llamar varias veces a la *Puerta Blanca* hasta que aparezca *Radagast* y podamos seguirlo hasta el *Observatorio* donde hay un valioso *Scroll* que te revelará algunas de las palabras mágicas para vencer a los Negros (O, Elbereth, Gilthorniel).

Si esperamos lo suficiente *Radagast* nos dará el *Scroll la Joya Verde* (tercera) y es tiempo ahora de volver a *Sandy Beach* y descansar con nuestros amigos. (Continuará.)

SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE

Del viejo maestro Scott Adams, distribuida por Adventure International U.S. Gold. No recomendable a los principiantes por su alto grado de dificultad. Las descripciones son mínimas y los problemas muy complicados; y sin la ayuda de un viejo retorcido como yo, no creo que podáis recuperar las 13 joyas escondidas dentro del castillo.

Recomiendo a doña M.^a Teresa López Reig, de Valencia; a don Crispulo Hernández Ojeda, de Barcelona; a don Alejandro Morales Carrillo, de Sevilla; a don Josep M. Oriol Martí, de Cervera; a don Alfonso Porrúa Montenegro, de Vigo; a don Juan Escribano, de Zaragoza; y a los de *Baxter Building*, New York, Cádiz, la máxima paciencia y tenacidad.

Usaremos contra Vileroth

la magia, poder que, por supuesto, domino perfectamente. Empezamos con pocos hechizo y no sabemos para qué sirven. Hay que decir el hechizo exacto en el lugar exacto y en el momento exacto. ¿Os parece difícil? ¡Exacto!

En la primera localidad debemos cavar para encontrar la primera estrella. Luego *Go Moat* para entrar en el castillo. No intentaremos despertar al Monstruo sino *Hold Breath* y *Swim Down* para coger la toalla. Luego otro *swim down* y *swim* este.

De la Piscina de Agua Sucia se sale con otro *swim down*.

En la cocina si se abre el *Cabinet* se produce el *Hechizo Bliss* y con *Enter Drain* se vuelve a la piscina. Cogemos el *Crate* y S al *Courtyard*. Ésta es una buena localidad para dejar los objetos y hechizos en caso de que llevemos demasiados.

No vayamos a la Fuente todavía. Como la toalla está empapada debemos escurrirla (*Wring*) y dejarla caer. Luego mirar hacia arriba y mirar *battlements* (crestería).

En la *Entryway*, *Pull Lever* para bajar el puente. No nos preocupemos todavía de la *Piece of Wood* y volvamos otra vez al campo con *Go Drawbridge*.

Parece que sólo quedarán dos localidades, la *Ball Room* y la *Plain Room*, pero en esta última todas las paredes se pueden empujar y tirar (*pull* y *push*).

En la *Ball Room* no desatemos la cuerda, sino *Cast el Hechizo Unravel* y salgamos pitando.

Desde fuera oiremos que el *Chandelier* cae y ahora sí podemos volver.

Ahora con *Look Up* y *Go Chandelier* cogemos la segunda estrella y también el Vidrio Roto.

En la *Ball Room* usamos el hechizo *Wicked Queen's* y si hacemos *Invent* veremos que tenemos el espejo mágico.

El Espejo nos sirve para ver el efecto de los Hechizos en nosotros mismos con *Look Mirror*.

Pero por hoy basta de Hechizos.

SHERLOCK

Holmes era un tío encantador, buen violinista y hábil químico; quizá un poco dado a la depre, pero en sus buenos momentos derrochaba ingenio. Lo único que me fastidiaba de él era su manía de subir a mi piso a pedirme consejo cada vez que tenía un caso difícil.

En esa compleja aventura Victoriana están embarrancados mis queridos locos de *Baxter Building*, Cádiz; don Antonio Díez Herranz, de Valladolid; don Julián Santander, don Cataldo Torelli, y don Antonio Martínez de Velasco, de Madrid; don Alejandro Morales Carrillo, de Sevilla; don Tomás Jiménez i Lozano, de Barcelona; y don Fernando Herro, de Sestao.

He aquí como se las resolvía yo a Sherlockito:

Si nos quedamos en la *Sitting Room*, nuestro buen Watson nos informará sobre los asesinatos, vayamos entonces a la estación de King Cross (*Hail Cab, climb into Cab, Tell Cabbie "go to..."*) y conozcamos a *Lestrade*. Con él debemos ser muy educados pero seguirlo constantemente y aprenderemos mucho sobre los inputs que hay que usar (*"Tell me about your address"*, etc.).

No pasaremos de la noche del Lunes, pero conoceremos mejor la forma de jugar y tendremos una idea de lo que pasa.

En un segundo intento volvamos a *Leatherhead* con *Lestrade*, pero esta vez andemos un rato por nuestra cuenta y usemos mucho el comando *"carefully examine (objeto)"* con el cual averiguaremos muchas cosas importantes para el juego en serio.

También es importante probar en la *Sitting Room* las órdenes *Open plain door, open my door, get lamp, sit in my armchair, get out of my armchair*, etc.

En el *Small Closet* hay dos disfraces que se usan con *Get, Wear* y *take off disguise*. Con ellos pasarás desapercibido.

Hasta la próxima entrega entreteneos hablando con Watson, ¿vale?



El Viejo Archivero

Andrés R. Samudio

Pasaron los días..., llegó la primavera..., y el viejo archivero seguía desgranando recuerdos con cascada voz. Sus oyentes escuchaban silenciosos mientras veían asombrados como aquel arrugado y frágil cuerpecillo iba vitalizándose con la fuerza de lejanas hazañas.

Y así continuaron las historias.

LORDS OF THE RINGS (2)

Estábamos en Sandy Beach con nuestros amigos. Hay que asegurarse que todos lean el Scroll (dejándolo caer primero), para que aprendan las palabras mágicas. ¡Ahora es cuando empieza en serio nuestra jornada!

Debemos dirigir nuestros pasos a la granja de Maggot, donde encontraremos una ruta que evita el uso de la carretera Este-Oeste, donde andarán buscándonos los Caballeros Negros. Con todos nuestros amigos, vamos desde la Sandy al NE, SE, SW, SW, S, E, SE y E hasta el patio de la granja.

Puede que al ir a SW desde la Woody Grove nos encontraremos a los Negros, en cuyo caso hay dos posibilidades: o ya estaban en la localidad donde acabamos de entrar, en cuyo caso estábamos fritos, o que entren a la localidad al mismo tiempo que nosotros y nos den tiempo para huir. Es fundamental no enfrentarse a los Negros todavía, así que, si hemos tenido que huir de alguno, esperearemos varias jugadas antes de volver a pisar la carretera Este-Oeste.

Si nos bloquea el camino algún perro palizas, basta con esperar algunas movidas.

Cuando aparezca Maggot, hay que decirle la verdad: Say to Maggot «Frodo». Entonces vamos al N, donde, si somos educados: Say «hello» y tenemos un poco de paciencia, nos darán una comida. Guardémosla y nos dirigimos al S y E hasta el extremo este de la granja donde nos toparemos con el río.

Hay dos maneras de alcanzar el bosque:

1. Cogiendo el Ferry que está al Sur. *Get on ferry, turn handle* (para que lleve al grupo a la otra orilla), *climb out* y E para llegar a donde encontramos a Merry. Entrar en el túnel, previo *light match, light candle with match*, y Este tres veces, con lo que llegaremos a la Mossy Place dentro del bosque. Esta ruta puede usarse pero NO es la mejor porque al darle a la manivela del Ferry se consume una gran cantidad de energía y comida.

2. Una ruta más arriesgada pero que debemos intentar. Ir al N hasta el banco Oeste del río y Este tres veces a través del Puente de Piedra de la carretera Este-Oeste y luego S al bosque. Si hay Caballeros Negros, ya sabemos cómo evitarlos o morir.

El bosque es un laberinto de ocho localidades. Difícil de mapear hasta que se entiende que está embrujado y que las salidas cambian al moverse los árboles. Hay que encontrar primero todas las salidas que tiene cada una de las localidades. Ello se logra tecleando repetidamente *look* en cada localidad porque cada vez nos dicen una salida.

Veamos un ejemplo. En el Stony Place nos dicen que la salida es al NW. Si tecleamos *look* otra vez, nos dice que la salida es ahora al N. *Look* y ahora es al NE. Luego al E y luego empieza de nuevo el ciclo con NW. O sea, que hay cuatro salidas y se nos da una cada vez, generalmente en el sentido de las manecillas del reloj.

Bueno, pues si entendemos lo anterior (repásalo), lo que queda por saber es que si queremos dejar una localidad hay que teclear la próxima salida que aparecería si tecleásemos *look*. En nuestro ejemplo, si nos dice que la

salida es NW, lo que hay que teclear para salir es N. Capicci?

En el Gloomy Place del bosque hay una Gema. Sam debe subir al árbol para cogerla, pues es para él y luego, desde arriba, nos dará una descripción de lo que ve.

La única forma de salir del Bosque es desde el Grassy Place. Con el comando *look* nos dan cinco salidas, pero no en el sentido de las manecillas del reloj; observando la secuencia vemos que la salida es NW, lo que nos lleva a un pelado Hilltop y con S a un paso al lado del río. La próxima salida es el NE pero allí nos espera el peliagudo problema de que el Willow Tree nos capturará a nosotros o a nuestros amigos.

Hay que dejar que capture a Pippin por dos razones:

1. Dentro del sauce hay dos joyas que Pippin debe coger, esto lo podemos saber cambiando a cualquier Hobbit capturado y luego mirando alrededor.

2. Después de tener a Pippin el sauce nos deja en paz.

Antes de ordenar a Pippin que vaya al NE hay que tenerlo bien comido, o no hay joyas.

Iremos entonces dos veces al NE hasta llegar a casa de Tom Bombadil, donde comeremos si somos corteses.

La próxima prueba será el encontrar armas. Debemos estar solos para poder resolverla, así que utilizaremos la técnica aprendida en la parte 1 para desembarazarnos de los otros y nos vamos hacia el E a través del País Alto y Barrow Entrance, donde encontraremos una Planta que hay que coger y si examinamos el Pot tendremos la valiosa Joya Verde.

Continuando al E llegaremos a la Large Room, donde hay cuatro espadas y un Barrow Wight. Por eso lo dejaremos para la próxima entrega.

SORCERER OF CLAYMORGUE CASTLE (2)

Estábamos en la Ball Room y jugando con el espejo. Volvamos a la Storeroom

y cojamos la tercera estrella y *go down*. Al encontrar las Ratas Rabiosas hay que usar el hechizo *Lycanthrope* (verificar con el espejo) y *go hole* para recoger la cuarta estrella. Usemos *go hole* para salir.

En las escaleras podemos *walk up* o *down*. Si vamos para abajo el camino a la Antecámara está bloqueado por el Roble. El hechizo *Seed* puede ser usado pero no debemos hacerlo aquí. Más bien volvamos a la Dusty Door y usemoslo contra la Puerta de Piedra.

Con *go door* y *down* llegamos a la corriente de lava pero no debemos intentar cruzar todavía. ¡Ta mu caliente!

Más bien, vamos al Bosque del Encantamiento y al W al Campo y entonces usamos el hechizo *Fire* con el árbol, entre las cenizas estará la quinta estrella.

Consideremos ahora tres posibilidades:

1. Podemos *swim down* hasta el fondo del Moat, por supuesto que aguantando la respiración, y luego con examinar el fondo encontraremos otra estrella, pero nos quedamos sin aire. Sólo usando el hechizo *Bliss* podremos volver al campo.

2. Desde el Chandelier podemos usar el hechizo *Light Squared* para llegar al desván (loft). Pero el único modo de salir de allí es saltando. Habiendo usado antes el hechizo *Bliss* para un aterrizaje seguro.

3. Para cruzar la lava también tendremos que usar el hechizo *Bliss* (mirar el espejo para ver lo que nos pasa).

¡Y resulta que sólo se puede usar el bendito *Bliss* una sola vez!

La solución es que ese hechizo dura lo suficiente como para poder hacer las tres cosas siempre que lo hayamos dejado todo preparado. Es decir, puertas abiertas, etc. ¡Mú cuco el Adams!

Aunque con el hechizo *Permeability* podemos ir dentro del Crate si antes nos paramos encima, la solución correcta es *Throw it* desde el desván. También tenemos la toalla empapada y debemos secarla llevándola a través de la lava.

El tenerlo cronometrado to-



El Viejo Archivero

De la mano del maltrecho viejecillo, seguimos luchando contra el mal, lanzando conjuros y resolviendo los más terribles asesinatos.

Lord of the Rings (3)

Nos quedamos en la Large Room y frente a las Espadas y el Barrow Wight y tenemos el problema de que para poder cogerlas y salir de esa habitación hay que cumplir dos requisitos: estar solos y llevar el anillo que nos hace invisibles.

Como así es, cojamos las espadas y vayámonos al E

hasta llegar frente a la Gran Puerta de Madera de Bree. Luego con NW, S y W nos reunimos con los otros componentes del grupo que estarán en la casa de Tom Bombadil.

Si durante del camino aparecen los Caballeros Negros hay que evitarlos como ya enseñamos previamente.

Armemos a nuestros amigos y ya estaremos listos para entrar en el pueblo de Bree con N, y SE dos veces, hasta llegar a la puerta.

Hay que estar seguros de que nos siguen nuestros amigos y de evitar a los Negros.

Para entrar en la ciudad hay que tocar (*knock*) y dar un nombre falso al guardián. ¡No decirle nunca que somos Frodo! Recordad que la palabra clave está en el libro que debimos leer al comienzo.

Luego con *go trough gate* estaremos en la Plaza de Bree. Desde aquí parten tres puertas:

1. Hacia el Norte, está la Negra y, como su nombre

indica, nos traerá una suerte Negra porque iremos a parar a un decrepito bar donde están los Caballeros Negros.

2. Hacia el Sur, está la Roja. Lleva a una tienda donde podemos coger y comer un montón de cosas si vamos cortos de energía.

3. Hacia el Este, está la Amarilla, que nos lleva a la taberna de *El Pony que hace cabriolas*, cuyo propietario es Barliman. Otra vez debemos usar el falso nombre cuando se nos pregunta.

Es conveniente explorar desde la *Small Room* de la taberna hacia el Oeste, pues a veces allí se esconden los Caballeros Negros.

Cuando volvamos al Bar, Barliman nos dará una carta donde se nos informa que el despistado de Gandalf no va a acudir a la cita. La cosa se pone fea por lo cerca que están los Caballeros Negros.

Pero si somos corteses y saludamos a un extraño que está sentado en un rincón, las cosas empezarán a mejorar.

Resulta que es Strider, quien aparte de ser un maravilloso guía, tendrá muchas cosas que contarnos.

Cuando nos pida que le sigamos, hay que esperar dos veces antes. ¡Ah!, y llevar abundante comida.

De ahora en adelante, no nos despeguemos de Strider, usemos repetidas veces la orden *follow strider* y el ordenador nos llevará automáticamente, así que disfrutemos del paisaje.

En la localidad de Bare Hilltop, si examinamos la Flat Stone, encontraremos un mensaje de Gandalf.

Y ahora viene nuestro encuentro decisivo con los terribles Caballeros Negros, ello sucederá en la Broad Paved Road, donde se detendrá Strider.

Tengamos presente que cada grupo de Negros consta de tres Caballeros.

Como cada joya destruye a uno y, si hemos hecho las cosas bien, tenemos siete joyas, podremos destruir a un máximo de dos grupos.

Hay un grupo de CN en la

localidad más al este de la carretera, así que hay que planear las movidas para que *sólo encontremos un grupo a la vez*.

Durante esta fase de destrucción caballeresca, es posible que perdamos a Strider, quien continuará su marcha hacia el Este hasta llegar al Puente de Piedra.

Otra cosa a tener muy en cuenta es que al decir las palabras mágicas para destruir a los Caballeros, el Hobbit que las dice destruye *todas* las joyas que lleve encima, por ello:

Nosotros (Frodo) debemos llevar sólo una joya.

Pippin debe llevar sólo una joya.

Merry debe llevar sólo una joya.

Sam *no debe* llevar ninguna joya, pues la magia es muy fuerte para él.

El resto de las joyas debe llevarlas Strider, *antes* de salir de Bree.

Por supuesto que hay que haber leído el Scroll antes; entonces, en cuanto aparezcan los Caballeros Negros, hay que decir las palabras aprendidas (O, ELBERETH, GILTHO-NIEL). Veremos que cada vez desaparece una joya y se destruye un enemigo, no olvidemos cambiar a Pippin y a Merry para que ellos puedan actuar también.

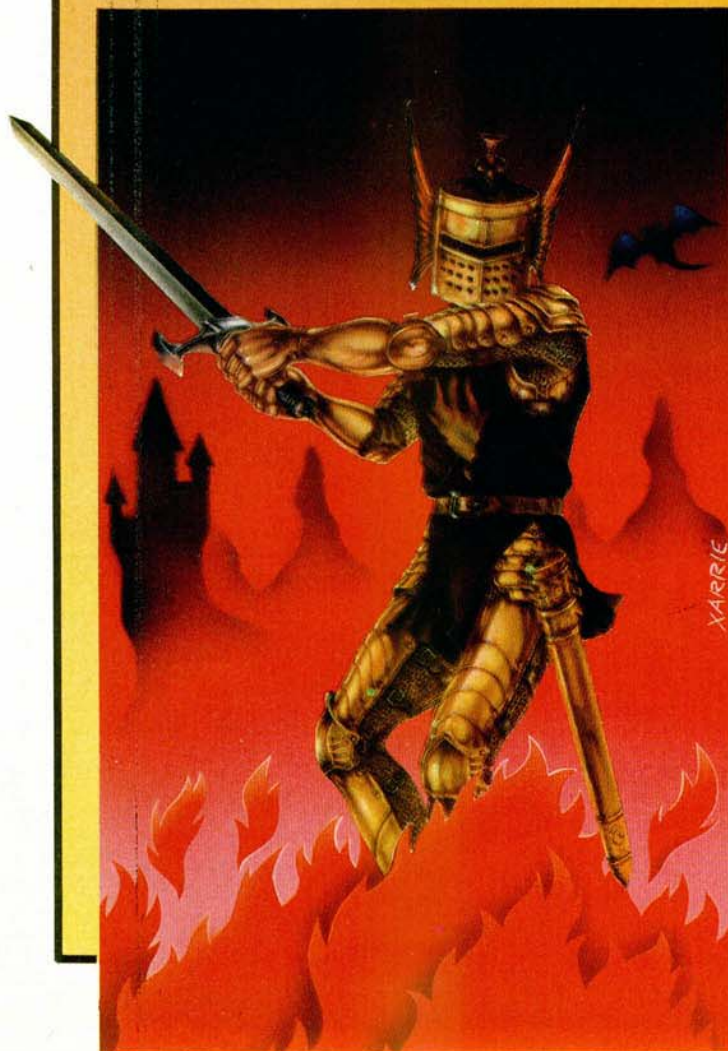
Después de destruido el primer grupo de CN, continuemos hacia el E, Strider nos esperará en el Puente. Justo al Este habrá otro grupo de CN, así que, antes de proseguir, hay que tomar otras tres joyas y repartirlas.

Strider no nos seguirá a partir de este punto y hay que decirle *go east* varias veces hasta que nos obedezca.

Por cierto, aseguremonos de que las Backpacks de todos estén abiertas antes de ir al E, no podremos hacerlo en la segunda parte.

Y es que al haber destruido al segundo grupo de Caballeros Negros hemos... ¡TERMINADO LA PRIMERA PARTE!

Tan fácil que ni nos hemos dado cuenta. ¡Hale, a descansar!



Sorcerer of Claymorgue Castle (y 3)

Estábamos un poco agotadillos después de la falla que habíamos montado con tantos hechizos y carreras, y nos encontramos ahora junto a una Fuente donde hay que dejar caer la toalla.

En el Plain Room hay otra salida a la que se accede con *push down*. Antes debemos llevar la Potion y otra cosa que se encuentra en la Dusty Room (habitación llena de polvo). Como esa habitación está vacía, no sabemos qué puede ser hasta que este viejo desdentado os diga que lo que hay que llevar es, obviamente, *POLVO* (muy astuto el ancianete).

Drink Potion, look mirror y verás cómo te conviertes en...

Al dragón que aparece hay que *throw dust* y examinarlo para encontrar la octava estrella, después de coger la novena, *go hole* y coger el hechizo *FIREFLY* y la décima, y luego *quickly* ir a la Fuente.

El lugar ideal para guardar nuestras preciosas estrellas es el Bosque. Así que recolectemos los hechizos *Permeability*, *Firefly* y *Yoho* y las siete estrellas que se pueden llevar a la vez y lancemos el *Permeability*. Si todo queda oscuro, usemos el *Firefly*. Dejemos las estrellas y con *Score* veamos que llevamos ya un 53 por 100.

Para salir del Hollow Tree, usemos el *Yoho* y estaremos en el campo de nuevo. El hechizo *Yoho* aún lo tendremos, pues se puede usar dos veces, la segunda vez nos llevará a la localidad donde lo usamos la primera, es decir al Hollow Tree, así que hay que tener TODAS las estrellas antes de usarlo por segunda vez.

Vámonos al Crate y ahora habrá allí un hole, *go hole* y cogemos la pieza de metal, *go hole* de nuevo y *jump* para salir. Para coger la Lata que había en los *Battlements* hay que *throw brick at can*, si no le acertamos habrá que afinar con el

hechizo *Dizzy Dean*. La Lata caerá al Drawbridge y se puede abrir con la pieza de metal, que en realidad es un abrelatas. Con *Examine* tendremos la estrella undécima.

Y ahora con las cuatro estrellas, los hechizos *Methuselah* y *Yoho*, y la Toalla Seca, nos iremos a la Fuente que es la de la Eterna Juventud, y en cuatro entreemos con *go fountain* empezaremos a rejuvenecer (el espejo nos sirve para control). Si no paramos este proceso con el hechizo *Methuselah*, moriremos. Pero hay que usarlo justo a tiempo y proceder con rapidez, la secuencia es:

exam fountain, go fountain, get star (la doce), *cast Methuselah, go centrepiece, dry water* (with towel), *go shaft, get star* (la última), *wring* (escurre) towel, *cast Yoho*.

Ya estamos dentro del Árbol, sólo nos queda dejar las otras seis estrellas y hacer *Score*. Fantástico, lo habéis hecho, pero reconoced que con un poco de ayudita por parte del Viejo Aventurero.

Sherlock (3)

Seguimos con nuestras investigaciones por todo Leatherhead. La Brown's House es un lugar muy interesante, sobre todo en su piso superior donde hay un escritorio con su cajón. Si lo examinamos no pasa nada, pero si examinamos *closely* el cajón, notaremos que hay un doble fondo, si lo abrimos tendremos un libro de contabilidad y unas notas.

Por el libro de contabilidad veremos que recientemente se ha estado sacando dinero, y por la nota veremos que aparece otro personaje: *Tricia Fender*, quien tenía asuntos de suma importancia que discutir con Mr. Brown.

Si nos vamos al Jones' Estate, en la librería encontramos un sofá, un cuerpo, que al examinarlo vemos que es de una mujer, con un tiro en la sien y mutilada en la cara para hacerla irreconocible, y una estantería que nos revelará un pasadi-

zo secreto hacia el Oeste. Si lo seguimos llegaremos a una pequeña habitación donde hay unos vestidos empapados de sangre. Al examinarlos vemos que son los de la pobre Tricia. Los cogeremos como prueba importante.

Y ahora nos iremos a casa de Basil en Leatherhead. Entramos en Cobden Lane por la puerta principal o yendo al S hacia Small Lane, y luego al E por el patio trasero y luego la puerta trasera hasta alcanzar la cocina. En la librería hay una caja de caudales. Si intentamos abrirla a destiempo, Basil nos pegará un tiro. Mejor esperar a que esté en Londres o durmiendo.

En el dormitorio hay una cama, un piano, una ventana y un gramófono (mal deletreado, por cierto). Recordad que actuamos como el Gran Sherlock, notemos que la cama está deshecha y hay encima una sábana que está rasgada en un extremo. Notemos que la música que hay para tocar en el piano es barroca, pero, sin embargo, el disco que hay en el gramófono es un Nocturno de Chopin. Notemos, que ya es mucho notar, que en el marco de la ventana hay un pequeño pedazo de tela. Y notemos de paso que el juego es endiabladamente difícil, y sin la ayuda de este medio cegato viejo quizá no hubiérais notado nada.

Antes de volver a Londres

debemos averiguar algo más sobre la Tricia. Probad con Daphne Strachan: *Say to Daphne «tell me about Tricia Fender»*, nos aclarará que era la secre de Mr. Brown, que era soltera, que mostraba un enorme parecido con Mrs. Jones, y que vive (¿o vivía?) en Portman Street, Londres.

Y aquí, hagamos unas consideraciones. Para poder resolver el juego hay que estar en el sitio justo en el momento justo. Y hay acciones que deben hacerse en estricto orden, si se anticipan se pierde la oportunidad.

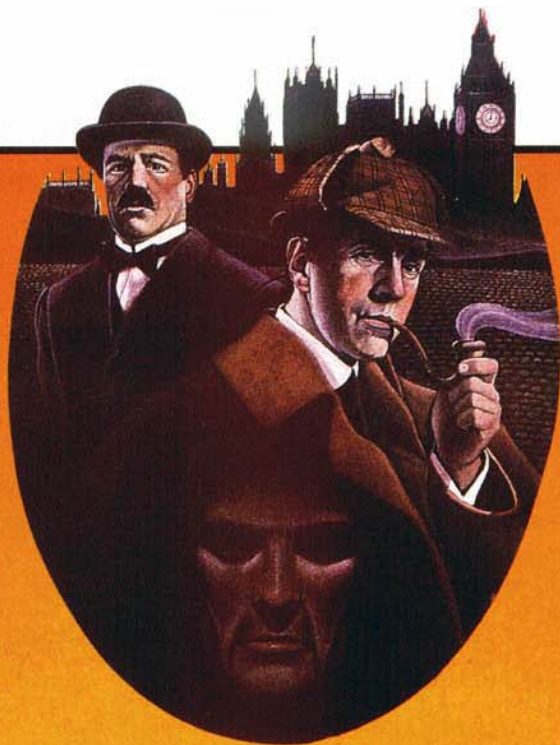
Pero por hoy, con lo que ya sabéis, id sacando algunas conclusiones; yo me voy a alimentar a mis mariposas vampiro.

Andrés R. Samudio

¡SALUD, AVENTUREROS!

Los mensajeros del Viejo Archivero os recordamos que seguimos estando a vuestra entera disposición y que si tenéis algún problema no tenéis más que enviarnos una carta y nosotros se la haremos llegar al sapientísimo Archivero. Eso sí, no olvidéis escribir en el sobre:

"EL VIEJO ARCHIVERO"





El Viejo Archivero

En este número damos fin a dos de los más difíciles retos para cualquier aventurero que se precie. Las vívidas descripciones y el ritmo trepidante que le imprime a la acción el malvado viejete, hace que la lectura de estas «notas» sean más bien un aliciente para jugar estas aventuras.

Bizqueando, la destartada momia viviente se limpiaba sus ojitos legañosos mientras por su desdentada boca salían, junto con alguna que otra juguetona babita, las claves para poder continuar.

LORDS OF THE RINGS (4)

Iniciamos esta parte en la localidad de Trollshaws. La amplia carretera queda al sur, pero no debemos ir todavía en esa dirección porque por allí andan..., sí, lo has adivinado, ¡los Caballeros Negros!

Saludemos pues a Glorfindel y vamos al NE, donde encontraremos al *Shaggy Ponny* (el pony peludo), un bicho muy importante por sus capacidades de carga. Hay que esperar en esa localidad hasta que alguno de los Hobbits se haga cargo de él y que nos siga.

Hacia el E encontraremos el Borde del Claro, en cuyo centro queda un ahora inútil recuerdo del juego «hobbit».

Hacia el Oeste y al S encontraremos la Caverna Enmohecida donde está la Camisa de Mithril, como hemos leído la novela de Tolkien, sabemos que es un material muy resistente y

nos la ponemos como defensa.

Es el momento adecuado para ir a Rivendel; pero los malditos C.N. vigilan en el camino. La solución está en el

Stallion (garañón); hay que *ride Stallion* y luego decirle el sitio a donde queremos ir con: *say to stallion «go Rivendel»*. No nos preocuparemos de que los C.N. nos sigan de cerca y mantengámonos cabalgando hacia el Este a toda pastilla, nuestros perseguidores se ahogarán en el río.

Bajémonos del Stallion para reunirnos con los amigos que se hayan quedado detrás; hay que esperar un poco hasta que nos digan que ya están listos para seguir.

Disfrutemos del paisaje hasta llegar a casa de Elrond. Con Norte estaremos en el Hallway; esperemos a que aparezca un Elfo Mensajero y se abra la Puerta Enorme, luego con Oeste al Gran Hall donde encontraremos compañía.

Efectivamente, toda la pandilla está presente: Gandalf, Elrond, Gimli, Legolas y Boromir. Saludemos y escuchemos atentamente.

Este dos veces y pasamos al Salón de Fuego, donde estará Bilbo y comida. Cojamos la comida y esperemos a que Bilbo nos diga que lo sigamos. En la Habitación de Bilbo, éste nos pedirá el anillo.

Si se lo damos se convertirá en un Espectro y SE ACABA EL JUEGO, por lo tanto hay que repetir cuatro veces *Say to Bilbo «no»*, hasta que el muy burro se dé cuenta que no vamos a ceder.

Nos dará entonces dos regalos muy útiles: una Espada Corta y una Cota de Malla hecha de Mithril.

Así preparados, volvamos al Patio, asegurémonos

que todos nos siguen y esperemos a que Elrond cargue el Ponny con cosas útiles.

O al Valle y S a las Ruinas (es camino de una sola dirección y no hay vuelta atrás), SW a través de las Montañas y SE hasta alcanzar la base de Caradhras, la Montaña Cruel. Aquí el camino sigue dos direcciones: al E, un paso a través de las Montañas; y al SW, hacia las puertas de Moria. Hay que esperar hasta que Gimli nos diga qué ruta coger.

En el camino, Strider nos sugerirá comer, hagamos caso y demos también comida a todos. Con SE entraremos en el Valle, del lado oeste de un lago y Gimli nos informará que Moria está muy cerca.

Con E dos veces estaremos frente a la Puerta de Moria. Gandalf, tan útil como siempre, se limita a indicarnos que hay que encontrar la palabra adecuada. Es la que está grabada en la puerta y que aparece si la examinamos. Hace su aparición ahora un horrible monstruo todo lleno de tentáculos que será vencido si lo atacamos bien comidos y pertrechados.

Con E, pasaremos la puerta. A todas éstas, el Ponny se asusta y se las pira con todo su cargamento, por ello debemos de quitarle los

tres bultos de comida al entrar al Valle, al lado del lago.

Y ahora resulta que al Gandalf le da por brillar y será una fuente de luz en las cámaras subterráneas. ¡No lo perdamos! Nos encontramos ahora al pie de unas amplias escaleras que hay que subir. Luego al E tres veces y llegaremos a un Laberinto de 7 localidades, todas descritas como Habitación Desnuda y donde, si no somos cuidadosos, perderemos a nuestros compañeros.

Y, como siempre es este venerable y sapientísimo anciano quien os ha de dar la ruta: abajo, arriba, abajo, sur y abajo. De nada.

Bueno, ahora estaremos en el Corredor, pero una pesada piedra nos impide todo progreso. Nos dedicaremos a empujar todas las cabezas de animales hasta encontrar la correcta. Con unas se muere y con otras se abre la roca. Hay que ser un águila.

Dos veces más al E y llegamos al Corredor Altísimo.

Al Norte queda una vieja Habitación de la Guardia, donde Pippin cogerá una piedra y la arrojará al Pozo. Con E vamos a otro Corredor Alto.

¡Cuidado!, si



seguimos otra vez al E volveremos al principio del Laberinto; más bien subamos hasta alcanzar el extremo Norte de un Enorme Pasaje.

S nos llevará al Large Hall a cuyo lado Oeste encontraremos la estatua de un noble enano con una inscripción. Leámosla.

Al Este de Large Hall está el Hall Cavernoso; hay que evitarlo, porque allí hay una horda de Orcs que matarán a uno de los del grupo (al azar). Lo mejor es volver al lado Norte del Enorme Pasaje y pasar hacia E por la Enorme Puerta de Piedra hasta alcanzar la Habitación Cuadrada.

Aquí van a pasar varias cosas. La salida es al E, a través de la Pequeña Puerta de Piedra; pero el Gandalf, por motivos desconocidos, no nos dejará pasar.

Hay dos objetos dignos de examen en esta habitación. Un Libro y un Block. Si oímos ruido hay que cerrar la puerta. De todos modos pronto aparecerán dos desagradables personajes. Se trata del Orc Warband y el Orc Chieftain... no hay modo de evitar la pelea.

Para pelear, estemos seguros de tener toda nuestra fuerza y hacer las cosas en el orden correcto: *Ex. block* y *Ex. book* hasta que aparezcan los adversarios. Luego atacamos a los Orcs con la Espada y todo nuestro grupo se nos unirá. Una vez despachados, vamos al E a Flight of Stairs donde Gandalf nos abandonará con estas palabras «Huye, ves a la Derecha y Abajo. Las Espadas son inútiles; quizá mis Poderes los detengan».

Sigamos el consejo del Mago Gandalf hasta llegar varias Habitaciones Vacías. Luego Abajo y al Sur, donde debemos esperarlo, porque no podremos ver ni nos seguirán nuestros compañeros.

Estamos en otro Laberinto y, ya con Gandalf, vamos hacia Abajo y al Sur hasta la Habitación Cuadrada. Con Abajo (dos veces), llegaremos hasta una Enorme Escalera; luego al E hasta el Hall Enorme.

Al Sur, al lado de la Gran Fisura está el feroz Balrog.

Hacia el Este queda el Inicio de un Estrecho Puente. Al alcanzar el Puente veremos que el audaz Balrog... ¡ha saltado la fisura y viene tras nosotros!

Continuemos por el Puente y mantengamos la calma. Debemos esperar y dejar que Gandalf se encargue del Balrog. Lo hará con un valiente sacrificio, vívidamente descrito en el juego.

¡Estamos cerca de la salida! ¡Con dos Este habremos alcanzado los Umbrales de Moria!

Ya en el exterior nos dirigiremos al Este, hacia Dimrill Dale, donde la salida al NW conduce al borde de un Lago Pequeño y Cristalino y otro NW nos llevará a un pasadizo. Esta ruta se une con la ruta de las montañas, por donde podríamos haber pasado de haberlo decidido anteriormente, cuando estábamos en la base de la Montaña Cruel. Hubiéramos evitado las Cavernas de Moria, pero a costa de perder a nuestros compañeros en una avalancha.

Lo mejor es ir hacia SE desde Dimrill Dale, bordeando un helado río y acabar al lado de una corriente. Luego E nos llevará al Lado Este del Río, donde nos saludará un Elfo Taciturno. Strider se encargará de saludarlo por todo el grupo; nosotros continuamos siempre hacia el Este hasta que lleguemos al Bank of the River.

Si pedimos ayuda al Elfo, tirará una cuerda a través del río, debemos ir al NE para cruzarlo. Ya en el Eastern Bank, se nos presentará un problema de disciplina interna.

De todos es sabido que los Elfos y los Enanos no se llevan bien; aquí el Elfo, por desconfianza, tratará de ponerle una venda en los ojos a Gimli el Enano y éste se cabreará y sacará el hacha para matar al Elfo Taciturno.

Para evitar la confrontación hay que demostrar que estamos realmente al mando y ordenarle repetidamente a Gimli «stop», y luego al Elfo Taciturno que nos vende los ojos: «*Blindfold us*».

Si lo hemos hecho bien,

el Taciturno nos guiará por sus tierras hasta que alcancemos el Borde Oeste del Puente Blanco, justo en las afueras de las Puertas. Ignoremos el paso al S y esperemos a que el Elfo llame a las puertas para que nos dejen pasar.

Antes de irse, Taciturno nos dirá que sus Señores nos recibirán.

Continuando al Este hay dos habitaciones, una al NW y otra al N, que pueden ser exploradas si deseamos; más hacia el E llegaremos a la Base de un Enorme Árbol. En un amplio Pabellón nos encontraremos con Celeborn y Galadriel, quienes nos saludarán amablemente. Hagamos lo mismo y luego pidámosle ayuda.

Ella nos ayudará, ahora debemos descansar por un tiempo.

Ya repuestos, volvamos al Puente Blanco y viajemos al S hasta un Claro Redondo, luego al E hacia una Gruta Fragante, donde nos esperan una buena comida y bebida servida por... ¡bellas jóvenes Elfas! (Toma chá).

Si volvemos al borde del Claro y nos dirigimos hacia el Sur, alcanzaremos el Río Anduin, donde se nos unirá la coqueta Galadriel.

Cada miembro del equipo recibirá su correspondiente regalo. El nuestro, como Frodo, será un hermoso Cristal Luminoso.

A Gimli, Galadriel le dará... ¡un mechón de su rubio cabello!

Y así, felizmente, habremos acabado la magnífica pero difícil aventura THE LORDS OF THE RINGS.

SHERLOCK (4)

Decíamos hace una luna, que en esta aventura hay que hacer las cosas en orden o no se producen los apetecidos resultados. Nuestra manera sería la siguiente:

El primer día, Lunes, nos vamos a Leatherhead y seguimos por todas partes a Lestrade aprendiendo las cosas ya comentadas, pero sin anticipar acontecimientos.

Es decir, como se supone que aún no hemos descubierto nada de la pobre Tricia Fender, es ilógico preguntar a Daphne Strachan sobre ella.

Luego, ya de vuelta en el tren de la tarde a Londres, con Watson y Lestrade nos dedicaremos a reflexionar sobre todos los acontecimientos:

Primero, Mrs. Brown. Por la nota sabemos que ella fue al puente a entrevistarse con alguien y que allí se suicidó (por la marca en la piedra y las huellas de pólvora en su mano, ¡oh, grandes detectives!).

Pero... ¿dónde está el arma? La poli ha buscado en el río sin resultados.

Segundo, Mrs. Jones. Muy extraño lo de la mutilación de su cara, que impide la identificación.

Tercero, las coartadas. El Jardinero y su mujer, la Cocinera, parecen limpios; pero sus testimonios varían. Él dice que ella ya estaba levantada cuando él volvió a la casa. Ella dice que se despertó cuando él salió de la habitación.

Y la Criada. ¿Por qué habló tan mal de Basil Phipps? Su coartada parece demasiado conveniente.

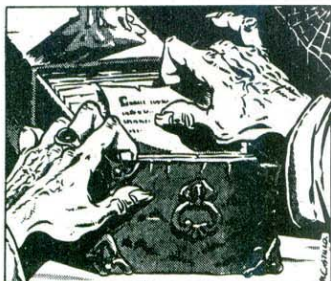
El testimonio de la Daphne Strachan parece inútil; pero... ¿por qué está tan nerviosa?

Cuarto, los Planos. Mr. Brown fue un gran científico y trabajaba en un proyecto secreto. Murió hace cinco años y, sin embargo, nadie parecía saber nada de sus proyectos. Y su muerte fue muy misteriosa.

Por último, el Mayor. ¿Por qué rehúsa decirnos nada sobre su coartada? Parecía muy afectado al ver el cuerpo de Mrs. Brown... y, sin embargo, es un curtido veterano del Ejército indio.

El inspector Lestrade parece convencido de la culpabilidad del Mayor; además... ¡golpeó al policía que lo vigilaba y se escapó!

Mientras rumiamos estos pensamientos, el tren llega a King Cross Station. Si seguimos a Lestrade cuando coge el taxi, llegaremos a Parliament Street; así averiguaremos dónde vive y de paso le gorroneamos el im-



El Viejo Archivero

porte del taxi, que él pagará.

Es el momento de volver a casa con Watson y equiparnos con la Linterna, pues la noche está al caer. También nos vestiremos de Chinito y así disfrazados nos diligilemos a Sidmouth Street, donde vivió Mayol.

Exploremos la casa de Ffoulkes. Nada en el Salón de Lectura, sólo esos extraños artefactos indios, recuerdos de su estancia en el Ejército indio. Por cierto... muchos oficiales que pelearon en la India trajeron también como recuerdo otros hábitos muy peculiares.

Tengamos paciencia, volvamos a la calle y esperemos a que llegue el Mayor. A eso de las 11 aparecerá y se estará dando vueltas por la casa hasta las 11.20. Llamará un taxi y podremos oír que se dirige a la Slater Street.

Por un chelín alquilemos otro taxi y sigámoslo, ahora el tiempo es muy importante. Si vamos disfrazados de Chinito y llevamos la linterna (y sólo entonces), veremos que en Slater Street hay una Puerta Escondida que nos lleva a un FUMADERO DE OPIO donde encontramos al Mayor haciéndolo de las suyas.

¡Ahora se comprende por qué no quería dar su coartada! Quitémonos el disfraz. Su relato coincidirá con lo que pensamos.

Pero Lestrade también ha seguido al Mayor y está esperando fuera para capturarlo. Al salir con S, debemos decirle rápidamente que el Mayor es inocente (tenemos un número muy corto de movidas para convencerlo). Así pues: «*Mayor is innocent*» y cuando exija una prueba «*Mayor was in den*».

Ojo; parece ser que todo el tinglado de convencer a Lestrade de la inocencia del Mayor, está definido por un factor de RANDOM (azar), o sea que no siempre tardamos lo mismo en conven-

cerlo. Si el Mayor sale antes de haberlo logrado, le matarán a tiros. Si esto sucede, no se puede pasar de la mañana del Martes. Por ello es necesario hacer un SAVE desde dentro del fumadero de opio.

Bueno, ahora a buscar a Watson y vamos en taxi a King Cross, tomemos el tren en la plataforma N.º 3 a las 1.54, llegaremos a Leatherhead a las 2.59. Ahora debemos hacer todas las otras cosas que indicamos en las partes 2 y 3 de esta solución.

Con todos esos datos, ya podemos formular una teoría:

Es evidente que la Tricia estaba chantajeando a Mrs. Brown, como indican las salidas de dinero del libro de contabilidad y las cartas que encontramos al abrir la caja fuerte de Basil, quien debe estar también implicado.

Evidentemente NO estaba tocando Chopin en el piano, y por la tela encontrada en su ventana, suponemos que salió por allí.

Pero... ¿mató a Mrs. Brown? Y... ¿a Mrs. Jones, quién?

Y en uno de esos famosos momentos de inspiración que han hecho del Viejo Archivero una leyenda viviente en toda la región de los Cárpatos, nos damos cuenta de que... ¡MRS. BROWN SE SUICIDÓ, PERO TAMBIÉN IDEÓ UNA VENGANZA CONTRA SU ENEMIGA haciéndola aparecer como culpable!

Y... ¿dónde está el revólver? ¡Jié, jié. (Desdentorisa.)

Recordemos los detalles que vimos en el puente...

Suponed, pequeños míos, que atamos el revólver con una cuerda, a cuyo otro extremo atamos una pesada roca que dejamos colgando en la parte de afuera del puente... Entonces, si BUM = SPLASSSH. ¿Me seguís?... queridos neandertalitos.

¡Xasto!, esperemos a Lestrade y cuando llegue, ya en Martes, repitámosle varias veces «*Mrs. Brown killed herself*» y luego cuando



exija pruebas «*examine stream*», mientras él hace esto exploremos nosotros *closely* el río. ¡Voilà! ¡Piedra y cuerda!

Pero la Tricia debe estar mezclada en todo esto. Vuelta a la estación y al tren desde la plataforma 2, junto con Lestrade a Londres y luego a la dirección de Tricia (Portman Street).

Hay que llegar a las 13.00 (a cualquier otra hora no la encontraremos). Open Door y Sur, Open Thick Door y Sur otra vez y encontramos a la chantajista.

Open Safe y Read Note, muy comprometedores; pero más aún Get Folder y Ex Folder. ¡Aquí están los Planos de que hablaba Straker!

Démosle los sanguinolentos vestidos a Tricia y preguntémosle sobre ellos. Cantará como un pajarito.

¡Así que Tricia es en realidad Mrs. Jones! Tal y como agudamente sospechábamos. Ahora hay que entregarla a Lestrade, procedimiento muy difícil. Primero hay que decir a los Jones «*follow me*» varias veces, luego alquilar un taxi y decirle «*climb in*» y subir después de ella.

Decir al taxi «*go to Parliament Street*», pagarle antes de bajar, decir a la Jonson «*climb out*» varias veces, bajar nosotros luego y continuar diciéndole «*follow-me*» y, sin perder ningún tiempo, ir al Este a Scotland

Yard. Hacer que la Jones hable de sus vestidos ante Lestrade y luego informarle a éste que «*Mrs. Jones killed Tricia*».

Si hacemos bien lo anterior, será detenida. Si no, desaparecerá para siempre. ¡Terminado! Pues no. Aún queda lo más difícil. Dejemos el Folder con los planos en Scotland Yard y vamos a por el Basil a Camden Street.

Como la puerta delante estará cerrada, vámonos por patio delantero hasta la ventana al NE y esperemos hasta que caiga la noche.

A eso de las 10.00, Basil la abrirá y, con *look through window* lo veremos frente a la chimenea. Se irá a la cama a las 11.00, hora de entrar por la ventana, abrir la puerta y NW al Salón de Entrada, NW de nuevo al pasillo con muchas puertas y *open all*. SE a la Librería donde encontraremos un pedazo de nota codificada, ¡no hay tiempo para leer nada ahora! NW dos veces hasta la cocina, y luego al patio trasero donde si Ex *Closely* una pila de basura y luego miramos, encontraremos el resto de la nota.

Salgamos de allí rápidamente con SW tres veces, SE y por la ventana.

Ahora sí, ex la nota. Está codificada. Pero este punto lo trataremos en un próximo número.

Andrés R. Samudio



El Viejo Archivero

En el capítulo anterior, el archivero cesó su narración en un momento de lo más interesante, dejándonos sumidos en la ardua tarea de descifrar una difícil clave. Esperemos que hoy el viejo nos dé las pistas necesarias para llegar hasta el final del juego.

SHERLOCK (y V)

La letra «h» es la más repetida, como en inglés la letra más frecuente es la «e», pues será ésa. Sobre todo por aparecer al final de varias palabras.

Luego, la palabra más frecuente es «ush», con «e» al final y de tres letras = «the».

La cuarta palabra de la nota es de dos letras y empieza con «t», oséase que la «l» será la «o».

¿Que la primera palabra es de una sola letra? Pos será una «i» o una «a». La segunda letra de la tercera palabra debe ser una «a», puesto que las demás vocales han sido ya usadas y la «u» es muy poco usada, luego esa palabra será «have»; la firma será «Basil», etc. Así, usando la magia y la deducción pronto llegaremos a tener toda la nota descifrada.

Dice ansina: «H.N. Tengo los planos, su precio es aceptable. Dígame dónde quiere que hagamos la venta. Tenga cuidado, la muerte de Mrs. Jones ha puesto a la policía alerta. Pero cuidado sobre todo con El Viejo Archivero, es muy agudo».

¡Elemental, queridos Watsones!

¡Vale!, ya tenemos al Basil implicado, ahora hay que

esperar la respuesta de H.N., ¡quien quiera que sea!

El miércoles por la mañana llegará a Camden Street un mensajero (si amigos míos, hay que pasar toda la noche en vela), si miramos por la ventana a las 10.00, veremos una nota quemándose, hay que entrar, cogerla, volver a salir, ir al W y coger un taxi hasta Parliament Street.

Ahora tenemos tiempo para descifrarla. Presumimos que estará dirigida a Basil, o sea que DSWYP = BASIL; pero esto no cuadra con la quinta palabra PPYA, que entonces sería LLI y en inglés no existe este comienzo de palabra.

¡Pero el Genio de los Cárpatos ha tenido otra gran inspiración! ¿No estará escrita al revés?

Entonces comenzará con «I will», hablará de ventas (tercera palabra: buy), de planos (quinta palabra): «Basil, I will buy the plans at two thirty at the Old Mill Road near Leatherhead. H.W.» (¿A que a veces te alucino?)

Volando a Scotland Yard (debemos llevar el Folder y haber leído las tres notas, la torn, la ripped y la signed) a informar a Lestrade que «Basil had Plans», cuando nos responda, añadir que «Sales location is old mill road», para provocar su salida al Oeste.

Aquí tenemos otra vez el elemento RANDOM, a veces costará muchísimo vencer a Lestrade, a veces no se puede. Aconsejamos hacer un SAVE antes de entrar en Scotland Yard.

Es fundamental seguir a Lestrade hasta la Old Mill Road, pues sólo él sabe dónde está. Tener la precaución de subir antes al coche de la Policía en Leatherhead o nos quedaremos detrás.

Aunque el chófer va volao, parece que vamos a llegar tarde, ¡son más de las tres ya!

En efecto, llegamos a la cita a las 3.13 y sólo alcanzamos a ver a Basil que se las pira. Lestrade le dice al chófer que conduzca

SHERLOCK

The Riddle of the Crown Jewels



furiosamente por Main Street.

Llegamos a la estación a las 4.47 y el tren se va a las 4.55, al bajar del coche vemos a Basil y el Agente alemán se van hacia el Norte. Al perseguirlos... ¡suben en un tren que sale desde la plataforma dos!

¡Todo parece perdido! El próximo tren para Londres es a las 6.25 y ellos habrán llegado a King Cross a las 6.01.

Si los caballos de la policía fueran tan veloces como dicen...

¡Venga! Al Sur y a Main Street (asegurémonos que Watson y Lestrade nos siguen), «climb into police cab» y Say to Policeman «furiously to king Cross Road».

A las 6.20 llegamos a King Cross Road. ¿Estarán Basil y el Agente alemán todavía en la Estación? Puede que se crean a salvo y no quieran llamar la atención con sus prisas.

¡Justo. Los vemos coger un taxi y alcanzamos a oír la dirección!

Van al Buckingham Palace Road, ¡probablemente

se dirigen al continente!

Otra vez los hemos perdido, no tiene sentido perseguirlos en otro taxi por todo Londres, sobre todo con este tráfico...

A menos que... ¡rápido, al Metro que hay debajo de esta estación, a la plataforma uno!

Llegamos justo a tiempo para coger el metro. Lestrade y Watson casi que se quedan. La próxima estación es Paddington, queda una más... A las 6.41 llegamos a la Estación Victoria.

Al bajar del Metro, vemos a Basil y el alemán. Sorprendidos esperamos y entonces Basil saca un revólver y nos apunta, pero el fiel Watson nos salva mientras Lestrade los captura.

Aunque os parezca mentira ¡HABÉIS RESUELTO EL CASO!

Pero por favor, escoged aventuras un poco menos complicadas para la próxima vez.

Y el viejecito, todo tembloroso y agotado, se traslada a su Castillo cabalgando los aires sobre su resplandeciente dragón.



El Viejo Archivero

con tu espeluznante aventura, como hay varios que han pedido repetidamente las soluciones a otras que ya han apare-

cido explicadas en esta revista, pasamos a dar sus títulos y números de aparición.

Robin of Sherwood: 55 y 62.

The Hobbit: 55.

Gremlins: 42 al 47 y 162.

Arquímedes XXI: 118.

Megacorp: 161.

Don Quijote: 148 y 149.

También en Micromanía Especial 2: The Hobbit.

MM 1: La Guerra de las Vajillas.

MM 3: Carvalho o los pajarracos de Bangkok.

DRÁCULA PARTE I

Empiezas la aventura cuando llegas a Golden Krone para asesorar al Conde sobre su compra de tierras en Inglaterra. Eres bastante poquita cosa y muy miedoso.

Después de leer todo el rollo inicial, dirígete al E, hacia el hotel, el cochero forachón te exige la paga para dejarte pasar, hazlo si no quieres problemas y déjale que se vaya a emborrachar en la cercana taberna.

Entra al hotel con E y dirígete al S al mostrador de recepción. Si lo examinas verás que hay una campanilla que tocar; si lo haces aparecerá el miedoso y celoso dueño, quien bastante acobardado te saluda y luego se detiene como esperando algo.

Y ese algo es tu firma en el libro de registro. Luego, como quien no quiere la cosa, mira que nombre has puesto, pues necesitarás saberlo a su debido tiempo. Curioso eso de primero firmar y luego enterarte de quien eres. Pero el mundo de las aventuras es así.

Con N y arriba llegarás frente a tu habitación, donde si tienes la llave que te dan al firmar, podrás abrir y cerrar con N.

Ahora has de hacer como en la vida real, es decir, hechar un vistazo a tu alrededor para enterarte de donde



estás (look around, comando muy importante en esta aventura y que debes usar montón).

Examina la mesita de noche y abre y examina su cajón también. No desprecies la solitaria cerilla, pues es la única forma de encender tu lámpara. Si no lo haces correctamente, se te apagará esa cerilla y no hay otra. Y sin luz es mejor que comiences de nuevo.

Luego daremos un paseo con S, Bajar y Este y llegaremos al comedor, donde debemos ser educados y sentarnos.

Leamos el menú.

Aquí hay que destacar algo muy importante: el juego continuará según lo que hayas comido y bebido, así que estudiaremos cada menú por separado.

Puedes comer carne (beef a la Krone), Cordero o Bacon.

Puedes beber vino o agua.

A. Si comes carne o bacon y sólo bebes agua:

Vuelve a tu habitación con Oeste, Arriba y Norte.

Duérmete. Tendrás una horrible pesadilla. En ella las claves son: examinar la habitación, subírte a la mesa (Stand on table), examinar la mesa, coger el hueso y tirarlo o morirás horriblemente mordido.

Vuelve a tu habitación

con Oeste, Arriba y Norte y vuélvete a dormir.

Cuando amanezca sal al Sur, Abajo y al Oeste.

B. Si comes carne y tomas vino.

Vuelve a tu habitación como en A.

Pero coge tu lámpara antes de dormir, te hará bien visible y no morirás de un estacazo.

Duérmete. Las claves son Sur y Norte y dormir de nuevo.

Cuando amanezca sal como en A.

C. Si comes cordero y tomas vino o agua:

Arriba a dormir como en A.

Duérmete.

La clave está en cerrar la ventana y mantenerla cerrada a toda costa, no debe hacer nada más sino esperar 3 veces.

Cuando amanezca baja como en A.

D. Si eres tan cochindango como para tragar bacon con vino:

Arriba a dormir como en A.

Duérmete.

Cuando amanezca baja como en A.

Pero cuando el cochero se ofrezca a llevarte dile que NO.

Por cierto, para aquellos que no quieren engordar o no les guste el menú, si no comen nada se levantarán a media noche y se creerán

Hoy damos fin a la epopeya de Sherlock, pero el viejo audaz no descansa nunca y hoy os guiará por los Cárpatos, (región que conoce bien por haber heredado allí un agreste castillo), en una de tus más horribles misiones: enfrentarte a Drácula.

Va como respuesta a los intrépidos D. José M. Oriol Martí, de Cervera, Lérida; D. José Antonio Martínez de Velasco, de Madrid; D. Alberto Roca Hernández, de Barcelona; D. Isidro Gilabert Gabriel, de Santa Coloma, Barcelona; D. Roberto Armando Pérez Tello, de Sevilla; D. Crispulo Crispación de Barcelona y a otros desconocidos aventureros que olvidaron poner sus datos.

Por si os parece difícil la empresa os contaré como este débil y decrepito anciano doblegó al orgulloso vampiro.

Corría el año de la pera. Yo era ya viejo, enclenque y desdentado (creo que en realidad nací así) y andaba por Transilvania en un asunto de seguros contra hemofilia para vampiros.

El Conde me atendió bien, me dió de comer y luego me encerró en mi habitación, yo, muy cansado no tardé en dormirme.

Pronto apareció el chupasangre, era negro y enorme. Mi esquelético cuerpecito no le alcanzaría ni como aperitivo, pero en fin, el ser tenía su capricho y yo soy muy complaciente.

Se acercaba babeando y todo mi cuerpecito se estremecía de terror, abrió su inmensa boca y...¡Zaaasss!

Mordió el cable de 50.000 voltios del DR. Frankenstein, que yo llevaba transplantado en vez de yugular en previsión contra un bocado semejante.

¡Así fue como cené esa noche vampiro frito!

Pero antes de comenzar

pajaritos (supongo que por lo livianos que se encontrarán) y abriendo la ventana emprenderán un feliz pero mortal vuelo.

Bien, de cualquier forma que hayas cenado, si sobrevives a la horrorosa pesadilla te encontrarás fuera del hotel esperando el carruaje del Conde.

Como siempre, mira a tu alrededor y siéntate en el banco a esperar (varias veces) hasta que llegue.

Cuando te pregunten tu nombre, debes decir el que ponía en el libro de registro.

Has sobrevivido a la primera parte, pero te aguardan más horrores.

PARTE 2

Estás dentro de un traqueteante carruaje que te lleva a tu destino.

Mira alrededor y luego examina a la mujer. Te sonríe la muy coqueta.

Mírala a los ojos si te atreves. Te perderás en esos profundos pozos negros, verás muchas cosas, entre ellas a unas sonrientes damiselas en acción.

La única manera de escapar a esa magnética y mortal mirada hacia el futuro es cerrando los ojos.

Toma lo que la dama te ofrezca para protección y pónelo encima, es esencial para no ser rápidamente fiambrado.

Luego no te queda sino esperar que el coche llegue a su destino.

Es muy filosófica la respuesta que da el programa al Wait: «Estás otro paso más cercano a la eternidad».

Por fin el coche se detiene en el paso Borgo, donde hay que esperar al del Conde. Cuando aparezca, guiado por su sombrero, pero elegante cocher, (¿será el propio Conde?), contesta a la pregunta que se te hace y con «board coach» hará el cambio de coche.

Te adormeces, oírás los aullidos de los lobos a la luna, y te enfriarás horriblemente hasta el helor de la tumba si no encuentras algo de cobijo.

Mira a tu alrededor, levante el asiento, hay una pequeña puerta cerrada detrás. ¿Cómo abrirla?

Quitátela la cruz, insértala

y gírala (turn), ahora podrás abrirla, examina el escondrijo y ¡ya no morirás de frío!.

Pronto te encontrarás en el interior del recinto del siniestro castillo del legendario CONDE DRÁCULA.

Con S y Oeste andarás por el patio exterior hasta llegar frente a la gran escalera, (que no verás si no haces el consabido «look around»).

Arriba hasta la puerta de entrada al castillo propiamente dicho.

Si miras alrededor, verás la enorme puerta con su interesante y también enorme marco. Examínalo y también el murciélago. Notarás que su boca es desproporcionadamente grande, pero como está muy oscuro ya, no podrás examinarla, más bien tócala (feel) y lograrás entrar.

¡Te encuentras por fin frente a frente con el Conde Drácula!. Sientes su poderosa presencia, tanto psicológicamente como físicamente, te sientes como lo que eres, un verdadero reptil a su lado, y te das cuenta que con solamente un manotazo te puede desbarratar.

Drácula, cual padre a su tierno hijito, te llevará a tu habitación y te encerrará a dormir.

Estabas tan exhausto que sólo te levantarás al amanecer, pero que conste, si el Conde no te ha chupado hasta la médula de los huesos es porque no le ha dado la gana. ¡Caprichosos estos vampiros!

Mira a tu alrededor. En la mesa hay una bandeja, cójela y examínala. De repente te entran unas enormes ganas de afeitarte, incluso si eres una aventurera. ¡Vamos, que no te quedarás tranquilo hasta que te afeites!. Pero si lo haces sin espejo y sangras, la empastraste Burt Lancaster, porque ya sabes a quien atraerá tu sanguinolienta cara.

Tu única solución es ir al Norte a la habitación de vestir y coger un trapo que hay por allí, con ello podrás sacarle brillo a la bandeja y usarla como espejo para afeitarte hemostáticamente.

Pronto entrará el Conde y te llevará a otra habitación

para hablar de negocios; mientras eso dice te quita la reluciente bandeja de las manos porque, según él, es un lujo innecesario, (que el tío no quiere espejos).

Pasarás, quieras o no, el día hablando con el Conde, quien parece muy contento porque no hay problemas con la exportación hacia Inglaterra de varias cajas llenas de tierra de Transilvania.

Al final te enviará a dormir, pidiéndote que respetes las puertas cerradas. Con Oeste dos veces irás a tu habitación. Oyes que te encierran de nuevo, es que el Conde te cuida mucho.

Por cierto, si te pones a rodar por las habitaciones es probable que termines chupado en algún oscuro rincón (y no solamente por vampiros).

En la habitación debes esperar 6 ó 7 veces, o hacerlo que quieras hasta que venga el sueño y el consabido despertar.

Vuelta a entrar el Conde y ahora te lleva a comer, él no comerá (sólo bebe, Jié Jié).

Examina la mesa, coge la botella y tírala (*throw*), se romperá en mil pedazos, pero uno de ellos será grande y lo suficientemente fuerte. ¿Para qué? Chi lo sé.

Debes ir a tu encierro voluntario con Oeste, Sur y Oeste. Ahora toca esperar otra vez hasta que veas al Conde salir por su ventana y dedicarse a hacer piruetas y malabares por las paredes de su castillo.

Despertarás de nuevo un poco desastrado y sin afeitarte (lo cual parece ser tu principal preocupación, y no entiendo por qué), pero vivo.

Retorno del Conde, quien esta vez se dejará la puerta sin cerrar.

Con E y Oeste te volverá a encerrar. No caigas en la trampa de salir de exploraciones. Morirás.

Ahora debes esperar de nuevo. Pero antes coge tu cruz, porque tienen aquí las cosas la desesperante manía de desaparecer de tus manos para aparecer en tu habitación.

Al cabo del tiempo el sueño que viste en los oscuros ojos de la dama del coche

empezará a hacerse realidad. ¡Son tres vampiras! Y me parece que te estarán chupando la yugular en estos momentos.

Lo único que te salvará en «wave cross».

Luego por la mañana el Conde te dará la más estúpida de las excusas para explicar por qué tu tierno cuellito está tan magullado.

No le hagas caso que está borracho de su horrible brebaje y coge tu pedazo de vidrio y vete al salón con dos Este.

Con el cordón de las cortinas de la ventana tendrás una buena sogá.

Ahora dos Oestes y Norte y estarás en la Dressing Room.

Hay un armario, ábrelo y entra con Norte. Verás un Rail, muévelo, luego sal y mueve todo el armario, descubrirás un pasadizo secreto.

Pero no tienes luz. Sur, Este, Sur, Oeste y Sur (supongo que tendrás un mapa) y cógela, ahora sal con N.E.N., Oeste y Norte (si te pierdes las ratas te guiarán a mordiscos).

Baja por la escalera de caracol (3 veces) y llegarás a la habitación secreta que tiene una ventana con una columna en medio.

Sube a la cornisa con Oeste y amarra la cuerda a la columna. Ahora no debes tener nada en las manos o morirás espatarrado en el jardín porque no te puedes sujetar bien.

Pero antes debes esperar a que Drácula salga de paseo, luego baja. Ya en la habitación del Conde, mira alrededor. Levanta la alfombra y encontrarás una trampa en el suelo, por ella llegaremos a lo que antaño fue una capilla, pero hoy es sólo una horrible ruina que sirve de descanso al vampiro.

Debes ser valiente, abre la caja no clavada y examínala, dejando el crucifijo dentro.

Mientras el malvado se revuelca y chillá, sal pitando al Sur tres veces.

Drácula te maldecirá a ti y a tus amigos. Hay que avisar a Inglaterra de lo de las cajas.

Pero eso lo haremos en la tercera, y última parte.



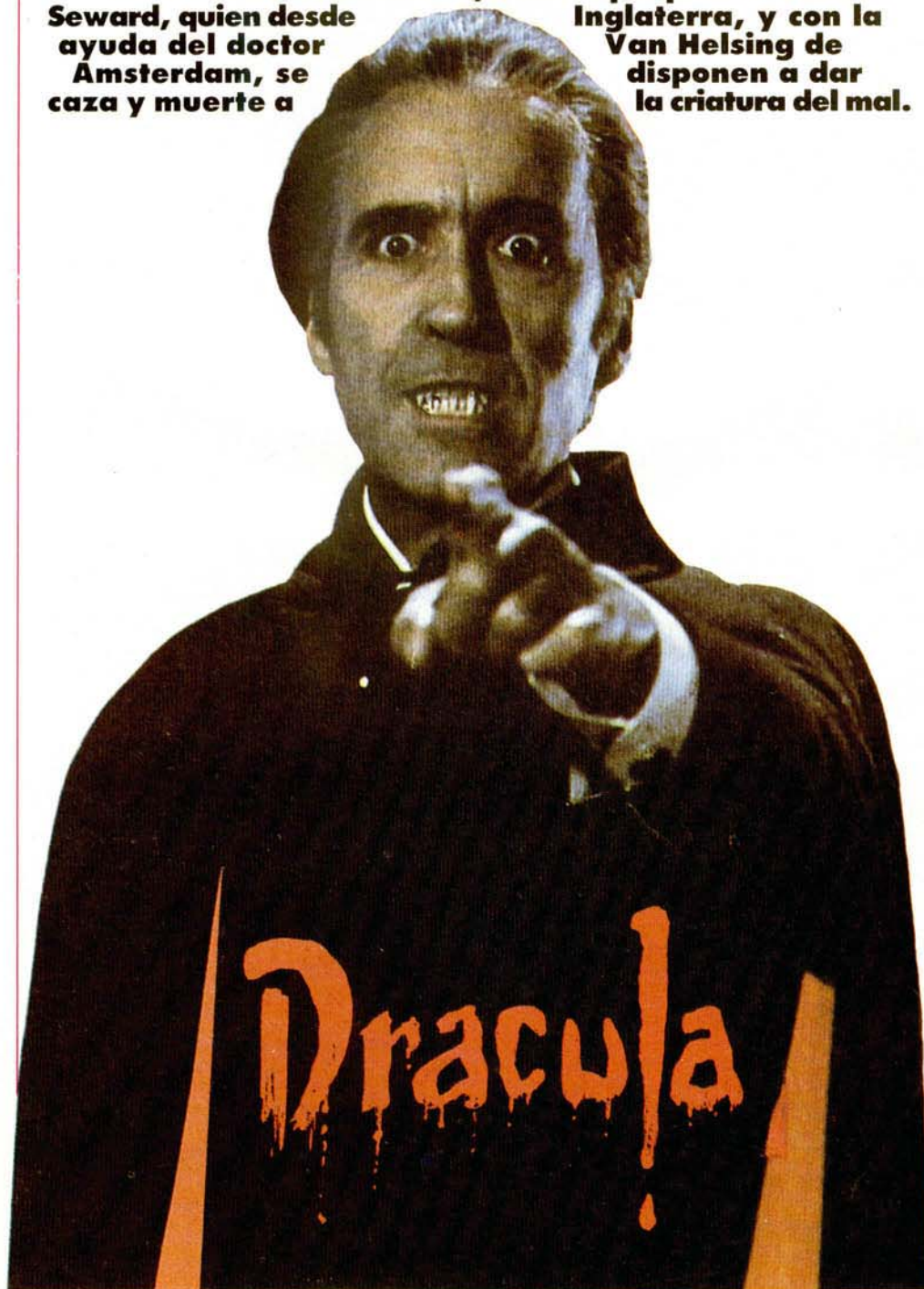
El Viejo Archivero

DRÁCULA (y III) LA CAZA

Andrés S. SAMUDIO

Daremos ahora la parte tercera y final de esta truculenta aventura. En ella ya no eres el cobardica y llorón Jonathan Harker, sino el psiquiatra John Seward, quien desde Inglaterra, y con la ayuda del doctor Van Helsing de Amsterdam, se caza y muerte a

la criatura del mal.



La aventura se inicia en tu estudio, y como buen loco que eres te encuentras muy preocupado por la fuga de uno de tus pupilos, Renfield el Mongo, quien anda últimamente bastante revuelto por motivos misteriosos.

Lo primero que hay que hacer es leer tus notas y así te enterarás de que la última «gracia» de Renfield es dedicarse a cazar moscas para alimentar una horrible araña. Tiene el Mongo la extraña creencia de que cuando le haya dado 50 moscas (¿recuerdas cuántos ataúdes vio Jonathan?) a la araña, ésta se cargará de una fuerza sobrenatural que él absorberá comiéndose la con fruición. Como ves, además de loco es bastante cochino.

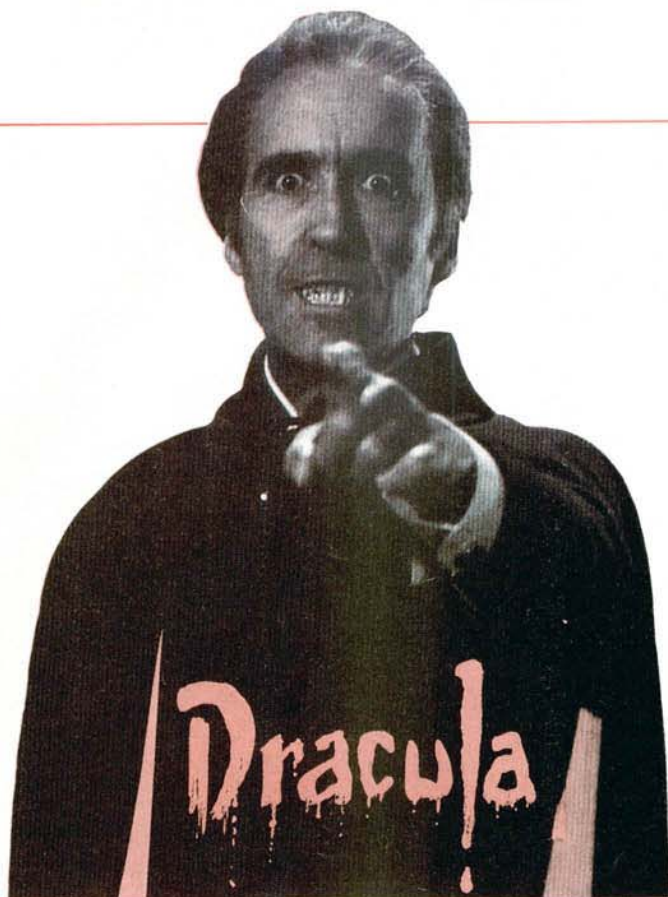
Luego, con dos veces Oeste te irás al *Sitting Room*, donde debes examinar la silla, coger el abrigo y ponértelo y luego examinar los bolsillos para encontrar pasta.

Por cierto, en este momento te entran unas ganas locas de ir a trabajar en la villa, pero ni caso.

Dirige tus pasos hacia la tienda y págale al *Storekeeper* para que te venda un periódico, debes leerlo para enterarte de un extraño fuego que ha incendiado una plantación de algodón donde han muerto varias personas.

Luego con E. N. y Oeste llegarás a la Oficina de Correos, donde con el consabido «look around» verás que hay varios buzones; si los examinas (*examine rack*), notarás que están marcados alfabéticamente.

Como tu nombre empieza por S, examina esa letra y encontrarás una carta donde se te avisa del envío de 50 cajas para ser usadas por los no-muertos y que debes ir a Stratford a la compañía de Mr. Hawkins



donde se te darán más datos.

Ahora hay que ir a la estación, pero ya el tren se ha ido y te dice el revisor que vuelvas mañana. Esta primera ida a la estación, aun perdiendo el tren, debes hacerla.

Por esta parte empezarás a notar que alguien te sigue.

Ahora, por otro de esos caprichos del juego que se hacen bastante molestos, te entra de repente un sueño atroz. Debes de ir a toda pastilla a tu habitación (al Oeste del estudio) y dormir; si no lo haces, te quedarás dormido en cualquier parte, coyuntura que aprovechará el locato Renfield para darte una fatal puñalada trapecera.

Por la mañana debes volver a la estación y decir que quieres ir a Stratford y luego ir al Oeste hasta el borde de la plataforma para coger el tren. Pero antes debes «look around» y atravesar el puente con Sur dos veces.

En Stratford, dile al taxista, quien por cierto te habla con un horroroso acento de los barrios bajos, «Hawkins» y ya todo entrará en un pasmoso proceso automático: te enterarás de todo lo referente al problema de las cajas, subirás al tren

de regreso, escribirás una carta y hasta la pondrás en el correo y volverás a tu Purfleet.

Otra vez el sueño y a dormir a tu casa si no quieres morir apuñalado.

Ahora se supone que ya han pasado varios días y el profesor Van Kelsing, experto vampirólogo ha llegado de Amsterdam. Mientras tanto, Renfield el guarrete se dedica a matar animales mientras vaga por los bosques y también varios niños aparecen medio chupaditos, o sea que o te apresuras o esto se nos llena de vampiritos.

Dirigete al Oeste, coge las notas y examina el pupitre y encontrarás una llave; vuelve al Hall y ahora sí que podrás subir al segundo piso, antes no podías (?), allí dirigete a la habitación de Van Helsing, quien con un espantoso acento alemán nos dice que nos va a ayudar.

Por cierto, aquí coges automáticamente un monóculo que es imprescindible para acabar el juego, si lo dejas caer se quiebra y la pifiaste.

La habitación frente a la suya es un cuarto trastero, usa la llave para entrar y si haces el «look around» verás una red que hay que coger.

Ahora debemos ir al bosque a pillar a Renfield, Van Helsing nos seguirá. Sal de tu habitación y de tu casa y con cuatro Oeste llegará a la entrada del bosque. Ahora debemos esperar subidos a un árbol a que el loco se nos ponga a tiro (debajo) y soltar la red.

En otro asombroso proceso automático, Renfield irá a una celda y tu oirás el enrevesado cuento del Holandés, sobre el que el Conde está en una mansión cerca de Carfax. También te dará un maíz sagrado y te dirá que al pobre Drácula no sólo hay que clavarle una estaca de madera en el corazón, sino que has de decapizarlo también.

En esta parte has de tener mucho cuidado de no perderte en el laberinto del bosque. Si eso te ocurre, ten en cuenta de que en este juego puedes llevar objetos sin límite y ellos te servirán para marcar tu camino en esa zona.

Pero mejor es que no te pierdas, así que desde tu estudio Oeste, Sur, 3 Oeste, Norte, Oeste, Norte, Oeste, Sur y Este y estarás a la salida del bosque. (De nada).

Luego con 3 Sur llegarás a una Junction; Oeste, Norte y Oeste a un sitio donde debes encontrar una piedra que hay que coger.

Armado con tan fino instrumento vete al Este y al Sur y luego con 4 Este llegarás a una cabañita perdida en el bosque. Si la examinas, y lo mismo a su ventana, verás un hacha dentro.

Rompe el vidrio y automáticamente entrarás, cogerás el hacha y saldrás.

Ya con tu arsenal mejorado, debes ir a Carfax con 4 Oeste, N, Oeste, y 2 Sur. Te encuentras con la pared de la Mansión, no hay paso, pero este viejo te dice que si vas un poco hacia el Este y al Sur encontrarás un árbol si haces un «look around».

El maldito árbol no lo puedes subir con lo que llevas encima, pero coge el hacha y «chop tree»; verás que cae sobre la pared, pero ¡alto! no pases todavía, te falta una pieza muy importante del equipo.

Con Oeste y Sur encontrarás una mujer de negro, ¿te acuerdas de la del coche? y ella te cambiará el hacha por unas flores de ajo.

Vuelve al árbol y sube, estarás encima del muro, luego con Norte, Oeste y «look around» encontrarás sitio para bajar.

En el patio del establo coge el mango del rastrillo (handle), luego entra con Sur y coges un saco y heno.

Con Norte y Este nos encontramos en la parte trasera de la casa y con Este y Norte en la cocina, donde hay que hacer un «look around» y coger el Drawer para encontrar un afilado cuchillo que se había caído por detrás y que por supuesto deberás coger.

Deja caer el cajón y dedícate a afilar tu cuchillo (sharpen knife).

Con Sur y 2 Este llegarás a la parte delantera de la casa, donde deberás «look around» y esperar varias veces o examinar la puerta hasta que la luz del sol le dé de lleno.

Entonces te quitarás el monóculo, vaciarás el saco de heno y enfocarás la luz del sol (focus light) hasta que la puerta se queme.

En el umbral deja caer las flores de ajo para que Drácula no pueda pasar, baja, «look around» y verás las cajas listas para ser llenadas de tierra para el reposo de los no-muertos.

Si las examinas verás que son 49, falta una que es la que usa como cama el Drácula.

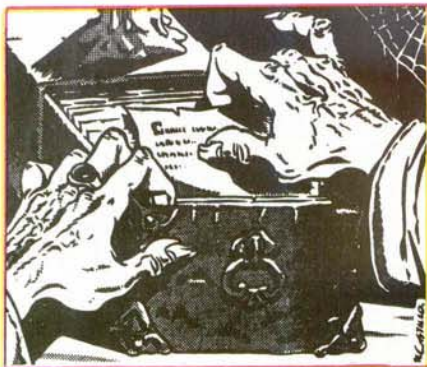
Pon el maíz sagrado dentro de las cajas para que no puedan ser usadas por los seres infectos.

Aparecerá uno de los pocos gráficos de este juego y con dos golpes a la barra espaciadora te encontrarás de nuevo en el jardín y respirando el aire fresco.

Como resumen general de toda la aventura diremos que su máximo efecto se alcanza en el ambiente de las descripciones a costa de muy pocos gráficos.

En el lado negativo tenemos la arbitrariedad de algunos comandos y el automatismo de varias partes.

¡Pero los vampiros somos así!



El Viejo Archivero



En esta aventura haces el papel del valiente Robin Hood. Desde un principio tienes problemas porque te encuentras preso en el oscuro pozo-cala-bozo del castillo de Nottingham.

Andrés R. SAMUDIO

Debes escapar de la celda y adentrarte en los bosques de Sherwood, donde Herne, el cazador te informará de tu misión. Como los bosques son muy extensos y llenos de peligros, te sugiero que busques las armas adecuadas y hagas un buen mapa.

La aventura está escrita por Brian Howarth, con descripciones cortas, problemas lógicos y respuestas instantáneas a tus órdenes, los gráficos son bastante pasables, destacando entre todos el de la escala.

Los audaces que han tenido problemas con esta aventura son D. **Victor Martín Cacho**, de Bilbao; D. **José Alberto Calero Gallardo**, de Alarcón, Madrid; D. **Pablo Lorenzo Herrera**, de Móstoles, Madrid; D. **Javier Angulo Macías**, de Madrid; D. **Jaime Vargas Sánchez**, de Jerez de la Frontera, Cádiz y D. **Vicente Galán Perales**, de Valencia.

EL ESCAPE

Como eres el bueno de la película, has de subirte encima de otro desgraciado prisionero, quien soportará con resignación tus pisoteos, pero que al cabo de un rato se cansará y se derrumbará; así pues, debes darte prisa y ser parco en tus órdenes.

Examina la reja que cubre la celda y espera un poco (no mucho por lo de la

ROBIN OF SHERWOOD

(Las piedras de Rhiannon)

caída). Mas pronto o mas tarde pasará un guardián a quien debes pillar por una pata (*grab ankle*) y estrangular delicadamente cuando caiga.

Examina el fiambre y coge su espada (si no la cojes no podrás llegar muy lejos), luego quita el pasador a la reja (*undo bolt*), ábrela y escápate con un *"go grating"*.

EN BUSCA DE ARMAS

Debes salir ahora al patio del castillo con un *"go door"* y desde allí podrás ir a varios sitios, pero te recomendamos que vayas a las almenas de la muralla (*go battlements*), desde donde con otro hábil *"go door"* llegarás a una escalera de piedras. De momento escoge la puerta de la derecha (*go right door*) y te encontrarás en la habitación de la hermosa Lady Marion.

Y Lady Marion, así como todos los otros personajes de esta aventura, es un maravilloso ejemplo de personaje-zombie que tanto criticamos en nuestra sección sobre como escribir aventuras. Muda, sorda y sin ningún objetivo en esta vida, la pobre mujer dá mucha penita.

De momento deja a la no-

ble dama en paz y sal pitando por la ventana antes de que te atrapen los guardias. Te encontrarás en el bosque de Sherwood donde Herne el Cazador te instruirá sobre tu objetivo.

Con 4 Nortes atravesarás parte del bosque y con Oeste te encontrarás frente a la famosa cascada. Se valiente y atraviésala sin miedo, llegarás al escondite de los cazadores, donde debes coger tu arco, tu carcaj de flechas (*quiver*) y Albión, tu valiosa espada.

PRIMERA PIEDRA

Repetimos, asegúrate de hacer un buen mapa o te perderás en el bosque. Sal del escondrijo y con 4 Oeste, pasando por la villa de Wickham, llegarás al Arbol Sagrado de los Cazadores, donde si haces un poco el mono encontrarás la *"piedra de toque"*.

Baja del árbol y vuelve a la cascada, al Sur estará John Little, embrujado esclavo del temible Bellem y una vara (*quaterstaff*) que usaban esos rufianes para pelear. De momento, ignóralo y sigue la corriente hacia el Oeste dos veces, luego continúa con dos Sur y al final con un Oeste te en-



contrarás en el Sagrado Círculo de Piedra de Rhiannon (¿recuerdos de Stonehenge?) donde debes dejar tu tesoro.

SEGUNDA PIEDRA

Ahora si, vuelve donde está John Little, coge la vara, acepta su desafío y cáscale. Hacia el norte de la cascada encontrarás el campo de los forajidos sin ley, donde debes esperar al mensajero que anuncia el concurso de arqueros en el palacio de Nottingham, donde se dá como premio la valiosa y mágica flecha de plata.

Con Este y cinco veces Sur estarás frente a las puertas del castillo al cual entrarás con *"go Nottingham"*.

Una vez dentro, debes acercarte al concurso (*go*



contest) y disparar una flecha, como eres Robin Hood, ganarás y entonces coge tu flecha de plata. Pero se arma el lío porque el Sheriff te reconoce y los guardias te rodean para apresarte; la única manera de salir es coger al Sheriff, sacarlo del castillo (*go gate*) y dejarlo fuera del alcance de sus hombres (*drop Sheriff*).

Luego con 4 Nortes y 7 Estes llegarás al patio del castillo de Belleme. Hay que pasar un oscuro corredor y luego con un Sur te encuentras en un tenebroso lugar dedicado a la adoración del Diablo, lugar de extraños ritos y horribles misas negras.

Allí se encuentra Don Simón, a quien hay que dar muerte presto para liberar a Lady Marion. Si examinas dos veces al Simón encontrarás la segunda piedra-tesoro. No te olvides de recoger tu flecha de plata.

Sal del castillo y dirígete a la cascada hacia el Oeste y desde allí te será orientado hacia el Círculo Mágico de Pedruscos y dejar tu tesoro.

TERCERA PIEDRA

Ahora dirígete al Este hasta llegar al extremo Este del

bosque y luego al Norte varias veces hasta llegar a un sitio donde hay una vegetación sospechosa (si tienes problemas para encontrar el lugar: desde las Piedras Mágicas hay que hacer 7E, 7N y un Sur). Debes examinar la vegetación para encontrar una caverna oculta. «Go Cave» y luego al Norte para encontrar a Siward el Ladrón (otro personaje-objeto), cógelo y sal dos veces al Sur.

Ahora deberás rodar por bastante tiempo por todo el bosque hasta que encuentres a un esclavo (*Serf*) con un carromato. Deténlo y ocúltate dentro con «go cart». Si esperas un poco podrás penetrar así escondido dentro del castillo. Y es que ya has dado mucho la paliza en Nottingham y te conocen hasta las ratas y si entras de otra forma terminarás en la cárcel, y esta vez sin salida.

Ya dentro del castillo, sal del carromato y dirígete a las conocidas alemanas y a la escalera de piedra y ahora tira por la puerta de la izquierda. En esa habitación deja al ladrón Siward, quien con su habitual habilidad conseguirá abrir el arcón para que tú puedas, con tres examina, coger la ter-

cera piedra, 100 monedas de oro y el Cáliz.

Pirate de ese sitio, pero antes llévate de nuevo a Siward, y dirígete hacia la habitación de la derecha, para salir, según tu original contumbre, por la ventana.

De nuevo al tumulto Sagrado y deja tu pedrusco.

CUARTA PIEDRA

Este y dos Norte hasta la corriente del bosque, desde donde debes dirigirte a la catarata, luego dos Oestes y todo al Norte hasta el Campo de los Caballeros Templarios, donde has de cambiar el cáliz que esos tíos siempre andaban buscando por otra de las famosas piedras, la cual, por supuesto, deberás llevar al Círculo de Rhiannon.

QUINTA PIEDRA

Ahora vamos al extremo Sureste del bosque y luego con unos cuantos Nortes llegaremos al sitio donde debemos esperar al recaudador de impuestos, el malvado Gregory. Como aquí todos andaban con su carro, el tío lleva el suyo, y por lo visto, bien surtido con lo que ha sacado de los pobres aldeanos.

Has de examinar el saco y coger las monedas (por lo visto el Gregorio es sordo y mudo o está tontín).

Vete ahora por última vez al patio de Simón y encárgate encima de una sospechosa estatua. Examínala a ella y luego a sus ojos y encontrarás más pasta. Busca ahora la cascada, desde allí con un Este y varios Nortes llegarás hasta la abadía de Kickless. Sé cortés y toca la puerta.

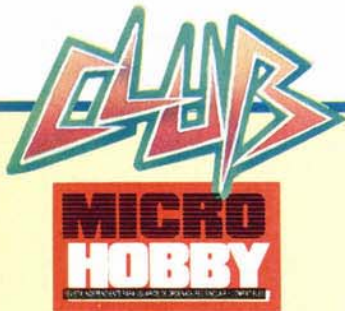
Cuando te abra una roñosa monjita, dale tres veces dinero (con la Iglesia has topado, amigo) y recibirás la quinta piedra sagrada.

De nuevo al Círculo Mágico de Piedras y deja tu tesoro.

SEXTA PIEDRA

La encontrarás al acabar la aventura y en el mismo lugar del Círculo y es producto de una maravillosa transmutación de Herne, el Cazador.

Yas terminao. De nada.



Sorteo n.º

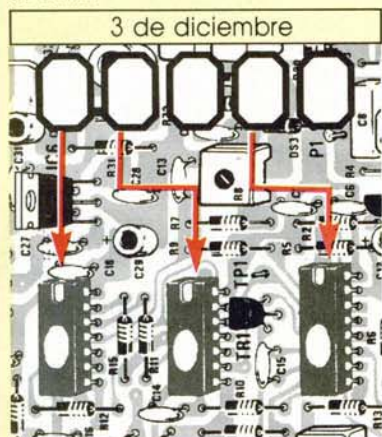
63

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 MICROHOBBI, 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 celebrada el día:



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

● Si la combinación resultante coincide con las tres últimas cifras 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:

7 de diciembre

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.



CORRECCIÓN A LA SOLUCIÓN DE DRÁCULA

Por causa de uno de esos «duendes» que viven dentro de las impresoras, la solución a Dracula quedó incompleta en su momento más emocionante, justo al final.

Sólo deciros que en la última habitación NO puedes intentar subir por la escalera, pues se derrumbará.

Hay que examinar la tumba, sacar el fiambre (*take remains*) y entrar tú.

Luego ir al Este dos veces y hacer un Save por si las moscas.

Por último, con un Este más el juego terminará con la estacada del conde en el corte de cabeza.

Luego aparecerá el gráfico.



El Viejo Archivero

Esta aventura está vagamente basada y toma su nombre de un libro de la serie Fighting Fantasía escrito por Ian Livingstone y Steve Jackson que además ha dado origen a otras varias aventuras por ordenador.

La versión está realizada por Adventure Soft UK, los mismos que antes, bajo el nombre de Adventure Internacional, dieron vida a varios otros juegos derivados de los Marvel Comics (Spiderman, Hulk, etc.) que con anterioridad hemos comentado.

REBEL PLANET

«Rebel Planet» es el clásico ejemplo de juego abierto desde sus comienzos, es decir, podrás andar por toda la nave libremente, pero el primer bloqueo lo tienes al intentar desembarcar.

Después de un largo tiempo pateando, golpeando y dándote golpes contra las puertas, puede que de puro aburrimiento decidas averiguar para qué diablos sirve un aparato llamado Limcon que llevas en tu brazo, y entonces estarás en el camino hacia la solución del primer problema gordo.

El analizador de sintaxis es bastante bueno, entiende muchas ordenes y si no lo hace te suele contestar con frases diferentes.

Otra ventaja es que puedes usar comandos múltiples separados por comas (,).

El guión es de un tipo muy usual y corriente: el solitario luchador por la libertad enfrentado al enorme poder de una cruel dictadura intergaláctica.

(Supongo que algún día otro iluminado, que no yo, vendrá con la idea de un terrorista de corte ultraradicalista dedicado a desestabilizar una democracia pacífica y perfecta. No creo que sea muy popular, ni aconsejable, pero sería un cambio).

Tiene un cierto elemento de tiempo-real y es que tu nave Caydia tiene ya una secuencia pre-programada de vuelo, lo cual significa que si tardas mucho en tu misión se las pira dejándote abandonado en un planeta. Pero algunas hay for-

mas de retrasarle el reloj...

Los gráficos son muy coloridos y con alguna animación que se agradece; tiene la ventaja de que al ser tan estilizados producen una cierta excitación de la imaginación para que tú mismo añadas lo que les falta (al menos a mí me ocurrió así).

En general es una buena aventura y felicito a los señores **D. José-María Oriol Martí de Cervera**, Lérida; a **D. Baltasar Sillero Cárdenas**, de Hospitalet de Llobregat, Barcelona; a **D. Javier Angulo Macías**, sin remite; a **D. José Gisbert**, de Valladolid; a **D. Pedro Belenguer**, de Barcelona; a **Los Increíbles SCP Hackers y Txemasoft Inc.**, de Gijón, quienes tan valientemente luchan por la libertad.

Como todas las preguntas se refieren al problema de la salida de la nave y posterior investigación en el primer planeta Tropos, sólo nos concentraremos en esta fase del juego, no sin antes advertir que hay otros dos planetas Halmuris y Arcadian esperándonos en un futuro.

Se inicia el juego en el puesto de mando de la nave Caydia, lo primero que hay que hacer es Examinar el Limcon que llevas puesto: encontrarás cuatro boto-

PS: si lo aprietas (press) te dará una descripción de tu estado personal.

IH: (Inner Hatch), para abrir las puertas interiores de la nave.

OH: (Outer Hatch), para abrir la puerta exterior de la bendita nave.

SS: (Ship Status), los datos de la nave.

Con Examina Screen verás también el SS:

Programa flight path-check.

Droid Service Crew-check.

Life support system-check.

Destination: Tropos

Eventualmente recibirás un mensaje cifrado del cuál debes pasar olímpicamente y sólo limitarte A NO TRATAR DE EVADIR la nave que te custodia. Es única forma de que no te detengan al descender de tu nave.

En tus paseos dentro de la nave encontrarás una Espada Laser que debes coger y una unidad de Regeneración dentro de la cuál debes entrar para refrescarte.

También en la cabina I encontrarás un Lite Kube que es una unidad Antigraavedad que te permite llevar muchas más cosas y demás escondidas.

Para coger o sacar cosas del Kube: Get (objeto) from

Kube o Drop (objeto) from Kube.

Un objeto que ya está dentro del Kube y que parece muy importante es el Fuel Capsule, pero sólo sirve para alimentar una trampa mata ratas. Desaste de él.

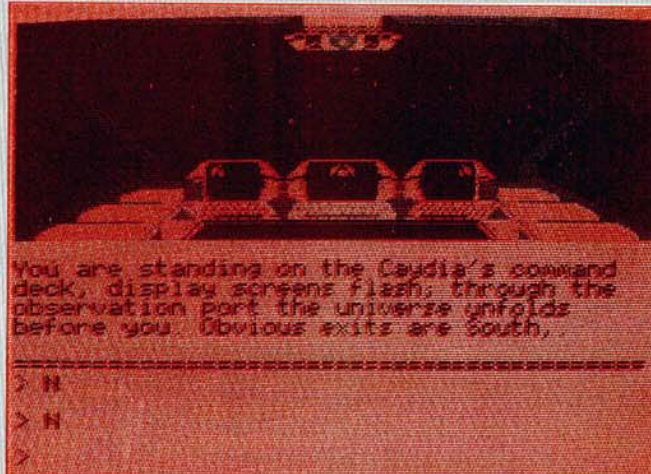
También verás que hay muchos Droides dando la paliza, ignóralos pues son los encargados del mantenimiento de tu nave.

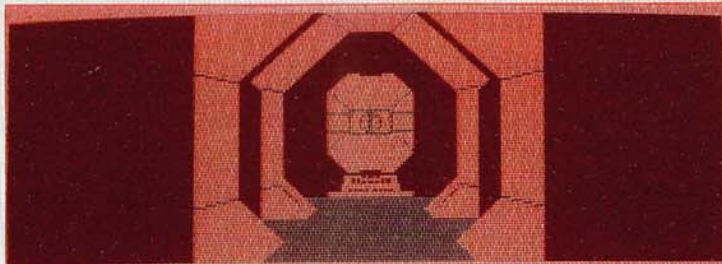
Pero vamos por orden:

1. El problema de la energía: debes mantener tu nivel de proteína alto. Para ello debes usar el Dispenser, pero éste no funciona si no tienes la Arcness Card, por lo tanto hay que encontrarla.

2. Un Valet servicial: entre la escobilla interior y la escobilla exterior de tu nave, en el Airlock, se encuentra ese personaje; si le hablas te dará el Card, una ampolla analgésica y dos tickets para Tropos; todo eso es muy importante.

3. Comiendo: Insertar el





You are in the aft corridor, facing the airlock's sealed inner hatch. Obvious exits are North, East, West,.

> E
> W
>

Card Into Dispenser y coge el *Hcap*, es tu fuente de energía. Cómete uno, repite el proceso y guarda otro *Hcap* para más adelante.

4. Saliendo de la nave: desde el corredor posterior aprieta el *IH*, *Go Hatch*, cierra de nuevo la escobilla interior y con *OH* abre la exterior. No te olvides de recoger antes lo que tiene el *Valet*.

5. Aduanas: debes ser un buen ciudadano y pagar tus impuestos de llegada (*Pay Taxes*). Para poder pasar la Espada debes llevarla dentro del *be*. Haz exactamente lo que te ordenen los guardias arcadianos.

6. En el *Complex*: si no quieres morir violentamente en las garras de dos furiosos arcadianos dales los *Tickets*. En esa localidad encontrarás la Llave Inglesa (*Wrench*) muy útil por si te meten en la cárcel. Si quieres volver a tu nave: *Go Ship*.

7. El laberinto de *Tropen Precint*: es muy sencillo y fácil de orientarte en él, porque los dibujos y las descripciones son diferentes. Pronto tendrás tu mapa completo.

8. Un hotelero muerto: en el hotel tu supuesto guía morirá ante tus atónitos ojos. Inyéctale la ampolla y el pobre tío se espabilará por breves instantes, intentará decirte algo y caerá de nuevo fulminado (parece que tú le hubieras dado el puntillazo). Sé valiente y Examina su puño donde encontrarás un valioso *disket*.

9. La tienda *Cos-Mop*: para entrar sólo debes lle-

var el *Arcess Card*. Luego compra el *Deltractor*, la *Strobe* y el *Rope Gun*. Pasa del antipático dueño.

10. Una cabina telefónica: hay varias pero la que nos interesa está al Este de las cloacas, y ha sido casi destrozada por unos gamberros (si hijos míos, los Tropanos también los padecemos). Si Insertas el disco *Into Phone* verás otra entrada a las horribles cloacas, usa el *Deltractor* para abrirla y penetrar en tan aromático lugar. Por cierto si tratas de usarlo en otra cubierta de cloaca que está visible serás arrestado.

11. En las cloacas: la serpiente odia la luz fuerte: usa el *Strobe*. Si llegas a un sitio donde no puedes pasar dispara el *Rope Gun At Opening*, sube por la cuerda y entra al *Underground HQ*. Allí encontrarás a un personaje a quien debes dar la palabra clave *Saros*. Apartir de ahora, si todo ha ido bien y encuentras tu nave, podrás ir a dar la paliza a otro planeta.

12. En la cárcel: si los arcadianos te apresan te meterán en su tétrica prisión, dobla las barras con la Llave Inglesa, activa la Espada Laser, sal a través del agujero y ataca al policía. Desactiva el Laser, Examina al policía, Examina el escritorio, aprieta el botón azul y luego el amarillo. Podrás salir.

13. La resistencia: hay un mensaje de ella en el Templo Arcadiano y tiene que ver con los cinco cir-

culos que se encuentran sobre la puerta. Haz lo que te dice.

Bueno amigos, espero vuestros lloriqueos sobre los problemas que encontraréis en el segundo y tercer planeta. Pero para eso está este pobre viejo espacial.

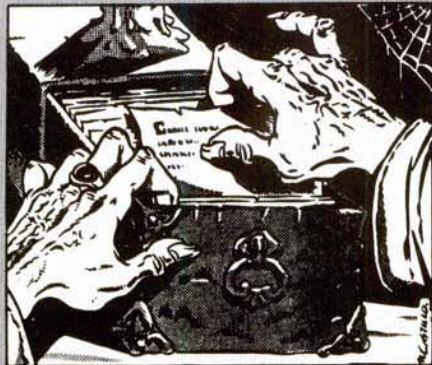
Por cierto, para los «aprensuraos», aquellos que no quieren jugar, sino terminar, probad el siguiente truco de este vejestorio:

Volad al tercer planeta. Desde el exterior del edificio teclead 101/010/101. Quitáros el *Limcon* y con la parte de trasera (*Remove the back*) matad al guardian. Examinad la armería cogiendo la Batería y la *Elmonita*. Dirigios a la Habitación de la Reina donde implantaréis la Batería, dejaréis la *Elmonita* y os evaporáis.

Resultado: juego terminado, pero no jugado.

REBEL PLANET





Hoy el vejete navega por mares de sangre en «Seas of Blood» y se hunde en la más profunda melancolía en «Towers of despair». Y todo ello por satisfacer a sus inquietos y exigentes aventureros.

SEAS OF BLOOD

Andrés R. SAMUDIO

De Adventure International. Los autores son los famosos Ian Livingston y Steve Jackson, responsables también de los libros de Fighting Fantasy y del guión de Rebel Planet (ver Mundo de la Aventura y el anterior Archivero), quienes en esta empresa se unieron con Mike Woodroffe y Brian Howarth, muy conocidos en el mundillo de los creadores de aventuras por su estilo de cortas descripciones y problemas lógicos, pero muy difíciles.

Cuando estos cuatro personajes se reúnen, el resultado es algo de la calidad de estos Mares de Sangre, muy buena, pero muy difícil.

Es una aventura, pero tie-

ne fases de combate, con un dado que aparece en la pantalla simulando una tirada, y se tiene en cuenta la fuerza y la energía de cada tripulación antes de decidir el resultado de la contienda.

Como capitán del velero pirata Banshee, debes encontrar 25 (no 20 como dicen las instrucciones) tesoros dispersos por este mar interior y la tierra de Tak. Hay más de 300 localidades y muchos acertijos de gran calidad.

Van pues apañaos los aventureros españoles que están navegando por estos mares. La mayoría no ha hecho más que empezar. Esperemos que sus preguntas se hagan cada vez más interesantes.

D. Javier Angulo Macías, de Madrid, ha enviado ya dos cartas preguntando cómo se empieza a jugar y cómo se sale del barco. No sabéis lo que os espera, osado navegante.

mo se sale del barco. No sabéis lo que os espera, osado navegante.

D. Josep M. Oriol Martí, de Cervera, Lérida, asiduo inquiridor de esta sección (a quien le voy a mandar construir una mazmorra en mi castillo para que asome la cabeza por el enrejado ventanuco y se queje mientras mis Morlocks lo torturan como él a mí) pregunta cómo se le quita el anillo al esqueleto, cómo se mata al Basilisco en Kazally y... ¡horror de horrores! algo sobre una cosa llamada POKE.

Por su parte, los locos de Baxter Building, Cádiz, New York, quieren todo tipo de ayudas en general.

Así que reumática y ba-beantemente, vamos allá.

Primero unos consejos generales:

1. Haz un save del juego después de cada pelea si

has perdido poca Energía (pierdes dos puntos cada vez que el dado te es adverso).

2. Para recobrar energía a) debes entrar a la habitación hospital (*healing room*) en Assur o b) Coger el palo sanador (*Staff of healing*) en el barco.

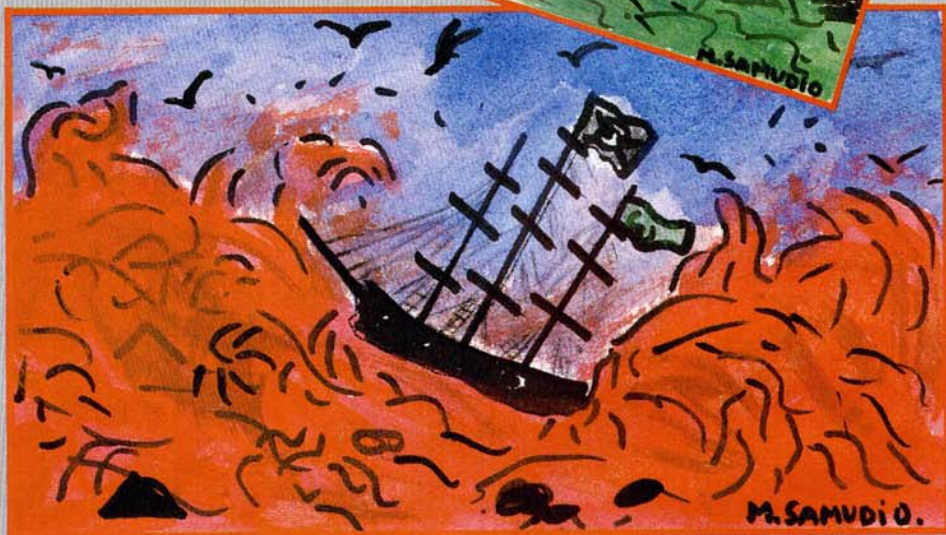
3. No puedes desembarcar en las islas de Enraki, Trysta, Kish Delta y Shurrupak.

4. Evita los Shallows of Goth.

5. No hay ningún tesoro en Kirkuk ni en Kazzallu.

6. La ruta para evitar perder provisiones y energía es: Lagash, Rivers of the Dead, Wreck, Assur, Calah, Kish, Roc, Ice Mountain, Three Sisters y Nippur, donde está el final.

7. El mapa del proceloso mar es una cuadrícula rectangular, con una anchura de 7 casillas por una longitud de 35. Si lo sitúas verti-



calmente, empezas el juego en la casilla superior central y debes moverte hacia abajo para ir buscando las islas. Lagash, por ejemplo, está situado tres casillas hacia el Sur y tres hacia el Este.

8. Los tesoros necesarios para terminar el juego en la Montaña de Nippur son: Safiro, Diamante, Pestillo Mágico de la Ballesta, Ballesta, Esmeralda, Otro Diamante, Cuerno de Unicornio, Opalo, Alfanje de Plata, Perlas, Rubí de la Estatua, Ambar, Oro de la Caja, Lingotes de Plata, Arcón del Tesoro, Marfil, Dobloones, Corona Incrustada de Gemas, Estatua de Plata, Cáliz de Oro, Pieces of Eight, Espada, Monedas de Oro, Otras monedas de Oro que se obtienen de los barcos mercantes derrotados = 25.

¿Vais comprendiendo el angustioso panorama?

El objetivo ya lo sabemos: buscar los tesoros.

Para empezar dirígete hacia el Este (*Sail East*) hasta que no puedas avanzar más y luego hacia el Sur hasta que encuentres Lagash.

Luego debes esperar hasta que aparezca el Barge (Lanchón o Barcaza) y entonces *Attack Barge*. Encontrarás varios objetos útiles que coger si subes con Go Barge. Debes examinarlos.

Dirígete luego hacia el Sur hasta que llegues a los Ríos de los Muertos. Para bajar el barco «*Go Ashore*», para volver a subir, «*Go Banshee*».

Aquí hay dos respuestas para el Señor Oriol Marti: a) El anillo del esqueleto no es necesario para nada, dejad al pobre muerto en paz. b) La piedra ácida no debéis tocarla, no sirve para nada.

En Kazallú, y también para el Señor Oriol: No hay tesoros en esta isla. El Basilisco no se puede matar, debéis *Go Door* antes de que se vuelva y te mire. Por cierto, no comáis nada en esta isla, si lo hacéis, toda la tripulación será convertida en animales.

Por lo demás, sólo deciros que es el tipo de aventura que produce odio o amor a primera vista. A esta osada momia le pareció magnífica.

TOWER OF DESPAIR

La famosa casa de juegos de Role, Games Workshop, es la productora de esta soberbia Torre de la Desesperación. Tiene una extraordinaria atmósfera, con largas y evocativas descripciones. Los acertijos son muy difíciles, pero lógicos.

El objetivo es derrotar a Malnor, el Señor-Demonio de la Oscuridad, quien se está preparando para invadir el reino de Aleandor, pero la tarea es muy difícil.

Los osados son esta vez **D. Alejandro Alsina Cerviño**, de Mataró, Barna, quien tiene problemas para salir del castillo sin que los Demonkins lo eliminen.

D. Antonio Marcos López Alonso, de las Palmas de Gran Canaria, quien pregunta dónde está la llave que abre la puerta *Destiny* y quien además se queja de que en su equipo no hay más que un guantelete, el bastón, la daga azul y las provisiones (¿queréis una bomba atómica, buen amigo?)

D. Alejandro Morales Carrillo, de Sevilla, quien en sus dos cartas se queja: 1.) de que se quede atrancado en El Puente de la Posada porque El Ángel de la Muerte no le deja pasar

y no sabe cómo vencerlo.

2.) De que cuando llega a la zona de las 3 puertas *Hope*, *Despair* y *Destiny* tiene grandes problemas, pues al entrar en *Hope* o en *Despair*, muere tras una interesante serie de revelaciones, y tampoco sabe cómo entrar en *Destiny*. Al final pregunta desesperado: «¿dónde están las llaves, matarile ríle, ríle lo?».

3.) En la carta posterior parece que ya ha podido entrar en la posada y ha tenido la poca delicadeza de registrar a los muertos. Luego ha bajado por la trampilla y ha paseado por la playa recogiendo de todo. Pero sigue sin poder cargarse al Guardián del Puente. Pregunta amargado «¿hay otro método para cruzar el río?».

D. Javier Bundó Hernández, de Hospitalet de Llobregat, Barna, quien también tiene serios problemas con «unas criaturas aladas que me matan en cuanto salgo del castillo».

Veamos: lo primero que hay que hacer es coger el Bastón y el Guantelete, luego ir a la Capilla y rezar para obtener la Daga, luego ir a la habitación y «*Say Hello*» o hacerle una señal al sirviente.

Al salir del castillo, no te

demores, hay que subir al caballo y galopar raudo hacia el Este hasta que los Demonkins se queden rezagados. Es la única manera de evitarlos.

Posteriormente «*speak*» cuando veáis al Ranger para obtener más información.

Las puertas:

1. *Despair*: *Enter y Wear* (ponerse) el Guantelete para coger el Orb (esfera).

2. *Hope*: *Enter Hope*, examinar la esfera y cubrirse los oídos, entonces coger la Vara (*Rod*).

3. *Destiny*: hay que juntar las varas y luego intertarlas. Entonces podréis entrar con «*go door of destiny*».

En el bosque hay que examinar las cenizas y examinar la estatua, luego poner el cristal en sus manos.

No olvidar cerrar la trampilla de la posada. Esto es importante para que el pesado del Ángel de la Muerte no te siga. Después de recoger el Jade en la playa, hay que volver a situarse bajo la trampilla.

En cuanto al Ángel de la Muerte: hay que ir al Este desde el sótano, ponerse el guantelete y *creep* (arrastrarse), luego entrar y usar la daga, que para eso la tienes. Cuando estés arrastrándote y se te pregunte en qué dirección, no hagas caso y usa la daga.

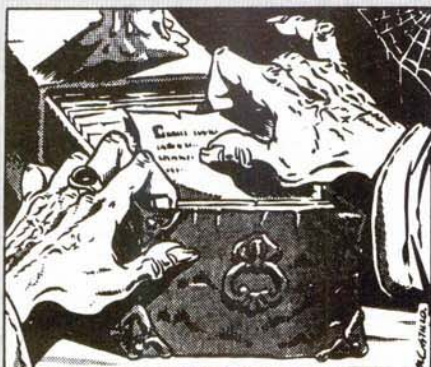
La clave de la parte segunda es «*green peace*».

Como punto importante: si no tenéis idea de dónde estáis teclead «*look Around*».

Bueno, aventureros desesperados, espero que con estas pequeñas ayudas continuéis vuestro camino hacia un final feliz en vuestro calvario.

Este derrotado tatarabuelo de los Cárpatos espera en su helado castillo noticias sobre vuestros avances y posteriores desventuras.





Hoy el maléfico vejete de los Cárpatos tiende una sarmantosa garra para ayudar en una de las más divertidas aventuras-parodia y hasta se dedica a buscar algo de juventud en «Yenght» una de las primeras aventuras españolas.

YENGHT



Empecemos por lo más importante para nosotros en España.

En 1984 Dinamic lanzó una primera aventura en castellano, se jugó poco, quizá porque el público no estaba maduro para este tipo de juegos. Había sido el esfuerzo de Nacho Ruiz, uno de los hermanos fundadores de la hoy famosa productora.

Es una alegría para este depauperado anciano ver que de nuevo algunos valientes la han retomado y empiezan a llegar preguntas sobre ella. Por lo visto estás aún en una fase muy primaria, pero con el tiempo espero que preguntéis más sobre esta bonita aventura.

Contestamos a **D. Miguel Ángel García Cómez**, de Madrid, quien dice (textualmente) ¡socorro! ¡auxilio! Por favor, ayudarme en Yenght, dadme alguna pista de lo que hay que hacer.

A **D. Javier Bundó Hernández**, de Hospitalet de Llobregat, Barna, quien no encuentra la llave para salir del laberinto.

A **D. Francisco Javier Lara Medina**, de Ciudad Real, quien pide un mapa del juego y cómo salir del laberinto.

A **D. Anónimo** de Sevilla (poner nombre y dirección, jobar, ¿o es que sois del Klu-Klux-Klan?) quien quiere que le explique lo que hay que hacer y se queja de que sólo hay habitaciones vacías en el laberinto y de un tal Eric que se lo carga cada vez que lo ve.

A **D. Miguel Lafuente** (apropiado nombre) **Castera**, de Segovia, quien dice que llega hasta el poblado Jonk, pero que una serie de personajes diabólicos lo dejan hecho unos zorros y de allí no puede pasar.

Pobres y desesperados amigos, en Yenght tenéis que buscar la Fuente de la Juventud. Su mundo se puede dividir en 7 partes:

1. El laberinto, fácil de mapear, porque casi todas las habitaciones tienen salidas diferentes.

2. El valle del Norte y su Bosque, donde se encuentra comida y una espada. Si continuas al Oeste caes de nuevo en el Laberinto.

3. El valle del Sur y su Bosque, donde hay una llave y si te equivocas de dirección y vas hacia el Oeste caes de nuevo en el Laberinto.

4. La zona de las Montañas Yenght, con el Lago y Castillo Central, donde hay

mucha comida y una espada.

5. El poblado Drot, hacia el Nordeste, que debes evitar y, en todo caso, sólo entrar en él para coger la comida que hay en su rincón más al Nordeste. Al Sur del Río Drot te aguarda la muerte en forma de ladrones.

6. El poblado Jonk, muy cerca del final, donde hay varios personajes contra los que debes luchar para pasar y donde te aguarda la muerte en la ciénaga al Este del Río.

7. La zona final, del Castillo y del Valle de Yenght, donde la muerte acecha al primer paso en falso que te conduzca al Pantano Negro (Al Norte de la puerta del Castillo), o en el Castillo Maligno, al Este del Valle, o al Sur de la habitación donde te espera Bloop).

El juego es sencillo, pero interesante y fácil de mapear, por lo que si os mandó el mapa, lo estropearíamos todo. Un poco de paciencia.

Hay unos personajes bastante chorras que te dan consejos totalmente inútiles, son Osten, Ferden, Gaf, Oriss y Tweed. En general, ni caso. Hazte el loco.

Pero hay otros bastante bordejos, como Eric, Bebz, Theef, Gosp, Dunge y Bloop (¿quién les pondría estos nombres?), a quienes debes evitar o contra quienes debes luchar.

Para poder luchar hay que ir bien comido y con la espada. Cuanta más comida, mejor. Come justo antes de enfrentarte a ellos en combate.

Para ver hacia dónde ir en una habitación teclea: salidas. Para ver qué hay en ella teclea: objetos.

Puedes «coger la comida», no «coger comida», es decir, hay que usar los artículos.

Con Inventario, sabrás lo que llevas.

En el momento oportuno «comer la comida».

Creo que todas las demás explicaciones sobran. Os divertiréis un montón.



BORED OF THE RINGS



Significa «Aburrido de los Anillos» y es una parodia del famoso *Lords of the Rings* que ya hemos visto en los números 170 a 173.

Toda la historia tiene un sentido de humor verdaderamente demencial, desde la insólita entrada inicial de Frandalf, pasando por el comportamiento de los cobardes ayudantes *Spam*, *Pimply* y *Aragont*, quien se pone a recitar todos los nombres de sus antepasados a la menor oportunidad que le des.

El jugador controla el personaje de Fordo y el guión está muy bien estructurado en una enorme aventura de más de 200 localidades que viene en dos cassettes.

Los problemas son difíciles, pero lógicos, aunque casi siempre con un giro inesperado. En cuanto al mapa, es muy extenso y está muy bien concebido.

Los aventureros que están inmersos en este demencial mundo son: **D. Javier San José**, de Miranda del Ebro, Burgos; quien pregunta cuál es el objetivo de la primera parte. Por cierto, también preguntábais varias cosas sobre el PAW porque no entendíais el manual. Espero que ahora con su nueva versión en castellano no tengáis ningún problema.

De **D. Javier Salvat Maldonado** nos han remitido los magos de *Tokes* y *Pokes* dos cartas de ha mucho tiempo, pero como nunca es tarde si la dicha es buena, vamos con vuestras preguntas:

a-¿Cómo salir de las minas de Morio en la segunda parte?

b-¿Cuál es la clave para la tercera parte?

D.ª Loli Morón Sánchez, de Getafe, Madrid, quien no sabe cómo matar al temible basilisco ni dónde encontrar la pimienta y qué se debe hacer con ella.

D. Juan Cuesta Juliá, de Sevilla quien no sabe:

a-Cómo escapar de los extraños. *Denizers*.

b-Cómo destruir el *Nazai* o *Nazulus* que va encima de un C5.

c-Cómo escapar del Sau-

de Llorón.

Bien queridos obnubilados, el chocheante viejo acude, como siempre, en vuestra ayuda, aunque algo lento y vacilante debido a la artritis que lo corroe.

1-El objetivo de la primera parte es devolver el Gran Anillo a las Montañas Gloom (de la Tristeza) que se encuentran en las tierras de Dormor.

2-Para salir de las Minas de Morio, en el Great Hall hay que insertar la batería para obtener la moneda (parodia de la Original en la que es justo al revés).

Con la moneda vete al Sur y aparta una moqueta para encontrar la llave con la cual podrás abrir la puerta. Luego mueve una alfombra que hay en el suelo y encontrarás una salida y un tesoro en ella.

Vuelve y coge el rifle, compra un mapa y entra en el complejo de las minas. Allí la ruta es E, N, E, E, S, O, S y Este a una alcaoba donde encontrarás un póster de Sylvester Stallone, luego con dos Oestes y un Sur estarás libre.

Pero no te quedes por ahí mucho tiempo, deja el póster y sal pitando o los monstruos te contagiarán una horrible enfermedad.

3-La clave de la tercera parte es *TREVOR* and el apellido de la *Bo*.

4-Para matar al Basilisco de la tercera parte, primero has de llevar las gafas de sol para evitar su terrible mirada.

Para ello debes coger la ruta a que te damos a través de los pantanos (Marsh): 2N, 2SE, 2N, E, S, 4E, N, W, N y 2E.

Allí debes dar al Goldbum (evidente parodia del Gollum del Hobbit) el ladrillo de platino y luego empuñarte buscando hasta que encuentres las gafas (que, por cierto, están bastante limpias para haber estado perdidas por este lodoso sitio).

Vuelve donde el Basilisco, con 2W, S, E, S y 2W y encementa al bicho.

5-En cuanto a la pimienta, debes buscar cuidadosamente en la piedra que hay en el Featherwop Beacon,

exáminala y luego levántala: ¡Voilà, la pimienta!

Su uso: sirve para derrarla en las puertas de Morona y poder entrar.

6-Para escapar de las hordas de los *Denizers*, monstruos que viven en la región del Gran Hall, pasado el laberinto de Morona, hay que darles el póster (ver n.º 2).

7-El *Nazai* sobre el C5 se destruye con el rifle antiplástico. Esto es una alusión irónica al cochecito eléctrico creado por Sir Clive Sinclair y que en cierto modo le llevó a la bancarrota (para los extraterrestres que no sepan quién es Sir Clive, es el inventor del querido Spectrum).

8-Para escapar del sauce Llorón has de pedir ayuda al loco de Tim Bombadil.

Espero queridos abominables que lo anterior os sirva de ayuda para hacer algunos avances en tan jocosa aventura. Os espero en fases más avanzadas.

Y ya que estamos hablando de una aventura con gran sentido del humor, aprovechemos la coyuntura para penetrar en una faceta de estos juegos que aún no hemos tocado: la de los errores o «bugs» que se han colado en el programa y que por sus inesperados, y a veces paradójicos efectos, crean situaciones humorísticas o cuando menos, alucinantes.

También hablaremos de otro tema poco conocido: cuando el creador, o los creadores, han introducido claves secretas o palabras poco frecuentes que te conducen a partes del programa que se salen de lo habitual.

Nosotros, en España, todavía no hemos llegado a esta fase, para ello se necesita llevar varios años jugando aventuras, clubs que divulguen estos detalles y en general un enfoque algo diferente sobre lo que son estos juegos: un mundo aparte.

Pero esta momia confía en vosotros y espera que pronto entréis en ese grado de aventuro-madurez, por eso vamos a sumergirnos, quizá algo prematuramente,

dentro de tan divertido como elitista mundo.

Empezaremos con algunos errorcillos y palabras clave del propio Bored.

En la tercera parte, dirígete al supermercado y compra la sal. Luego hacia el S, E, N y 3E hasta llegar a enfrentarte al bicho que lanza fuego. Espera un turno y luego deja caer la sal, misteriosamente el bicho se muere y *después de muerto* te mata a ti también.

En la primera parte, si quieres obtener curiosísimos resultados teclea las siguientes palabras: climb tree, bum, sex, fart, grandalf why, why.

En la segunda, prueba con: Kill Pixie, Kill gay, carlin, damn, sex chloroform, sex legoland, swim, insert nob (en la máquina expendedora), throw rope (en el sitio donde la encuentras), balhog hi (en el extremo oeste del Autobahn de las Tierras Medias), farmer hi (cuando esté presente el rifle), w**k, examine Pixie.

Por cierto, hay una solución muy fácil para la segunda parte por medio de E, S, E, N, say help, N, E, boat y se acabó.

En la tercera parte: chris, cheat (después del Goldbum) shoot spam (si llevas el arma), eat salt, gay, msx, rem.

Es muy frecuente que hayan incluido como claves los nombres de algunos de los participantes en la construcción de la aventura o de amigos, teclea los siguientes: judith, ian, fergus, jason, paul, mandy, hcw, bronsky.

No te quepa la menor duda de que después de hacerlo, tendrás una visión muy diferente del Bored of the Rings y de las aventuras en general.

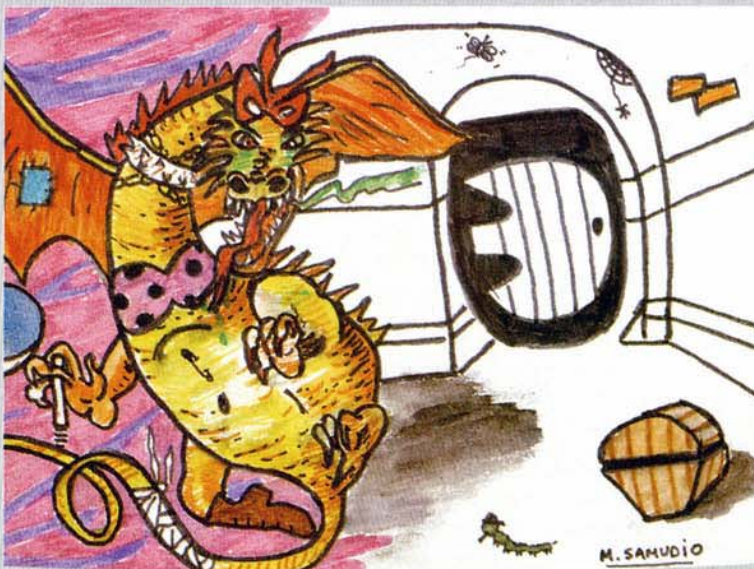
En el próximo número veremos más curiosidades de aventuras famosas.

Andrés R. SAMUDIO



No nos cabe ninguna duda que uno de los juegos más importantes en la historia de las conversacionales fue El Hobbit. Marcó un hito y ya hemos hablado bastante de él y no vamos a repetirnos. Sólo decir que ningún aventurero que se precie puede haber dejado de jugarlo.

El famoso HOBBIT y sus errores



En cuanto a este viejo adfeso, he de deciros que en la soledad de los Cárpatos, ha sido uno de mis constantes compañeros, casi tan querido como mis dulces Morloks chupasangre.

Cuántas horas hemos pasado juntos y cuánto ha contribuido a cansar estos legañosos ojitos es algo que nunca sabremos. Pero durante mis encuentros con ese maravilloso programa hemos ido hallando curiosísimas irregularidades que ahora os invito a compartir.

Pero, debido a su sofisticada construcción e impresionante realidad operativa, aún los «bugs» o errores del Hobbit resultan interesantísimos y nos pueden enseñar mucho sobre el funcionamiento básico de una aventura.

Veamos algunos:

1-Desde su mismo comienzo, en el famoso *Tunel Like Hall* (Salón parecido a un túnel), quita el modo gráfico y pasa a texto sólo. Teclea entonces una cadena de letras tan larga como te lo permita la rutina de input.

Dos órdenes después, y por arte de magia, te encontrarás en la lejana localidad de la Tela de Araña (Web) junto con Thorin y ¡todos los muebles, incluso la puerta!

El resultado suele ser diferente otras veces, con todos los objetos tendiendo a converger hacia la misma localidad en la que tú estás. Esto es muy útil para repasar todos los objetos y para darnos cuenta cuántas clases de Goblins hay, como veremos más abajo.

Lo que ha pasado es que, con tu irregular input, has confundido al Párrer y ello provoca varios mensajes extraños que pocas veces se aprecian durante el juego normal, como son, por ejemplo, la evaporación del Río Negro o la desaparición de la temida Grieta Pequeña (pobre grieta).

2-Otro curioso error está causado por la misteriosa y extraña influencia del personaje-objeto Elrond sobre el claro de los Elfos (hay que hacer notar que, como luego veremos, este Elrond es causa de varios fenómenos curiosos).

Por ejemplo, si hacemos que coja uno de los tres anillos de los Reyes Elfos, es de suponer que se pueda abrir la puerta Mágica. Sin embargo, si le decimos que lo haga, aparece un extraño mensaje

sobre que «algo» te ha caído desde arriba y hay que comenzar el juego de nuevo.

También es posible llevar al pobre Elrond como si fuera un objeto, teniendo así una inagotable fuente de alimentos (¿No se os ha ocurrido dar comida al palizas de Thorin hasta que reviente?).

3-Todos los que lo hemos jugado a fondo, sabemos lo difícil que es escapar de la mazmorra de los Goblins y lo frustrante que es el que nos cojan constantemente de nuevo para encerrarnos una y otra vez.

Y es que hay un montón de Goblins por los pasillos donde hemos de vagar buscando el Anillo Mágico, y siempre acaban pillándonos.

Pues bien, debido a otro de los «bugs» relacionados con Elrond, hay una manera de evitar todo esto:

Cuando llegues a Rivendel, coge la comida y luego en un supremo acto de agradecimiento, mata a Elrond. Cóge-lo y llévalo al sitio de la Pequeña Caverna Seca, aquella donde se abre la temida Grieta Insignificante, y cuando aparezca un audaz Goblin... ¡tírale el fiambre de Elrond!

Con ello lo matarás, pero, al contrario de cuando lo haces con tu espada, no puede regenerarse continuamente para atraptarte dos movidas más tarde.

Como sólo hay 6 tipos de Goblins, te los puedes cargar a todos con sólo 6 «tiradas»

del Elrond.

4-El barril, que se puede robar con facilidad al Mayordomo, sirve para muchas cosas (aunque todavía no he conseguido amaestrar al dragón para que se suba encima, pero en ello estamos).

Intenta poner el barril dentro del río (*put barrel into river*) en la localidad West Bank del Río Negro, y verás un curioso efecto.

5-En cuanto al temible Dragón Rojo-Dorado (Smaug), es muy divertido si lo tratas adecuadamente.

Haz que te persiga (a pié, no volando) hasta más allá del Lago Largo. Para ello has de dejar el tesoro.

Verás como fuera de su guarida no es tan ágil y resulta que se cae por la catarata y es capturado por los Elfos del bosque.

Síguelo mientras lo llevan de vuelta hasta el Saln de los Reyes Elfos (Elven King's Hall) y entonces puedes gozar viendo cómo el Mayordomo lo lleva a patadas por todo el lugar.

Y es que, repito, fuera de su amada montaña, el pobre Smaug no es tan terrible y pocas veces te icinerará, como es su ardiente deseo.

6-Por cierto, ya que estás cerca de la bodega, bebe vino y luego intenta sentarte (*sit*): un alucine.

7-Otro error, muy impor-

tante, éste no del juego en sí, sino en relación con la verdadera historia del mundo de Tolkien, es la aparente «mortalidad» de Gandalf.

Si has leído el Señor de los Anillos y el Silmarillion (y si no, te recomiendo que lo hagas), sabrás que Gandalf es un Moyer, es decir, una especie de dios menor, y por lo tanto, inmortal.

Sin embargo, en ambas, el Hobbit y el Bored, se muere. Pero aún su muerte resulta confusa, porque vuelve a aparecer hacia el final del juego, aunque se nos ha informado explícitamente de que ha casado antes.

8-Aunque la misma casa Melbourne ha dicho repetidas veces que el único método para matar al dragón Smaug es

por medio de Bard, hay otra forma.

Ponte el anillo mágico para volverte invisible, en plan chulo Samug te dirá que aunque no te ve, pronto te va a reducir a cenizas.

Entonces, pasando de él, teclea «kill dragon with short sword» y tendrás un enorme fiambre de dragón.

Así es el Hobbit, magnífico

aun en sus errores. Por ello los que lo conocemos, lo apreciamos también por sus rarezas. Si hay suficientes peticiones haremos un estudio más a fondo de esta aventura.

Os recuerdo que esta sección se mueve exclusivamente según vuestras cartas, no seáis perezosos y escribid al viperino abuelo. Vosotros decidís el tema a tratar.

NOTICIAS desde mi rincón Transilvánico

Habiendo llegado a este viejo adefesio rumores de que, aparte de maravillosas soluciones de aventuras y demás ayuda a solitarios desesperados, queréis noticias sobre las nuevas aventuras españolas disponibles actualmente en el mercado, partí raudo en mi fiero, pero hediondo, dragón hacia esas lejanas tierras.

Llegué agotado (los que habéis viajado a lomo de dragón me comprenderéis), pero púseme a investigar. Encontré que había:

La Corona

de SPE (Software de Programadores Españoles) y distribuida por System 4. Autor: Pedro Amador López, de 13 años de edad.

Hecho con el GAC, del cual se demuestra muy poco dominio. Va de reyes, herederos gemelos y secuestrados.

Los gráficos son bastante flojitos, y en el texto hay numerosos fallos, quizá lógicos dada la tierna edad del autor, a quien por lo demás felicitamos y desde estas páginas le deseamos un gran porvenir en este proceloso, salvaje, duro y traicionero campo.

Post Mortem

de Génesis Soft y publicada por Iber Software.

Autor: Sergio Ríos.

Hecho sin utilizar ningún párrafo, lo que se nota bastante.

Va de buscar tres objetos por todo el Sistema Celestial para poder volver a la vida y continuar programando (que ya es masoquismo).

Dirigida por medio de iconos y con varias divisiones en la pantalla, como su antecesor en dos años y superior en todos los aspectos **Cobra's Arc**.

Los gráficos son muy pobres y la música es buena.

Como antes, deseamos suerte a su autor y le aconsejamos un mayor rigor profesional en sus próximos programas.

Abracadabra

de Odisea software distribuido por Proein.

Autor: el veterano Jorge Bleuca, pionero en este tipo de juegos.

Escrito con el PAW, creador del que ha sabido sacar buen partido.

Hay 4 pseudo PSI muy rudimentarios y monosilábicos.

Se nota que usó una versión inglesa, pues no hay ni acentos, ni signo alguno de abrir interrogación o admiración.

Va de princesas, brujas y hechizos. En la primera parte resulta que eres un fantasma.

El texto es bueno, pero con varios errores ortográficos.

Los gráficos son pequeños, pero molones.

Aventura Original

producida por Aventuras AD y distribuida por Dinamic en todas las versiones (7) de ordenador.

¿Qué os podría decir este viejo aventurero de este juego? Fue la madre y caldo de cultivo de todo lo posterior y es punto obligado de referencia para cualquier aventurero que se precie.

La versión que comentamos tiene más de 150 localidades, la mayoría de ellas con detallados gráficos.

Creada con la última versión del PAW, pero utilizando como soporte el nuevo creador DAAD.

Hay varios tipos de personajes con los cuales interactuar, es decir, verdaderos PSI.

Como veis, el panorama para los adictos al género comienza a expandirse, y si el mismo ritmo de crecimiento se mantiene (y nos consta que se incrementará), pronto tendremos un verdadero mercado propio.

Avalando tan optimista punto de vista, os comunico que la primera remesa del Creador PAW, está totalmente agotada y se ha puesto en marcha otra entrega, esto nos da un número aproximado de 600 escritores que poseen esta nueva arma para competir en el Mundo de la Aventura.

También, como noticia de gran interés para todos los aficionados, hemos visto en las tiendas de los Cárpatos el primer fanzine del club de Aventuras AD, dirigido y editado por Juan Muñoz Falcó.

Allí encontrarás muchas más completas reseñas de aventuras, noticias y cotilleos sobre todo lo nuevo que está a punto de aparecer en este campo.

Hay también soluciones y ayudas para juegos extranjeros.

Para más detalles ponte en contacto con el club en el apartado n.º 319 de Valencia.

Pero basta por hoy, en esta sección iremos dando cumplida información sobre todo lo que nos llegue de nuevo, sea por correo, teléfono, medios mágicos o cualquier otro tipo de poderes sobrenaturales.

Andrés R. SAMUDIO



Hoy el atrevido vejete se lanza a contestar a un verdadero potpourri de preguntas que se habían ido quedando en el tintero debido a que no había suficientes aventureros sufriendo en ellas. Pero, acabadas las soluciones completas para aquellas aventuras multitudinarias, la Vieja Momia Carpatiana se preocupa también por aquellos osados elitistas que están batallando en solitario en mundos menos populares.



El inefable **José María Oriol Martí**, de Cervera, Lleida, a pesar de estar encerrado en una horrible mazmorra de mi castillo, vuelve a la carga con sus problemas en *Terror of Trantoss* de Ariolasoft.

La aventura ha sido escrita por la Ram Jam Corporation, los mismos de *Valkirie 17*. Se trata del típico escenario de Magos malísimos, donde el Supremo Hechicero Trantoss ha sido derrotado hace mucho por los buenos Magos de Vane.

Pero la fuente de su poder y sabiduría, el Cetro Mágico, se ha roto y sus pedazos han

sido dispersados por toda la tierra. Ahora sus seguidores intentan rehacer la temible pieza, y tú, el bravo héroe, debes encontrarla primero.

La originalidad reside en que puedes encarnarte en y jugar como cualquiera de los dos hermanos: *Lobo* y *Scarn*. El comando Swap te cambia de uno a otro. Tienen diferentes personalidades y poderes y muchas veces deben actuar de forma conjunta para resolver los problemas.

Los problemas son muy buenos y difíciles y la aventura tiene todos los ingredientes para hacerla un clásico. Si cualquier otro lector la tiene, mi consejo es que la juegue, no se arrepentirá.

Y, ¿qué le pasa a **Don Josesemari**?... Pues que no puede librarse del terrible Fanglizard. Solución: Aseguraos de cerrar la puerta (close gate) tras de vos al pasar.

Por otra parte está el ya clásico problema de cómo pasar el río. Vuestra solución

es la acertada: Lobo debe coger la puerta del Templo y dejarla caer por el pozo. Entonces Scarn bajará y cogerá los tabloncillos sueltos para hacer un puentecito.

UNA HISTORIA INTERMINABLE

Don Miguel Angel Blanco Viu, de Madrid, pregunta desesperado por «los pasos que sepan» en *The Never Ending Story*, de Ocean Software. Basada en el clásico libro del mismo título.

Debes evitar que el mundo de *Fantasia* sea devorado por la Nada, contando con la ayuda de la Emperatriz y otros personajes.

Los gráficos son muy majos y algunos problemas son interesantes, pero la aventura no es ninguna maravilla.

Pues bien, Don Miguel, sabemos **todos** los pasos, pero sólo os daremos un empujón inicial y luego aguardamos vuestras posteriores preguntas.

¿Necesitas protección mágica? Coge a Auryn, se encuentra en la base de la Torre.

¿Cansado después del viaje a través de los pantanos? Cómete la comida, está en la misma localidad del cuerno.

¿No puedes pasar a través de la maleza? Enciende una rama en el campamento al comienzo del juego, dirige-te inmediatamente a la localidad de los Bushes y enciende con ella toda la maleza.

¿Qué más cosas hay que buscas? Desde la localidad de la maleza hay que bajar y coger la caja, luego la piedra y el cuerno. Luego dirígete al Oeste y al SE y allí soplalo (blow horn), cuando aparezca Falkor, cógele y dile que vuelle hacia el Sur.

¿Qué más hacer? Escribir al Sabio Archivero con preguntas concretas.

UNA BASE SUBMARINA

Doña Elisa Rodríguez, de

Getafe, Madrid, está jugando la magnífica aventura *Sea Base Delta*, una de las mejores para Spectrum.

Distribuida por Firebird y escrita con el Quill por P. Torrance y C. Liddle. Es la continuación de *Subsunk* y eres un agente secreto explorando una base submarina. De primera categoría y este viejo está muy contento de saber que alguien la está jugando aquí en España.

A Dña Elisa, que no puede subir a la mesa, le aconsejamos ponerse los Flippers y pasar al Este.

¿Cómo se pasa a la cámara? Hay que tirar primero el Pancake.

UNA CIUDAD TERRIBLE

Urban Upstart fue una de las primeras aventuras que este viejo carcamal jugó. Tiene un gran sentido del humor y llegó a estar entre los 10 primeros juegos del año.

El objetivo es escapar del pueblo de Scarthorpe, muy peligroso y donde «hasta los perros llevan afiladas navajas».

Don **Juan Fernández Bustamante**, de San Sebastián es nuestro héroe en ese pueblo y por lo tanto el que plantea los problemas.

¿Qué hacer para que la poli no me pesque? Si sales de casa sin ponerte el mono de trabajo (Dungarees) te arresta la poli por exhibicionista. Debes pues, llevar siempre algo puesto.

Las botas y el sombrero también evitan que vayas a la cárcel es una manera rara de cubrirte, pero supongo que depende de dónde te los pongas. Por ello, el sombrero siempre lo encontrarás al lado de la cárcel, para que no te vuelvan a arrestar al salir.

Otro motivo de arresto es el dejar caer cualquier objeto por las calles. Cuidado, pues.

¿Para qué sirven los objetos?

1. La cerveza: dásela al fanático del fútbol y te dejará coger la trampa para ratas sin agredirte.

2. Comida: la encontrarás cerca de la iglesia. Te dará fuerzas para abrir la puerta del viejo edificio (hay que cruzar el puente para llegar).

3. El queso: mételo en la trampa de ratas y déjalo den-

tro del viejo edificio. Las harás polvo.

4. La caja de cartón: se encuentra en el sótano del viejo edificio. Abrela con las tijeras y dentro estarán las botas.

5. Botas: impiden que te hundas en el fango.

6. El vestido volador: pón-telo para escapar. Lo encontrarás examinando las tuberías del edificio (pipes).

¿Para qué sirve la cabina telefónica? Sirve para obtener el número de código de tu tarjeta de crédito, telefoneando al 77722. Hay que telefonar siempre (aunque ya sepas el número de código) para poder sacar dinero.

UN PUEBLO INJUSTAMENTE TRATADO

Terrormolinos, publicada por Melbourne House y escrita por Peter Jones y Trevor Levor, es una sátira inglesa sobre España.

Sufriendo esta aventura está don **José Antonio Martínez de Velasco**, de Madrid, quien pregunta:

¿Cómo se abre la trampilla del techo al principio del juego? Con drop steps, lock steps, up steps, open hatch, climb up.

¿Cómo alcanzar la cámara de fotos? Como está en la trampilla sólo hay que hacer, después de lo anterior: take cámara.

¿Está la maleta en la trampilla? No.

EL DESTRIPIADOR DE LONDRES

Don **Manuel García Machuca** de Madrid es quien se enfrenta con el sanguinolento bicho. La aventura es *Jack The Ripper*, y trata sobre los célebres crímenes de hace un siglo. Creada por el equipo de St. Brides y distribuida por CRL.

Por su realismo, tanto en gráficos como en texto ha sido clasificada en Gran Bretaña para mayores de 18 años.

Su pregunta es: «Quisiera saber cómo se termina la segunda parte del juego conversacional».

Está pregunta me la hacéis muchas veces y nunca he podido saber si se refiere a cuál es la última orden o si queréis toda la respuesta. Por favor, sed más específicos.

El objetivo de la segunda parte es muy sencillo: te despiertas en el dormitorio de una señora y debes escapar sin que te vea la criada. Para ello tienes un número limitado de jugadas.

Primero has de teclear la clave de la segunda parte que habrás obtenido como recompensa por terminar la primera. Luego, has de buscar y encontrar una botella de brandy con la que te reafortarás.

Tendrás que vestirse adecuadamente, y buscar detrás de cierta cortina para encontrar y leer unos libros.

En una habitación encontrarás una palangana con un extraño líquido sobre el cual debes escribir la palabra «verdad» en latín, para luego ver tu futuro dentro de la bola mágica.

Alquila un taxi hasta la calle Hanbury, y después has de buscar un hombre al que le harás la pregunta clave «¿miente Rendelwise?» (si es Rendelwise te contestará que no).

Con varios Este se te dará la clave para la tercera parte.

LA INVASIÓN DE UN PUEBLO

Adventure International sacó en el 86 la aventura *Gremlins*, en la cual debías evitar que tu pueblo fuera destruido por una banda de estas criaturas. Fue escrita por Brian Howarth, basada en la película del mismo nombre, que por cierto, si que será de ayuda si la has visto.

Las preguntas vienen de: Doña **Concha Bonet González**, de Valencia: estoy parada con los malditos Gremlins.

¿Cómo puedo evitar ser seguida por todas partes? Usa la cámara con flash.

¿Cómo no ser aplastada por la apisonadora? Coge la antorcha, botella y el encendedor; luego abre la válvula, enciende la antorcha y suelda (weld) la apisonadora.

Don **José Manuel Moya**, de Badajoz:

¿Cómo se sale de la casa? Primero has de matar un gremlin con la afilada espada, luego en la cocina usar el control remoto repetidas veces para deshacerte de algunas criaturillas.

También debes encontrar a Gizmo, y buscar un cuchillo para poder matar, previa

esquivada de un ponzoñoso dardo, al gremlin puñetero del ático.

Coge la linterna y píratelas.

¿Cómo se mata a Stripes? Aunque Stripes te da la paliza durante todo el juego sólo podrás cargártelo cuando ya estén muertos todos sus congéneres. Él se dirige a la piscina buscando agua para reproducirse. Síguelo, cógelo y llévatelo a la rue.

Cuando amanezca el astro rey lo fulminará.

¿Pokes y cargadores? Noooooooooo, socorroooooo, otro maniático.

Don **Santiago Calzada**, de Vitoria-Gastein.

¿Qué hay que hacer cuando se sale del pueblo? No hay que salir, debes quedarte para exterminarlos.

¿Cuáles son los comandos que hay que usar? prueba con verbos y nombres normales y el ordenador te dirá si los entiende o no. Dar una lista completa está fuera de este artículo.

¿Qué hay que hacer para salvar tu posición? Generalmente se logra con el complicado comando Save.

Don **Adrián Oello** de Utebo (Zaragoza). Pide la solución completa, pero suponemos que con estas respuestas tendrá para empezar.

Don **Rafael Luna Murillo** de Córdoba.

¿Cómo me libro de los Gremlins del cine? Actúa con rapidez y empieza a proyectar antes de que se llene la sala.

¿Cómo se baja a la fosa de reparaciones de la gasolinera? Con «Gopit», es importante porque allí dentro estará la botella de gas y el soplete.

Don **Jesús del Pozo Ponce**, de Madrid, pregunta nada menos que cómo acabar con los Gremlins. Difícil pregunta compañero, porque eso es el objetivo de toda la aventura. En líneas generales, lo que hay que hacer es empujarlos a «flashazos» hasta que se metan en el conducto de ventilación y luego gasearlos con la bombona.

Bien, por hoy basta de desventuras y aventuras, continuaremos la próxima luna.

Andrés R. SÁIZ



Hoy el momiete explora el mundo del más famoso personaje de Tolkien, hace luego una brusca transición hacia uno de nuestros más queridos arquetipos manchegos y se sumerge finalmente en un mundo de hechizos mil.

EL HOBBIT

Ya era hora que algunos osados aventureros se atrevieran a bucear en esta maravillosa aventura. Los habituales seguidores de nuestros pinitos literarios saben del particular cariño que tiene este esperpento de los Cárpatos hacia ella.

Espués, con la máxima alegría que nos ponemos en contacto con: **Don Marco A. Blanco Navarrete** de Sevilla, quien pregunta:

1. ¿Cómo se abre la puerta de la cueva de los Trolls? (tiene la llave pero no consigue meterla en la cerradura, ni abrir la puerta?)

Una puerta de roca para Trolls necesita una llave de Trolls, es la que se encuentra en el Claro de los Trolls. Cuando la tengas teclea «unlock door» seguido de «open door» y luego entra hacia el Norte.

2. ¿Cómo puedo hacer que Elrond me lea el mapa?

El que Elrond lea el mapa es importante, porque si no lo hace, las conexiones entre

las localidades mencionadas en él, no aparecen y no podrás completar tu aventura. Todo lo que hay que hacer es decirle al tío que lea el mapa (SAY TO ELROND 'READ MAP').

3. ¿Cómo se sale de la mazmorra de los Goblins?

Evidentemente querido amigo, sería ilógico que el jugador tuviese la llave del calabozo. Pero... ¿os habéis fijado que hay una ventana? Quizá con la ayuda de alguno de vuestros compañeros la podáis alcanzar, pero procurad no llevar mucho peso y sed pacientes hasta que alguno de vuestros compañeros aparezca y os suba y con un Oeste os encontraréis en un estrecho pasaje.

Además... ¿Qué hace una pila de arena en una celda? Sería interesante «dig»arla y romper la puertecita que aparece para ver si hay suerte y encontráis algo útil.

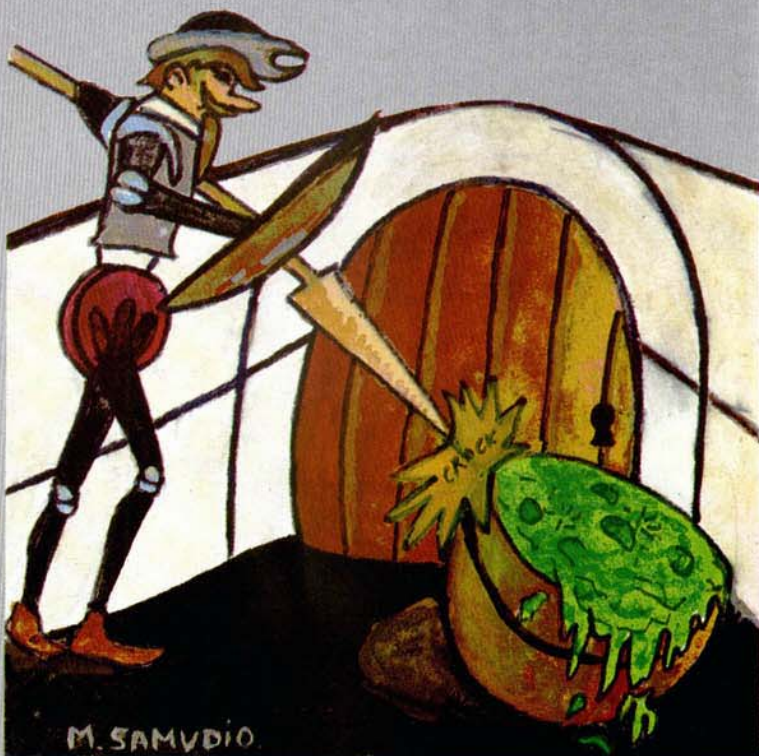
4. ¿Cómo puedo hacer que Thorin y Gandalf me ayuden?

¡Pos hálales no más! Usa SAY TO THORIN 'lo que quieras', a veces te contestarán a la primera y a veces, si los has cabreado o están de resaca, tendrás que insistir.

Don José Angel Morales Greña, de Madrid, pregunta lo siguiente:

1. Me gustaría que me ayudéis a salir del laberinto con el anillo, ya que siempre me atacan los goblins.

El laberinto es bastante di-



fícil de mapear por su estructura retorcida, así que lo mejor será que incluya varias rutas diferentes.

Pero es importante que recuerdes que a veces todo falla, así que si te capturan y te meten en la mazmorra, has de buscar un sitio conocido para recomenzar una de las rutas.

Ruta 1.— desde las puertas de los Goblins hasta el anillo: down, down, esperar hasta que pase un goblin, N, SE, E, GET RING.

Ruta 2.— desde el «dark winding passage» hasta el anillo: SE, D, esperar a que pase el goblin, N, SE, E, GET RING.

Ruta 3.— desde la «small insignificant crack» hasta el anillo: NE, SE, E.

Ruta 4.— desde el anillo hasta el lago bajo tierra: N. S. W. SE.

Ruta 5.— desde el anillo hasta la casa de Beorn: N. SE. W. N. D. S. W. E. UP (a través de la puerta trasera de los Goblins, que deberás abrir). E.E.

2.—Consigo salir del calabozo a hombros de Thorin pero no se donde ir.

Depende de en qué parte del juego te encuentres y lo que quieras hacer, normalmente irás en busca del anillo, entonces usa la anterior respuesta.

Don Jaime Vargas Sánchez de Jerez de la Frontera, pregunta lo siguiente: **hay una trampilla en el suelo de**

Goblins Dungeon. ¿Cómo se abre?

Usa «DIG SAND» y luego «BREAK TRAP DOOR» y estará lista.

Don David Sánchez Sánchez, de dirección desconocida, pregunta:

1.—Cuando llego al Fast River no puedo seguir.

Lo del Fast River no lo encuentro en los mapas, quizá se trate de uno de los siguientes: «black river» o «Forestriver» o «great river» o «running river» o «strong river»... Como ves, el asunto está todo lleno de rivers por todos lados. Dime cual es el tuyo y te podrá ayudar.

2.—¿Qué puedo hacer en el Forest Road para que no me maten?

La Forest Road es un sitio a evitar, habitado sólo por criaturas con grandes y bulbosos ojos pálidos y que se alimentan de aventureros. Lo mejor para sobrevivir es volver al Norte, a las puertas de Mirkwood.

Si ya has visto (y te han visto), los ojotes, trata de escapar tecleando otra vez la dirección por la que viniste e inmediatamente un Wait y la dirección otra vez.

En cuanto a **Don Fernando García Molinos** de Valladolid, y a **Don Francisco José Parejo Noriega**, esperamos que lo anterior les sea suficiente para tener una idea de cómo son las cosas y en un futuro envíen preguntas más concretas.

EL QUIJOTE

Esta aventura, una de las pioneras en nuestro país, ha sido ya objeto de varias soluciones en ésta y otras publicaciones, pero como siguen llegando preguntas sobre ella, hemos decidido aportar nuestro granito de arena.

Don Manuel Palma Mariño de Cádiz, pregunta: **¿Qué tengo que hacer cuando por fin soy armado caballero?**

Debéis dejarlo todo y buscar algún tablón para usar como puente en el precipicio.

Pasado el abismo, encontraréis un apoyo para escalar el alto muro, tras el cual hay algo indispensable para el segunda parte.

Armaos y estad presto a luchar con ciertos odres para obtener alcohólico líquido.

Finalmente, idos a guerrear contra mansos animalillos para alcanzar la segunda fase.

D. José Manuel Moya, de Badajoz, nos pide un esque-

ma geneal de la aventura.

En general, en la primera parte debes salir de tu casa, armarte caballero y conseguir algo indispensable para la segunda, así como obtener la clave de acceso.

En la segunda conseguir los ingredientes del Bálsamo de Fierabrás para curaros las heridas y luego ir al sitio adecuado para encontraros con vuestra amada.

En la primera parte el principal problema es que hay que estar comiendo con frecuencia para no morir. En la segunda, la paliza te la dan las heridas y debes descansar con frecuencia para no fenecer.

D. José Luis Masmano, de Buñol, Valencia, quien dice que tiene tantos problemas que ni siquiera puede salir de la casa ni encontrar la llave, a pesar de que lo ha puesto todo patas arriba. Clama también D. José, que está desesperado y desea alguna ayuda para comenzar a disfrutar del mundo de la aventura.

¿Disfrutar? no sé si disfrutaréis o comenzaréis a padecer algún terrible síndrome, pero ahí va la ayuda:

La llave está en cierto armario infestado de roedores. La única forma de sobrevivir a su ataque es ponerlos encima algún tipo de vestimenta resistente que encontraréis en vetusto arcón.

D. Oscar Gascón Arjal, de Zaragoza desea que le res-

pondan a todas las cuestiones de, (entre otras), Don Quijote, así como las claves de acceso a las segundas partes.

Si eso contestase, osado caballero, ¿qué objetivo tendría para vos el jugar las aventuras?

Esta misma respuesta va para muchos otros que no especifican el tipo de ayuda, sino que quieren una total y clara explicación de todo el juego, incluidas claves de acceso. Esa actitud es la antítesis del espíritu del aventurero.

D. Joaquín Queron Sastre, de Castellón pregunta:

1.—¿Podéis **chivarme cómo me puedo armar caballero?**

Si os dijese todo el proceso, seguro que os arruinaría el juego, pero recordad como ocurría este importante suceso antaño. Había que ejecutar en la noche anterior cierto arcaico rito y llevar, cómo no, los elementos adecuados.

En nuestra aventura, debes llevar alguna fuente de luz, algo contundente para arreglar cierta entrada y, por supuesto, vuestras armas.

2.—¿Para que sirve el **rastrijo, el martillo, el tablón, la Amanita Phalloides y la vela?**

Para rastrillar, golpear, de puente, para sufrir y quemaros, respectivamente.



..A BRACA DA BRA..

En esta nueva aventura del prolífico Blécua, creada usando el potente programa PAW, empezamos a hacer valerosas incursiones nuestros jugadores.

En las respuestas a ésta aventura contamos con los retorcidos consejos de la nueva incorporación a la pandilla de los Cárpatos: el saltarín Yieep, especie de injerto abominable entre una saltamontes que ronda permanentemente ebria por los rincones de mi castillo y un libidinoso gnomio.

Yieep es francamente inaguantable y un verdadero forúnculo en las partes nobles, pero es un verdadero experto en aventuras españolas, razón por la cual no lo he

ahogado todavía en el water, pero todo se andará.

D. José Carlos García Marcos, de Salamanca, se está volviendo loco porque:

1.—**A pesar de ir algo avanzado se encuentra bloqueado frente al guardian Petrus, quien no lo deja pasar ni a tiros.**

Bien, Petrito, como todos, tiene su precio. Debes darle algo redondo y dorado que encontrarás en el primer piso, para ser más exactos, entre escaleras.

2.—**No encuentra el arma ratonizada.**

El roedó es para desayuno del Dragón. Pero para matarlo necesitas darle un buen escobazo, y el arma homicida ésta se encuentra en cier-

tos pasadizos secretos del primer piso. Lo que de paso contesta tu tercera pregunta donde dudas de que existan.

D. Alfredo Roco Hernández, de Barcelona, tiene dos problemas.

1.—¿**Cómo se abren los pasadizos secretos?**

En el de la biblioteca has de mirar detrás de ciertos eruditos tomos. Para continuar al segundo has de adivinar, porque en el programa no se te informa para nada, que hay que tirar del cuerno del alce. Es el típico ejemplo de injugabilidad de una aventura.

2.—¿**Cómo se coge la mosca?**

En el sótano hay un mayordomo, en esa localidad

debe entraros el mal de San Vito y moveros fuera y dentro de ella hasta que aparezca la maldita mosca y se pose en vuestro apéndice nasal. Cuando ello ocurra, ordena al lacayo que cace, mate y te dé el insecto.

Andrés R. SAMUDIO



Hoy el abuelo de la aventura acompaña al joven Erik en una audaz incursión por tierras Vikingas; se sumerge luego entre las bambalinas de un misterioso Circo Maldito; revive episodios de Robinson Crusoe en dos Islas muy peligrosas; ayuda a un oscuro detective a resolver un extraño caso fotográfico y finalmente se hunde de lleno en los bajos fondos mafiosos.



ERIC EL VIKINGO

De la famosa casa inglesa Level 9, pero publicada bajo el sello de Mosaic nos llegó este Erik el vikingo. Fue la primera de los hermanos Austin que llevó gráficos con un estilo sencillo y bastante agradable de jugar; relata las aventuras del joven Erik.

Don **Javier Salvar Maldonado**, de Barcelona y Don **Javier Viñuela**, de Oviedo, quieren ambos ayudas generales y explicaciones completas del desarrollo del juego. Como siempre les ruego sean más específicos para poderles ayudar.

Don **Oscar Pouro Sanz**, Soriano, pregunta:
a.— ¿Cómo puedo sobrepasar los carámbanos que me tienen prisionero?

Para derretir los carámbanos coge las cañas (*rushes*) que encontrarás al desembarcar y luego enciéndelas. Siempre, claro está, que lleves la piedra de fuego (*whetstone*).

b.— ¿Dónde está el tapón (*plug*)?

Justo detrás de los hielos derretidos.

Don **Julio Llanos Aller** de León, aparte de otras cosas, quiere saber el uso que se ha de dar a algunos objetos.

—**Spectacles**: como habrás adivinado se trata de unos anteojos. Pero no de unos anteojos corrientes, porque tienen el gran poder de permitirte distinguir entre los objetos mágicos y los que no lo son.

—**Green Bean**: se trata de unos guisantes muy nutritivos y que, por lo tanto, te dan una gran fuerza para que puedas llevar más objetos.

—**Rang Bag y Tube**: estos dos objetos deben ser usados en combinación y tienen una función de gran importancia meteorológica. Con ellos despejaremos toda la niebla que impide la visión en el barco.

— **Scroll**: en una aventura, si te encuentras un rollo de pergamino lo que mandan los cánones es que lo leas. Este contiene importantes noticias.

— **Medallion**: este precioso objeto debes examinarlo, cogerlo y luego dejarlo en una localidad específica.

CIRCUS

Hecha por Mysterious Adventures y número seis de su serie, fue realizada por Brian Howarth.

En ella haces el papel de un pacífico ciudadano cuyo coche se queda sin gasolina en un lugar bastante alejado de cualquier ciudad. Armándote del poco valor que te resta, sales en busca de un lugar donde comprar el precioso carburante. Vagando por esos parejes encuentras un circo.

Pero ¡nada más lejos de la alegría y alborozo que reina en esos lugares! Nuestro circo es un lugar extrañamente desierto y oscuro y en él pasaremos el resto de la jornada.

Don **Roberto Carlos Sinapellidos**, de Villagarcía de

Arosa, pide que «se lo destriremos un poco».

Partiendo de la base de que un circo no tiene tripas, lo que intentaremos será desmontarlo un poco.

Otra pista importante, ya más avanzado el juego, es que debajo del tigre hay un importante pasadizo secreto. El cómo hacer que la bestia se aparte ya es harina de otro costal.

Si diriges bien tus pasos, pronto encontrarás un payaso (clown). Al vernos, nos cuenta la triste historia del lugar: es un circo que está maldito, sus habitantes son todos espíritus en pena cuya última esperanza es que alguien (tú) vuele todo el tinglado.

Para facilitar las cosas, ya existe un sistema de autodestrucción en los sótanos.

Y como última pista te informaremos que sin la ayuda del payaso te será imposible erigir la red protectora.

Don **Alejandro Morales Carrillo**, de Sevilla, anda buscando desesperado el cable que necesita para reparar el generador.

¿Habéis pensado, querido

amigo, que los equilibristas también usan un cable? Pero tened cuidado no os caigais al intentar descolgarlo.

Don Carlos Darder, de Barcelona, casi ha concluido toda la aventura. Ya ha conseguido conectar el sistema de autodestrucción y también reparar el generador, pero tiene un problema fundamental.

Y es que Don Carlos no consigue sacar del generador el combustible necesario para poner en marcha su coche.

La solución es algo complicada: hay que llevar el *snorkel* y el *petrol can* y, estando frente al generador, telear «*syphon petrol*».

ESPIONAGE ISLAND

Aventura bastante antigua de la casa Artic, y número C de su serie alfabética. No tiene gráficos, pero es bastante entretenida.

Don Daniel Díaz Martínez, de Algeciras, pregunta:

1.— ¿Cómo puedo observar o iluminar el rincón oscuro (dark corner) del interior del fuselaje del avión?

No hay que iluminarlo, sólo debes palpar la esquina (y entonces encontrarás una cadena que hay que tirar con *pull string*).

2.— ¿La nativa de la planicie de hierba, tiene alguna utilidad?

Utilidades suponemos que tiene muchas, sé generoso y teclea *give beads*, ella te lo agradecerá.

INVINCIBLE ISLAND

Su autor es Peter Cooke, coautor de la ya comentada Urban Upstart, quien posteriormente se dedicó a otro tipo de programas muy bien logrados que incluye alguna mezcla de arcades y estrategia (Tau Ceti, Academy y Micronaut One).

Como veis, se trata de otra isla. Esta vez eres un valiente explorador que ha llegado en bote a la escondida isla de Xaro.

La isla, según una carta del difunto Doc Chumley, sirve de escondrijo a un importante tesoro.

Tu misión es encontrarlo, recogerlo y salir con vida. Si puedes.

Para responder la pregunta del inevitable don Javier Angulo Macías, de Madrid: «¿Dónde se encuentran todos los Parchments?» habría

que dar la solución completa de la aventura.

Pero siendo justo y respondiendo *exactamente* a su pregunta me limitaré a decirle DONDE están, pero no COMO llegar a ellos.

1.— en el interior de un cofre para el cual debes tener una llave.

2.— dentro de una caja que debes romper con un hacha.

3.— en el interior de la pagoda.

4.— en la cima de las montañas.

5.— en el laberinto de los tres túneles.

6.— en el fondo de un profundo pozo. No en el que está justo al Este al comienzo del juego, eso sería demasiado inocente, sino en otro mucho más alejado.

7.— en un lago hay una isla, para llegar a ella debes usar un *dinghy*, para usarlo debes inflarlo y para encontrarlo has de buscarlo dentro de un paquete. Si todo lo anterior has hecho bien encontrarás el otro *parchment*.

Don Andrés Martínez Gil de Picaña, Valencia, osado aventurero que está a punto de concluir su tarea, tiene el problema de que cada vez que intenta abandonar la isla con su bien ganado tesoro, es fiambriado y luego merendado por los irritados nativos.

Querido amigo, en las abandonadas islas de los profundos mares, los pobres nativos suelen ser bastante supersticiosos. ¿Habéis pensado ahuyentarlos llevando la horrosísima *calavera* que se encuentra más allá de la llanura silenciosa?

THE BIG SLEAZE

Hace tres años la compañía Delta 4 (que es lo mismo que decir Fergus Mcneil) recibió un encargo de Piranha Software (la misma de Trapdoor) para hacer esta aventura.

Se trata, como casi todas las aventuras de Fergus, de una sátira del célebre detective Sam Spade.

Tiene algunos chistes bastante buenos mezclados con otros terriblemente malos. Los problemas son bastante difíciles.

La trama va de que una exótica mujer a perdido a su padre y tú, como Sam Spillade debes buscarla, a menos que quieras que tu propio

banco te denuncie por usar la cuenta sin fondos.

Todo lo que tienes es una importante fotografía, pero da la casualidad de que el matón Ben Durr (a quien, por cierto encontraste en el retrete) la ha roto y esparcido por toda la ciudad de Nueva York. Como veis la cosa tiene bastante guasa.

Fue hecha con el Quill, aunque con una versión especial.

Ante todo, daros dos importantes pistas sin las cuales no podréis ni empezar ni acabar la aventura.

La primera, es que el pobre Sam no puede abrir su caja fuerte, lugar donde guarda importantes objetos, porque necesita la llave. La llave está en un lugar muy seguro: dentro de la caja fuerte.

La segunda, es que cada vez que vuelves a tu oficina, no importa en qué parte del juego estés, siempre hay alguien esperándote para volarte la cabeza.

Así pues, para abrir la caja fuerte no te queda más remedio que meter un trozo de dinamita en el agujero de la llave.

Y para evitar que te maten cierra siempre la puerta de tu oficina con llave.

Don Jorge Fuertes Alfranca, de Zaragoza quiere saber:

1.— ¿El detective protagonista es Mike Hammer?

Pos no, es Sam Spillade parodiando a Sam Spade.

2.— ¿Cuál es el objetivo final?

Recoger todos los pedazos de la maldita fotografía.

Don mister X, de Bilbao también queda contestado en el punto dos anterior.

Don Rafael Palacios, de León, tiene problemas para poner el coche en marcha.

Rafael, no busques más la llave, porque el coche tiene hecho el «puente» y lo único que tienes que hacer para arrancar es tocar los cables (*touch wires*).

DODGY GEEZERS

Fue publicada por Melbourne House y realizada por los mismos socarrones, Peter Jones y Trevor Lever, que anteriormente nos irritaron con su Terrormolinos. El creador usado en su construcción fue el Quill de Gilsoft.

La historia gira en torno a los problemas encontrados

por un excarcelario. Tiene escenas francamente divertidas y la novedad, o molestia, según se mire, de que todos los establecimientos y negocios que aparecen en el juego llevan un horario de apertura y cierre como en la vida real. Además, el tiempo es escaso y debes estar en el lugar exacto en el momento adecuado.

Y hoy don Jorge Fuertes Alfranca hace doblete, pues contestamos de nuevo más preguntas suyas:

1.— ¿Para qué sirven las cerillas?

Una caja de cerillas sirve para prender fuego a muchas cosas, pero en ésta, si la examinamos con interés, encontraremos una pista para poder acceder al club nocturno.

2.— ¿Podrías publicar el mapa?

Si, podría, pero con ello mataríamos prematuramente la aventura. Es mejor que intentes hacerlo tú. Crear el mapa de una aventura mientras la estas resolviendo es una de las tareas más gratificantes de todo aventurero.

Don Miguel Arrúa, de Burgos, está ya en la segunda parte, pero no sabe cómo evitar que los feroces *doberman* se den con él un gran banquetazo.

Para evitar servir de hueso a tan fieros perros, has de dejar ciertas pildoritas en su misma localidad. Vorazmente se las tragarán y caerán dormidos por el efecto del narcótico que contiene.

Y contestadas éstas cuantas y resueltas aquellas dudas, el Viejo Archivero quedó exhausto, entornó sus legañosos ojillos y frunció su boquita, arrugada como una pasa, para llamar con un estridente silbido a su fiel dragón Smaug.

Y volando, esquivando habilmente las oscuras nubes, retornó a sus amados Cárpatos para relajarse y meditar mientras contemplaba a sus juguetonas pirañas gigantes merendarse a un aventurero preguntón.

Andrés R. SAMUDIO MONRO



HOBBIT EL FIRFURCIO ABRACADABRA LA CORONA



No cesa el baboso vejestorio en sus eternas divagaciones por los mundos de la intriga. Hoy continúa patrullando por los entresijos de El Hobbit y Abracadabra e inicia sus incursiones por dos nuevas aventuras: La Corona y El Firfurcio (Supervivencia).

En El Hobbit tenemos a D. Oscar Amat, de Barcelona, quien pregunta:

1. ¿Cuál es el objetivo?

Aguda pregunta aventurero, sin ella es bastante difícil jugar nada. El objetivo final es matar al terrible dragón Smaug (aunque las malas lenguas dicen que ahora es la fiel mascota de un viejo que vive en los Cárpatos) y volver a tu casa con el tesoro.

2. ¿De qué sirve la descripción de Elrond al leer el mapa?

Te indica el camino a seguir. También es importante que lea el mapa para que se creen en el programa las conexiones entre algunas localidades.

3. ¿Dónde están los tan cacareados peligros de la aventura?

Es obvio, querido amigo, que no habéis avanzado mucho en el juego, perseverad un poco y los encontraréis.

ABRACADABRA

Otros aventureros se hallan metidos en el mundo terrible y hechizado de ABRACADABRA, son D. Juan Alonso Expósito, de Sagun-

to, Valencia, quien inquiere:

Hacemos aquí una pausa para notificar que en estas soluciones hemos contado con la molestísima ayuda del saltarín Yiepp quien aprovechando un descuido de su maestro se apresura a darnos la siguiente nota:

«No hagáis caso de ciertos comentarios acerca de mi persona aparecidos en anteriores números. ¡¡Han sido proferidos por cierto viejo esqueleto baboso y meningítico que no tiene la menor consideración».

O sea, que Yiepp quiere mucho al vejete.

1. ¿Qué hacer en la guarida de Saligia? Es su principal problema.

En la guarida de Saligia, primero que todo, pasa de lo que ella diga, luego deja los polvos de Albamid y dile que los coja. Si así lo hace, verás que algunas brujas tienen el cuero más bien pétreo.

2. No puedo matar ni cazar la rata, pues no puedo coger la escoba. Pero sí sabe para qué sirve el bissho.

Primero hagámonos con el roedó: en la sala del banquete hay un queso, llévalo a la habitación que tiene un agujerito en la pared.

Cuando el ratoncito salga a merendárselo, atízale un escobazo (con la escoba, claro).

En cuanto a la escoba, la encontrarás precisamente donde la bruja.

3. ¿Qué utilidad tienen los libros?

En la biblioteca hay tres libros. Como todo aventurero que se precie, debes examinarlos:

El de la magia no nos sirve para nada.

El diccionario sirve para lo que es, para buscar el significado de algunas palabras.

En el de los hechizos encontraremos un papiro que contiene la receta de lo que debemos hacer para volver a ser humanos de nuevo.

4. ¿Para qué sirve el anillo?

Precisamente el anillo contiene los polvos de Albamid que tanta falta te hacían.

5. ¿Para qué sirve el mueble que hay en el dormitorio del primer piso?

Para hacer bonito.

6. ¿Y el cofre en la escalera del piso segundo?

De adorno.

7. ¿Cómo me puedo poner un objeto? Porque el verbo quitar sí funciona.

No puedes, recuerda que eres un fantasmón y ellos no suelen ponerse nada encima. Ese verbo es usado para un contenedor.

8. ¿Qué utilidad tienen los

verbos romper, alzar, quitar, remover, ver y seguir?

Sirven para romper, alzar, quitar, remover y ver cosas, y para seguir a un personaje.

D. José Beltrán de Heredia, de Vitoria, suspira por saber:

1. ¿Dónde están las mazmorras? Ha hecho todo tipo de filigranas en el sótano y hasta ha llegado a ver los barriles, pero sin resultado.

Desde las bodegas sigue hacia el Oeste y luego haz caso del consejo que te dió el rey (hay que pedir ayuda a todos los personajes).

Un consejo: llévate la cruz.

2. ¿Para qué sirve la habitación secreta tras la biblioteca?

Es la antesala que conduce a los aposentos de la bruja Saligia.

3. ¿Y los libros?

Ya lo contestamos más arriba.

4. ¿Y la cadena?

Sólo sirve para arrastrarla gimiendo lastimeramente por todo el juego. Pero te advierto que pesa un montón.

5. ¿Y la armadura?





Las dos armaduras que aparecen son sólo parte del decorado.

6. ¿Cómo se cogen el ratón y la tarántula?

Lo del ratón lo hemos contestado con anterioridad. Para la tarántula necesitarás la mosca.

7. ¿Para qué son los polvos que hay en el anillo de Trimus?

Ya lo contestamos más arriba.

Por su parte, **D. Pedro** **garcía Vázquez**, de Alcorcón, Madrid, quiere información sobre:

1. ¿Cómo cazar el ratón? Ya le hago salir, pero se me escapa.

Ya contestado.

2. ¿Qué hago para que Petrus me abra la puerta?

Petrus, como todo buen guardián es bastante avaro, inténtalo con la moneda.

3. ¿De dónde saco un diente de dragón?

Al dragón Ramsu le encantan los tiernos ratoncitos, pero como es tan goloso, mientras se lo come masticará con tanta avidez que hasta se le caerá un colmillo.

4. ¿Dónde encuentro la pócima mágica para el hechizo?

Precisamente la primera parte del juego trata de buscar todas las cosas que se utilizan para hacer la pócima. Por lo tanto respondemos a tu pregunta diciéndote que está por toda la casa.

5. ¿Para qué sirven los polvos de Albamid?

Ya lo sabes, si has leído las respuestas anteriores.

Y aquí pasa **D. Pedro** a hacerme varias preguntas sobre la segunda parte... ¿Y cómo habéis llegado? Pregunto yo. Las contestaremos cuando haya más intereses.

D. Azti Txiki, vasco, me escribe un montón de cosas en ese bello idioma, luego me explica que ya ha hecho un mapa pero tiene las siguientes dudas:

1. ¿Qué hay que dar a Petrus para que abra la puerta?

La moneda, la moneda.

2. No puede coger el papiro del libro de hechizos.

Hay que teclear **exactamente**: «sacar el papiro de dentro del libro de conjuros».

3. No puede coger el ratón. ¿Es para despistar?

Pos no, no es un despiste. Si has leído las respuestas dadas a tus otros compañeros de aventuras ya lo sabrás.

4. ¿Cómo se coge la tarántula y para qué sirve?

Cree que la carnada es la mosca, pero no sabe cómo cogerla. Efectivamente, la carnada es la mosca. Pero siendo tú muy mal cazador, has de ordenarle a Trock que cace, mate y nos entregue la putrefacta mosca. Pero asegúrate de hacer tu petición cuando

la mosca esté presente, no sea que te cace a tí.

En lo alto de la torre está la tela de araña, donde has de depositar tu fiambre mosqueril, y en cuanto saga la negra, la matas, la coges y, con cariño le arrancas todas las patas.

Las patas son otra de las porquerías que necesitas para hacer tu infecta pócima.

5. ¿Para qué es el cofre?

Es un adorno.

6. En la sala de trofeos, hace un examen el Chamols y encuentra la lengua babosa rodeada de dientes, pero no consigue hacer nada con ella. ¿Qué asco!

Es que no tienes que hacer nada con ella, sólo buscar debajo de la lengua para encontrar la moneda.

7. ¿Para qué sirve el anillo? ¿Es mágico?

El anillo no es mágico. Pero lleva polvos mágicos.

En cuanto a lo que me dices en vasco: Pos vale, pos malegro... y por si acaso: lo mismo para vos.

LA CORONA

D. Juan Alonso Expósito Escrig, de Sagunto, Valencia, abre el fuego en LA CORONA, juvenil aventura de Pedro Amador López.

1. ¿Cómo se entra en el templo?

Efectivamente, en el juego se habla de un templo, etc., pero es para despistar. No hay que entrar en él, lo que debes hacer es buscar al genio. Encontrarás la clave al frotar la lámpara.

2. ¿Hace falta alguna llave para abrir la puerta?

No hay llave. La puerta la abres a mandobles con tu espada.

3. ¿La llave es azul, verde, blanca u otra?

Al parece nuestro amigo tiene querencia por las llaves. No hay llaves, creeme que lo siento.

4. ¿Qué uso tiene el paraguas?

En la zona del barranco, si no llevas paraguas, o lo llevas cerrado, te matarás. Si lo llevas abierto, aterrizarás al estilo Mary Poppins.

SUPERVIVENCIA

Sobre la aventura SUPERVIVENCIA, más conocida como EL FIRFURCIO, que acompañaba al número 189 de Microhobby, comienzan a llegar los primeros interrogantes:

D. Tomás Rotger Cardona,

de Sant Lluís, Menorca, pide una pista para poder tratar con el Firfurcio.

Los feísimos Firfurcios Galopantes son seres con una cultura basada en la musicalidad. Descienden por línea directa de los antiguos roqueros y están actualmente (año 4.114) dedicados por entero al bugui-bugui.

Ellos te pedirán marcha cantándote la primera parte de un conocido estribillo musical y si tú les entiendes y terminas el estribillo, te servirán de mucha utilidad.

Si no, tu muerte será silenciosa, pero horrible.

Por cierto ¿qué comerá el Firfurcio?

D. Fernando Merayo Herrero, de Bembibre, León, nos pide:

1. ¿Qué hay que decir al Firfurcio al salir de la nave?

Mira la respuesta anterior.

2. ¿Para qué sirve la gran llave?

Para la gran cápsula AD.

3. ¿Qué son los mensajes que aparecen sobre si has visto tal o cual aventura?

Son sólo propaganda choncha de los AD's boys.

D. Ernesto Sánchez Tejada, de Palma de Mallorca, no sabe cómo comunicarse con el ordenador Albstein.

Los comandantes de las naves de la Hermandad de Aventureros tienen un gran amigo en su computador de abordó. Albstein está programado para obedecer tus órdenes, pero dado el estado de la nave, no puede hacerlo a tu satisfacción. Por ejemplo, para abrir la puerta de salida, bastaría con pedir a Albstein que lo hiciese, pero ahora no puede y sólo te da acceso a un panel de rica miel.

Y así continuó el viejo esperando baboseando batallitas durante varias horas, sólo escuchado por el hebefrónico Yiepp, quien, con su habitual movimiento espasmódico, intentaba hacer coincidir una mano con la otra para producir algún aplauso.

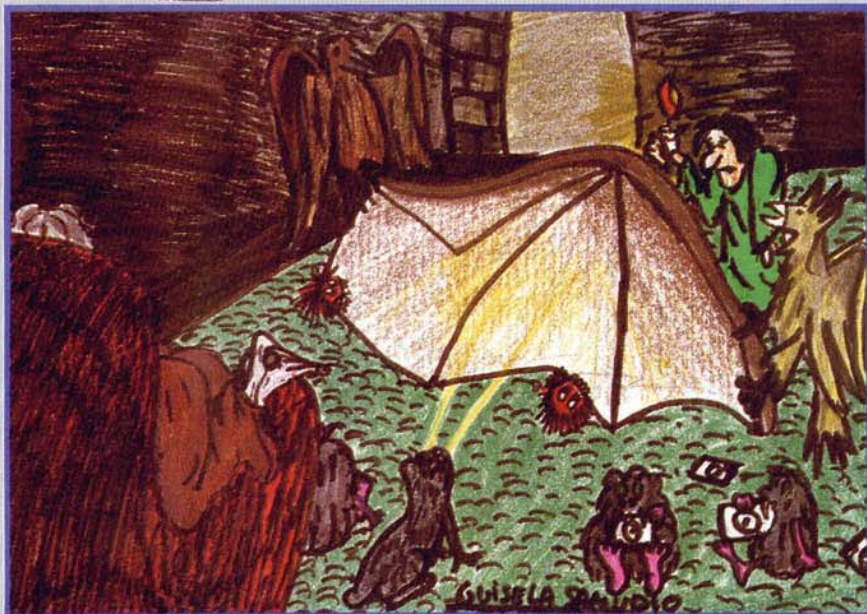
Pero nosotros les dejamos con sus locuras y nos escabullimos hasta la próxima entrega.

Andrés R. SAMUDIO MONRO



Aventuras

Mientras continúa con el FIRFURCIO y ABRACADABRA, responde también hoy el cuasimomificado cerebritito a algunas preguntas personales acerca de sus métodos para visualizar las aventuras.



Continúan llegando bastantes preguntas sobre la pequeña aventura del FIRFURCIO.

Empezamos por la que nos parece más urgente, es la de **Don Juan J. Roig**, de Palma de Mallorca, quien sólo dice: ¡¡¡¡socorro!!!

Pues bien, ante tan sonora petición, daremos un breve resumen.

El juego es muy sencillo, se trata de escapar de la nave y buscar asilo en la cápsula AD que automáticamente te pondrá a salvo.

Pero para salir de la nave, debes ponerte el traje espacial y algo más que te proteja de los Joysticosos, verdaderas formas degeneradas de los Arcadianos, que como todos sabemos odian a los

de la Hermandad de Aventureros a la que tú perteneces.

Y como resulta que el ordenador de a bordo, el sapientísimo Albstein, antes tan eficaz y servicial, ha quedado un pelín escodañado debido al violento aterrizaje que has tenido que hacer, todo funciona mal.

La compuerta, que antes se abría automáticamente, ya no funciona sino manualmente. Por ello son tan útiles tanto la maleta como la caja que hay en la sala de control. Pero ten cuidado con la radiación.

Por cierto, en una de ellas se encuentra la comida del ser más ridículo y esperpéntico de toda la galaxia: El Firfurcio Galopantis.

Recibirás algo de ayuda, del aún útil, aunque algo despendolado Albstein. Siempre que estés dentro de su radio de acción, claro.

Lo cual nos lleva de la mano para responder al acusica de **D. Cataldo Torelli** comunicándole que:

a.—Si le parece igual que TEWK, efectivamente, tienen cuatro pantallas en común,

pero el argumento está totalmente cambiado y se le han añadido varios gráficos, tanto al principio como al final.

b.—Los «retoques» de que habla, llevaron unos 15 días de trabajo de todo el equipo AD.

c.—Se había avisado a quien correspondía en la publicación, que se trataba de una versión muy mejorada del citado juego.

d.—El autor del llamado TEWK trabaja para AD, luego es un original AD, ¿o no?

e.—Se incluyó precisamente para eso, para animar a los futuros escritores y darles una muestra de lo que se podía hacer con el PAW.

f.—En cuanto a lo de ser la Magnetic Scrolls española, estoy seguro de que prefieren ser la Aventuras AD inglesa.

Vamos ahora a resolver un grave problema lingüístico que aqueja a varios de los miembros de la Hermandad:

Don Juan José García Laporta, de Alcoy, Alicante, pregunta qué debe responder cuando el terrible Firfurcio le dice «¿A uan ba bulu-

ba balam...?

Don Fran Sánchez, de Salamanca inquiera: «Dime, putrefacto viejo, ¿qué hacer para que el Firfurcio no baile su danza regional y me coma?»

Don Alberto Roca Hernández, de Barcelona, también se ha encontrado con el Firfurcio, pero no sabe qué hacer, ni que decirle.

Don Alberto Tejedor González, de Bilbao y **Don Carlos Martín Jurado**, de Cádiz, también se la tienen jurada a los firfurcios.

Y ahora pregunta éste legñoso, reseco y momificado viejo... ¿es que sois tan jóvenes que nunca habéis oído la cancioncilla de marras? ¿Y... no habéis visto nunca el atormentador «pogama»?

Si es así, sólo tenéis que completar el maldito estribillo. Si no lo es, recordad entonces el nombre vulgar de una conocida caña de los países tropicales.

¡Halaaa, que fácil!!! Exclama el infecto Yiepp casi logrando desarticularse de convulsiva risa babeante. Por supuesto, recibe una patada en el bajovientre.

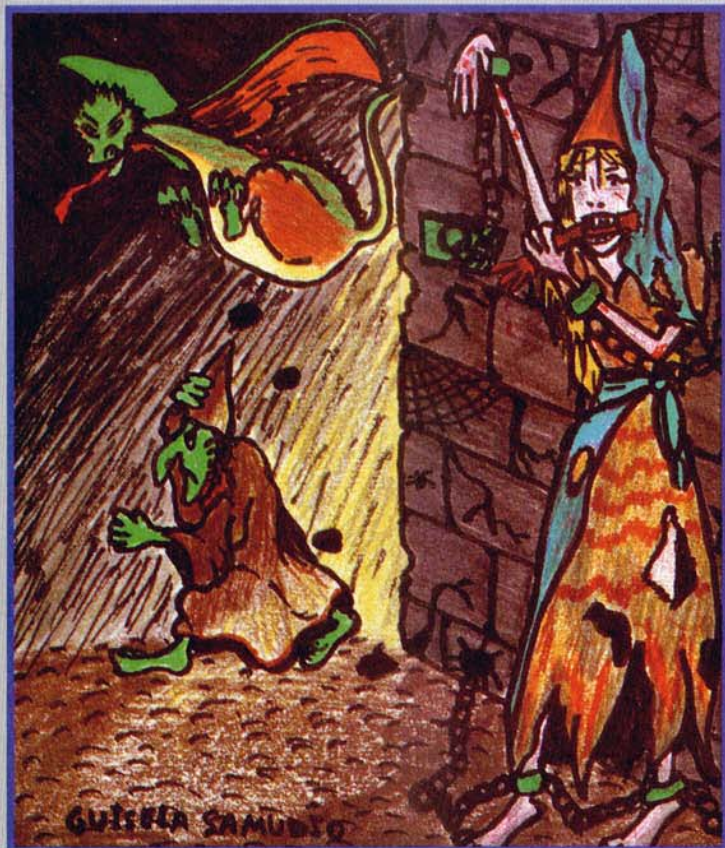
D. Fran Sánchez, de Salamanca también pide ayuda para subir la puerta Norte.

Si te refieres a la puerta del camarote o lugar de descanso, recuerda que la nave quedó en muy mal estado. Por ello, esa puerta está bloqueada y sólo sirve para que puedas ejercitarte en el uso infructuoso de la llave.

Otra aventura que aún produce dolores de cabeza es **ABRACADABRA**, aunque ya ha sido ampliamente resuelta por varios intrépidos que nos han hecho llegar mapas muy detallados y completísimas soluciones, entre las que destacamos el gran trabajo de **Juan Alonso** y **Carlos Gustavo Expósito Escrig**, de Sagunto, Valencia.

D. Alberto Roca, de Barcelona (a quien por cierto, al-

españolas variadas



gún día ayudaremos con el tremendo lío en que está metido en la serie Eureka) quiere saber cómo hacer para que Saligia lo deje pasar y cómo se abre el pasadizo de las bodegas.

D. José Enrique García Martín amenaza con arrancarse la vida en la próxima luna (espero que aún respiréis, querido amigo) si no le digo qué hacer cuando Saligia le dice «fuera de aquí».

Tampoco sabe cómo coger el papiro del libro de conjuros, ni Petrus lo deja pasar (y se cabrea porque no encuentra lo redondo y dorado que yo le dije) y por último, y con un horroroso Ahuuu.!!., pide la clave de la segunda parte.

D. José Antonio Jiménez Gallardo, de Quart de Poblet, Valencia, amenaza con una ¡carta-bomba! si no le digo dónde está el dichoso objeto que pide Petrus y añade «no más adivinanzas por favor, que ya estoy hart».

Quiere también «el bombardero» saber cómo abrir el cofre y si hay alguna manera de que el mayordomo le dé la pelotita y qué hacer con

ella. ¿Y el cascanueces? ¿Y la cuchara? ¿Y la botella? ¿Y la cadena? pregunta mientras monta otro casero artefacto explosivo.

D. Yago A.G. (tímido), de Vigo, está liado a mamporros con los toneles desde hace dos meses y medio (ahora serán cuatro, supongo), pero no puede pasar.

Además tiene el consabido problema con el Petrus.

También dice «tengo una duda que me corroe hasta la saciedad. ¿Cómo podéis responder a todas las preguntas? ¿Destripáis los programas o los solucionáis por vuestra cuenta?»

D. Alberto Tejedor González, de Bilbao, también tiene problemas con el tío duro de Petrus y no encuentra el pasadizo del primer piso.

D. Antonio Muñoz Guisado, de Madrid, ha intentado coger la escoba mágica «medio millón de veces (aprox.)» y Saligia lo echa.

D. José Coletes Caubet, de Alcobendas, Madrid, dice que que el Rey Trimus le ha dicho que hay que llamar dos veces en el tonel; ha llamado mil veces y solo obtie-

ne el mensaje «no seas tan bruto» (¿será por llamar mil, en vez de dos veces?).

Además envía una solución instantánea para La Guerra de las Vajillas desde la cabina del Halcón Millonario: N, E, S, Enciende Turbo-laser, Dispara, Dispara. Resultado: Juego terminado pero no jugado! ¡Muy agudo!

Y ya en vena de conquistador, pregunta **Don José** si tengo en mi tenebroso castillo una escultural princesa encerrada en lo más profundo de mis mazmorras, para partir raudo a rescatarla. Y es que éstos jóvenes aventureros... ¡son unos salidos!

Muchas de vuestras dudas ya han sido contestadas en los dos anteriores números, pero por si no han quedado claras, detallaremos un pelín más.

1. Lo de Saligia ya lo contestamos antes: pasa de lo que ella te diga, dile que tome los polvos, coge la escoba y vete al Norte.

2. El pasadizo de las bodegas: llama dos veces al tonel como te ha dicho Trimus, baja, norte, di a Petrus «toma moneda» (está en la sala de trofeos que está entre las dos escaleras, bajo la lengua del Chamouis) y dile que abra la puerta. Antes de entrar, coge la cruz.

3. Al mayordomo no le toquéis la pelota, no sirve para nada.

4. La cadena, como ya dijimos el número anterior, puede servirte para llevarla arrastrando en plan masoca, o para tirar de un imaginario water, es decir, para nada.

5. El cascanueces es en realidad un cascadietes.

6. El papiro tiene la fórmula deshechizadora. Se coge con «sacar papiro de dentro del libro de conjuros» (ejemplo de injugabilidad) y se lee quemándolo con el candela-bro.

7. Claves. Este horroroso esperpento matusaleniano se niega a darlas. Hay que ganárselas.

8. Cofre y botella son los usuales despistes para complicar las cosas.

9. Cuchara es para remover la asquerosa pócima que has de beber.

10. El pasadizo del primer

piso: examina detrás de los libros, mueve palanca, oeste, mueve cuerno (del alce).

En cuanto a las Preguntas Personales:

¿Destripar El Escualido un juego? ¡Vaya pérdida! En los Cárpatos hacemos morcillas con las tripas. Y es que no tenemos ni electricidad y ya es bien complicado el poder visionar la aventura.

El proceso es: los Genomos y los Buanaminos mastican las cintas de programas hasta reducirlas a pulpa infecta para alimentar al Basilisco.

Mientras tanto, el Ave Roc y el Fénix estiran y hacen una pantalla con fina piel de vampiresca ala. El triste y maltrecho Igor la ilumina por detrás con una vela obtenida con la cera de los oídos del dragón Smaug.

Y sobre este improvisado escenario logramos, a fuerza de cabrearlo, que el Basilisco proyecte, con su potente mirada, las imágenes de la cinta deglutida.

Todo es coreado y repetido con babeantes alaridos por el idiotstupidbécil del Yiepp mientras salta convulsivamente por todo el castillo tratando de evitar, entre grandes risotadas hebefrénicas, los proyectiles defecatorios que le deyecciona Smaug (quien lo odia a muerte y no le culpo).

Así, a veces, logramos terminar alguna aventura.

En cuanto a lo de la princesa Hebilla de Calatayud, haberla hayla, escultural eslo y encerrada estálo.

Y ya que lo deseáis, partid raudo, porque últimamente le ha dado por suspirar «On-de tás Pepillo mío», mientras roe con nostalgia la última falange de su anterior conquistador.

¡Apresuráos, pues! o tendrá que echarle algún otro maduro Buanamino.

Andrés R. SAMUDIO MONRO



AVENTUREROS ORIGINALES

Hoy el rancio esperpento transilvánico da unos últimos toques Furfucianos y Abracadabrereros y se dedica a iniciarnos en los misterios de la Aventura Original.

Furfuclo. Llegan más preguntas sobre esta mini-aventura, que se distribuyó con el n.º 189 de Microhobby y que consideramos muy apta para iniciarse en este bello deporte.

Aunque hay que reconocer que los pesados de AD se pasaron un rato con sus estúpidas preguntitas publicitarias. **D. Eduardo Villalobos**, de Valladolid, nos pregunta: ¿Dónde está la cápsula? ¿Dónde puedo encontrar una Burudanga? ¿Es eso lo que comen los Furfucios?

D. Iván Lozano de Diego, y de Madrid, envía «un par de preguntas» (que en realidad son tres) entre las cuales está ¿cómo se sale de la nave sin que se me «manduquen» los joysticosos?

Pos bien: la cápsula está al final del juego y a ella te llevará el Furfucius Cabalgantis.

Intentar alimentar a Furfu con un Burudanga puede causar un cataclismo galáctico. No, no es eso lo que comen, es algo peor: ¡Merdurcia!

Los joysticosos te manducan porque no has puesto sobre tu traje líquido anti-

manducador, o sea, que te paseas por ahí provocando al personal manduquero, por lo cual te tienes muy merecida la horrible manducación.

ABRACADABRA. Ante todo pediros carpatianas disculpas porque muchos en esta aventura se han tenido que apañar solitos y tenían ya resueltas las cosas antes de ver publicadas sus preguntas.

Ya conocéis el problema de la relatividad del tiempo y de los tres o cuatro meses de demora de las respuestas: para mí un soplo y para vosotros larga espera.

Pero el que espera al Archivero, no desespera, lo que no significa que regalemos peras, sino que estamos trabajando fuertemente en que las soluciones os lleguen más presto.

Pero no todo me lo tenéis que agradecer a mí (aunque me dáis la paliza un montón y resulta que me descuerno un pelín por vosotros) sino también a una cierta hada, en vez de madrina, madrileña, (aunque en realidad es de Salamanca), que hace lo imposible para que estas misivas vuelen raudas a su destino, y luego me da una lata increíble para obtener a tiempo las respuestas.

Me refiero (y pido desde este desolado castillo un aplauso para ella), a **Dña Carmiña Santamaría** de la redacción de Microhobby.

D. Iván Lozano de Diego y **D. Luis Navalpotro Herrero**

atacan de nuevo, pero veo que casi todas sus preguntas han sido resueltas ya en números anteriores.

D. Alvaro Rodríguez Muñoz, de Cádiz, sólo me hace diecinueve preguntas sobre la primera parte. Casi todas, excepto las dos que exponemos, han sido contestadas.

1. ¿Y para qué diablos quiere subirle la visera a la pobre armadura?

2. *Socarrimus Limoni* en latín Bleciano quiere decir que hay que quemarlo para que aparezca el mensaje, porque supuestamente está escrito con zumo de limón.

D. Javier Camacho, de Madrid, pide que le «destriemos el Abracadabra».

Lo de las tripas ya lo comentamos en el anterior número. De todos modos creo que con las tres tandas de soluciones que hemos dado para esta aventura, la primera parte está ya bastante despatarrada.

Por su parte **D. José Antonio Gómez Gallardo**, de Quart de Poblet, Valencia, ha conseguido resolver, como él dice, «solito» la primera parte y se congratula con ello. Pero me pide que «malgaste mi precioso tiempo en su insignificante persona» y le ayude en la segunda.

Como **D. Amalio Gil Roca**, de Castellón, **D. Manuel Ruiz García** de León y **D. Carlos Galán Angulo**, de Lugo, también están teniendo varios problemas en esa misma parte, damos un breve resu-

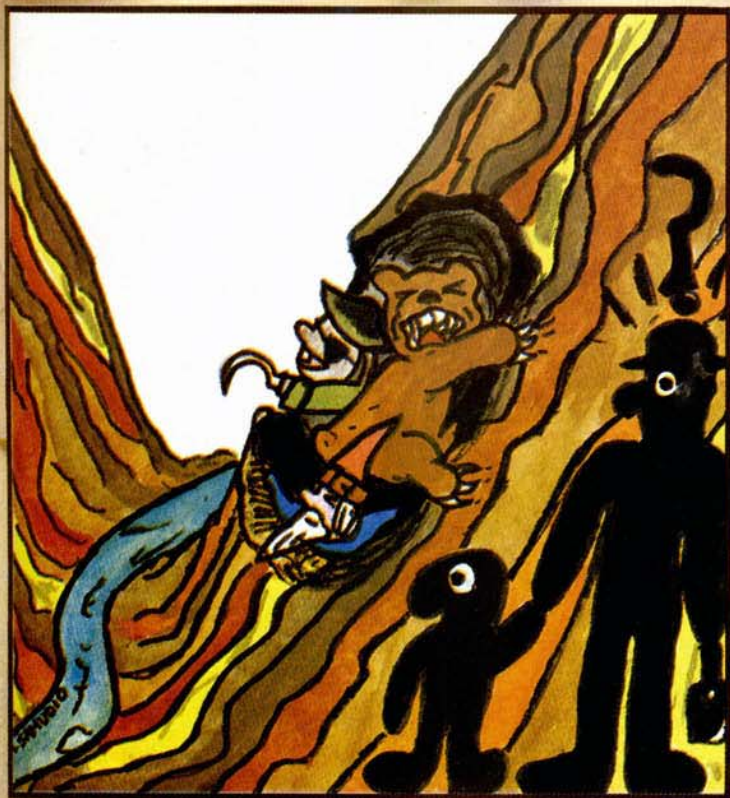
men de ella que nos llegó de la mano de **D. Juan Alonso** y **Carlos Gustavo Expósito Escribá**, de Sagunto, Valencia.

Se quejan los hermanos que esta segunda parte es muy sencilla y les ha decepcionado muchísimo respecto a su predecesora, y terminan diciendo «en conclusión: la segunda parte nos ha parecido mucho más mala que la primera y no entendemos para qué hay que cambiar todo el montón de objetos que aparecen, si con coger la ardilla y seguir los pasos que te remitimos, basta».

—Hay que andar en el bosque hasta ver la ardilla y matarla con una piedra. Dar la ardilla a Fuchs el cazador, quien nos dará el halcón. Por el halcón, Fidel el tendero, con mucha emoción nos dará un bastón. El cegato, nos cambia el gayato por un fósil barato. Coge con cuidado el cardo del norte del bosque. Pincha con él al caballo, quien cabreado abrirá a coques una puerta en la pared. Muy lógico. En esta nueva localidad hay un pozo. De nuevo Fidel entra en acción, y nos cambia el fósil por una cuerda. Ata la cuerda y baja al pozo. Besa a la cochina rana y tendrás a Violeta y un versito de D. Egroj.

AVENTURA ORIGINAL. Empiezan a llegar preguntas sobre esta aventura.

Parte 1. La Búsqueda. **D. Miguel Franco Clurana**, de Molins de Rei, Barcelona y **D.**



Juan Costa, de Pedraguer, Valencia, inquierien: ¿cómo se coge la llave del árbol? ¿Se puede entrar en la espiral?

Se coge haciendo efectuar movimientos oscilatorios y pendulares a la pobre rama.

A la espiral no se puede entrar, se puso allí como recuerdo y saludo a Pete Austin y su casa inglesa de aventuras *Level 9*. Cuando ellos hicieron su versión, pusieron toda la parte final dentro de la espiral.

D. José Rios, cuya carta me ha llegado sin sobre (¿e onde ere?) se ha hecho un lío con el pequeño laberinto.

Son sólo tres localidades, dos arriba, que llamaremos Izquierda y Derecha, y una inferior, que en un alarde de agudeza mental llamaremos Inferior.

Desde la Colina vas a la Derecha. La Izquierda es un «cul de sac» y la Inferior te puede llevar al Picnic o al Pie del árbol.

D. Francisco Javier Zambonino Vázquez, de Sevilla, lleva a Elfito a su casa, pero no puede entrar en ella, y pregunta ¿dónde están las llaves? matarile ríe ló. Están en lo alto de un arbolito, en una tierna ramita.

¿Para qué sirve la mone-da? En la 2.ª parte existe un máquina expendedora.

D. Luis Giménez Abad, de Móstoles, Madrid, dice

«atención, preguntas»:

1. ¿Cómo me puedo hacer amigo del enano y que venga conmigo?

2. ¿Cómo puedo abrir el candado de la reja metálica?

3. ¿Hay más objetos?

1. Don Enano es un pobre hombre que ya tiene bastante con aguantar a los aventureros que pasan por el valle. Ya has hecho lo que debías, déjale en paz.

2. Por lo que me dices, sí que sabes cómo hacerlo.

3. Hay uno más, pero antes has de abrir la puerta.

Envía **D. José Luis** un cariñoso saludo para el Yiepp y otro para Smaug.

Por favor no le déis más coba al maldito engendro yieppano, que cada día está más inaguantable. Ahora intenta crear una nueva raza de monstruitos mutantes mediante el cruce de mi más bello Morlock con la tímida Quimera; cosa a la que ambos se oponen con todas sus fuerzas, a pesar de la horrosa danza espasmódica que les baila para animarlos.

Smaug dice que vale, que gracias. Y promete incinerar al Yiepp lo antes posible.

Parte 2. El Encuentro. Dña. Mónica Ginell Lorente, de Barcelona, (ya era hora, otra aventurera) tiene problemas en la sala del Gran Trono y dice que ya está harta de los muerdos de serpiente. Pide la audaz una manera de qui-

tarle el veneno o de matarla. La serpiente ni se mata ni se desvenena. Es muy feroz para eso y sólo le teme a cierto volátil.

D. Anónimo, de Campello, pide ayuda para matar a Maluva y para coger el pájaro. **Don Gabriel Ruiz**, de Madrid, también

Maluva tiene eso... muy mala uva. Además no es uno, es producto de un parto múltiple. Hay que quitarles el hacha cada vez que aparezca uno de ellos hasta acabar con todos. Si te quedas sin hacha, fiambre eres.

El pajarito le teme a algo mágico que llevas contigo y que lo puede convertir en bestia feroz.

D. Daniel Alvarez, de Oviedo, pregunta si es indispensable pasar por la Sala del Trono, porque la serpiente siempre le mata. Indispensable, le que se dice indispensable no hay nada, pero si facilitará mucho las cosas (ver respuesta a Dña. Mónica).

¿Tiene el Dragón algún objeto importante? Pues no creo, lo que pasa es que está empollando cierto tapiz y además te impide acceder a sitios importantes.

Por cierto ¿cómo habrá llegado al Dragón sin pasar por la Sala del Trono? Hay que dar una enorme vuelta. ¿Cómo se coge el pájaro? (ver contestación a **D. Anónimo**).

¿Hay alguna manera de pasar el puente sin perder un tesoro? Habría hayla. Mejor dicho, has de dar un tesoro que sea recuperable.

El aceite sirve para aceitar. La tortilla para ganarte un amigo impresionante. El hueso para roerlo y ladrar haciendo el perro por toda la cueva. El hacha para matar a su dueño. Para librarte del plrta encuentra su escondrijo. Para eliminar a Maluva (ver **D. Anónimo**). La concha se abre con algo que perteneció a un dios marino. ¡¡¡Basta!!!

D. Antonio Giménez Gallardo, de Quart de Poblet, Valencia, escribe sus problemas en esta aventura.

Sus preguntas:

1. ¿Cómo se vence al dichoso Troll en su primera aparición? No se le vence, se le compra, pero se le engaña.

2. ¿Cómo se puede cruzar la puerta del Gigante? La puerta está muy vieja y oxidada, hay que lubricarla.

3. ¿Cómo se pasa por el pasadizo de la Alcoba de los

Reyes? Dejándolo todo. Te encontrarás muchas sorpresas. Es una de las partes que más ingenio exigen.

Según Hebilla de Calatayud, te faltan los siguientes tesoros: Cadena, Tridente, Perla y Pirámide.

D. José Luis Giménez Abad, de Móstoles, en su segunda carta dice «*Oh anciano, pozo de sabiduría, aclárame las siguientes dudas*»:

1. Sé dos palabras mágicas \$%\$& y \$%&*(*, ¿hay más? Tí, dos más. Son para facilitarte la vida.

2. ¿Cómo se abre la almeja? Con algo que pertenció al dios del mar.

3. Hebilla dice que te faltan los siguientes tesoros: Tridente, Perla, Pepita, Cadena, Huevo, Especies y Joya.

4. El depósito de aceite sirve como depósito, has de llevar algo para coger un poco.

5. Peposo sirve para asustar.

6. En lo de las pilas prueba a meterlas en la máquina, no sea que vuelvas a meterlas en la linterna.

7. La plantita es muy débil y no sirve para nada, cuidala con cariño y verás para qué sirve.

8. La dirección de AD es la siguiente: Apartado 61, 46920 MISLATA (Valencia), (y no pidas el DAAD que te clavarán, pide el PAW).

En otra carta, la tercera de **D. José Luis** pregunta:

9. ¿Cómo apartar las nieblas? La brisa mueve las nubes, aquí no hay brisa.

10. Sabrás quien es el tipojo del abismo cuando llegues a una habitación que hay...

11. No hay forma de pasar sin pagar peaje a Troll, pero puedes engañarle con un objeto recuperable.

12. Al final del pasadizo que baja de las Paredes Calientes se encuentra Peposo.

13. «Última y más importante: estoy del Enano hasta las narices». Yo también.

Y, dichas estas palabras, fuese.

Andrés Samudio



¡Olé! ¡La aventura española empieza a ocupar un lugar importante entre los aficionados! El carcomido momio nos ofrece hoy, desde los cárpats y en directo, una verdadera juerga de aventuras españolas.



JUERGA DE AVENTURAS ESPAÑOLAS

La noticia es que el género está creciendo vigoroso y sano, cada vez hay más jugadores que van decidiéndose a probarlo, (¡jié, jié, comprobarán que el gusanillo es imparable).

Ahora son más escasas, aunque siempre bienvenidas, las preguntas sobre juegos anglosajones. Cada vez sufrimos menos las quejas de que no entienden, debido al idioma, el objetivo ni los problemas.

La petición es que necesitamos urgentemente más escritores que se decidan a participar. Hay que ofrecer a ese público ávido de aventurarse cientos de mundos donde explayarse.

Pero empecemos a analizar ya estas creaciones españolas, siempre con la inevitable ayuda del apestoso Yiepp (máximo especialista en el tema) y su novia Hebi-la de Calatayud.

MEGACORP

D. Raúl Moreno Alonso, de Sevilla. Pregunta: ¿qué hay en

los contenedores?. Los contenedores de la bodega se deben abrir para encontrar en ellos algo muy importante para tu salud.

¿Qué hay que hacer para coger la canoa?. La canoa no se coge, se empuja y entonces (y sólo si has hecho antes una buena acción) aparecerá un nativo fortachón y te ayudará.

¿Qué hay que hacer en la aldea?. Debes ayudar al moribundo viejo.

D. Ricardo Montero Vieito, de Vigo, quiere saber cómo ayudar al viejo enfermo y cómo pasar del río a la ciudad. Al viejo has de curarlo y el río lo pasas en la canoa.

Luego pregunta por la clave de acceso: ¡silencio!. Cae un trueno, el castillo se estremece, el archivero coge un cabreo mayúsculo y el Yiepp es presa de frenéticos espasmos al oír la insolencia.

D. Juan A. Martín, Martín, de Arenas de San Pedro, Avila, también tiene problemas con la canoa; a pesar de sus intentos por cogerla se da cuenta de que está firmemente sujeta. Ya lo sabes: cura al viejo y empuja, no cojas.

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

D. Oscar Gascón Arjol, de

Zaragoza, tras escapar del planetotido, entrar en la estrella pringosa y eliminar a Darth Water, se encuentra un guante-robot que lo muele a palos y pateas por todo el lugar. Desea el aporreado eliminar a tan anticipado enemigo y se queja de que no sabe el motivo de la acción.

El motivo, Don Oscar, es que sois muy agresivo. El robot no te hace nada si no te metes con él; pero vas en plan chulo y así te pasa.

Eliminar al robot no es necesario para acabar el juego. Pero si, por aquello del pun-donor, te lo quieres cargar, debes *pelear, golpear* y otro *golpear robot*. Obtendrás algunos puntos extra.

Ya en plan gastronómico quiere saber para qué sirve la hamburguesa que tan sabiamente Obi le aconseja no comer. Para obtener la hamburguesa hay que comprarla con Créditos. Luego seguir el consejo de Obi y guardar tan romántico manjar para dárselo a la princesa.

Lo anterior tampoco es necesario para terminar la aventura, sino para aumentar la puntuación.

D. Eduardo Villalobos, de Valladolid, tiene problemas con los soldados del hangar. Los mata y vuelven a salir, los remata y contramata has-

ta que al final lo matan a él. ¿Qué hago?, pregunta deses-perado.

Lo que siempre os aconsejamos: no ser agresivos. Hay que esconderse en la bodega antes de que los soldados suban a la nave, esperar tranquilamente a que los soldados suban y luego esperar tranquilamente a que se vayan.

Ricardo Oyón Rodríguez, de Burlada, Navarra, me ruega no tratarle de don, pues ya se siente viejo con 16 años (hijo mío, a esa edad yo era ya muy viejo y desdentado), confiesa que termina las dos cargas del juego, pero en ninguna logra el ansiado 100%.

Excelentísimo señor: como hemos visto con el ejemplo del robot y de la hamburguesa, esta aventura tiene un montón de problemas que no son necesarios para acabarla, sino para obtener puntuación. También puedes aumentarla cogiendo la pistola y cargándola con la munición. Vuestro problema gastronómico ya quedó resuelto más arriba.

En cuanto a lo de dar o no dar el cubo a Cris, pasa exactamente lo mismo: no es necesario, pero eleva la puntuación.

En cuanto a un punto que

se encuentra al oeste del ascensor, no tengo ni idea para qué sirve. A lo mejor, al cogerlo, la puntuación aumenta en un punto. De todos modos, dejo la pregunta en el aire por si algún avisado lector nos hecha una mano.

D. Juan Manuel Martín Castillo, de Foz, Lugo, quiere saber qué hacer en la pantalla del ojo. Al ojo biónico hay que cargárselo con *Dispara ojo* y cuando empiecen a salir los soldados dispararles también a ellos.

DON QUIJOTE

D. Oscar Gascón Arjol, hace doblete hoy. Después de autoaplaudirse y autovito-rearse por haber salido de la casa, se dedica a buscar desafortunadamente la lanza por todo el juego, y me pide una pista sobre su paradero.

La lanza se encuentra en dos sitios: la carátula y la pantalla de presentación. ¿Cómo habéis podido caer en semejante falacia después de haber ejecutado tan gloriosa fazaña?

Se mete luego **D. Oscar** en leoninas cuevas y, tras dormir a la fiera bestia, me mira fijamente y pregunta: ¿qué demonios puedo hacer allí?. La cueva es uno de los lugares más importantes de la aventura. En ella debéis ser primero minero y luego cocinero.

D. Francisco Javier Salguero Castaño, de Sevilla, pregunta dónde están el tablón, la vela y el martillo. El tablón lo hallarás examinando la escalera. La vela examinando un candelabro de la posada norte. El martillo donde siempre suelen estar los martillos: en la cama.

¿Qué personajes hay en la primera parte?. Musshoss: un feroz ratón, una comestible gallina y un estúpido posadero.

Cuando salgo de la casa tecleo: 2E y 3N y me encuentro con una puerta, ¿cómo se abre?. Uno no va por ahí abriendo puertas ajenas, generalmente se suele llamar a ellas.

D. Daniel Castrillón Otero, del Ferrol, La Coruña, quiere saber para qué sirven el clavo, la bacía y la pala.

Con el clavo podéis hacer lo que queráis, desde perforaros el cerebro hasta limpiaros los dientes, pero no es de ninguna utilidad en la aventura. La bacía sirve para que un posadero os reconozca como caballero. La pa-

la para lo que sirven la mayoría de las palas: cavar.

En la cueva ¿hay algo que utilizar?, y si es así, ¿cómo se coge?. En la cueva hay una cosa de mucha utilidad y muchas otras cosas que debéis llevar vos, pero no hay nada para coger; hay que meneallo.

¿Cómo se entra en el molino?. Con mucho cuidado.

El aceite está en la bodega; la sal en el molino y el caldero un metro bajo el suelo de la cueva.

¿Con qué remuevo el bál-samo?. Extraña pregunta si no sabéis dónde está el caldero ni parte de los ingredientes. Utilizad una ramita de naranjo.

Ricardo Oyón Rodríguez (doblete), tiene un tremendo problema en este juego. Le resulta imposible coger el tablón cuando ya se ha armado caballero. Pero no para ahí la cosa, sino que le ocurre lo mismo con otros objetos. La verdad es que no lo entendemos. Debe de tratarse de un error de vuestra copia.

CARVALHO

D. Oscar Gascón Arjol, hace triplete cuando demuestra su curiosidad porque el programa se cuelga al pedirle al taxista que le lleve a la comisaría. Efectivamente se trata de un garrafal fallo del equipo que más recientemente ha hecho «Que rulen los petas». Pero un fallo lo tiene cualquiera...

Las palabras extrañas que comentarios pertenecen al GAC, programa que ellos usaron para «Los pájaros de Bangkok».

D. Ricardo Montero Vieito, se apunta otro doble cuando pregunta: ¿qué hacer para llegar al monasterio?. Subir al taxi y decir: Ir a Tan krabuk.

¿Dónde y cómo se entra en el tren?. Por supuesto, en la estación de trenes, y con el pasaporte falso que obtendrás en el almacén al llevar la tela del monje.

¿Para qué sirven: la pistola, la raya, la comisaría, la embajada y la linterna? Para disparar, para esnifar, para encontrar a Charoen, para re-

cibir el mensaje de la secretaria y para iluminar el escondite del callejón.

D. Sergio de la Riba, de Zaragoza, se queja de que dos monjes le impiden la entrada al templo de Tan Krabuk y pregunta qué se ha de poner. Todo lo contrario **D. Sergio**, lo que hay que quitarse son... los zapatos.

AVENTURA ORIGINAL

Son tantas las preguntas que hoy sólo responderemos a las de la primera parte.

D. Alfredo José Varas Palacios, de Galdakano, Vizcaya, está perdido en el bosque y vuelve siempre a la localidad donde encontró las llaves. Pregunta desesperado: ¿cómo puedo salir de semejante encierro?.

Es alucinante comprobar cuantos audaces están atascados en ese minilaberinto (sólo tres localidades) y es por no seguir la regla de dejar objetos y hacer un mapa de la zona. Ya sé que es engorroso, pero ningún aventurero que se precie puede llantarse si no domina sencilla técnica. El laberinto puede gustar o no gustar, pero hay que saber vencerlo cuando aparezca.

¿Cómo llegar a la figura translúcida?. Supongo que os referís a cómo contactar con ella, porque es evidente que ya habéis llegado. Usad algo que os ilumine mejor.

D. Sergio Beato Sanchez, de Móstoles, envía saludos al Yiepp (agudos ruidos de entrecuchar de espásticos huesos, tresbalón y caída tonta) y pregunta sobre la llave, la moneda, la botella y la espiral.

En el anterior número os dimos todas las respuestas, excepto la botella, que sirve para acarrear preciosos líquidos en la segunda parte.

D. Manuel Luis García Segura, de Sevilla, tiene exactamente los mismos problemas que **D. Sergio** más el de el bosque. Daos por contestado.

D. Alfredo Díaz García, de Madrid, pregunta cómo le puede ayudar Elfito. Es un personaje que recuerda mucho a E.T. y sin el cual no puedes acabar esa parte.

Además es muy agradecido.

El enano ladrón del picnic es sólo un pobre chorizo que se roba todo lo que dejes en esa localidad; pero no te quejes, porque hay un cartel donde se avisa.

Don Enano está para darte un objeto, para suicidarse si le desesperas con tus andanzas y para trabarse en combate si lo irritas.

Don José Luis Serrano Martín, de Málaga, tiene los consabidos problemas de la llave (¿tan difícil es mover una rama?), de la espiral (es una opción para una segunda aventura) y además le parece poco la ayuda que le da Elfito. No seas mal agradecido.

D. Roberto Graf García, de Barcelona, se confiesa gran aventurero, pero tiene grandes problemas de insomnio y nos pide que le ayudemos. ¡Sea!.

Pregunta un montón de cosas sobre la vida privada de don Enano. Bien, ya explicamos que don Enano es un pobre frustrado que quiere ser más alto; si le ayudas te lo agradece y si le cabreas se suicida o te ataca. Pregúntale qué quiere, qué le pasa...

¿Cuándo y cómo puedo usar las botas y la pila eléctrica?. Precisamente ambas tienen mucho que ver con tu amigo enano. Si has examinado la botas verás que no son para ti.

¿Qué es el objeto translúcido?. ¡Mira que llamar objeto al pobre Elfito!.

¿De dónde procede el llanto? De Elfito, tu objeto translúcido.

¿Cuál es el código de la segunda parte?. ¡Cielos! Noooooo. Nunca podré entender ese afán de pasar a la segunda parte sin haber resuelto la anterior. ¿Cuál es el objeto?, ¿dónde está el orgullo?. Es como colarse de rondón donde uno todavía no se lo merece. Es terrible, en mis viejos tiempos... (corte del editor).

Andrés R. Samudio Monro





Hoy, Hebilla de Calatayud, recuperada ya de su último hartazgo de aventurero ligón, coge la bandera y nos guía por las que esperamos sean las últimas dudas del Firfurcio y una pequeña parte de la avalancha que se nos ha caído encima de Originales.

FIRFURCIO Y ORIGINAL

El Agonizante estaba muy cansado. Sus legañosos bizcojos no daban para más. Se gestaba una crisis para los aventureros españoles. El pulgoso Yiepp se reía convulsivamente y el dragón Smaug pasaba de todo mientras volaba languidamente impulsado sólo por el efecto propulsor de sus cada vez más fétidos gases.

La maquinaria estaba parada y reinaba el caos. Las cartas se amontonaban sin esperanza de respuesta. Pero desde donde menos se esperaba surgió la ayuda.

Había desde hace mucho una princesa encerrada en las mazmorras. Era codiciada por muchos aventureros, pero la cosa era bastante difícil por su manía de comerse a sus pretendientes.

Se sabía que en todo el reino hispánico ardientes valientes preparaban el asalto final. Pero mientras esto sucedía, la joven había pasado, quisiera o no, eones oyendo los miles de consejos y conversaciones entre el infecto y el momio.

Libre por fin, se integró al grupo y, ante la inutilidad del pobre superanciano y el pitoreo halitósico del mucogelatinoso engendro del Yiepp, empezó a desgarrar lentamente sus sabias respuestas.

EL FIRFURCIO. D. Carlos Álvarez Díaz, de Madrid, quiere saber qué es lo que hay que hacer para pasar al Firfurcio cuando dicen «A uan ba buluba balan...» BAMBU, ¡joer, que hay que dárselo todo masticado! ¿Hay que darle de comer al Firfurcio? Sí. ¿Qué come? (aparte de comerme a mí) Merdurcia, sustancia mucosa y bastante cochina. ¿Hay que montarlo? Sí. ¿Para qué sirve la maleta? Para «sacar» cosas muy útiles.

D. Daniel Castrillón Otero, del Ferrol, La Coruña. También tiene problemas con el estribillo de marras, y quiere saber concretamente qué tiene que poner y cómo para que el Firfurcio le entienda.

Vamos a aclarar de una vez por todas éste problema. Si lográis evitar la irritación y el nerviosismo causado por el anuncio pertinaz que puso Lolo el Miliciano como propaganda de los de A.D., debéis decirle al bicho BAMBU, darle la Merdurcia para comer, subiros encima y decir «arre» para que se mueva y cuando desfallezca, realimentarlo con el cochino manjar.

D. Pere Lluís Mussons, de Barcelona, pregunta: ¿Qué



hay que hacer para abrir la puerta Norte de la astronave? La puerta Norte ha quedado totalmente averiada y es imposible abrirla. Además, Hebilla os anuncia que os conduciría a la pila atómica donde moriríais presa de horribles quemaduras. ¿Y después de alimentar al animalito? Cabalgad caballero, cabalgad.

D. Anónimo Lector, de Hospitalet de Llobregat, Barcelona, aparte de preocuparse por las miles de arrugas que surcan la realmente bella cara archivera, pregunta si le podría dar todos los pasos para salir de la nave y entrar en la cápsula A.D.

Pasos no hay, lo que hay son tecteos, pero si insistís, allá vá: Un pasito para adelante, dos pasitos para atrás y poco a poco a la cápsula llegarás. (Siempre que vayas montado en un Firfurcio, por supuesto).

D. Juan M. Iglesias Beltrán, de Mairena del Aljarafe, Sevilla. (Gracias por lo de malvado), tiene el mismo problema que los demás: No le funciona cuando responde BAMBU, pregunta si es la palabra correcta, ya que el firfurcio le contesta que no le entendiéndolo, dando paso a mendárselo.

Leed más arriba querido amigo (Oshee, ¿me resca-

tas?)

D. Javier Valverde Balles-ter, de Madrid. Mismo problem que arriba, pero además: ¿Cómo cojo la caja amarilla? La caja amarilla no se coge, pesa un montón y es bastante radioactiva.

Pasemos ahora a abrirnos paso entre las toneladas de papel (buen uso le daremos con las diarreas crónicas de Smaug y el Yiepp) que nos llegan sobre la **AVENTURA ORIGINAL**.

D. Javier Pérez Gusano, de Madrid. Nos sorprende con las siguientes preguntas: ¿Cómo se puede abrir la almeja? Ya contestado en el no. 193. ¿Quién es Neptuno? Es es dios del mar, fruto de los amores entre Saturno y la Cibeles y dueño de lo que necesitas para poder abrir la almeja. ¿Cómo se sale por el Este en la alcoba de los reyes, hacia dónde está la luz verde? Dejándolo todo. ¿El pasadizo inclinado dónde concluye y para qué sirve? Concluye donde se termina y sirve como recolector de perlas. ¿Para qué sirve el espejo? Para averiguar quien te saludaba desde el otro lado del mirador.

D. Juan Manuel Martín Castillo, de Foz, Lugo. ¿Para qué sirve la jaula? Pues, para lo mismo que todas las jaulas, para guardar animalillos.

¿Dónde está la guarida del Pirata? La guarida del pirata se encuentra cruzando el puente de cristal hacia el Sur, y sorteando luego un sencillo laberinto. ¿Cómo se mata al Troll del puente? Aunque seas un trolicida en potencia, hoy te aguantas. Chulangas fue campeón de lucha en trolilando y no te queda más remedio que sobornarlo y engañarlo. ¿Qué hay que hacer con el pajarito? My friend, agarra siempre bien el pajarito. ¿Dónde están los PSI's en la segunda parte? Se respetó mucho la idea original y en ella no había más personajes que el Oso, el Pirata, el dragón y Maluva. Todos cumplen su papel a la perfección y no había necesidad de utilizar la ya escasa memoria para dotarlos de cualidades no necesarias para acabar el juego.

¿Cómo se pasa por la puerta en la sala de los reyes? Pajareando la serpiente. ¿Hay una orden especial para poder coger todos los

tesoros? Catorce tesoros a la vez son muchos tesoros, incluso para un aventurero tan forzado como tú. Llévalos a un recolector. ¿Qué hay que hacer con la sombra que te imita? Ir a la habitación del espejo y averiguar quién es. Para qué sirven: la almohada, el canto y el huevo. La almohada sirve para que no se rompa un tesoro muy delicado, el canto para jugar a las canicas y el huevo del cuento tiene unas mágicas facultades.

D. Alfonso Dou Oblanca, de Xixon, Asturias. ¿Cómo se pasa al Troll del puente, sin tener que darle un tesoro? Ya lo dice él mismo, sin tesoro no hay paso. ¿Cómo se hace para atravesar el pasaje de la alcoba de los reyes con, al menos, un objeto o tesoro? Atravesar, lo que se dice atravesar, no hay forma. Pero con un poco de magia quizá lo logres. ¿Cómo se mata al dragón? Creo que es muy cobarde y no hay forma de alcanzarlo. ¿Cómo se puede coger el espejo? El espejo está colgado muy alto, siendo inaccesible. ¿Para qué sirve la planta que crece en el foso? Si es ya lo suficientemente firme, para trepar por ella. ¿Para qué sirve el aceite? Para aceitar cerraduras oxidadas. ¿Hay algún modo de evitar al temible pirata? Si, encontrando su guarida. ¿Cómo se puede abrir la almeja? Con un objeto de tres dientes.

D. Francisco Javier Zambonino Vázquez, de Sevilla. Pregunta: ¿Qué puedo hacer para evitar que el enano Maluva me liquide? No tienes más remedio que luchar con sus mismas armas, y que las ninfas del bosque te protejan. (espero que ahora no os paséis horas buscando las ninfas, es un decir). ¿Cómo recupero los tesoros que me roba el pirata y doy al troll? Para recuperar los tesoros robados tienes que localizar la guarida del cleptómano. En cuanto al troll, dale el único recuperable. Lo reconocerás porque al decir cierta palabra, le entran tembleques.

D. Daniel Terán González, de Briviesca, Burgos. ¿Para qué sirven: el canto, el hueso y la varita? El canto ya está contestado más arriba, el hueso para alimentar al dragón y la varita para trucos de magia. ¿Cómo se puede pasar al Este en la alcoba de los reyes? Ya contestado.

D. Daniel López Sotelo, de Bilbao. ¿Cómo se coge el pajarito? Dejando todos los objetos que puedan llegar a asustarle. ¿Cómo hacer para que la serpiente no me mate? Provocando el ataque de un ave.

D. Juan Caro Fernández, de La Campana, Sevilla. ¿Cómo conseguir el último tesoro que me falta? Encontrando la escondida guarida del pirata. ¿Para qué sirve el hueso y el canto? ¡Y dale!

D. Joaquín Ruiz, de Bilbao. ¿Para qué sirven: el canto, la jaula, la tortilla, la almohada, el aceite, el hueso y la moneda? La tortilla para alimentar a un ser muy grandote, y la moneda para recargar baterías. Lo demás ya lo sabéis. ¿Cómo se pasa el laberinto al Norte del puente? Entrada: N-S-E-O-Bajar. Salida: Arriba-S-E-N-Bajar-S. ¿Qué es la nota del cuarto del gigante y cómo se entra a la otra habitación? La nota es una palabra mágica, y a la otra habitación se entra lubricando la puerta. ¿Además del huevo... qué tesoros hay? ¿Cómo se caza al pajarito? Con la puñetera jaulita.

D. Moises David Rimadulla Fidez, de La Coruña. ¿Cómo se evita la serpiente del trono? Ya contestado. ¿Cómo se cura la mordedura? Muriéndote sanarás de todos tus males. ¿Cómo se usa la varita? Exactamente lo mismo que los directores de orquesta. ¿Cómo se captura al pajarito? Con la maravillosa jaulita. ¿Cómo se llega a la guarida del pirata? Sorteando el laberinto al Sur de la localidad Oeste de las nieblas. ¿Para qué sirven: la llave, la botella, la tortilla, la moneda, el canto y la varita? La llave sirve para rescatar a Peposo y para abrir la acedada puerta de la habitación del gigante. ¿Cuál de las claves es mejor? Timacus te deja con todos los objetos listos para usar.

D. José Luis Gutierrez Lomas, de Palma de Mallorca. ¿Cómo puedo pasar por la localidad del trono sin que la serpiente me muerda y mate? Requetecontestado. ¿Dónde debo dejar lo que recoja? En el recolector.

D. Pablo de la Flor San Vicente, de Madrid. ¿Qué hay que hacer con el oso? Llevarlo de la cadena hasta que vea a Chulangas. Tus otras preguntas ya están contestadas.

D. José Miguel Varet Torres, de Melilla, tiene a estas alturas todas sus preguntas contestadas.

D. Enrique Villafranca Sánchez, de Madrid. ¿Dónde están los tesoros que me faltan? El garfio en la guardida del pirata y la pirámide en la habitación Negra. ¿Cómo se pasa por pasaje a la alcoba de los reyes? Dejándolo todo. ¿Hay alguna forma de volver a coger a Peposo después de haberlo soltado? Peposo se fuga con su Peposa y no hay forma de que vuelva. ¿Elfito no sale en la segunda parte? Al final de todo el lio te dará un importante mensaje. ¿Sirve para algo el hacha del gigante? Sirve de mucho para el gigante, pero con tus normales fuerzas no puedes ni moverla.

D. Carlos Alberto Pau Bermúdez, de Cambra, La Coruña. Pregunta ¿qué tesoro me falta? La cadena de plata, (que no del W.C.) ¿dónde está? Colgada al cuello de alguien muy fuertote. ¿Está tras el puente del troll? Ti. ¿Qué hay que hacer para que te deje pasar? Ya contestado. ¿Se puede nadar en alguna de las lagunas sin ahogarse? Aunque decís que sois un gran nadador, estas aguas subterráneas son muy ligeras y no permiten tal deporte.

D. Francisco Javier Baez Sánchez, de Madrid. Tiene ya sus dos preguntas contestadas.

A D. Julian Molina Sánchez, de Madrid, sólo resta decirle que use la almohada. Y a la almohada fuese también la agotada doncella.

Andrés y Hebilla 1989
Andrés R. Samudio
Monro 1989



AVENTUREANDO COMO JABATOS

Nochevieja en Transilvania. Frio espantoso. En algunos de los inaccesibles castillos carpatianos se escuchaba la gimoteante y vampíresca música con la que los seres de las tinieblas celebraban la llegada de un nuevo período para ejercer sus tenebrosos poderes.

Pero en un castillo, el más alto y el más feo, había una ventanita iluminada suavemente. Hagamos ahora un imaginario zoom y acerquémonos a aquella dulce luzcita. Contemplemos através

Solo está despierta una hermosa doncella que escribe a la luz de una titilante vela. Impertérrita ante los sonoros ronquidos de sus acompañantes, la joven He-billa, mordiendo la lengua para una mayor concentración, continúa dedicada a resolver las dudas de los aven-



Si sólo está para despistar
me parece una chorrada gas-
tar memoria en almacenar
los espléndidos dibujos de

El mapa que te ha llevado hasta el valle ha desaparecido (ya empezamos a jorobar) y tu deber es encontrar la entrada a la Gran Caverna y unos objetos que te harán falta para poder sobrevivir en

ella. Estás al lado de una casa.

Si te diriges al sur, pasarás por una depresión con una reja cerrada con llave y al final llegarás a un precipicio. Allí hay una botella que puedes llenarla de agua, aunque no es indispensable.

Luego todo al Norte hasta campo abierto y al Este y Norte hasta el borde del volcán. Donde estará Don Enano Cabreado, con Decir «xxxx» le sacarás la información sobre qué le pasa, cómo se llama y lo que necesita.

Si lo cabreas tendrás una pelea con él y los dos al abismo. También puedes matarlo empujándolo. Pero si eres comprensivo con él y le ayudas con sus cuitas te dará un objeto fundamental. Al fin te enteras de que quiere ser más alto.

Yendo hacia la colina encontrarás unas pilas.

Luego al bosque, un pequeño laberinto fácil de sortear y al llegar al pie del árbol, examina ramas. Sube y verás algo que brilla en la rama, caerá si la mueves. Baja y recoge la llave.

Vuelta al laberintoso bosque y al picnic. Lee el cartel y, haciendo caso de lo que dice, nunca dejes nada en esta localidad o los enanos se lo llevarán y será difícil, pero no imposible, encontrarlos de nuevo.

Hacia el Este y al sur verás una figura traslúcida, pero nada más podrás hacer, si pides ayuda verás por qué.

Todo al sur hasta llegar a la espiral y allí encontrarás las botas que hay que dar Don Enano para que te dé la linterna.

Han llegado a mis catacústicos apéndice sensoriales que la Espiral se construyó ahí en reconocimiento a la primera versión que hizo Level 9 y se pensaba utilizar para una tercera parte, pero que por problemas de memoria no pudo hacerse.

Pero como habrás visto, en esa localidad ocurren cosas y hay objetos y además te puedes matar.

Después de este breve inciso, y de haberle puesto las pilas a la linterna, dirígete a la casa, entra y baja, enciende la linterna y examina los charcos, encontrarás una moneda. Si tratas de coger otra, te llevarás una sorpresa.

Vuelve a la zona donde vis-



te la figura traslúcida y ahora, con la linterna encendida, examínala. Si le saludas y le hablas con Decir «xxx» pronto sabrás que su problema es el mismo de ET: quiere ir a su casa.

Dile que te siga. Elfito te dará la paliza en cada localidad, pero no le insultes o le digas que se vaya porque tendrás que volver a buscarlo.

Llévalo a su casa en la Entrada de la Caverna, allí debes abrir el candado, quitarlo y abrir la reja. Elfito se irá a su casa y agradecido te dejará un regalo encima de la mesa del picnic, pero no te lo comas o no podrás terminar la aventura, pues es indispensable para la segunda parte.

Ya con la tortilla en la mano, puedes entrar.

Hay claves diferentes para cada una de las posibilidades que tienen los diferentes objetos (botella llena o vacía, etc).

EL JABATO

D. Jorge Louzao, de Ponferrada, León, como tantos otros, está bloqueado en el aterrador interior de una celda, y pide ayuda para poder salir.

Para poder salir y encontrar a tus amigos debes echar mano de todo lo que tengas a tu alcance, hasta registrar a un fiambre que tienes a tu lado y con la ayu-

da de la hebilla (que no la de Calatayud) sacar un adoquín para cometer un carcelericidio. Coger las llaves y salir de la celda.

D. Santiago Martí y Dña



Tienes una antorcha apagada y una petaca. Llevas puesto un talismán y un anillo.

Paloma Soto, ambos de Madrid, preguntan: ¿cómo pasar a los guardias?

Disfrazándote de carcelero y poniendo somnífero en la cerveza de los guardias que, como están muy entretenidos, no se darán ni cuenta. Lo mejor es encender antes la antorcha porque cuando intentes escapar por el pasillo no verás ni torta.

D. Jorge Louzao, de Ponferrada, León, **D. Conrado Bádenas Mengod**, de Burjassot, Valencia, **D. Juan Carlos García**, de Palma de Mallorca, **D.**

José Luis Carrasco Jiménez, de Barcelona, **D. Alex López**, de Barcelona, etc., etc... preguntan: ¿Cuál es el patrono de los pollos?

Pío, pío, pío. ¿Qué es verde, habla y come pipas, y además vuela y empieza por L?

D. Alex López, de Barcelona. ¿Cómo se caza el ratón?

El ratón se caza con paciencia y una caña.

Necesitarás un queso para que pique y una jaula donde guardarlo.

Mete el queso en la jaula y déjala abierta en el sótano, sube arriba para que el incauto ratón caiga en la trampa.

Y así, masticando distraídamente su improvisado instrumento para escribir, quedose la doncella sin ello. Resignada, se bebió lo que quedaba de la tinta y fuese a dormir.

Como siempre, dulcemente soñó con gorditos y ricos aventureros que venían a rescatarla.

ANDRÉS Y HEBILLA - 1990



¡Hebilla de Calatayud tenía un problema!
Instruida y docta en hispánicas aventuras, era lega en anglosajonas lídes. Y hoy habían llegado al siniestro castillo varias preguntas sobre aventuras inglesas. En un rincón, el mísero engendro del Yiepp se refocilaba con sus desdichas, mientras el ripioso viejo dormitaba, como siempre, en su vieja butaca.

LAS AVENTURAS INGLESAS TAMBIÉN EXISTEN

Achiveddooo - Musitaba la tímida joven cada vez más ofuscada, pero sólo estremecedores ronquidos le contestaban. ¡A grandes problemas, grandes remedios! Mirando hacia el nido del Dragón, allá en las alturas, la joven ordenó... ¡Fuego!

Y desde lo alto, donde el dragón Smaug (que odia al Yiepp por instinto desde antes de nacer) acechaba su oportunidad, llegó el ardentente eructo ígneo que chamuscó al espamódico ser.

¡Y el Yiepp aulló!... y cuando aulla, es que aulla de verdad.

—¿E passa? - exclamó el medio infartado viejo, bizqueando sus legañosos ojillos para poder leer el folio que la doncella le plantaba bajo la prominente napia.

—Ah sí, es el Hobbit - suspiró -, ... veamos...

EL HOBBIT

D. Iván Lozano de Diego, de Madrid, quiere ver si pue-

do aclararle unas dudas: ¿cómo (con qué orden) se «lanza» el cadaver de Elrond? Para usar a Elrond como jabalina es: *Throw Elrond at Goblin*.

D. Oscar Vaquero Montesinos, de Plasencia, Cáceres, dice: Por favor, ¿qué he de hacer cuando en el desfiladero que está a dos pantallas al E de Rivendell, Gandalf va al N? ¿He de seguirle? Si le sigo, ¿cómo salir de la oscuridad? Si sigues al Norte desde el desfiladero, irás a un «paso peligroso» en las «misty mountains»; desde allí puedes volver con N/S/O o ir al «narrow place» a cuyo norte está la «large dry cave» donde se abre la «grieta estrecha» por donde aparecen los Goblins. Es una de las dos entradas a las cavernas de los Goblins, la otra es a través de la casa de Beorn por la «puerta de los goblins». A Gandalf no hay que seguirle siempre. Es mejor que te estés en tu faena.

¿Cómo cruzar el río negro? Este río divide el mapa en dos y debe ser cruzado. Si has leído el libro o si tecleas Help, sabrás que hay un bote disponible, lo que te debe quitar las ganas de nadar. Para coger ese bote, throw rope across, la última palabra es muy importante y, a veces, hay que teclear esta orden repetidamente, porque tu lanzamiento puede quedarse corto. Después Pull pa-

ra acercar el bote y Climb into boat para luego Climb out en el otro lado. Y... río pasado.

¿Qué utilidad tiene la llave que encuentro en el claro de los Trolls? Ná menos que para abrir la puerta de roca que encontrarás en el «paso escondido con huellas de pisadas».

Y, por último, ¿qué hacer cuando aparecen los ojos que me observan? Lo mejor es evitar los «pálidos y bulbosos ojos», pero si quieres darte el gustazo de pasar entre ellos debes llevar puesto el anillo, esperar dos veces y luego continuar el camino.

D. Francisco Carlos Maldonado Pacheco, de Alcázar de San Juan, Ciudad Real, se halla metido en un atolladero y quiere que le ayudemos a salir de él. Dice así: Tras conseguir la cuerda y el cuchillo, voy a Rivendell, mato a Elrond y, con él de arma llevo a la temible grieta pequeña (creo que ésta es la traducción) donde mato a todo Goblin que asoma, pero no dejan de salir y, cuando me aventuro a pasar, me pillan. Aquí viene la pregunta: ¿cómo he de salir del calabozo? He probado todo lo que se me ha ocurrido, y lo gracioso es que Thorin y Gandalf salen y entran como quieren.

Espero que sabrás que lo de matar a Elrond, se dió como curiosidad en el No. 187, y no es la forma correcta de

jugar la aventura. Pero de todos modos, sólo pueden salir 6 tipos goblins, porque no hay más.

Pero contestando a tu pregunta y para aclarar el tema de una vez: En el calabozo hay que hacer dos cosas, una explorar y otra escapar. Si *Dig sand*, encontrarás una trampilla; para poder abrirla necesitarás mucha energía por lo que debes comer antes. Luego *Strike* o *smash trap door* y encontrarás una pequeña y curiosa llave que puedes coger y el *goblin's cache* que es muy pesado.

Cómo escapar de las mazmorras es la pregunta que recibimos con más frecuencia. Si tecleas help verás que hay «una ventana que no debe ser obstáculo para un ladrón con amigos» y aquí es donde entran esos «amigos» que tu dices que encuentras tan graciosos porque entran y salen. ¡Pues no los dejes salir! Cuando llegue uno de ellos *say to* (el que sea) *open window* y luego *carry me*. Es probable que estas órdenes tengas que repetir las varias veces, sobre todo si te has portado mal con ellos antes.

Luego, si él que te ha ayudado es Gandalf dile «*leave*» y si es Thorin dile «*go window*» y te transportarán a través de la ventana, donde si te descuidas, serás arrestado otra vez y enviado de nuevo al calabozo. Pero así de dura es esta vida de Hobbit.

A D. Juan Alonso y Carlos Gustavo Expósito Escrig, de Sagunto, Valencia, les tiene desmoralizado el inglés, por lo que nos piden que la solución a los problemas los haga con palabras inglesas.

Algunas de sus preguntas ya han tenido contestación en estas mismas páginas, otras no. Ahí van.

¿Qué puedo hacer para que cuando me capturen y me lleven a la cárcel de los elfos no me mate el Warg? Usa tu espada, si comes antes mejor.

¿Cómo se puede llevar a Elrond como objeto (sin matarlo)? ¡Y dale! Esto no es parte del juego, sino una curiosidad = carry Elrond, take Elrond.

¿Cómo se tira a Elrond muerto a los Goblins para que no se regeneren? ¡Horreur!, se nota que el artículo sobre el Hobbit y sus Errores del No. 187 fue muy leído. Ya contestado.

¿Es posible acceder al río? Sí, desde la casa de Beorn ves al NE/E/E. ¿Y al este de las montañas?, donde sale el mensaje: «The place is too full for you to enter» No hay forma de entrar, está muy lleno.

¿Tiene alguna utilidad el cofre de la localidad, además de poder abrirse? Por supuesto, es allí donde debes colocar todo el tesoro del dragón para completar la aventura.

D. Alberto Roca Hernández, de Barcelona, abre fuego con todo un festival de Eureka's, pero por el momento pasamos a dar contestación a dos:

EUREKA CARIBE MODERNO

1-¿Cómo abro la puerta con la combinación numérica? Usa el ordenador, teclea Eureka y anota el número que aparezca, es el que usarás posteriormente.

2-¿Cómo hago para que al llegar al despacho de Von Berg, no se abra el puente y se me coman las pirañas? Hacia el comienzo, cuando has llegado a la isla en paracaídas, te encontrarás con una fiera pantera que has de matar. Debes llevar el cuerpo (carcass) y tirarlo a la piscina para que sirva de alimento a los tiburones, que no pirañas.

3-¿Cómo abro la puerta de madera del pasadizo secre-

to, al lado de donde está la pieza del talismán?

4-¿Cómo abro las puertas del avión que está en el aeropuerto? Estas dos últimas preguntas están muy cerca del final del juego; lo mejor será que expliquemos toda la secuencia de una sola vez: después de coger el talismán debes ir N-E-N-UP-N-E, luego usa STRIP, E y espera dos veces, NE y espera dos veces; N y espera dos veces; usa entonces el paracaídas, UP-E-E-UP-E, corre hacia el E y cuando aparezca el próximo dibujo en pantalla aprieta la tecla de RETURN e inmediatamente JUMP IN, usa la pistola y... final feliz.

EUREKA - ROMANA

1-¿Cómo entrar en el campamento? Espera en la carretera cerca de los árboles hasta que caiga la noche.

¿Y en el palacio de Nerón? Debes de haber ganado una

nozo en la Romana.

4-¿Cuál es la dirección correcta en las catacumbas y en el pantano? Catacumbas: SO-SE-N-SE Pantano: E-SO-E y S.

5-¿Cómo gano dinero como gladiador? Después de saludar al hombre compra vino y una espada, dale vino a tus oponentes en la zona de entrenamiento, entra a la arena y mata al hombre.

AVENTURA ORIGINAL

D. Ignacio Piedrabuena López, de Madrid, quiere que le dé una respuesta clara y concisa. El vejete se sube por las paredes, eso sería un cruel y vil asesinato, ya que la aventura perdería todo su interés y... pensad cabecitas, pensad.

Pero... su pregunta es la siguiente: He conseguido 13 de los 14 tesoros, pero no consigo enjaular al pájaro, ¿cómo se mete al maldito

un diamante, un puente de cristal y una habitación de fuego, ¿por dónde se llega a ellos? El diamante y el puente de cristal aparecen por arte de magia al agitar la varita al oeste de la localidad de las nieblas. A la habitación del fuego o paredes calientes se llega cruzando el puente en el que se encuentra el Troll Chulangas.

3-He llegado a reunir doce tesoros, ¿cuáles son los que me faltan por encontrar y dónde porras están? Te faltan la cadena de plata y el diamante, y los encontrarás cuando logres pasar el puente de Chulangas y mágicamente hacer aparecer el puente de cristal.

4-¿Para qué sirve Peposo aparte de para romper el puente y caernos los dos al foso? Para asustar al Chulangas, y así evitar que le tengas que dar otro tesoro.

5-¿Para qué sirve la varita mágica aparte de convertir al pajarito en dragón? Aparte de convertir al pajarito en dragón para tu posterior incineramiento, sirve para realizar unos trucos de magia tal y como hacer aparecer un puente de cristal. Cómo ves no hace falta que te la comas.

D. José Miguel Rodríguez González, de Masnco, Barcelona. Quiere saber cómo se puede esquivar la serpiente que sale al lado del trono del rey Elfo, o cómo encontrar la salida del laberinto. Con la ayuda de Super... pajarito. También quiere saber para qué sirven las judías que hay en un agujero.

Pues si las riegas bien podrás llegar a tener un buen tronco por el que trepar.

Y así, royendo con fruición el último huesito de su más reciente admirador, terminó la joven su tarea. Todo volvió a la normalidad, el viejo dormitaba y fuera los lobos aullaban a la pálida luna que acariciaba el yermo paisaje.



carrera de carruajes, y conseguir una invitación para entrar en el palacio por medio de una poción

2-¿Dónde está la hoja de la rosa para la bruja? La bruja estará contenta si le das suerte, para ello no debes tener tu hacha mellada, afíla-la usando agua y una piedra. Corta algunos árboles del bosque para obtener los Mining Props. El cráneo se encuentra donde están los leprosos, y la rosa en las cienagas.

¿Y el águila de oro? Después de entrar en el campamento, hacia el S encontrarás un arcón que debes abrir con la llave.

3-¿Cómo puedo sacarle los dientes al Tyrannosaurus? Para coger el diente, después de cortar el árbol ves al O, Entra, Cava, usa PROPS, S y usa el Martillo. Ete e el único diente (quién lo pillara, suspiró el anciano) que co-

pájaro en la jaula? Precisamente, y al igual que muchos otros, has ido y hecho las cosas de la manera más puñeteramente difícil. Lo normal sería, explicado claramente, dejar la varita en el suelo, y llevar la jaula en la mano. Cazar el pajarito, para luego soltarlo a la serpiente. En resumen, en vez de ir pájaro en mano como vas tú, debes ir jaula en mano.

Nuestro D. Antonio Gótico, hace doblete, y nos dispara las siguientes preguntas: 1. En la vida real soy un gran nadador (modestillo que es el chico) sin embargo me ahogo cuando intento darme un baño en la charca. ¿Hace falta tener algún objeto que haga de flotador? Pues no hay ningún objeto que te sirva de flotador, pero ¿quién te ha dicho en la aventura que tengas nociones de natación?

2-Sé que en la ventura hay

Andrés R. SAMUDIO y
HEBILLA - 1990



El Archivero está malo

Enfermo estaba el decrepito, y es que en estos Cárpatos hacía un frío terrible y el pobre ya no estaba para muchos trotes. Una tarde invernal, el maligno Yiepp vió su oportunidad: el momio dormía (como siempre), y Smaug había descuidado su eterna vigilancia para ir a ligar con una coqueta dragona de un cercano castillo...

Aespásticos impulsos logró alcanzar una ventana y se las ingenió, después de tres horas de duro trabajo, para descorrer el pestillo y abrirla. Fuera tiritaba una nubecilla de helada niebla.

Con toda clase de adulaciones y ofertas de golosos premios, logró hacer entrar a la nube en cuestión. Rauda la cazó y envolvió con su pestilente calzoncillo de ocelote diarreico y plantóla en el escuálido pecho del peripatético archivero.

La Archiextraplussuperneumonía no se hizo esperar, la venganza era cosa cierta. ¡Los aventureros se quedarían sin respuestas!

Pero no contaba el engendro con la astucia de la princesa Hebilla, quien, bien abrigada, por si acaso, tomó para sí la ardua tarea de servir de faro a los pobres de mentes en apuros.

Sólo esperaba como recompensa que alguno que otro aventurerillo español se dignara venir a servirle de bocata en sus ratos de ocio gulosos.

Mientras el archivero se

muere un poquito, pasemos a ver las preguntas de hoy.

JABATO I

D. Juan Piter, de Museros, Valencia; **D. Eduardo Ros**, de Buñol, Valencia; **D. Juan Antonio Madrid Ruiz**, de Valencia; **D. Cesar Fernández de la Reguera**, de Madrid; **D. Salvador Ruiz García**, y **D. Angel Melada Benitez**, de Hospitalet, Barcelona; **D. Luis Bellido Pérez**, de Lejona, Vizcaya, y **D. Jesús Paz Corbelle**, de Badajoz, no saben cómo salir de la cárcel. Esta pregunta ha sido ya contestada en anteriores números, pero la ampliaremos un poquito más. Examinando la pared veréis un adoquín algo suelto, con las manos no lo podéis sacar y con lo único que contáis es con un cinturón a cuyo dueño ya no le hará ninguna falta. Utilizad pues la hebilla del cinturón. El carcelero pasa un montón de ayudados. ¿Y el talismán? Puede servir para atraer la atención del cerebro de mosquito. Es aconsejable tener el adoquín escondido para poder salir de vuestro encierro.

Y ahora... ¡La pregunta más preguntada por los preguntones! La gente del equipo A.D. ha usado el teléfono secreto para ponerse en contacto conmigo ¡pobre carpata secuestrada! porque han sido bloqueados por una larga serie de llamadas telefónicas de intrépidos que se encontraban perplejos por una de las adivinanzas del Druida.

Como también hasta este

solitario castillo ha llegado tal histeria, vamos a dar la solución.

¿Quién es el patrono de los pollos? La respuesta es... SAN PIO. ¿A quién se le ocurriría poner en la aventura tan plumífera pregunta?

D. Sergio Granados Hidalgo, de Valencia, y **D. Jorge Salazar Durán**, de Barcelona, quieren saber: ¿cómo conseguir que Fideo me siga? De vez en cuando el culo inquieto de Fideo dice que se aburre y, si no le vuelves a repetir que te siga, se aleja vagando. -Se parece a alguien que conozco... ¿eh vejete? - ¡Tí! - contesta «el destartado» mientras con diestra patada hace saltar por los aires un diente del infecto Yiepp, quien se hurgaba ávidamente las mucosas cavernas nasales.

¿Cómo matar a Oburrix? Oburrix es un gigante muy fortachón, y aunque Jabato no está nada mal, necesita de Taurus con sus fuerzas aumentadas para poder vencerle. Es imprescindible acertar las preguntas del Druida para poder acabar con él.

D. Rafael Pérez, de Madrid, y **D. Juan Rodríguez Castro**, de Barcelona, quieren saber cómo comprar a Taurus. Para poder comprarlo primero tenemos que encontrar a nuestro inconstante Fideo, el cual tiene un amigo que se lo dará con tal de perderle de oído.

D. Luis Moreno García, de Madrid, pregunta: ¿cómo pasar al gladiador fugado?

Basta con pedirle al fuertote que luche con él, pero no olvidéis que para hablar con un personaje es: Taurus «xxx» o, decir Taurus «xxx»

D. Sergio Beato Sánchez, de Móstoles, Madrid; **D. Ignacio Romero Requena**, de Madrid; **D. Fernando Moix Bonet**, de Valencia; y **D. José Luis Veiga Sierra**, de La Coruña, quieren saber cómo pasar a los guardias después de haber cometido el carcelericidio. Si ya habéis curioseado en las demás celdas y cogido los objetos que hay en ellas, aseguraos de examinarlo todo, incluyendo el interior del contenedor, pues allí encontraréis algo que pondrá a los guardias a roncar.

D. Fernando quiere saber además para qué sirve el anillo del guardia. Aparte de poder ponérselo en el dedo no sirve para nada, pero depende de si lo tenéis o no obtendréis una clave u otra para la segunda parte. También podéis enviárselo a cierta hermosa doncella... ¡pero con el dedito incluido!

D. Antonio Folgar, de La Coruña; **D. Moises Rivadulla Fernández**, de Mugaros, La Coruña; **D. José Miguel Cañete Valdeón**, de Sevilla; **D. David Blanes Hernández**, de Cádiz; **D. Ramón Ros** (el desventurado aventurero), de Valencia; **D. José Andrés Cerriño Jerónimo**, de Granada; **D. Ivan Mares Mendieta**, de Xirivella, Valencia; **D. Luis Navalpotro Herrero**, de Madrid; **D. Miguel Ramos Fernández**, de Málaga; **D. Capitán True-**

no, de Sevilla; **D. Sergio Gaviño alba**, de Sevilla; **D. David Jiménez Parreño**, de Sevilla; **D. Joaquín Ruiz**, de Bilbao; **D. Carmelo Fernández López**, de Barakaldo, Bizcaia; **D. Hormiga Aventurera**, de Terrassa, Barcelona; y **Dña. Edurne Arce Bilbao**, de Bilbao, después de hacer todo tipo de comentarios y patear al Yiepp, solamente decirles que para que los galos no os «agalen» y Taurus pueda luchar contra Oburrrix en igualdad de condiciones, hay que responder correctamente a las tres adivinanzas del Druida Estereo. Ahí van las respuestas para los que hayan suspendido ésta asignatura: 1) Druida «te»; 2) Druida «San pio»; y 3) Druida «Loro».



QUIJOTE I

D. Francisco Javier Baez Sánchez, de Madrid, dice que logra salir de la casa, pero después solamente encuentra para comer una manzana, un níscolo y un currusco ¿hay algo más? Sí, también hay una gallina de la que podéis dar cuenta con plumas y todo. Está en el patio de la posada donde tenéis que velar armas, mi apuesto caballero. Un pequeño truco para poder aguantar con la comida es acallar vuestra hambre solamente cuando la necesidad os apriete.

¿Cómo se entra en la puerta que está en el bosque? La puerta no está sola en el bosque, forma parte de una posada, y para poder entrar tenéis que llamar a la puerta y un amable posadero os abrirá.

¿Para qué sirve la camisa?, ¿y el rastrillo? La camisa sirve para que no queden a la vista vuestras vergüenzas, y el rastrillo no tiene ninguna utilidad.

¿Dónde está el martillo?, ¿dónde hay que velar armas? y ¿dónde está la vela? El martillo está donde lo dejó olvidado su anterior dueño, en la habitación de la posada del bosque.

Para velar armas hay que ir al patio de una posada, que se halla al oeste de la mancha. Y la vela está en un candelabro que hay en la posada del bosque.

¿Cómo se pasa el precipicio con el tablón? Para poder cruzar el precipicio con el ta-

blón debéis dejar el tablón al oeste, después ya podréis cruzar.

¿Qué hay detrás del muro? Detrás del muro hay una botella vacía.

D. Sergio Gaviño Alba, de Sevilla. Pregunta ¿en qué escalera está el tablón? El tablón está, como vos suponéis, en la escalera de vuestra casa; pero debéis examinar los escalones, y no la escalera como supongo habéis hecho hasta ahora.

D. Anónimo, de Badalona, Barcelona. Siento lo de anónimo pero es interesante que pongáis también el nombre en la carta, porque a veces los sobres se extravían, se rompen y... ¡nos dice!... después de velar armas en mangas de camisa, y sin ningún objeto, no tengo fuerzas para coger el tablón.

Mi consejo es que arregléis lo del tablón y la botella antes de haber velado las armas. Por lo visto el ser caballero os debilita un montón. Y como bien os habéis dado cuenta, no podréis llegar hasta las ovejas hasta que hayáis resuelto el entuerto, pues allí se os da la clave para la segunda parte.

D. Lucas González, de Jaén, dice: una vez que me armo caballero le pregunto a Sancho y me dice que busque el bálsamo de Satanás ¿dónde voy y qué hago? Remontándome a los conocimientos que tengo, sé que

en la segunda parte hay que reunir los ingredientes para obtener el bálsamo de Fierabrás, que no de satanás. Lo que tenéis que hacer es luchar contra las odres para llenar la botella de vino, y así obtener uno de los ingredientes del bálsamo.

D. Miguel Ángel Gutiérrez Mena, de Pto. Sta. Maria, Cádiz, no sabe qué hacer con el martillo, la seta y el rastrillo: El martillo sirve para arreglar una cerradura que está estropeada en la posada al sur de la mancha. La seta, si os referís al níscolo, os la podéis comer, pero si es la amanita ¡cuidado! es venenosa. El rastrillo lo tenéis contestado más arriba.

¿Podría decirme cómo puedo armarme caballero y para qué sirve la vela? Para armaros caballero debéis ir al patio sito en una posada de la mancha con vela y espada. Una vez allí velar armas, y ya seréis todo un caballero.

D. David Fernández-Espartero Moreno, de Daimiel, Ciudad Real. Está muy bien la solución que dáis, pero... ¿y si probáis cambiando un poco el orden de los factores? Por lo visto aquí si que altera el producto. Antes de convertirnos en un galante caballero ocupaos del tablón y la botella, es por lo de la debilidad.

D. Fernando Blázquez Ladehesa, de Ecija, Sevilla,

quiere saber ¿dónde está el martillo para abrir la puerta? y ¿cómo se entra en la casa que hay en el bosque de los alrededores en dicho juego? Para entrar en la posada del bosque hay que hacer ni más ni menos que llamar a la puerta. Por cierto, el martillo está en el dormitorio de esa posada.

D. David Gutiérrez Verdura, de Madrid, pregunta: ¿cómo se abre el candado (creo que hay que golpearlo)? ¿y cómo te puedes armar caballero? Para entrar al patio tenéis que arreglar el candado con un martillo. Si lo llevas, simplemente con «arreglar cerradura» basta. En el exterior si váis provisto de todo lo necesario, ya podéis armaros caballero.

ANDRÉS Y HEBILLA 1900



UN TURISTA TRANSILVÁNICO EN EL CARIBE

De la garra del mismísimo archivero, ofrecemos esta superplusultra primicia donde te enseñamos, sin dañar para nada el juego, los rudimentos necesarios para poder desenvolverte en el exótico mundo de la Diosa de Cozumel.

Saliendo de su plácido letargo, el Obsoleto se echó unas gotas de estancada agua en los legañosos ojillos, peinó sus escuálidos cabellos, cuadró su enclenques hombros y se dispuso a iluminar a la ansiosa caterva de aventureros en la última, mejor y más difícil aventura de A.D.

Se trata de la Diosa de Cozumel, situada en la isla del mismo nombre frente a la península de Yucatán, Méjico. Empiezas tu aventura como un famoso arqueólogo que ha naufragado cerca de sus playas.

En ésta primera entrega, dada la complejidad del juego, daremos un repaso general a ciertas normas a observar y conocimientos a tener, que nos facilitarán enormemente las cosas y nos ayudarán a entender cómo funciona el nuevo parser (Versión 2.5 del DAAD), para que logremos sacarle todo el jugo posible a tan sabroso fruto.

ESQUEMA GENERAL

La aventura, es del tipo «abierto», significando con

ello que te puedes mover libremente sin bloqueo inicial. Pronto te darás cuenta que el escenario consiste en dos pueblos, una selva con unos caminos y un templo, que es la única parte con bloqueo.

En el pueblo más al norte, San Marcos, es donde debes aprovisionarte para el resto de la aventura, tanto en objetos, como en información.

La selva y sus caminos presentan algunos peligros, pero en esta etapa del juego son sólo zonas de paso.

El pueblo del sur, El Cedral, es donde debes ir a negociar con lo que hayas encontrado para poder salir hacia la continuación de tus exploraciones en el Yucatán.

El templo debes explorarlo a ver si encuentras algo con el suficiente valor como para negociar con ciertas garantías.

COMPORTAMIENTO

Los cozumelanos son gente amable, pero con muy poca paciencia y prestos a la violencia a la menor provocación. Trata de ser educado con todos y evita cabrearlos con tonterías si quieres sobrevivir.

Por otra parte, su cárcel es una infecta mazmorra, donde te meten y se olvidan de tí, así que procura no ir a parar a ella.

HABLANDO

Puedes hablar con todos los personajes, debido a la escasez de memoria, sus respuestas son muy lacóni-

cas, pero con toda la información que necesitas. También se ha dotado a los más importantes de un más amplio vocabulario.

La forma de dirigirte es la usual DECIR XXX «HOLA», aunque también funciona, y es más breve XXX «HOLA», no te olvides de las comillas que indican discurso. Y que las XXX representan el nombre del personaje al que te diriges. Todas las respuestas habladas te llegarán en forma de discurso (es decir entre comillas) y las acciones que ejecuten, sin ellas.

Lo que no funciona es DECIR «HOLA». El parser te contesta que te dirijas a alguien en particular. Esto, que al principio molesta un poco, se entiende cuando llevas un rato jugando y encuentras a varios personajes juntos. Aparte, de que tampoco lo haces en la vida real, donde no vas por ahí diciendo chorradas, sino por lo menos, diciéndoselas a alguien.

Es importante, para seguir el curso de la acción, observar con cuidado lo que te contestan, en casi todos los casos se te está pidiendo una acción o respuesta obvia.

Muy pocos personajes tienen un nombre propio, pero cuando ya se lo has preguntado, el parser se entera, y notarás que la respuesta cambia, por ejemplo de EL GUARDAESPALDAS DICE a RATSO DICE.

Algunos personajes te siguen o te esperan si tú se lo

ordenas, otros no te harán ni caso, eso depende de tu relación con ellos.

Como en la vida misma, los personajes cambiarán según los trates, pero hay algunos que no tienen remedio y, o son unos tarados, o tienen una mala uva impresionante, los trates como los trates ¡Como en la vida misma!

Pero no son muy rencorosos, en la mayoría de los casos, si te has portado equivocadamente con uno, al cabo del rato verás como ya te han perdonado.

MANIPULANDO

Objetos hay un montón y debes manipularlos como en la vida misma, aquí también es importante que, cuando juegues, expliques las cosas de la manera más clara posible.

Una de las acciones más comunes es COGER y DEJAR lo que funciona muy bien, excepto cuando el objeto está dentro de otro objeto, en cuyo caso has de especificar y decir SACAR XXX DE YYY. Esto también lo entenderás cuando lleves varios objetos con cosas dentro y te des cuenta de que hay que diferenciar al máximo tus acciones.

Esto es fácil de olvidar, pero pronto te acostumbrarás; así como a que muchos objetos pueden estar cerrados o abiertos, tapados o destapados. Por ejemplo si has metido algo dentro de una caja y luego la cierras, no in-



Cambios de última hora han determinado que sea ésta, y no la que ha aparecido repetidas veces en la revista, la ilustración que sirva como portada para la aventura COZUMEL.

tentes decir ni COGER ni SACAR nada lo de dentro hasta que no tengas la caja abierta. A menos, claro está, que en la vida real te funcione la cosa. En cuyo caso, llámame e iremos a hacer una visita a la caja fuerte de mi banco.

Con los líquidos, aparte de lo anterior, también debes especificar, bien con VACIAR XXX (líquido) EN YYY (contenedor) o con LLENAR YYY (contenedor) CON XXX (líquido). Si quieres especificar un objeto, usar la forma LLENAR YYY DESDE ZZZ, sin tener que especificar el líquido. Si te parece complicado, piensa en los que lo hicieron así para evitarte confusiones.

También las cosas son muy reales con el tiempo que duran los objetos en cada situación. Por ejemplo, si enciendes una bomba en COZUMEL, es evidente que la bomba no se vá a quedar siempre encendida, algún día estallará, ¡Vamos, digo yo!

LOS PUNTOS

Como dice en las instrucciones, la garantía para resolver la segunda parte es haber pasado a ella con 50 puntos desde la primera. Pero ello no quiere decir que no

puedas pasar con menos puntos para enterarte de cómo son las cosas.

Se ganan puntos por objetos o por acciones y todos ellos sólo en la primera parte.

Pero no intentes guiarte por esa puntuación para ver cuáles objetos o actos son los más útiles, porque los puntos no se dan en el momento en que se recogen o se hacen las cosas, sino al poco rato, cuando ya has hecho o recogido varios.

Los 50 puntos son por haber hecho todo lo necesario y llevar todos los objetos requeridos para acabar la aventura en el momento en que vas a pasar de una parte a otra.

En la segunda parte no hay puntuación, por ello, si has pasado con menos puntos, como explorador, y luego te has dejado en la segunda parte objetos recogidos en la primera, al retornar a la primera, no sabrás si ese objeto era o no válido.

Cuidado, pues, con dejar objetos de una parte en la otra hasta saber cuáles son los requeridos.

SALTANDO POR LA ISLA

En ésto de los saltos de una parte a otra es donde

más dudas nos han consultado.

Veamos, para pasar a la segunda parte, debes tener una posición salvada, que recoge los objetos que llevabas, cómo estaba cada personaje y mucha otra información para que el juego continúe exactamente.

Eso sólo es válido en la última localidad de la primera parte, llamada CAMINO DEL SUR, donde el programa mismo te pregunta si vas a pasar y que grabes tu posición. Esa posición es considerada entonces como de la segunda parte y por lo tanto será posible cargarla en ella.

Pero cualquier otra posición que grabes de la primera parte, será exclusivamente de la primera parte y no sirve para cargarla en la segunda.

Lo mismo ocurre en la segunda parte, donde puedes cargar todas las posiciones salvadas en ella, incluida la última de la primera parte, pero para retornar a la primera debes tener una posición grabada de la primera pantalla de la segunda parte llamada también CAMINO DEL SUR.

Resumiendo, ambas partes comparten una única localidad, llamada CAMINO DEL SUR, donde se deben

grabar las posiciones para dar el salto.

SISTEMA MONETARIO

La moneda corriente en Cozumel es el peso mejicano y las cosas no valen lo que tú esperarías según el patrón de aquí, sino según las necesidades.

Hay un mercado donde puedes comprar cosas, un bar donde puedes llevar vida social y, sobre todo en El Cedral, varios comerciantes con los que hacer negocios.

Claro que para todo ello necesitas dinero y, créeme, es bastante escaso.

¡YA LA VII!

El juego cambia completamente una vez que has visto a la Diosa.

Partes que antes estaban abiertas, ahora están cerradas; localidades donde antes no había nada, ahora han cambiado y tienen otros objetos, personas que antes no estaban amenazadas ahora lo están, etc.

En ésto reside uno de los máximos atractivos, en esa doble dimensión de las mismas partes.

Tu objetivo primario es ver a la diosa, pero luego se torna en algo completamente diferente.

Sea como sea, la Diosa es un personaje ambivalente y debes tener esto muy en cuenta.

Dodecálogo de un Viejo Achacoso

- 1-En la primera parte, domina tus pasiones.
- 2-Dentro del templo mide tus movimientos y ahorra iluminación.
- 3-A veces el dinero viene del mar.
- 4-Peró fuertemente protegido.
- 5-El cura y el maestro, aunque amigos, tienen opuestas costumbres culinarias.
- 6-Si bebes, conduce si te dá la gana, pero paga.
- 7-El amor es fundamental en el juego.
- 8-Cuida a Kuill.
- 9-En la isla hay muchos ladrones.
- 10-Haz un abundante uso de Ram Save y Ram Load.
- 11-No seas muy agresivo
- 12-Hazte con un barco.

Andrés RUPERTO SAMUDIO
1990



JABATO

Vamos a empezar ya a dar alguna ayuda a los desesperados Jabatianos que se hayan varados en la segunda parte de ésta aventura.

D. Juan Antonio Madrid Ruiz, de Valencia; **D. Juan Antonio Rodríguez Artamendi**, de Algeciras, Cádiz; y **D. Jorge Louzao**, de Ponferrada, León, preguntan: ¿cómo se entra a las cuevas de Morona?, por más que lo intento recibo un hachazo.

Para entrar a las cuevas de Morona debéis alimentar a la estatua que bosteza con un objeto de mágicos poderes que os ha estado trayendo de cabeza durante toda la primera parte. Es aquí donde encontráis su verdadera utilidad, pues tiene el poder de alimentar las rocas. Después, si habéis examinado las puertas veréis unos aldabones que hay que mover para que las puertas se abran.

Como solamente puede entrar un alma cada vez, podéis decirle a Fideo o a Taurus que entren, pero os recomiendo que hagáis antes un Ram Save, y podréis ver el aguante que tienen vuestros preciados amigos.

D. Juan Antonio, pregunta también si sirve para algo el entrar a la cueva. Aparte de perderos una parte curiosa y sanguinolenta de la aventura no tendréis oportunidad de conocer a sus moradores. Os sería más difícil cruzar el desierto e imposible terminarla sin vampirín.

D. Gerardo Oporto, de Santander; **D. Salvador Ruiz García**, de Hospitalet, Barcelona; **D. Conrado Bádenas Mengod**, de Burjasot, Valencia y **D. Alex López**, de Barcelona, son víctimas de una

insaciable cría de vampiro, y quieren saber qué hacer para que no les muerda. Para que no os muerda la yugular podéis meterla en la aprovechable petaca.

D. Conrado Bádenas Mengod, de Burjasot, Valencia, pregunta si es necesario que le muerda Marttus. Aunque puede que por su hablar gangoso y aspecto algo cochino os haya pasado desapercibido. Marttus es el señor de la noche. Y aquí, en este lóbrego castillo, es venerado por todos sus habitantes (en especial por Carlos) y nadie osaría a negarle su cuello, entre otras cosas porque dá la clave para atravesar el caluroso desierto.

D. Juan José Roig, de Palma de Mallorca, quiere saber cómo entrar en las pirámides una vez en Egipto, ya que hay dos en las que en cuanto entra es inmolado y otra en la que le es imposible encontrar la entrada. Antes de entrar a las pirámides es imprescindible encontrar a los tuaregs, veréis que están de fiesta, hay que unirse a ellos y en cuanto podáis, pedirles ayuda.

QUIJOTE

D. Jonay Rodríguez Gutiérrez, de Pto. Real, Cádiz, nos hace las siguientes preguntas: 1- ¿Dónde está la pluma, la bacía y la llave? ¿cómo se coge cada uno de estos objetos?

Es la primera noticia que tengo sobre una pluma en ésta aventura; la bacía se halla en la barbería, y la obtendréis cantando cuando el barbero vaya a realizar su trabajo. El pobre hombre sale huyendo despavorido por vuestros berridos, dejándola olvidada; y la llave está en un dormitorio de la posada, si la habitación está muy desordenada probar haciendo la cama.

2- Sólo me falta el aceite de los ingredientes, ¿dónde está la bodega, y cómo se accede a ella?

El aceite se encuentra en una bodega que hay en el pueblo al lado de la barbería, pero como habéis comprobado, la puerta está cerrada y necesitáis la llave para poder entrar.

D. Miguel Ramos Fernández, de Málaga. ¿Cómo puedo dormir al felino de la cueva?

Para dormir al felino de la cueva basta con cantarle una nana.

D. Ignacio Romero Requena, de Madrid, quiere saber para qué sirve entrar en el molino. En el molino se halla la sal, condimento indispensable para el bálsamo, y también si examináis la pared, en el estante encontréis algo para paliar vuestra hambre.

D. Alberto Santamaría, de Cornellá de Llobregat, Barcelona, dice que aunque ha terminado la primera parte no puede hacer nada en la segunda pues se muere antes de llegar.

Lo que tenéis que hacer, hidalgo caballero, es dormir cuando os resintáis de las heridas que os hacéis al tropezar nada más empezar. Si no hacéis eso no lograréis avanzar.

AVENTURA ORIGINAL I

D. Jaime Ferragot Martínez - Vara de Rey, de Palma de Mallorca, hace las siguientes preguntas: 1- ¿Dónde está la linterna? La linterna la obtendréis si os portáis bien con Don Enano, y le dáis lo que necesita. Claro que tendréis que encontrar la pila. 2- ¿Cómo puedo hacer para poder ver la figura traslucida? Para poder ver a la figura traslucida del bosque tenéis que ir provisto de la linterna, encendida claro. 3- ¿Para qué sirve el cartel «cuidado con tus objetos»? El cartel, es una recomendación; os avisa de que algo extraño ocurrirá si pasar si dejáis objetos en esa localidad.

D. Oscar Amat Caro, de Barcelona, pregunta: ¿qué tengo que hacer para dejar los tesoros en el recolector? ¿sólo se puede llegar al recolector desde una pantalla? Al Recolector se puede llegar desde la localidad donde encontráis la varita con xyzzzy, y desde la localidad de Oid tecleando lo que escuchéis.

D. José Luis Giménez Abad, de Móstoles, Madrid, nos dice: ya he cogido los 14 tesoros y los he llevado a la entrada de la cueva, ¿qué hago si ya he cogido todos los tesoros? ¿tengo que hacer

algo más? A fé mía, que sí, como se desprende de vuestra pregunta, habéis tenido la moral de jugaros la aventura de marras sin pasar por el recolector, sois un paradigma para todos los aventureros por vuestra gran tenacidad y paciencia. Y es que, todos los tesoros tenéis que llevarlos al Recolector. Más arriba tenéis la respuesta de cómo llegar hasta él. Una vez allí os será evidente lo que debéis hacer para finalizar la aventura.

D. Marcos Carballo Macia, de Lugo. ¿Cómo, o de dónde, saco algo para iluminar después de la habitación de la magia? La forma correcta es con «magia» desde la localidad de Oid, llevando, claro está, la linterna para poder explorar la localidad negra.

¿Dónde están las palabras mágicas? Hay cuatro palabras mágicas, que debéis aprender a utilizar en cada momento, son xyzzzy, magia, recolector y fee fie foe foo. ¿Para qué sirven las que hay donde está el huevo? Sirven para poder recuperar el único tesoro que podéis dar al troll.

ANDRÉS y HEBILLA - 1990





HEBILLA NOS DA VIDILLA

Continúan nuestros aventureros haciendo llegar a la joven Hebilla sus problemas y vicisitudes. Hoy insisten en ABRACADABRA, ORIGINAL, JABATO y se inaugura la temporada de LA DIOSA DE COZUMEL.

Ánimo, Hebilla os ayudará, sólo pide a cambio que, de vez en cuando y a la luz de la luna, la vengáis a rescatar.

Por cierto: si estáis un poquito gorditos, mejor. Si no venís pronto va a tener que darle un mordisco al infecto Yieep o al esquelético viejo, bocados ambos muy poco apetitosos.

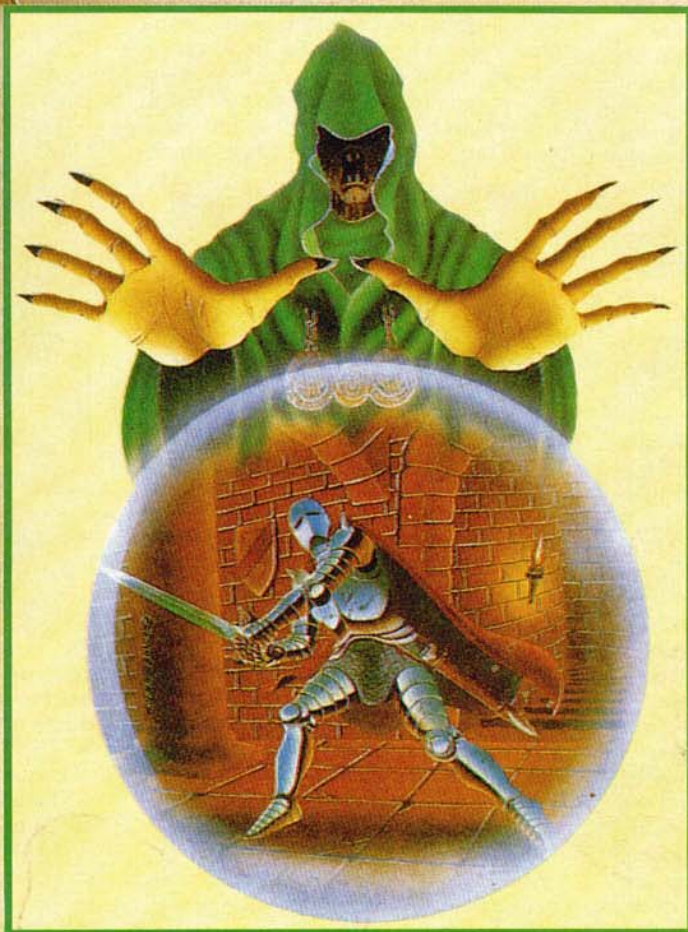
COZUMEL I

D. Iñigo Baztañ Madoz, de Pamplona, Navarra, nos comunica que sus problemas son: la chica y el dinero.

1- ¿Qué le dá el maestro a la chica y cómo se puede conseguir? Si le preguntas a la chica qué es lo que lleva, te dice que lo mejor es que no lo sepas, así es que confía en ella, y ya te enterarás cuando sea necesario.

2- ¿Se puede conseguir más dinero? ¿Hay alguna manera humana o sobrehumana de comprar las cosas más baratas o de robarlas? El dinero es bastante escaso y no debes despilfarrarlo. En cuanto a lo de robar, como en la vida misma, si intentas robar, ya sabes: con tus huesos a la cárcel irás a parar.

3- ¿Cómo se accede al templo de la Diosa? La información te la dará un sabihondo personaje.



D. Manolo Castillo Liñana, de Barcelona, hace las siguientes preguntas:

1- ¿Qué se hace en el bar? Es uno de los lugares más importantes de la isla, ya que por lo visto es un lugar bastante concurrido. Allí encontramos tres personajes que debes tratar de diferente manera, uno te lo puedes ligar, otro al que no debes engañar

y un tercero que si eres paciente, algo te dará a cambio.

2- ¿Te ayuda la mujer? La pobre no está en mejor situación que tú, si le ayudas te ayudará.

3- ¿No tiene salida la cárcel? Ten cuidado con lo que haces, pues si a la cárcel vas a parar, en ella te pudrirás.

D. Antonio Vicente Palo,

de Madrid, quiere saber qué tiene que hacer para conseguir el punto que le falta. Para ser torpe lo llevas bastante bien, y solamente te falta cambiar un objeto blando por otro duro. ¿Para qué sirve la selva? Según me he enterado haces muy bien el mono en ella, pero es sólo una zona de paso.

ABRACADABRA I

D. Alvaro Rodríguez Muñoz, de Cádiz. Nos asalta con las siguientes preguntas:

1- ¿Me pueden decir todos los ingredientes de la pócima? La pócima se adereza con los siguientes condimentos: dos pelos de dragón, las patas de una araña y los colmillos triturados de un dragón.

2- ¿Cómo se consigue traducir las letras ilegibles del papiro? Para traducir las letras del papiro hay que leerlo a contraluz o calentarlo.

3- ¿Qué significa lo que pone en el papiro? En el papiro dice socarrimus limoni, lo que quiere decir que el texto ha sido escrito con jugo de limón y solamente se hace visible socarrándolo.

4- ¿Para qué sirve la botella? No tiene ninguna utilidad.

5- ¿Qué hay que hacer en el infierno? En el infierno hay que tomarle los pelos a Satán.

6- ¿Cuál es la clave para la segunda carga? ¡Ay, desvergonzado aventurero! Dar claves es algo prohibido en estas lides, si el vejete te oye-

ra, rayos y truenos caerían sobre ti.

7- ¿Qué utilidad tiene la cadena? La cadena la puedes utilizar para hacer de fantasma al completo.

8- ¿Se puede alzar la visera de la armadura? Lo de la armadura parece ser solamente una broma.

9- ¿Para qué sirve el cascanueces aparte de servir para lo que la palabra indica se puede utilizar para triturar cierto colmillo.

10- ¿Se puede conseguir la pelota de Trock?, si es así, ¿para qué sirve? Deja a Trock que se entretenga con su pelota, y sigue con lo tuyo, pues no sirve para nada.

11- ¿Qué hay que hacer en la marmita? En la marmita es donde hay que echar los ingredientes para cocinarlos.

12- ¿Qué hay que hacer en los dormitorios? Pues... depende de la edad que tengas; pero en ésta aventura no puedes hacer nada.

13- ¿Cómo se enfría la pócima? La pócima está caliente para que no intentes cogerla. Cuando ya tengas todos los ingredientes, con beber sobra.

D. Javier Salguero Castañón, de Sevilla.

1- ¿Dónde está la moneda? Para encontrar la moneda tienes que mirar bajo la lengua del Chamois.

2- ¿Cómo puedo pasar de la habitación de Saligia? A Saligia la puedes dejar paralizada dándole unos polvos.

3- ¿Para qué sirve el anillo? En el anillo obtendrás los polvos para desacerte de la malvada bruja.

4- ¿Qué da Petrus? Petrus puede darte los buenos días. Si te refieres a lo que tú le tienes que dar, es una moneda.

5- ¿Para qué sirve la mosca? La mosca es el cebo que tienes que poner para poder atrapar a la pobre arañita.

D. Pablo de la Flor San Vicente, de Madrid. 1- ¿Cómo encontrar el pasadizo secreto en la biblioteca? Mirando detrás de los libros. Las demás preguntas ya las tienes contestadas arriba.

D. José Andrés Cerrillo Jerónimo, de Granada.

1- ¿Cómo puedo hacer para que me abra la mazmorra? Llamar dos veces al tonel.

2- ¿Cómo puedo utilizar el diccionario? Con buscar en diccionario xxxx, si no te

contesta puede ser que no lo sepa.

3- ¿Dónde están los pelos de Satán? Pues donde el lampiño de Satán los tenga. (En la barba)

4- ¿Dónde está el infierno? Bajando por el pasadizo.

5- ¿Para qué sirve la cuchara? Para remover la pócima.

D. Joaquín Pacheco, de Madrid.

1- ¿Qué hago con el colmillo del dragón? Triturarlo.

2- ¿Qué diablos pinto yo en el infierno, pues no consigo nada de Satán pese a llevar la cruz? Es que Satán no te dá nada, tienes que arrancárselo.

D. Ramón Fuste Roig, de Barcelona.

1- ¿Cómo se cogen los polvos de Albamid del anillo que nos da Trimus? Para conseguir los polvos tienes que abrir el diamante que tiene el anillo.

2- ¿Cómo se puede conseguir la clave de la segunda fase, o es que se acierta al tuntún? Para conseguir la clave de la segunda fase tienes nada más y nada menos que finalizar la primera fase.

3- ¿Cómo se lee el papiro, con qué, cómo y dónde se coge? El papiro está dentro del libro de conjuros, para poder cogerlo tienes que poner de dónde, y supongo que lo cogerás con las manos.

D. Javier Báez Sánchez, de Madrid.

1- ¿Con qué se coge la poción para poder beberla? La poción no se coge, se bebe. Las otras preguntas ya las tienes contestadas.

D. Luis Navalpotro Herretero, de Madrid, y **D. Jorge Marcos de la Fuente**, de Valladolid, ya tienen todas sus preguntas contestadas.

D. Antonio Folgar Alvedro, de La Coruña.

1- ¿Dónde está la araña? La araña está en la torre del castillo.

2- ¿Dónde está la cruz? La cruz se la tienes que pedir al monje que hay nada más empezar el juego.

D. José Enrique García, de Zaragoza.

1- ¿Cómo puedo darle la moneda a Petrus, pues por más que lo intento no puedo pasar, aunque me dice que la puerta está abierta? Prueba dejando la moneda, y diciéndole a Petrus que la coja, de todas formas también te puede fallar porque la salida para ir al infierno es oeste.

Dña. Rosa M.ª Loizaga González, de Bilbao. Nos pide la solución de la primera y la segunda parte de éste juego. Jugar una aventura con la solución no tiene el menor interés, espero que con las respuestas de arriba tengas la ayuda suficiente para terminar la 1.ª parte, si no, escribenos con preguntas más específicas.

AVENTURA ORIGINAL II

D. Jaime Ferragut Martínez-Vara de Rey, de Palma de Mallorca, reclama nuestra ayuda para resolver sus dudas.

1- ¿Qué debo hacer para que la sombra que me imita me siga y pueda verla en la habitación del espejo? La figura que te imita no es nada más y nada menos que tú, reflejado en el espejo.

2- Desde la habitación del queso suizo ¿qué camino debo seguir para llegar a la guarida del pirata? Lo mejor es mapearlo tú mismo, pero puedes llegar con: O/BAJAR/NE.

D. Alejandro Espinosa Nuñez, de Las Palmas, Canarias, nos pide:

1- ¿Dónde está la guarida del pirata? ¿Hay que pasar algún laberinto? ¿Cómo? Sí, hay un laberinto, pero antes tienes que utilizar la varita en la localidad Fisura Este, para poder cruzar; después, solamente en caso de verdadero apuro: S/SUBIR/SO/O/BAJAR/NE.

2- ¿Qué tesoros me faltan? Te faltan cuatro tesoros: el garfio, la pirámide, la alfombra y el diamante. Dónde se encuentran es algo de lo que tú tienes que encargarte.

3- ¿Para qué sirve el canto rodado? Pues, aparte de para cantar rodándolo, lo puedes utilizar como ayuda para mapearte los laberintos.

4- ¿Cuántas palabras mágicas hay? Hay cuatro palabras mágicas: XYZZY/Recolector/Magia/Fee Fie Foe Foo.

D. José Dapena Paz, de Marín, Pontevedra. Nos pregunta: ¿Dónde están cada uno de los tesoros? Pues hay 14 tesoros. En otros números ya hemos dado algunas ayudas. Con la solución no tiene gracia jugar una aventura ¡Búscalos!

JABATO I

D. José Jonay Ojeda, de Santa Cruz de Tenerife, D.

Juan Manuel Ruiz Martín, de Montecañada, Valencia y **D. Luis Bellido Pérez**, de Lejona, Vizcaya. Preguntan: ¿Cómo se sale de la celda? Para salir de la celda tienes que cometer un carcelicidio, con un adoquín que previamente habrás sacado de la pared con ayuda de la hebilla del cinturón, y no olvidar esconderlo. ¿Para qué sirve el talismán? Con el talismán puedes atraer la atención del carcelero, pero de todas formas hasta la segunda parte no tendrá verdadera utilidad.

D. David Castillo López, de Pamplona, Navarra. ¿Cómo puedo coger las llaves?, ya que caen en el vestíbulo, después de matar al carcelero. Para poder coger las llaves ayúdate del utilitario cinturón.

D. José Ramón Díaz, de Pamplona, Navarra. ¿Cómo pasar la localidad de los guardias? Para burlarlos tienes que examinar el interior de la petaca y sacar los polvos que hay dentro para echarlos en la cerveza que están bebiendo.

D. Jorge Salazán Durán, de Barcelona. No sabe qué hacer para que Fideo le siga, y quiere que le echemos una manita. Para que Fideo te siga no tienes más que pedirselo, pero préstale un poco de atención, porque en algunos momentos se aburre o le da por ser curioso y si no le recuerdas que te siga puede perderse.

D. José Luis Giménez Abad, de Mostoles, Madrid. Pregunta:

1- El Druida en el Bucólico paraje galo, me realiza la siguiente adivinanza: «Te digo, te repito y no te enteras» ¿Cuál es la respuesta? Yo TE repito que no TE enteras que es TE.

2- En el poblado galo ¿cómo se puede vencer a Oburrix? ¿Si no se le puede vencer cómo se puede escapar? El Druida te dá una pócima, que se deberá tomar Taurus para poder vencer a Oburrix; pero antes contesta las adivinanzas.

ANDRÉS Y HEBILLA - 1990



Aventuras Estivales

Es verano en los Cárpatos. Sanguinolentas flores se abren al sol y los pequeños valles se deshuelan. Los serios vampiros emigran, los lobos andan con gafas de sol y Morlocks y Quimeras se refocilan en los verdes prados.

En fin, todo renace. Bueno... casi todo, porque hay engendros tan obsoletos que ya no son renascentistas. Así, nuestro multiesclerótico anciano, al ver a Hebillas y demás miembros de su estrambótica corte que se ponen veraniegos, se quita una de sus tres bufandas, abre un milímetro de una de sus ventanas y, en un gesto de amor infinito hacia el esplendor que le rodea, se quita sus pesados guantes de invierno y se sienta a repasar sus archivos sin encender la estufa.

Veamos qué hay hoy:

COZUMEL

D. Crispulo Crispación Hernández Ojeda, de Barcelona, crispadísimo nos dice ¿cómo se llega a la isla?, por más que nado siempre termino de aperitivo para tiburones. Y es que, mi crispado amigo, cuando nades dirígete a algún sitio en concreto.

Dña. Mari, de Valencia, está desesperada intentando abrir el barril para ponerlo de vestimenta. Para poder abrir el barril necesitas algo contundente, pero si no quie-

res ser encarcelado por indecente busca en las canoas.

D. Jorge Louzao, de Ponferrada, León, nos amenaza con abandonar a la diosa si no le decimos el motivo de por qué el maestro no le hace ni caso. Pues la cosa es bien fácil, el maestro dice que sois un maleducado; antes de entrar examina la puerta y verás por qué. También nos pregunta ¿por qué el loro sale volando cuando intento salir del pueblo? Al parecer el loro tiene miedo de perderse en la selva y se niega a salir del pueblo.

D. Cesar García, de Cuenca, nos pregunta ¿cuáles son los objetos necesarios para sobrevivir en la segun-

da parte? Necesitas algo contundente, algo que alumbre, combustible, lo necesario para encender fuego, un objeto anular, buen calzado y buena compañía.

D. José Gómez Martínez, de Madrid, nos pregunta ¿cómo se entra en el templo? Para entrar en el templo tienes que decir el nombre de la diosa del amor, que un sabio hombre te dará si no eres curioso.

D. Oscar Louro González, de Castellón, pregunta ¿cómo se quita el musgo? lo he intentado con las manos y con la barra, pero las manos se me quedan paralizadas. Prueba haciendo como con las malas hierbas: préndele fuego.

D. Tomas Albert Bleis, de Madrid, quiere saber, ¿cómo se sale de la tumba? Si has examinado la loseta, verás un dibujo de la diosa dormida; asegurate de que tiene los ojos cerrados.

AVENTURA ORIGINAL I

D. Jaime Ferragut Martínez-Vara de Rey, de Palma de Mallorca, nos hace las siguientes preguntas. Por ellas se diría que ha oído campanas, pero no sabe dónde: 1- ¿Dónde está la luz? (Si hay) Es elemental que hay luz. Es una linterna, y para obtenerla tienes que ayudar a Don Enano con su problema, después ya sólo tienes que ponerle la pila a la linterna, de otra forma no verás ni tortilla. 2- ¿Cómo me hago amigo de Elfito? Para poder hablar con él necesitas la



luz. 3- ¿Dónde está la moneda? Precisamente la moneda está en el sótano de la casa. 4- ¿Dónde está la tortilla? Pero... shiquillo, y ¿cómo sabes tú que hay una tortilla? 5- ¿Sirve de algo el cartel de «cuidado con tus objetos» y el enano asquer... que me quita los objetos que dejo? Pues el cartel está precisamente para avisar que no hay que dejar objetos en esa localidad, así que no le puedes llamar eso al enano, pues ya estabas avisado.

D. Toni Paulet Albet, de Barcelona, nos pregunta si el programa funciona. Su caso es que no sabe cómo sacarle la linterna al enano. Evi-



dentamente el programa funciona; vamos a ver en qué fallas: el enano tiene un problema, y tú tienes que ayudarlo, y qué mejor que unas botitas de tacón.

ABRACADABRA II

D. Rafael Cano Zuriguel, de Pamplona, Navarra. Pregunta: 1- ¿Para qué sirve el pajar? (Espero que cuando encuentre a Violeta pueda... ya me entiendes) En el pajar tienes que buscar la aguja que se perdió, al parecer buscándola 3 veces la encontrarás. Con ella tienes que molestar al caballo. Y si... entiendo que eres un pelín pillín. 2- ¿Y el manuscrito? El manuscrito no tiene ninguna utilidad, pues es indecifrabable.

Antonio Jiménez Gallardo, de Quart de Poblet, Valencia. 1- ¿Cómo puedo conseguir la moneda para pagar el menú? Está debajo de una piedra en la localidad de inicio. 2- He conseguido una cuerda, ¿para qué sirve? La cuerda sirve para bajar a un putrefacto pozo que es donde está cautiva vuestra croante bella Violeta. 3- ¿Dónde está el tápiz? Es un «red herring», o sea no es necesario para poder terminar la aventura. 4- ¿Cuál es el arma para la serpiente? Para acabar con la serpiente tienes que llevar una flauta para encantarla y un cuchillo de la posada. 5- ¿Estoy en lo cierto al pensar que el lobo te deja pasar con el hueso y que el hueso se consigue con el pollo del menú? Ciertamente, es así. Lo estáis.

D. Julián Molina Sánchez, de Madrid; y **D. Yago A. G.**, de Vigo, preguntan: 1- ¿Qué hacer con el gran cardo? Con el cardo puedes pinchar con cuidado al pobre caballo. 2- ¿Cómo y qué animal hay que conseguir para Fuch? Para Fuch puedes cazar una ardilla o una serpiente, lo único que cambia es el método de caza. 3- ¿Qué hacer con el lobo y con la serpiente que sale de la flauta? Como despistar al lobo lo tienes arriba, como bien dice José Antonio y a la serpiente tienes que encantarla con la flauta.

D. Javier García Torres, de Ponferrada, León. Pregunta: 1- ¿Dónde hallar un fósil? El fósil te lo cambia el ciego, si le devuelves el bastón que había extraviado. 2- ¿Sirve de algo la piedra? La piedra es

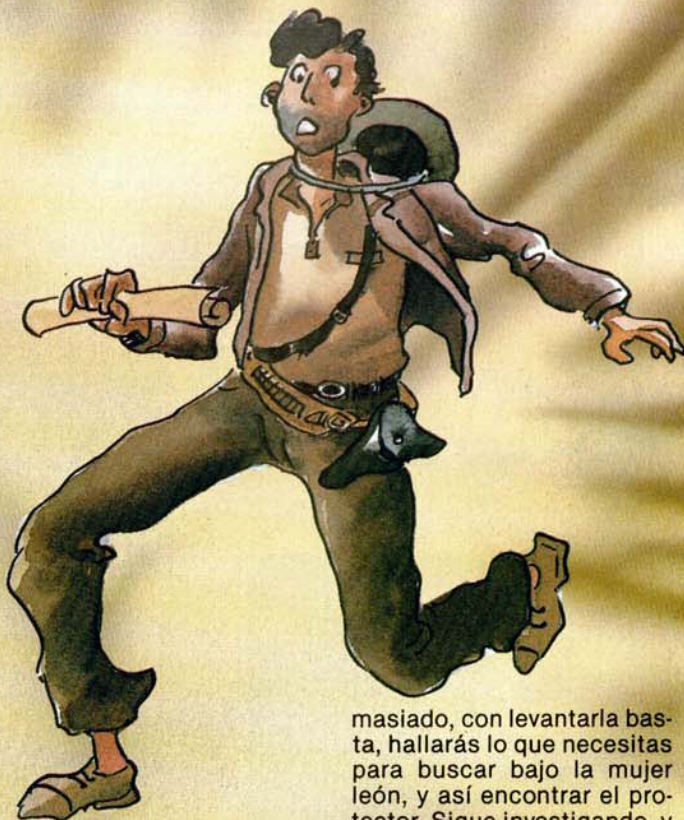
para cazar a la ardilla. 3- ¿Qué le doy al herrero? Al herrero no tienes que darle nada, el que se encarga de los intercambios es Fidel, el tendero. 4- ¿Tiene alguna utilidad la mandolina? Es otro «red herring», pero si quieres tocarla. 5- ¿Me como el pan? Si gustas... también puedes hacerlo miguitas. 6- El posadero, el muy caín, no quiere darme comida. Será porque detecta que no tienes con qué pagarle; ver arriba donde puedes encontrar la moneda. Las demás preguntas ya las tienes contestadas.

D. Javier Valverde Ballester, de Madrid. Pregunta: 1- ¿Cómo abro los baúles de las casas? Los baúles están de adorno. 2- ¿Qué hago con: el caballo, el lobo, la mandolina, las cajas de la tienda, el sapo, la ardilla y la? Al sapo o mejor rana tienes que besarla para desencantarla y en Violeta se transformará. Las cajas de la tienda está para despistar. Lo demás ya lo tienes contestado.

JABATO II

D. Pablo Jordi Atienza, de Madrid; **D. Desesperado**, de Chamartín, Madrid; **D. José Manuel y Dña. Beatriz Poblador**, de Santander; **D. Daniel Castrillo Otero**, de El Ferrol, La Coruña; **D. José Fco. Costa Peris**, de Valencia; **D. Daniel Casanova**, de Barcelona; **D. Oscar Bartolomé Martínez**, de Burgos; **D. Javier Camacho**, de Madrid; **D. Joaquín Ruiz**, de Bilbao; **D. Antonio Vicente Polo**, de Madrid; **D. Oliver y D. Rafa Vico**, de Pinto Madrid; **D. José A. Narváez García**, de San Fernando, Cádiz; **D. Moises Rivadulla Fernández**, de Mugardos, La Coruña; **D. José A. Jiménez Gallardo**, de Quart de Poblet, Valencia; **D. Fco. Javier Baez Sánchez**, de Fuenlabrada, Madrid; **D. Vicente Tarín Font**, de Valencia; **D. Rogelio Villenas Bona**, de Barcelona; **D. David Miera Ramírez**, de Madrid; **D. Ramón Ros Sanjuan**, de Valencia; **D. Cataldo Torelli**, de Madrid; **D. Carlos Alvarez Díaz**, de Madrid; **D. Luis M.ª García Gómez**, de Sto. Domingo, La Rioja y **D. Juan Manuel Martín Castillo**, de Foz, Lugo.

Vamos a dar unas pequeñas ayudas para poder jugar ésta aventura, ya que todos nos hacen casi las mismas preguntas.



El juego comienza en Cesarea; lo mejor es que reúnas de nuevo a tus dos amigos, y así caso a la recomendación que te hace el vejete, ponte rumbo a las cuevas de Morona.

Allí encontrarás que las puertas están cerradas y con dos estatuas custodiándolas; si las examinas verás que una bosteza como si tuviera hambre, y entonces, por fin, le encontrarás uso al objeto mágico que os ha traído de cabeza durante la primera parte. Debes entrar en la misteriosa cueva y ser complaciente con nuestra familia, (de lo contrario la venganza será terrible), sobre todo de nuestro sobrinito, pues es indispensable para terminar el juego. Atento con el sueño, porque te ayudará a atravesar el caluroso desierto.

En Alejandría encontrarás a un traficante, que si le pagas bien te llevará a las pirámides de Egipto, y te pondrá al corriente de todo lo que ocurre.

Busca a los Tuareg, también te ayudarán y deja que Fideo se una un poco a la fiesta.

En las oras pirámides siempre serás inmolado; o sea que entra en la que te interesa, allí encontraras una tumba falsa y otra verdadera. Ve a la falsa y dentro; sin coger la momia que pesa de-

masiado, con levantarla basta, hallarás lo que necesitas para buscar bajo la mujer león, y así encontrar el protector. Sigue investigando, y en la tumba verdadera encontrarás el uso del agua paralizadora.

Para abrir el sarcófago de Tut necesitas la ayuda de Fideo, al que por lo visto un golpe le revela el secreto de abrirlo.

Una vez ya frente al templo de Hatshepsut, con los objetos necesarios, y la confortante compañía de tus dos amigos, debes mostrar el cartouche para poder entrar.

También nos han pedido la definición de cartouche: en éste caso de piedra, es lo que designa el marco donde los antiguos egipcios ponían el nombre de sus reyes.

Y... una vez allí ¡Buena suerte aventurero!

Y así, mientras Hebilla y el Yiepp nadaban en la asquerosa piscina del castillo alegremente acompañados por algunos vampiritos vecinos, el pitecantropus totémico fuese a tomarse un cálido ponche y a calentarse sus pútridos dedos frente a la lumbre.

Por cierto, Hebilla aún espera ilusionada a algún audaz aventurero para que le acompañe en sus veraniegas correrías.

ANDRÉS y HEBILLA - 1990



Como siempre, Hebilla, con la inestimable ayuda del viejo y los incordios del Yieep, va a tratar de contestaros. Pero hoy también contamos con la ayuda de Juanmilla, nueva adquisición de este hatajo de piraos. Hete aquí cómo sucedió.

Juanmilla se une a la Pandilla

Una cálida noche, oímos unos sollozos junto a la puerta. Tan lastimeros eran los gemidos y tan amargo el sorber de mocos que todos nos levantamos y acercamos al lugar.

Abierta la puerta, se perfiló ante la luna una triste figurilla llevando en ristre una española bandera. El penitente había llegado hasta nuestro hogar siguiendo la línea central de la carretera. -¿E onde viene? -babeó el Yieep. -¡Huy!, rico bocadito -suspiró Hebilla. -¿Quién osa? -rugió el viejo. -Toy Juanmilla i tero jasé musha aventura -dijo el desgraciado -Y además -sollozó,- ¡vengo de La Línea!

Y desde entonces no hemos podido librarnos de él.

THE HULK

Vamos a echarle una mano en ésta aventura inglesa a D. Gabriel Barcia Bendaña, de Huelva: 1- ¿Cómo se coge la cera (wax)? Tienes que salir, examinar el Domo y comprobarás que tiene una reja (Mesh), soplar a través de ella con el abanico (Wave



Fan), el aire huracanado entrará en el Domo y hará salir de estampida a las abejas. 2- ¿Cómo levanto la trampilla que existe en la primera pantalla? Con «Bite Lips» para hacerte mazas y «Remember Nightmare», el nombre de tu peor enemigo para coger un supercabreo, que te permitirá aguantar el gas tranquilizante. Después «Pull Ring». 3- ¿Cómo inutilizo la salida del gas del Domo que se encuentra en la pantalla del hormiguero? Con «Plug Outlet» y «Use Wax». 4- ¿Cuál es la utilidad del «Metal Hand Fan»? Sirve para hacer aire y poder espantar a las abejas. 5- ¿Dónde se encuentra «Ant-Man»? Se halla en una caverna, prisionero en una jaula por Ultrón.

MEGACORP II

D. Alfito, de Las Palmas, Canarias, está algo atascadi-

llo: 1- ¿Cómo puedo salir de la alcantarilla? Hay que buscar una escalerilla que sube hasta una trampilla con cuidado de no perderse, luego ábrela con estas órdenes: Aprieta el volante-Gira el volante. Una vez abierta ya puedes salir. 2- ¿Para qué sirve la escoba y el destornillador? Una escoba sirve para barrer y un destornillador para destornillar; pero en ésta aventura no tienen ninguna utilidad.

D. Juan José Pozo Mohe-dano, de Villanueva de Córdoba. Quiere que le saquemos de dudas con las siguientes preguntas: 1- ¿Para qué sirve la aguja que hay en el jarro y cómo se usa? La pistola que encuentras en esta parte es lanza dardos, así que, adivina cuál es la munición. 2- ¿Cuál es la clave que hay que dar al ordena-

dor en la sala de archivos? En la prisión encuentras a un guardián del que hay que deshacerse.

Cuando lo examines verás que llevaba un papel con unas claves para pasar el control de seguridad y poder hacerte con la copia del dossier. 3- ¿Qué hay que dar al robot de la planta L1? Una de las claves de seguridad que verás en el papel. 4- ¿Se pueden matar a los guardias de la cárcel? Solamente hay que matar al primer guardián.

Los otros te dejan pasar dándoles el código de seguridad. 5- ¿Dónde consigo el dinero para llamar al salir de la cárcel cuando haya conseguido el dossier? Tienes que ir al templo, y pedir limosna en la misma puerta.

D. Tony Caules, y D. Jorgillo Louzao ya tienen respuesta a sus preguntas.

COZUMEL

D. Oscar Bartolomé Martínez, de Burgos. Hace las siguientes preguntas: 1- ¿Qué objetos debo tener al comienzo de la segunda parte? Para poder llegar a feliz fin la segunda parte tienes que llevar: una fuente de luz, un recipiente con combustible, lo indispensable para encenderlo, algo contundente, un adorno dedal, un calzado apropiado y agradable compañía. 2- ¿Qué debo hacer cuando estoy en el sepulcro? Debes buscar el modo de activar el mecanismo para encontrar la bajada a la tumba.

MEGA-CORP



La clave está en el altar, dónde tienes que hacer de campesino quemando unos hierbajos. 3- ¿Para qué sirve el loro, la jaula, el cascabel y la vibora? Kuill, para hacerse alguna caquita en tu hombro y sacarte de algún aprieto, o sea, que por mucho que cague no lo pierdas; la jaula, es la casita de Kuill; el cascabel, para una meona monada; y la vibora, para morderte si te acercas demasiado.

D. Eduardo Villalobos, de Valladolid. Tiene los siguientes problemas: 1- ¿Cómo demonios entro en el templo? Si tu versión es de Spectrum, te informo que algunas copias han sido dañadas en el proceso de masterización y duplicación por machacarse algunos bytes.

Al parecer uno de ellos corresponde a la entrada del templo. Por el momento puedes entrar tecleando decir «sur». De todas formas envía

tu copia a Dinamic y te la cambiarán.

2- ¿Cómo entro en la casa de Turk? Para entrar en casa del contrabandista es mejor que ya hayas estado en el templo, pues allí encontrarás algo que le va a gustar. Respecto a las otras rarezas de las que me hablas es posible que ocurran por el mismo problema que el de la entrada al templo.

D. Alberto R. Cuesta Cantanero, de Alcalá de Henares, Madrid. Pregunta: 1- ¿Cómo es que cuando pido ayuda, sólo me dice que no es necesario? Aparte de que la memoria iba muy escasa, los padres de la criatura han pensado que con el comando de ayuda la aventura podría resultar demasiado fácil.

Además, para eso está el Equipo de los Cápatos que disfruta sacando de apuros a los valientes aventureros. 2- ¿Cómo es que ya con los 50 puntos y 6 pesos no consigo hacer nada en la 2 parte? Ayudaría un montón una relación de los objetos con los que pasas a la segunda parte para saber en qué has fallado. Pero de momento te informo de que no te pueden sobrar más de 4 pesos. 3- ¿Cómo consigo más dinero? Vendiendo a Big Turk cierta figurilla que en cierto templo encontrarás. 4- ¿Cómo libero a Kuill? Tienes que hacer un pequeño canje con el borracho. 5- ¿Qué palabras digo en el templo? Las palabras te las dice un sabiondillo personaje, pero si no te funciona y tu copia es de Spectrum, idem que arriba. 6- ¿Es necesario el cascabel? Ya está contestado. 7- Los siguientes objetos ¿qué utilidad tienen en la 2 parte?, creo que sólo dos son los

únicos útiles. Has dado en el clavo, de todos los que nombras esos dos son los que necesitas.

D. José Luis Giménez Abad, de Móstoles, Madrid. Pregunta: 1- ¿Cómo puedo coger el paquete que se encuentra dentro del barril? Cuando un objeto está dentro de otro hay que sacarlo de ..., no cogerlo. 2- ¿Cómo puedo conseguir dinero? Cuando logres sacar el paquete del barril, ya lo habrás conseguido. 3- ¿Dónde diantres está la llave que abre la puerta al este de la calle principal? La puerta es de la casa del borracho, por lo que su dueño debe de tener la llave, trátale bien y a lo mejor te la deja. 4- ¿Cómo puedo conseguir entrar en la sacristía de la iglesia? Para entrar a la sacristía tienes que conseguir que el cura te invite.

D. Sergio Beato Sánchez, de Móstoles, Madrid. Después de detallar su vagabundeo por la isla quiere saber qué es lo que le pasa: Trás estudiar concienzudamente todos los hechos relatados en tu carta, creo que lo que te falta es un objeto contundente; ver arriba lo que tienes que llevar para pasar la 2 parte. De todas formas lo mejor es no encender el quinqué hasta que sea necesario, pues el combustible está bastante justo.

D. Antonio Vicente Polo, de Madrid. Nos amenaza con hacerse el harakiri con un cortauñas si no son atendidas sus súplicas: 1- ¿Qué he de hacer para que Kuill no salga volando cuando nos dirigimos hacia la selva? Al parecer a Kuill le dá pánico la selva, por lo que es imposible que lo saques del pueblo. 2- Al llegar al templo, ¿qué palabras tengo que decir (las sabe Kuill)? No. Kuill lo único que sabe es que quiere cambiar de dueño. 3- En el mapa, se indica un lugar como el de los árboles caídos, pero yo no lo encuentro. Como muchas otras cosas, esa zona hubo que quitarla por la evidente falta de memoria. 4- ¿Para qué sirve el cascabel? Ya está contestada.

D. Alfonso Saavedra Serna, de Calatayud, América. 1- ¿Qué he de hacer para que Zyanya no vuelva a la taberna después de haberle pagado? A Zyanya no le gusta su trabajo, pero por miedo al tabernero vuelve a la taberna. Prueba negándole a darle di-

nero e intenta ayudarla a salir de esa miseria. 2- ¿Hay necesidad de comprar un arma? ¿Cuál? Me declaro pacifista, ¿armas? No, gracias. 3- ¿Y la camisa? Con el calor que hace allí, mejor agénciate una buena crema, y... a broncearse se ha dicho. 4- ¿Para qué son las palabras que dice el maestro? Te dan la clave para entrar al templo. 5- ¿Hay que comprar el petróleo? ¿Cómo? Para comprar petróleo necesitas un recipiente, en el mercado lo encontrarás. 6- ¿Para qué sirve la sortija? La sortija tienes que devolverla a su verdadero dueño. 7- ¿Cómo puedo decir a un personaje que me siga?

Para que te siga basta con decir el nombre y ven.

D. Calimero Pollo Yema, de Puerto Real, Cádiz. 1- ¿Pio, pio, pio? No, más bien pio, pio. 2- ¿Cómo se entra en el templo? Diciendo las palabras. 3- ¿Cómo se entra en casa del traficante? Contestando a las impertinentes preguntas del matón. 4- ¿Qué hay en el charco aparte de las larvas? Por el momento lodo, después de salir del templo, quién sabe. 5- ¿Qué hago para que no se escape el loro? El loro sólo se escapa si intentas sacarlo del pueblo. 6- ¿Tengo que coger la estera para la segunda parte? La estera es del borracho, y no creo que le haga ninguna gracia no tener dónde dormir la mona cuando vaya a su casa. 7- ¿Dónde está la llave de la jaula? Para abrir la jaula no necesitas ninguna llave, pero espera a que sea de tu propiedad para liberar a Kuill. 8- ¿Dónde encontré al Yieep? El saltarín Yieep fue encontrado abandonado en las mazmorras más profundas del castillo.

He aquí la historia, la criaturilla es el horrendo fruto de los amores entre una hembra saltamontes, que permanentemente borracha rondaba por los pasillos, y un libidinoso gnomo, que pillola en momento favorable. ¿Qué se podía esperar?





Aquel equipo de pilotos, por su gran destreza y valentía, era el centro y la esperanza de toda la armada galáctica. Ejecutaban con su flamígera nave espacial tal danza de giros y acrobacias que hasta los más diestros VESUCOS atacantes eran convertidos en segundos en antimateria intergaláctica.

ESPACIO PARA LA ESPACIAL

Por fin la batalla cesó, no quedaba ni un solo adversario y la terrible nave se posó en la metálica superficie del crucero imperial donde esperaban ansiosos los altos mandos para condecorarlos.

Pero las dos figuras, una alta, temblorosa y encorvada, y otra femenina y grácil, ignoraron los honores y se dirigieron hacia un viejo carruaje que les esperaba.

—Vale, Hebilla —dijo el archivero quitándose el casco y dirigiéndose a su copiloto, —creo que ya estamos listos para resolver cualquier pregunta sobre La Aventura Espacial—.

LA AVENTURA ESPACIAL

D. Crispulo Crispación, de Barcelona y **D. Francisco Javier Gozálvez**, de Valencia, tienen un problema de coordenadas. Ambos se han limitado a subir a la nave y meter coordenadas sin interesarse por saber cuál es su misión, ni a dónde dirigirse. Pues así se pueden pasar

años luz, hasta que den con las coordenadas correctas. ¿Cuándo se acostumbrarán estos COSMES a hacer inventario y Examinarlo todo? Así podrían evitar el volver como vulgares COFRATOS o convertidos en COMUCOS.

D. Alberto Gutierrez, de Zaragoza, parece que ha tenido un poco más de suerte y llegado a un planeta, Durolitia, pero no sabe cómo iniciar comunicación con los extraños piedro-habitantes. En el DEPO de la nave encontrarás los utensilios necesarios para poder comunicarte con los futuros COPOYOS.

D. Daniel Abellán Rodríguez, de Madrid, dice que ha logrado comunicarse con un volátil personaje, pero por más que lo intenta no logra que entre en la nave. En el interior de la nave encontrarás también lo necesario para transportar automáticamente al COPOYO al interior.

MEGACORP I

Parece que **D. Antonio Folgar Alvarez**, de La Coruña, y **D. Luis Ignacio García Ventura**, de Pinto, Madrid, tienen el mismo problema:

1- ¿Cómo pasar al policía que permite el acceso a la 2.ª Parte? Sobornándolo con algo de pasta. Disimuladamente déjala en el suelo junto con la pistola, pues no se permite el paso de armas a la segunda parte.

2- ¿Qué tal están Hebilla y Yiepp? Hebilla brilla que es

una maravilla. En cuanto al Yiepp, cada vez más baboso, verdoso y latoso.

D. Ramón Sierra, de Madrid. Pregunta: 1- ¿Qué hay que hacer con el policía después de haber pasado el lago? Está pregunta la tienes contestada arriba. 2- ¿Cómo se llega al templo? Desde el centro del lago rema hacia la dirección que desees ir.

COZUMEL

D. David Rodríguez Moyano, de Sevilla. Nos hace las siguientes preguntas: 1- He logrado abrir el barril, pero no puedo coger el paquete de dentro. ¿Cómo puedo hacerlo? Prueba sacándolo de dentro del barril, con sacar de.

2- ¿Qué puedo hacer con la chica de la taberna? Con la chica puedes hacer dos cosas: pagarle como te pide o ayudarla a escapar de las garras del tabernero.

3- ¿Dónde puedo encontrar dinero? Abre el paquete cuando lo saques y verás.

4- ¿Qué me pueden decir el cura y el borracho? El cura puede dar buenas referencias de ti, si te portas bien. En cuanto al borracho, sigue la corriente.

5- Además, nos pregunta ¿podría decirme la dirección del club de Aventuras AD y lo que hay que hacer para inscribirse? Coge un dedo, tintero y apunta la dirección del infecto: Club de Aventuras A.D. - Apartado 319 - 46080

Valencia, envía una carta solicitando información, y el Yiepp se pondrá en contacto contigo en cuanto sus espasmos diarreicos se lo permitan.

D. Moisés Rivadulla Fernández, de Mugaros, La Coruña. 1- ¿Cuáles son los objetos que hay que comprar en el mercado? En el mercado hay que comprar: un utensilio para dar luz, lo necesario para encenderlo, un contenedor, líquido combustible, un regalo y algunos frutos.

2- ¿Cómo se consigue más dinero que el que hay en el barril? En el cepillo de la iglesia, pero el dinero robado no podrás disfrutarlo.

3- ¿Cómo se cura o evita la mordedura del escorpión? Con un buen calzado.

Dña. Lydia de la Fuente Hernández, de Burgos. 1- Se puede conseguir más dinero que el que viene en el barril? El dinero del barril está bastante ajustado para pasar a la segunda parte con unos cuantos pesos, en la segunda parte tienes que ganar el dinero suficiente para hacerte con una barca.

2- ¿Qué puedo hacer para ayudar a la chica del bar? Ayúdala a escapar del tabernero y llévale contigo en tu aventura.

D. Juan Carlos Redondo Hernando, de Valladolid. Parece desesperado porque la chica siempre termina llevándose a la playa. Tam-

bién quiere saber cómo hacerse amigo del cura. Para hacerte amigo del cura lleva un objeto que se le perdió, y que le ayuda a paliar su cojera. En cuanto a la chica, ya lo tienes contestado.

D. Julián Molina Sánchez, de Madrid. 1- ¿Qué hay que decir para pasar al templo? Tienes que decir el nombre de la diosa que te facilita el culto profesor. Si tu copia es de Spectrum prueba con: decir «sur», pero envía la copia a Dinamic para que te la cambien.

2- He conseguido el loro ¿cómo me puede ayudar? El loro es indispensable para terminar la aventura, te ayudará a sortear a unos ladronzuelos.

3- ¿En qué me puede ayudar Zyanya? Para sobrellevar el hechizo de la diosa, si en la primera parte has visitado con ella al sabiondo personaje.

4- ¿Cómo puedo entrar en la guarida de los contrabandistas? Pagando los pesos que te pide el matón, o contestando a sus inquisidoras preguntas.

5- ¿Para qué sirve el cascabel? Para dárselo a un pesado macaco.

D. José M. Sánchez Miguel, de Vitoria. Después de relatarnos su diario en San Marcos, dice que solamente ha conseguido 48 puntos, ¿qué acción me falta por hacer para conseguir los 2 que me faltan? El depósito del utensilio para la luz es pequeño, por lo que tienes que comprar un contenedor para poder tener más combustible.

D. Lesmes Glez Valles, de Gijón, Asturias. Nos pregunta qué más tiene que hacer para pasar a la segunda parte. Tienes que comprar los objetos necesarios en el mercado. Seguirle la corriente al borracho, ir a visitar a un viejo amigo con tu flamante compañera.

D. Carlos Alvarez Díaz, de Madrid. Puede quedarse sin morrillos si aparece por aquí. 1- ¿Cómo puedo salir de la tumba? Al entrar, la diosa abre los ojos y la loseta se cierra. Si eres un poco curioso y examinas la loseta, verás que tiene un dibujo de la diosa dormida. Ciérrale los ojos a la momia y... a ver que pasa.

2- ¿Para qué sirve la serpiente viva y/o muerta? Viva, estás expuesto a su peligro-

sa mordedura. Muerta ya no es de ninguna utilidad, pero si no es mucha molestia, envíamela para hacerme unos zapatos.

3- Llevas los objetos justos para poder terminar la segunda parte.

Sir Fred, de La Estrada, Pontevedra. Tiene ya contestadas sus dos primeras preguntas. En cuanto a la tercera: ¿Dónde se consiguen las llaves? Dónde están las llaves matarile, ríle, ríle... dónde están las llaves matarile ríle ron... chin pon. Si te refieres a las llaves de la casa del borracho, puede que te las



preste para dar una cabezadita. Si te portas bien con él, claro.

D. José Ramón Carvall Rodríguez, alias Fray Adicto Aventurero, de Vigo, Pontevedra. 1- ¿Hay una manera de entrar en la hacienda de Big Turk sin pagar? ¿Cuál? Sí que la hay. Contestando a las preguntas del matón.

2- ¿Para qué sirve Kuill? Para sacarnos de apuros.

3- ¿Qué hay que contestarle al matón? Para contestar a la primera pregunta del codicioso matón: «decir... (el nombre de la diosa)».

EL FIRFURCIO

Vamos a echar una mano a todos estos firfurcianos que se hayan varados en esta mini-aventura, por lo que

pasamos a recitar sus nombres y a dar una pequeña solución: **D. Alfredo José Varas Palacios**, de Galdácano, Vizcaya; **D. Daniel Terán González**, de Briviesca, Burgos; **D. Pere Lluís Mussons**, de Barcelona; **D. Enrique Villafranca Sánchez**, de Madrid; **D. Ignacio Piedrabuena López**, de Madrid; **D. Julián Manuel Villalobos Maroto**, de Madrid; **D. Miguel Ramos Fernández**, de Málaga; **D. Manuel García Tejero**, de Madrid; **D. Alejandro Bragaña Buena**, de Pontevedra; **D. Alejandro Herrera Muñoz**, de Málaga; **D. Fernando Blázquez Ladehesa**,

a un aterrizaje forzoso, se estropean los mecanismos de la nave, y el ordenador de abordaje, «Albstein» sólo nos puede hechar una pequeña mano en contadas ocasiones. Tecleando decir «comandos» se os da una ayuda de los comandos que se pueden utilizar y algunas cosas que aparecerán en la aventura. Hay una maleta roja conteniendo herramientas y una radioactiva caja amarilla.

Para abrirla tienes que ponerte el traje y llevar el destornillador, dentro está la Merdurcia que es la comida preferida de los Firfurcios.

La botella verde está llena de Triporcina, que es un repelente para los Joysticosos que hay en el exterior.

Para salir hay que decirle a Albstein que abra la puerta, y te comunica que lo único que puede hacer es abrirte el tablero para que puedas manipularlo.

Examinando el tablero llegarás a la deducción de que destornillando el mecanismo, la puerta se abrirá.

Con la Merdurcia, la llave y puesto el traje rociado de Triporcina, ya podemos dirigirnos a la cápsula de salvamento AD.

Los Firfurcios son muy feroces, pero saben comportarse si les sigues la corriente.

Contesta a su pregunta con «BAMBU» y les das de comer de vez en cuando; cuando se hayan convertido en alfombra tienes que montarlo v arre... La puerta de la cápsula tienes que abrirla con la llave y entrar. Así te vas... de ese planeta habitado por esos seres tan raros. Casi tan raros como los habitantes de éste lóbregc castillo.

ANDRÉS y HEBILLA - 1990

de Ecija, Sevilla; **D. David Gutiérrez Verdura**, de S.S. de los Reyes, Madrid; **D. Ramón Ros (Desventurado Aventurero)**, de Valencia; **D. José Ramón Díaz**, de Pamplona, Navarra; **D. Carlos Delgado Estremera**, de Madrid; **D. Daniel Castrillón Otero**, de Ferrol, La Coruña; **D. Javier Gil Candelas**, de Madrid; **D. Joaquín F. Santos Muñoz**, de Tarancón, Cuenca; **D. Félix Hernández Campos**, de Madrid; **D. Ramón Faura Maartinez**, de Barcelona; **D. Juan Carlos Miranda Corraliza**, de Madrid; **D. Fco. Manuel Pérez Reina**, de Mayrena del Alcor, Sevilla; **D. Fco. Javier Peña Pareja**, de Córdoba; y **D. Pascual Muñoz Muñoz**, de Albal, Valencia.

Comienza cuando, debido



Situémonos ha mucho tiempo, en Bull Shit, agreste poblacho fronterizo en el territorio sin ley al oeste del Pecos, dominio indiscutible del peligroso Big Brutus.

UN DIA EN EL OESTE

Por aquel entonces, los encantos y la sapiencia de la joven atraían cientos de vaqueros, quienes desde las más lejanas regiones venían a consultarle sus variados problemas sentimentales.

La doncella contestaba con agrado, pero las ganancias iban a engrosar las arcas de Big Brutus, quien cada vez se mostraba más posesivo y despótico.

Muchos habían pensado rescatarla, y muchos habían muerto en el intento. Ahora ya nadie se atrevía.

Hasta que un día, cansada, la joven se negó a seguir siendo explotada. Todos los ruidos del salón cesaron, ni las moscas osaron zumbar. Brutus enormemente cabreado, alzó la mano para descargar el terrible golpe sobre la doncella...

—Ti ha pashado foraterocróo una ridícula vocecilla proveniente de la más esmirriada, encorvada, temblorosa y carcamálica figura que hubiera jamás pisado estos pagos.

Volvióse el gigante y sonrió malignamente, mientras que con la rapidez del rayo desenfundaba sus enormes Colts.

—Ere má lento qui vam-piddo paddalítico-graznó el Viejo Archivero, mientras despreocupadamente le perforaba la entreceja.

—Vámono- dijo a la joven. Y los habitantes del salvaje Oeste aún recuerdan atónitos cómo juntos cabalgaron en el viejo jamelgo hacia el sangriento crepúsculo.

LA AVENTURA ESPACIAL

D. Alfredo Saiz, de Valencia. Nos hace la siguiente pregunta: Después de haber reunido a los 4 COPOYOS no puedo terminar la aventura, ¿puede ser debido a un fallo del programa?

No, el fallo lo has tenido tú al haber ido en el planeta Tecnodia directamente a la Robota; allí también tienes un Serpo informador: actívalo y escucha.

JACK THE RIPPER

D. Anónimo Glez Glez, de Esparta, Grecia. Nos pide que porfa le ayudemos a escapar de un policía que está junto a una doncella en la primera parte de ésta aventura. Para escapar del policía tienes que subir a un carruaje.

CARVALHO - LOS PÁJAROS DE BANGKOK

D. Jonay Rodríguez Gutiérrez, de Puerto Real, Cádiz.

Hace las siguientes preguntas: 1- ¿Qué es lo que hay que hacer para ir al templo? Para ir al templo tienes que subir a un taxi y decirle que te lleve a TAM KABROK.

2- ¿Qué hay que hacer en casa de los padres de Archit? Habla con la vieja y preguntale por Archit.

D. Sergio Gaviño Alba, de Sevilla. Parece que tiene problemas con el taxista, y pregunta: 1- ¿Qué hay que hacer para que te entienda el taxista? Teclear: decir "(el destino donde quieras ir)".

D. Vicente Tarín Font, de Valencia. Pregunta: 1- ¿Cómo se va al monasterio? En un taxi. 2- ¿Dónde está el Garden Rose? El Garden Rose no existe, por lo menos en ésta aventura. 3- ¿Dónde está Archit? En la selva.

D. José Fco. Costa, de Valencia. Hace fuego con un montón de preguntas: 1- ¿A quién le doy la raya? La raya de opio es para ayudar al anciano y enfermo padre de Archit a olvidar su dolor. 2- Cuando subo al taxi y le digo ir a tan Krabuk aparezco en el hotel, ¿por qué no puedo llegar al monasterio? El nombre del monasterio te lo da la vieja a cambio del opio. Prueba poniendo el nombre correctamente. 3- ¿Cómo consigo despistar a Charoen? En el hotel, sube a tu habitación y sal por el balcón. 4- ¿A quién le tengo que disparar? Tienes que disparar a Jungle Kid antes de que

mate a Teresa. 5- ¿Qué tengo que hacer o decir en el almacén? Tienes que darle un trozo de tela que te da el monje del monasterio. 6- ¿Cómo recibo el mensaje de la embajada? Te diriges a la embajada para saber por dónde tienes que empezar las averiguaciones. De lo único que te informa la secretaria es del nombre del comisario. 7- ¿Qué tengo que hacer? Tu misión consiste en encontrar a Teresa y salvarla de los malhechores que le acechan. 8- ¿Dónde carajos están Archit y Teresa? No están en ningún carajo, están escondidos en la selva y tienes que encontrarlos antes de que sus perseguidores los liquiden.

D. David Rodríguez Moyano, de Sevilla. Nos dice: No sé cómo salir del basurero ¿me podría indicar dónde ir? Para salir del basurero después de descolgarte es: O-S-O y te hallarás en los límites de la ciudad. ¿Podría decirme la dirección del Club de Aventuras AD y lo que hay que hacer para inscribirse? Envía una carta a la siguiente dirección y recibirás cumplida información: Club de Aventuras AD - Apartado 319 - 46080 Valencia.

D. Marc Sans Rius, de Barcelona. Pregunta: 1- ¿Cómo finaliza el juego? El juego finaliza cuando disparas a Jungle y salvas a Teresa. 2- Cuando estás en el hotel, ¿cómo se va al aeropuerto?

No puedes volver hasta que hayas finalizado tu misión. De hecho la aventura termina en la selva. 3- ¿Cómo se compra el pasaporte falso? El pasaporte te lo da el hombre del almacén a cambio de un trozo de tela.

D. Eugenio Fco. Martínez Pacheco, de Badajoz. También anda algo liadillo con esta aventura: 1- ¿Cómo hablo con otros personajes? Para hablar con los personajes es: decir «xxxx» 2- ¿Qué hago para que en el restaurante no me cuelguen? Tu destino es ser colgado, de lo contrario morirás a manos de los matones de madame Le Fleur, recuerda que tienes que encontrarlos antes de que ellos te encuentren a ti. 3- ¿Dónde puedo comer? Puedes comprar comida en el mercado. 4- ¿Qué hago en la casa acuática del canal, cerca del mercado? Tienes que hablar con los padres de Archit para que te den alguna pista sobre su paradero. 5- ¿Qué hago una vez bajo del tren? Si tienes la pistola, encuentra y dispara a Jungle. 6- ¿Puedo pasarme con la ex de Archit? Para eso busca una de carne y hueso.

D. Oscar Lorenzo Romero, de Figueras, Gerona. 1- ¿Es imprescindible encontrar a Charoen? No es imprescindible, pero te da una idea de hacia donde dirigir tus investigaciones. 2- ¿Dónde se encuentra la linterna? Puedes comprarla en uno de los puestos del mercado. 3- ¿Qué hay que hacer en la habitación 113? Saliendo por el balcón te podrás deshacer del pesado de Charoen. 4- ¿Qué hay que hacer para que los guardaespaldas no te maten? Ir al restaurante. A la pregunta qué hace madame Le Fleur contestar «sí». 5- ¿Cómo se utiliza la raya de opio? La raya de opio es para dársela a los padres de Archit a cambio de información. 6- ¿Para qué sirve la construcción acuática? Es la casa de los ancianos padres de Archit. 7- ¿Qué hay que hacer para que los viejos te hablen? Primero, haber despistado a Charoen, después hablarles y lógicamente preguntarle por Archit. 8- ¿Qué hacer para que Jungle Kid no mate a Teresa? Dispararle tú antes.

D. Miguel Bueno Giner, de Algemesí, Valencia. 1- ¿Cómo se sube al tren? Para subir al tren tienes que com-

prar el billete, mostrar el pasaporte falso y meter el billete. 2- ¿Cómo puedo utilizar la pistola? Disparando. 3- ¿Se puede sonsacar algo a la ex de Archit? No demasiado, ella te dice que todo lo que sabe se lo ha contado a la policía. 4- ¿Cómo se puede escapar de la grua? Con balancear. 5- ¿Cómo me deshago de los guardaespaldas que me persiguen? Después de haber escapado de la grua ya no te perseguirán más.

D. Agustín Raluy Pirla, de Monzón, Huesca. 1- ¿Se puede matar a Jungle Kid con la pistola? Sí. 2- Si se puede ¿qué hay que te



clear exactamente? Disparar Jungle. 3- ¿Dónde está el Garden Rose? No existe esa localidad.

D. Félix Hernández, de Madrid. 1- ¿Cómo puedo preguntar a los padres de Archit si el pelmazo de Charoen me sigue a todas partes? Despiéndolo antes. 2- ¿Qué hay que hacer para preguntar a la chica? Pagar al camarero y hablar chica. 3- ¿Para qué sirve la raya? Contestada. 4- ¿Qué hay que hacer en el almacén? Contestada. 5- ¿Cómo puedo hacerme socio del CAAD y para qué sirve? Envía una carta solicitando información al apartado referido arriba, y recibirás contestación del Yiepp.

D. Ibán Porta Morán, de Barcelona. 1- ¿Cómo llegar al mercado fluvial y al Garden Rose? Para llegar al merca-

do tienes que comprarle una chalupa a un viejo que hay en los muelles. 2- ¿Dónde encontrar comida? En el mercado. 3- ¿Para qué sirve el martillo? Para romper el candado de la casa que hay en el callejón. 4- ¿Cómo abrir el candado que cierra la casa del callejón? Con el martillo. 5- Los basureros son un laberinto ¿verdad? ¿cómo salir y qué encontrar en ellos? Cómo salir del laberinto lo tienes arriba; y en el basurero lo único que puedes encontrar, aparte de basura, es el martillo. 6- ¿Qué le digo a

Madame Le Fleur para que no se cabrée? A Madame Le Fleur tie-

nes que decirle que sí, o hasta allí habrán llegado tus investigaciones. 7- ¿Cómo salgo de la trampa colgante en que me mete? Contestada.

LA CORONA

D. Ignacio Piedrabuena López, de Madrid. 1- ¿Cómo se coge el dinero que hay al sur de los bandoleros? Cavando en la arena. 2- ¿Dónde está el paraguas? En un local del pueblo. Lo obtendrás intercambiándolo por una cruz. 3- ¿Hay algún modo de grabar la posición del juego? Pues al parecer no.

D. Juan Alonso y Carlos Gustavo Expósito Escrig, de Sagunto, Valencia. 1- ¿Qué hay que escribir para abrir la puerta que tiene la cerradura oxidada? Hay que romper la cerradura con la espada. 2-

¿En qué localidad y cómo se aterriza con el paraguas en un nuevo lugar? Después de solucionar lo de la cerradura, en una de las localidades hay que arriesgarse e ir hacia el oeste. No olvidar tener abierto el paraguas. 3- ¿Cómo se hace salir al genio de la lámpara? Frotando la lámpara. 4- ¿Esta aventura permite grabar? No. 5- ¿La botella siempre se rompe al pasar por cierta localidad? Sí. 6- ¿Qué utilidad tienen los siguientes objetos: naranja, cuerda y recipiente? La naranja es para beber; la cuerda y el recipiente no tienen ninguna utilidad, están para despistar.

D. Juan Carlos Redondo Hernando, de Valladolid. Tiene problemas con esta aventura, y nos cuenta: al principio en el desierto hay unos extraños montículos en la arena, ¿cómo puedo saber lo que es? sólo logro beberme una botella. En los montículos tienes que cavar, y si haces un mirar podrás saber de lo que se trata.

COZUMEL

D. Ramón Fernández Cabito, de Melilla. Nos hace una relación de sus posesiones, y... hombre si yo fuera Zyan-y y en su situación te acompañaría. Con el quinqué lleno no tendrás suficiente combustible, compra un contenedor para llenarlo de petróleo. También llevas demasiada vestimenta, con el pantalón basta. ¿Qué tengo que hacer en el templo? En el templo tienes que encontrar el modo de que se accione la entrada secreta al sepulcro. Tienes que quitar el musgo utilizando un líquido inflamable y mover la piedra para que accione el mecanismo. ¿Dónde está el dinero para pagar al matón y al dueño del barco? Resuelve primero lo del templo. Al matón no hace falta pagarle, en cuanto al dueño del barco, tendrás que pagarle con el dinero que obtendrás de una venta.

ANDRÉS y HEBILLA - 1990



Hoy, mientras por todo el castillo se escuchan los ruidos de infectosos y bajopatados con que el viejo persigue al verdengendro del Yiepp que anda salido con lo de pónsela, pónsela, la tímida doncella, sentadita en un rincón y esquivando de vez en cuando algún perdido golpe de kárate, kung Fú y Taekwondo, se dedica plácidamente a resolver vuestras dudas.

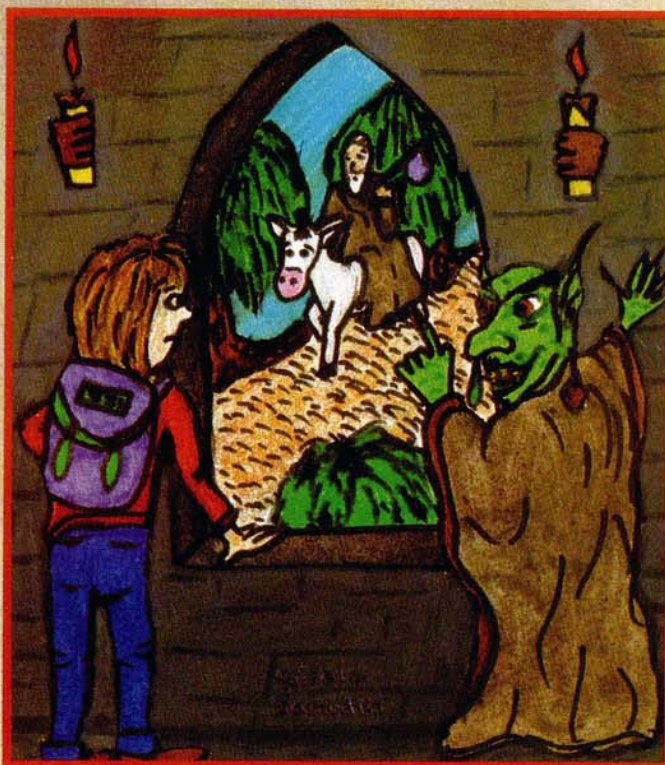
AVENTURA: PÓNTELA, PÓNSELA

LA AVENTURA ESPACIAL

D. Ramón Fuste Roig, de Barcelona; **D.** Eduardo M. Alvarez, de Madrid; **D.** Sergio Beato Sánchez, de Móstoles, Madrid; **D.** Pau Herrero Sonao, de Lérida; **D.** Eduardo Ros Carbonell, de Rafelbuñol, Valencia y **D.** Jaime Maestro Ruiz, de Cheste, Valencia, se hallan varados (nunca mejor dicho), en la nave, sin saber las coordenadas que tienen que poner, entre los millones de combinaciones que hay, para dirigirse a un planeta.

En el bolsillo del UPM-CO, encontraréis el PD-AA (Porta Documento Autodestructible en atmósfera) y en el interior, por medio de un HODOSE (Holograma) es como se te facilitan las instrucciones y coordenadas para tu misión. Toma nota y no pierdas tiempo.

D. Antonio Javier Reyes Castaño, de Sevilla; **D.** José



Luis S. Herrero Chacón, de Madrid; **D. Jorge Juan Albiach Causera**, de Valencia; **D. Oscar Bartolomé Martínez**, de Burgos; **D. Luis Gómez Gómez**, de Alcorcón, Madrid; **D. Jon**, de Foz, Lugo; **D. Julio Bayona Beriso**, de Alcorcón, Madrid y **D. Ángel Alberich Miguel**, de Valencia, no saben qué hacer una vez reunidos los cuatro COPO-YOS.

Pues bien, los anteriores aventureros están sufriendo lo que el Viejo llama el Síndrome de HALOEVSIN EX-MAS (Hacer Lo Evidente Sin Explorar Más). Lo evidente, listillos, es saber por la tapa, los anuncios, y la propia pantalla de presentación, que hay una Robota «mu maja» y «mu rica», e irse derechos hacia ella, olvidando al poco interesante Romi de servicio

y evitando (¡miedosos!) al poderoso MZ-5.

Lo que ninguno ha intentado es ponerle el CHAPO al ROMI y Escuchar la sarta de pitiditos que emite. En esos bips y bops están los 1 y los 0 que, junto con la tabla que viene con las instrucciones, nos dará las famosas coordenadas que todos andáis buscando.

Pide también **D. Angel Alberich** una relación de las aventuras conversacionales que hay en el mercado. Saber las que «hay en el mercado» es bastante difícil, porque depende de los sitios donde busques, así que nos limitaremos a dar una lista de las publicadas, muchas hoy día agotadas totalmente y piezas de coleccionistas.

Yenght, La Corona, Abacadabra, Megacorp, La Guerra de las Vajillas, Cobra's Arc, El Quijote, Carvalho, Gremlins, Zipi y Zape, Ke Rulén los Petas, Arquimides XXI, Post Morten, Corrupt, Legend, La Aventura Original, Supervivencia (El Firfurcio, publicada por ésta misma revista), Jabato, Cozumel, La Aventura Espacial y la de inminente aparición: Tulún y Cobá, Los Templos Sagrados.

También los aficionados pueden encontrar aventuras de calidad en: Historias de Medialand, Las Carvernas de Fafnir, Keops-El Misterio,

Wiz Lair, Rochn, La Era de las Espadas, El Examen, El Forastero, Pueblo de la Noche, Roco y El señor del dragón. Todas de la bolsa de aventuras del CAAD, Apartado 319, 46080 de Valencia.

D. Francisco Javier Salguero Castaño, de Sevilla, aparte de tener también problemas con los códigos de coordenadas, (lo que esperamos le haya quedado claro), nos hace las siguientes preguntas: ¿Para qué sirven el Chapo, Cosasu, Dipas, Elson, PD-AA, Prilu y los paneles? Aparte de las definiciones, bastante obvias, que tienes en el Diccionario de Siglas, te daremos un breve cursillo intergaláctico: El Chapo, Elson y Prilu, sirven para comunicarte con los futuros Copoyos, y cada uno es para usarlo con una raza específica. El Cosasu, es a donde tienes que transportar a cada uno de los Copoyos después de haberlos alistado. El Dipas, es el digitalidor que tienes que utilizar para congelar en Animación Suspensiva las moléculas de cualquier ser y transferirlas al interior de tu Cosasu. El PD-AA, es el Porta Documentos en cuyo interior están las instrucciones para la misión. Los Paneles encierran los controles de tus escudos antimateria, siendo tu garantía de seguridad, y como comprenderás, tus superiores de la CONGA los han dispuesto para que no puedas trastejar con ellos.

D. Vicente Tarín Font, de Valencia, tiene el mismo problema que los anteriores HALOEVSIN EXMAS, pero también hace las siguientes preguntas: ¿Los planetas sólo tienen una pantalla? En 8 bits sí, sintiéndolo mucho, con 48K poco más se puede hacer. ¿Para qué sirve la Caja de la nave? En esa caja van nada menos que el acumulador y los controles que capacitan a tu vehículo para el salto hiperespacial, por lo tanto, ni puedes, ni debes tocarlos. ¿Puedes hablar con tus amigos? Si por amigos te refieres a los Copoyos, no creemos que estén en condiciones, ni de humor, para hablar con nadie, congelomolecularizados como están los pobres. ¿La tiga sólo sirve para abrir la puerta de tu nave? La Tarjeta de Identificación Galáctica te sirve para cualquier sitio donde necesites identificarte, sea puerta

o cualquier otra cosa. ¿Cuánto vale el PAW? ¡Jesús! Que salto intergaláctico has hecho en tus preguntas. Después de reajustar mis coordenadas mentales, te contesto que lo puedes obtener en el Apartado 61 de Mislat, Valencia por 4.200 Leandras en cinta para Spectrum y 5.000 Maravedies en disco. (gastos de envío incluidos). Nuestro amigo Vicente ataca de nuevo en otra carta preguntando: ¿En el planeta Tecnodia, Romi tiene alguna utilidad? Evidente caso de HALOEVSIN EXMAS. ¿Se puede entrar al Focoex? En los 8 bits, siempre por razones de memoria, cuando bajas de la nave descendes automáticamente por la rampa, penetras en el Focoex y te encuentras con los Serpos. ¿Los objetos que están en el Veeco tienen D.U. (doble uso)? Siloti Nolos (si lo tiene no lo sabemos).

Nota: Si eludes el ataque de Vesucos de la forma que nos dices, aumentas el «coeficiente de probabilidad de ataque» de forma exponencial, de modo que la última ola será cataclísmica. En cuanto a tu Sabry (Saludos al Bicho Raro Yiepp), se lo comunicaremos al interesado.

D. Luis Francisco Martimer García, de Jaén. Pregunta: ¿Qué coordenadas hay que introducir al Veeco para llegar al planeta Duroilitia? Será una de las que hay en el PD-AA. ¿Hay algún planeta más? Ver el PD-AA. ¿Cómo se introducen las coordenadas? Pulsando el botón 3 de tu computador de abordaje y tecleando los números adecuados. ¿Cuál es la clave? ¡Horror! Otro claverilícol. ¿Dónde se encuentra Nimbus? La última vez que lo vimos estaba en Paradiso. ¿Cuántos enlaces debemos encontrar? Tantos como quepan en tu Cosasu.

D. Emilio José López, de Sevilla, aparte de soñar con los angelitos pidiendo claves, con gran riesgo de cabrear al Viejo, pregunta: ¿Para qué sirve la tecla 8 del ordenador del Veeco? ¡Por mis tiernos deditos de aventureros! Tecleadlo y lo sabrás. Además, viene en las instrucciones. ¿Cómo puedo llegar al Celo? Acabando la primera parte. ¿Qué coordenadas he de poner al pulsar la tecla 3? Las del sitio adonde quieras dirigirte. Si has abierto el PD-AA en lugar seguro, lo de-

bes saber.

Para todos aquellos aventureros que están jugando en 16 bits y sin embargo, presa de gran consternación, se han dirigido a este castillo en búsqueda de consuelo, les hago saber que en el Anillo Dorado la única forma de despegar las UPI-CO es utilizando la MAGOLLA previamente desmagnetizada.

JABATO II

D. Javier Baez Sánchez, de Madrid, ¡Ven a rescatarme! 1- ¿Cómo se entra al templo de Kepher? Para poder entrar en el templo tienes que teclear: mostrar cartouche.

2- ¿Para qué sirven el cartouche, la piedra, el vampiro y la botella? El cartouche, para que se abran las puertas del templo; la piedra, para jugar a los bolos; el vampiro, para que te ayude a despistar en la gran lucha final, y la botella con líquido petrificador, para derramarlo sobre un inquieto bichito que anda sobre cierta tumba.

3- ¿Cómo evitar que me maten los kepher? De eso ya hablaremos cuando hayas entrado al templo.

D. Luis Navalpotro Herretero, de Madrid, se haya en el desenlace final de esta aventura, pero no sabe qué tiene que hacer para acabar con el bicho. Para acabar con el bicho necesitas la ayuda del pequeñín chupóptero, y haber liberado a Claudia de sus cadenas.

D. José Dapena Paz, de Marín, Pontevedra, me pregunta: 1- ¿Cómo se entra en la guarida de la secta? Ya contestada. 2- ¿Cuál es la mejor clave? Pues no tienes la mejor clave, pero no te preocupes, pues puedes terminar la aventura; sóloamente tienes que cavar más.

D. Antonio Folgar Alvedro, de La Coruña, le gustaría saber cómo entrar en Morona: Para entrar tienes que alimentar a la estatua que bosteza con el talismán. El anillo lo puedes conseguir cavando.

D. José Jonay Ojeda Feo, de Sta. Cruz de Tenerife; y **Dña. Lydia de la Fuente Hernández**, preguntan lo siguiente: 1- ¿Para qué sirve la cría de vampiro? Ya contestado. 2- ¿Cómo se coge y para qué sirve el escarabajo? Se coge derramando sobre el líquido petrificador, y sirve para asustar a cierto escara-

bajo de mayor dimensión. 3- ¿Para qué sirve el Ank? Sirve para protegerte de un posible derrumbamiento en la pirámide de Keops. 4- ¿Para qué sirve el Cartouche? Para abrir la puerta del templo. 5- ¿Cómo se entra al templo de la secta Kepher? Mostrándolo.

D. Yago Hernández Durán, de Sta. Cruz de Tenerife, nos envía más que una carta su testamento, haciéndonos las siguientes preguntas: 1- ¿Sirve de algo el enano Maluva, o es sólo un decorado? Lo del enano es solamente una pesadilla-recordatorio de la Aventura Original. 2- ¿Qué es exactamente un cartouche, para qué sirve y cómo se utiliza? En los jeroglíficos, hay ciertos agrupamientos de signos encerrados por un marquito. Se ha visto que contienen nombre de reyes, faraones y dioses. Nuestro Cartouche sería una especie de piedra con el nombre de una reina. 3- ¿Cómo se entra en el templo? Ya contestado. 4- ¿Nos hemos saltado algo para finalizar la aventura? Un escarabajo y un anillo.

D. Juan José Pozo Mohe-dano, de Córdoba. 1- ¿En la pirámide de Keops no encuentras nada, aparte de una vetusta momia? Amigo mío, y ¿habéis mirado debajo de ella? Levantadla pues. 2- ¿La mujer león es la esfinge, examinó bajo la esfinge y no encuentras nada? Exactamente, ella es. Cavando encontrarás lo que andas buscando. Agénciate una pala.

A Don Juan José, le aconsejo mirar debajo de todas las momias que encuentre pues puede encontrar alguna que otra sorpresa.

Pero... qué oyen mis puntiagudas orejitas, y qué olfatea mi naricilla. Parece que llega una sorpresa. Será un delicioso aventurero o tal vez el ya insípido cartero. Con gran ansia espero si no materia orgánica, vuestra correspondencia, para así poder pedir otro dedillo y tinte-ro de recambio. Ya que éste ya está un poco rancio.

Andrés y Hebillá - 1990



Microhobby Transilvánico

Noche invernal en los Cárpatos. Una de esas noches en que sólo la lívida luna se atreve a asomarse tímidamente entre las gélidas nubes para responder a los pavorosos aullidos de los semicongelados lobos esteparios. Dentro del castillo Archival, el fuego chisporrotea alegre con la necesaria fuerza para entibiar los siempre congelados huesecitos del dueño.

La joven doncella Hebill cose dulcemente una de las rasgadas alas del dragón Smaug, mientras roe un seco chupa-chup de meñique, cuando irrumpe en la habitación el engendro del Yiepp con el último número del Microhobby Transilvánico. Su inmundicia cara transpira satisfacción.

—«Nueva aventura en Yucatán» —lee con su babochirriante voz. Para luego exclamar con cínico gozo.

—«¡Como se van a los aventurerillos españoles!»—.

Nadie le presta atención. El agónico Archivero permanece concentrado en un interesantísimo intento de ganar el record Guinness para mocopelotillas.

Pero la joven suspira. Se levanta a consultar la vetus-

ta enciclopedia y, en silencio, cambia sus medievales ropajes por recio equipo campero y prepara su atilío.

Y entre la ventisca y la escarcha, evitando de milagro los ataques Kamikases de los cuasicarámbanos vampiros, hacia esos lejanos paraísos tropicales fuese la amazona en busca de claves para poder ayudar a los aventureros en apuros.

¡Para que luego os quejéis!

SEAS OF BLOOD

D. Kai, de Llodio, Alava, nos cuenta algunos de los problemas que tiene con esta aventura: —¿Dónde se encuentra el Skull of Salt que me piden los Sea Sprites? Primero debes de ayudar a las Sprites para que te den la poción que te permite respirar debajo del agua, luego, examina los huesos y encontrarás el Cuerno del Unicornio. En el Wreck (naufregio) tienes que derrotar a Krell y coger el Skull of Salt.

—¿Cómo puedo acabar con el Zombie de Assur? Debes tener el Silvet Cutlass (Alfange de Plata); lo obtendrás si le das el Skull a los Sprites



—¿Cómo mover el large Boulder que se encuentra en Roc? ¿Se puede hacer algo con el ave de esta localidad? El Large Boulder lo mueves con «Push Boulder», con ello matarás a los trogloditas y podrás entrar en el pasillo para encontrar otro tesoro en el arcón. En cuanto al Roc, solamente sirve para llevarte de forma aleatoria hacia su nido.

—En Ice Mountain se produce una especie de desprendimiento y aparece algo llamado Cravass, no encuentro el significado por lo que no sé qué hacer con ella. Después del desprendimiento lo que se produce es un Crevasse, que es una grieta profunda en el suelo de un glaciar, donde lo que haces es caer.

—¿Es necesario matar al Horror de Volcanic Island? Sí, el Horror debes de matar-

lo o no podrás salir con vida de esa isla.

—¿Es necesario navegar por los Rivers al Oeste de Walls of Kish? No debes ir al Oeste, lo que debes hacer es tirar el gancho cuando te encuentres en la base de los Cliffs, y luego escalar la cuerda hasta llegar al Cliff Top. Pasados unos matorrales encontrarás el pueblo de Kishian donde debes derrotar a Miliria y entrar en el Hall, también debes derrotar al Sith Orb para coger el Opalo.

AVENTURA ORIGINAL I

D. Félix Hernández Campos, de Madrid. Pregunta: ¿sirve de algo la espiral? Por el momento la espiral es inespugnable, quien sabe si en un futuro le encontraremos utilidad.

D. José García del Pozo,

de Madrid, dice que se está volviendo loco y canoso intentando abrir la reja. Y es que mi atrevido aventurero, ¿habéis intentado con la llave abrir el candado?

D. Juan Carlos Miranda Corraliza, de Madrid, después de meterse con la fragancia que despiden mi señor, quiere encima que le ayude a coger la llave. Para cogerla tienes que subirla al árbol, y una vez arriba moverlo.

La botella puedes llevarla con agua o sin agua, pero es un objeto indispensable para la segunda parte.

D. Rubén Colomina Cito, de Zaragoza. Pregunta: 1- ¿Cómo se sube al árbol? Para subir al árbol tienes que teclear:

subir árbol.

2- ¿Dónde está la tortilla? Anda con el señorito. Quiere yantar sin haber cumplido su cometido. Elfito te invita a la apetitosa tortilla de patatas después de que le hayas ayudado a encontrar su casa.

D. Javier García Vázquez, de La Coruña, desea solución a sus siguientes preguntas: ¿qué objetos se necesitan para entrar en la cueva? Para poder entrar necesitas: una llave, una linterna, una moneda, una botella y una tortilla. En cuanto a tus preguntas sobre la tortilla, están contestadas arriba.

D. Juan Carlos Redondo Hernando, de Valladolid. Después de la relación de todas sus posesiones, llegamos a la conclusión de que le falta la moneda; y la encontrarás chapoteando dentro de la casa.

D. Santiago López, de Ermua, Vizcaya, nos hace las siguientes preguntas: ¿Cómo puedo coger la llave? Subiendo al árbol y moviendo la rama conseguirás que caiga al suelo. ¿Puedo hablar o atrapar al enano del camping? Nunca podrás atrapar al escurridizo ladronzuelo. ¿Me puede dar algo? Sí, las gracias por dejarle todo tan a mano.

D. José M. Linero Maldonado, de Tarrasa, Barcelona. Pregunta: ¿Para qué sirven la botella y la moneda? La botella para llenarla de agua. Guarda la moneda, pues te hará falta en la segunda. Debes de saber que esta parte es para recolectar objetos que necesitarás en la segunda, y sin ellos no podrás pa-

sar. ¿Dónde está la tortilla? Tendrás que ganártela. ¿Qué hay que darle a Elfito para ganar su confianza? Solamente hay una cosa que puedes hacer por él: llevarlo a su casa. ¿Qué da Elfito? cada vez que le pido un favor me dice ¡no quiero! Cuando le dejes en su casa, y como agradecimiento, obtendrás la tortilla que tanto buscas.

D. Felipe Enrique Domínguez, de El Bollo, Orense, parece un poco desorientado por sus preguntas: ¿Se puede entrar en la espiral? No se puede entrar, se puso en reconocimiento a la original inglesa. ¿Qué hay que hacer en el volcán, la casa y la cascada? En el volcán tienes que ayudar a Don Enano dándole las botas. En la casa tienes que bajar al pozo, llevando luz, claro. En la cascada puedes llenar la botella. ¿Cómo se entra en la cascada? A la Gran Cascada no te acerques, no vaya a salpicarte. Las demás preguntas están contestadas más arriba.

D. David Fernández Vigo, de Las Palmas, Canarias. ¿Cómo conseguir la llave que se encuentra en el árbol? Mover rama. ¿Qué hago con la moneda de los Elfos? Ya contestada.

D. Pedro Antonio Sánchez Ruiz, de Cartagena, Murcia, nos escribe desesperado con las siguientes preguntas: ¿Cómo me hago amigo de Don Enano? El enano no es nada amistoso, así que dale las botas y déjale en paz. ¿Cuál es la palabra con la que puedo darle las botas? DAR BOTAS. ¿Cuál es la clave de acceso? ¡Y Dale! Termina la aventura y lo sabrás.

D. Fernando Tamames Rodríguez, de Salamanca. Nos dice: Tres veces he terminado la primera parte y he conseguido tres claves de acceso distintas, ¿en qué se diferencian? ¿Qué consecuencias traerá el usar una u otra? ¿Cuál es la mejor?

Por el momento te puedo adelantar que pueden salir hasta cuatro claves distintas, dependiendo de cómo lleves los objetos apagados/encendidos, llenos/vacíos.

Te puedes evitar el tener que ir a llenar la botella la primera vez. La mejor es la que te da con la botella llena y la linterna encendida.

AVENTURA ORIGINAL II

D. Salvador Maneus Bonfill, de Barcelona. ¿Qué palabras se tienen que poner en la localidad Fisura Este para que aparezca el puente? Simplemente tienes que usar varita o agitar varita en esa localidad y la magia hará lo demás, claro que tienes que llevar la varita.

D. Miguel Ángel García Moreno, de Linares, Jaén. ¿Cuál es el objeto recuperable que hay que darle al troll Chulangas? Tienes que darle el Huevo de Oro. ¿Para qué sirve el oso Peposo? Con el oso evitarás tener que darle otro tesoro al Chulangas del troll, además cuando lo liberes obtendrás un nuevo tesoro. ¿Para qué sirve la varita además de para hacer puentes? Para darte algún problema al intentar coger al pájaro, pues éste se asusta si la llevas. También puedes convertir a un pajarito en un temible dragón. ¿Dónde está la habitación Negra? Está al Norte de la habitación Mágica, que a su vez está al lado de la alcoba. ¿Dónde está el tridente? En la Cascada que hay detrás de la puerta del gigante. ¿Qué tipo de magia hay que hacer en la alcoba de los Reyes? En la alcoba no hay ninguna magia, para ello has de ir al Este hasta la habitación mágica, dejando antes todos los objetos. Aunque te parezca raro, la encontrarás iluminada (que para eso es mágica) Desde allí con la palabra «Magia» te transportarás hasta otro sitio (donde, evidentemente, no habrá luz), lo que ha liado a un montón de gente, porque lo que creen es que se ha apagado la luz. ¿Dónde está la puerta del gigante? Llegarás después de trepar por una planta. ¿Qué hace falta hacer con las semillas además de echarle agua? Si no han crecido lo suficiente, echarles más agua, para que se convierta en un espléndida planta y poder trepar por ella.

D. Félix Hernández, de Madrid, nos hace las siguientes preguntas: ¿Cómo consigo las semillas? ¿Hay que regarlas? (he probado con la botella, pero nada) Comprueba que la botella tenga agua, y mira la respuesta dada a Miguel Ángel. ¿Qué debo de hacer para librarme del enano? Del enano Maluva no hay quien se libre, siempre

que aparezca coge el hacha y no te despistes. ¿Y para abrir la concha? Necesitas el Tridente.

D. José Antonio Jiménez Rodríguez, de Málaga, sin darnos más explicación nos pregunta: ¿Dónde se encuentra el último tesoro? En la cueva hay 14 tesoros, y no has especificado los otros 13 que ya has conseguido, por lo tanto no puedo ayudarte.

JABATO

D. Anónimo, de Anónimo, se dirige a este castillo para que le demos solución a sus preguntas: ¿Qué le tengo que decir a Taurus para que aparte al gladiador? Tienes que teclear: Taurus «lucha».

—¿Cómo hacer que Taurus me siga en la segunda parte? Házselo saber.

—Cuando llego a Marttus no me da la sangre. Marttus no te va a dar sangre; en todo caso él se dignará a probar de la tuya. Lo que tienes que hacer es responder a su pregunta diciéndole que él es el señor de la noche, sentarte y esperar.

D. Fco. José Turrillo Moraga, de Ciudad Real. ¿Cómo puedo coger la pala para tenerla en mi poder? Puede ser que lleves demasiados objetos. Dale algo a Fideo para que te lo lleve y pídeselo más adelante cuando lo necesites.

D. Diego Junquera Barros, de San Fernando, Cádiz; y **D. Oscar Tejero**, de Pamplona, Navarra, se hayan en puertas de terminar la aventura. Si lleváis el anillo puesto, tenéis que quitároslo cuando brille, luego dejar libre a nuestro pequeño-vampiro y decirle a Taurus que libere a la bella Claudia. Mientras tanto, ocuparos del bicho con la mágica espada.

¿Volveremos a ver a la intrépida Hebilla? ¿Se hundirá en algún proceloso pantano? ¿Perecerá atacada por algún terrible conjuro en los Templos Yucatanos?

La solución en el próximo episodio.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991



EL HOBBIT, SEGÚN EL ARCHIVERO

¡Había sucedido otra vez! Por fin otros osados habían dedicado tiempo y esfuerzos a una de las más clásicas aventuras: El Hobbit. ¡Y el Archivero despertó! Emergió de su decrepito letargo para recordar cómo vivió él aquella mágica aventura.

En la trama general, Bilbo, débil Hobbit, debe ayudar al maleducado enano Thorín a recuperar el tesoro guardado por el supuestamente fiero dragón Smaug.

Pero al viejo de los Cárpatos le cayó gordo desde un principio el pesado enano... ¡siempre cantando desafinadamente sobre oro! En cambio, Smaug, que debía morir víctima de las flechas de Bard, le enterneció por su juventud e inexperiencia en las artes dragoniles. Con paciencia podía llegar a ser un buen guardián.

Así pues, pidió ayuda a sus amigas la Hadas de la Llanura Escarpada (?), quienes tejieron para él un sutil monigote con la imagen del joven dragón Smaug, que fué colocado en lo profundo de las Montañas Solitarias

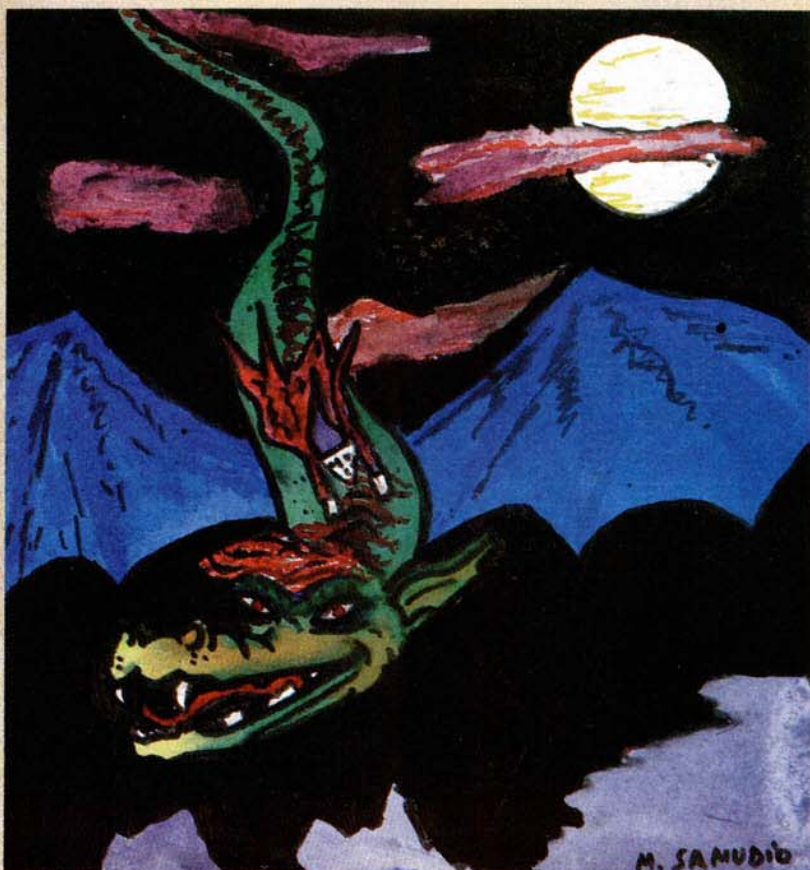
mientras el Viejo escapaba a lomos de Smaug hacia las altas cotas de su castillo...

Desde entonces, miles de aventureros han disparado sus mortíferas flechas contra... ¡un peluche! y terminado la aventura sin derramamientos de sangre inocente, para mayor cabreo del violento Thorín.

Aunque se murmura que muchos de ellos han muerto incinerados por el fiero dragón que guarda el tesoro (?). Pero el mundo mágico es así.

EL HOBBIT

D. Juan Alonso y D. Carlos Gustavo Expósito Escrig, de Sagunto, Valencia, preguntan: 1- ¿Se puede entrar por la puerta mágica de los Elfos y cómo se hace? Se entra desde Elvish Clearing, pero debes llevar el anillo mágico, luego examinar la puerta y esperar varias veces hasta que se abra y entrar con Oeste.



2- ¿Es necesario que venga Gandalf hasta Long Lake o aparece él por su propia cuenta? Gandalf aparece cuando quiere, pero en Long Lake no le necesitas. Lo que tienes que hacer es ir al pueblo que queda al Este y decirle a Bard (el que ha de matar al dragón) hacia qué dirección debe ir.

3- En la localidad sidedoor ¿cuáles son las instrucciones necesarias para introducir la llave en el «hole» y cómo se abre esta puerta? Lo siento, pero no sé a qué localidad te refieres con sidedoor. Hay una small curious key que se encuentra debajo de la trap door del calabozo de los goblins. Cerca de la montaña donde vive el dra-

gón hay una localidad llamada A little steep bay, donde si pides ayuda te dicen que esperes; si obedeces, ves que se abre un hole. Es el de la side door (puerta lateral) de la Montaña Solitaria. Con la llave puedes «unlock door» y «go through door». Supongo que te refieres a eso.

4- ¿Se puede volver de las tierras del dragón hasta la otra parte por la cascada y Forest Road sin que los ojos bulbosos me maten, o hay que volver a la casa del Hobbit por otro camino? Hay varias rutas para volver. La más segura es, desde donde el dragón duerme: S/S/S/Abajo/S/S hasta llegar a la Cascada y esperar allí hasta que llegue el Elfo y te tire a la

mazmorra, desde la cual se puede escapar, bien yendo hacia Abajo desde el Celler hasta el Forest River o via la Puerta Mágica hasta el Bewitched Gloomy Place.

5- ¿Qué hay que hacer o decirle a Bard para que mate al dragón? En la localidad The halls where the dragon sleeps, hay que esperar a que Smaug llegue y... say to bard «shoot dragon» El dragón hay que matarlo donde duerme. La orden es: Say to Bard «shoot dragon» y luego coger el tesoro y volver a casa.

D. Rafael Sarmiento Benítez, de Villaverde del Río, Sevilla, también pide ayuda para esta aventura:

1- Pide: mapa-nombres de localidades en inglés y objetos que en ella se encuentran.

Darte un mapa completo de las 82 localidades se escapa del alcance de esta sección. Te puedo dar una ayuda con algunos objetos: Comida: la hay en un armario o alacena (cupboard) detrás de una cortina en la casa de Beorn. También te la da Elrond si esperas el tiempo suficiente.

La llave dorada, que no sirve sino para aumentar la puntuación, se encuentra alrededor del Narrow path, casi siempre en el Deep Misty Valey.

La llave grande te la explico al contestar tu próxima pregunta.

El anillo mágico, imprescindible, está en lo profundo de las cavernas de los Goblins.

El mapa debes dárselo a Elron y pedirle que lo lea; la ruta hacia el final no se crea si no lo haces. La cuerda (para cruzar el Black River) está en la caverna de los Trolls junto con la espada, que por cierto, es luminosa en la oscuridad y, por lo tanto, fuente de luz. La pequeña llave está bajo la Trap Door en el calabozo de los Goblins, pero sólo la encontrarás si primero «dig sand», (es decir, cavas en la arena), para encontrar la Trap door.

2-¿Cómo se abre la puerta de la cueva de los trolls? Si te quedas por mucho rato en el Troll's Clearing, te meriendan. Pero necesitas la llave. La solución es fácil si has leído el libro o tecleas ayuda. Hay que irse de allí hasta que amanezca (day dawn), y entonces los fieros Trolls

se convierten en piedra y les puedes quitar la llave para poder abrir la puerta de piedra con «Unlock door», «open door» y «Norte».

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

D. Juan Antonio Pérez Luque, de Huelva. ¿Qué hay que hacer con el sapo? El sapito impide que contrates a tus dos ayudantes, USA CACHIPORRA y habrás arreglado el problema (y al sapito). ¿Qué hay que decirle a Obi? Dí GEORGE. ¿Dónde encuentro una nave espacial? Unas 5 movidas al Sur y 4 hacia el Este del comienzo, más allá de un burdel está tu Alcón Millonario, pero no te será tan fácil llegar. ¿Qué hay que hacer en el bar? Nada útil. ¿Cómo abro la puerta? Especifications, please.

D. Josep Sala Culler, de Girona. La respuesta a Obi ya está contestada. ¿Cómo se abre la puerta Este del salón? Dale el cubo a Chris y mira al Este. ¿Cómo entro en el regimiento que hay en la tienda? No debes entrar para nada. ¿Qué hago con la cabina y el sapo de la tasca Delasquina? La cabina no la uses o serás mal teletransportado; lo del sapo ya está contestado.

D. Miguel A. Jerez Vidal, de Olaragutia, Navarra. ¿Necesito algo para coger las púas de los cactus? Sí. ¿Qué es? El autopelador. ¿Dónde está? En casa de Obi Juan Quenove, a un paso al Norte de donde inicias el juego. ¿En qué tienda dan más dinero por las púas? En la que queda al Norte y al Este de la calle principal. ¿Qué hay que hacer para que los robots te sigan? Dale a R-3D2 la lata que está en casa de Quenove.

D. Diego Fernández Mayordomo, de Valladolid. ¿Cómo puedo contratar a Juan Solo y Chequevacá? Paga a Juan con los créditos. ¿De dónde saco el dinero? Vendiendo la púa. ¿Dónde está el Alcón Millonario? Al Este del Burdel.

D. José Antonio Sorlozano Pérez, de Zagra, Granada. ¿Cómo se coge la lata de aceite? COGE LATA en casa de Quenove. ¿Cuál es el procedimiento para coger un objeto? Aunque la mayoría de los juegos aceptan el uso del infinitivo, en algunos antiguos, o por falta de memoria,

debes fijarte primero en qué persona se está jugando, y claro, que el objeto esté ahí. En otros casos, si se trata de un contenedor, algo usado en las aventuras más recientes, tendrás que SACAR de X y METER en X (siendo X el nombre del contenedor). Contesto todo esto porque dices que es indispensable para ti. ¿Qué hago con los merodeadores? Huir de ellos. ¿Y con los robots? Llévate los. Dale la lata que no puedes coger. ¿Cómo me libero del sapo gris? Con la Cachiporra. ¿Cómo se coge y para qué sirve el globo? Deja el globo en paz.

D. Anónimo (Jorgillo Louzao), de Ponferrada, León. ¿Cómo salir del Alcón Millonario nada más aterrizar en la Estrella Pringosa? Con Norte, Norte, Este, coge la cachiporra, Este y entra en el armario donde estaremos a salvo de los enemigos, luego Oeste, Oeste y Sal.

D. Antonio Pascual Moreno Guardiola, de Murcia. ¿Dónde están las bodegas? Si te fijas en mi respuesta al anterior aventurero, io que llamas bodega es la sala de carga donde está el armario. ¿Qué orden debo dar para esconderme? Entra armario. ¿Qué debo hacer después? Ver anterior aventurero. ¿A dónde puede pedirse el PAW por correo? A Aventuras AD. ¿Dónde vive ahora Hebilla de Calatayud? Como los timbres de los teléfonos no paraban de sonar anunciando sollozantes preguntas de temblorosos aventureros y todo el castillo era una tremenda algarabía de ruidos que hubieran impedido trabajar al mismo Einstein, furioso, el terrible Viejo nos ha trasladado a todos a la más profunda mazmorra donde solamente somos aseQUIBLES por correo.

D. Hugo Gallén Miguez, de Benicasim, Castellón, pide una explicación general de toda la segunda parte: Con las dos respuestas a los aventureros anteriores tendrás ya una idea de lo que tienes que hacer en el interior de la nave. Saldrás en un hangar, cerca del cual hay un holograma de Karapalo que puedes destrozar con tu cachiporra. Aprovisionate de armas en el arsenal, y de pasta en el salón de juego. No juegues nunca. Sube al transportador y vete a por Darth Water y líate a cachi-

porrazos. En las letrinas, mea, caga, u orina (distinguidos comandos donde los haya) para obtener tu mierdosa tarjeta para televideo. Vete a los sótanos, cómete una hamburguesa con mostaza y en el centro de control dispara al OJO e introduce la puerca tarjeta. Vete en dirección contraria de donde te indica el monitor y por allí estará PACA.

LA CORONA

D. Antonio Javier Reyes Castaño, de Sevilla, nos hace las siguientes preguntas:

1- ¿Cómo se sale del desierto? Casi toda la aventura se desarrolla en el caluroso desierto, así que no tengas tantas prisas en abandonarlo. Para salir del desierto necesitas una pala, dinero y una botella (que se pueda coger). A partir de ahí ir cavando cuando observes algún raro relieve, y ya me contarás.

2- ¿Para qué sirve la botella y cómo se desentierra el bulto? La botella sirve para no morir de sed. El bulto se desentierra con cavar arena.

3- ¿Cómo se saca la botella de las piedras? La botella de las piedras no se puede coger, basta con beber botella.

EL QUIJOTE I

D. Fco. Javier Salguero Castaño, de Sevilla, tiene problemas con un tablón: ¿Dónde se usa el tablón? El tablón hay que dejarlo en el acantilado, al Oeste después de la última calle del pueblo. ¿Qué orden hay que dar para colocar el tablón y pasar? En la localidad correcta, te clear: dejar tablón y Oeste.

Y basta por hoy. Mañana más. Y recordad, vuestras dolientes misivas son lo único que me distrae, encerrada como estoy en ésta profunda mazmorra. Pero también os agradecería que acompañarais a las mismas algún dedito que roer.

ANDRÉS y HEBILLA - 1990



Como es habitual por estas inhóspitas
tierras, la cruda noche invernal
golpea fuertemente contra
la aletargada naturaleza. Todos se
acurrucan y duermen; pero en la
ventana más alta del
más alto castillo erguido sobre el
más alto pico, brilla cálida una lucecita.

Nueva avalancha de Aventureros

Procede de la alcoba de la doncella Hebilla, donde hállase la joven semienterrada bajo un crujiente alud de cartas, atareada en socorrer a los angustiados aventureros españoles.

El Archivero, que siempre ha sido vejestorio pisanguero, aguanta cada vez menos sin ejecutar algún recambio. Levantose pues, con urgencias el momio, cubierto por raído camisón y tocado con ridículo capirote kukluxklandesco y, en sus nocturnos deambulares, topose con la ofensiva luz.

—¡Pedro, eto qué é! Gadztándome así la lú - graznó el quijotesco personaje, trastabillando enredado en el colgante atuendo en sus prisas por entrar en la habitación culpable.

Volvióse la doncella. Y con una triste mirada y su suave voz empañada por el cansancio, contestó:

—Parece que este fin de año se han vendido muchas Originales y Espaciales, y ahora me llegan a mi las du-

das y angustias de los cientos de nuevos aventureros.

—Pos cha podían enviadte con cada caddta una luciennaga - Murmuraba el cascarrábico esperpento mientras se dirigía a su revuelto lecho.

Y la joven prosiguió hasta el alba su misión. He aquí el resultado:

AVENTURA ORIGINAL I

D. Pedro Antonio Sánchez Ruiz, de Cartagena, Murcia, pregunta: 1- ¿Cómo le doy las botas al enano del precipicio pues por mucho que se las ofrezco no las coge? Es un enano muy vergonzoso y nunca las cogerá. Dáselas.

2- ¿Cuál es la clave de acceso de la segunda parte? Claves ????

3- ¿Cómo se abre la reja que da paso a la caverna? ¿Dónde está la llave? Para abrir el candado necesitas la llave que está en la rama de un árbol, al sur de la colina.

D. Xavier Barrios Sturlese, de Caldes de Montbui, Barcelona, nos dice: ¿Qué le debo decir exactamente a Don Enano para que me de la linterna? No le tienes que decir nada, sólo ayúdale a conseguir su deseo, ser un poco más alto, y él en agradecimiento te dará la linterna.

D. José Feliciano Fernández Pousa, de Tomiño, Pontevedra, nos cuenta que esta es su primera aventura, y por lo tanto, agradecería nuestra ayuda: 1- Cuando es-

tás en lo profundo del bosque y te subes al árbol ¿qué es lo que brilla y cómo se coge? Moviendo la rama caerá el objeto.

2- Cuando estás en el bosque y ves la figura translúcida y además tienes la linterna encendida, ¿cómo te acercas y entras en contacto con ella? Examina la figura para saber de quién se trata. Dile «hola» para romper el hielo. Pregúntale «cómo se llama» y qué es lo que quiere. Cuando ya lo tengas claro, ayúdale.

AVENTURA ORIGINAL II

D. Jorge Gil Segú, de Barcelona, nos hace las siguientes preguntas:

1- ¿Cómo aparto la niebla y con qué? Tienes que apartar la niebla soplando con tus pulmones.

2- ¿Cómo recargo la pila? Necesitas llegar hasta donde está la máquina. Desde la habitación de las nieblas oeste haz: N-S-E-O-BAJAR. Una vez allí, echa la moneda en la máquina, saca la pila de la linterna y métela en la máquina. Cuando ya esté recargada, vuelve a meterla en la linterna y ya tendrás una fuente de luz inagotable.

3- Yo consigo... ¿qué tesoros me faltan y dónde se encuentran? Son 14 los tesoros que tienes que encontrar, y según tu relación te faltan:

—La Esmeralda, que se haya en la Alcoba de los Reyes.

—La Pepita, en Nieblas Este.

—La Pirámide de platino, en la habitación Negra.

—La Barra de titanio, al norte del Trono de los Elfos.

—Las Especies Indias, en uno de los Fosos.

D. Mariano Navarro Cabrera, de Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona, pregunta: 1- ¿Qué tesoro, en concreto, hay que darle al Troll, que luego sea recuperable? Al Troll Chulangas tienes que darle el huevo de oro, único tesoro recuperable.

2- ¿Las palabras mágicas correctas para recuperar el tesoro son Fee Fie Foe Foo? Exactamente, esas son las palabras.

3- ¿Para recuperar dicho tesoro hay que ir a alguna habitación especial o aparece en tus manos? Cuando digas la anterior ridiculez verás cómo el tesoro aparece en el suelo de la habitación donde lo encontraste.

4- ¿Las palabras mágicas para recuperarlo se pueden decir en cualquier sitio y en cualquier momento? Si te hacen ilusión las puedes decir cuando, dónde y cómo quieras.

5- La palabra mágica «magia» no la he localizado en ningún sitio, ¿dónde se haya escrita u oída? La magia funciona en la habitación Mágica y en otro sitio que ya lo averiguarás.

6- La varita sirve para algo más que para crear el puen-

te de cristal y convertir al pajarillo en dragón? ¿Te parece poco?

D. Alejandro García Díez, de Zaragoza, nos cuenta que siempre se encuentra con una serpiente que le muerde y no la puede pasar, y nos pide que le ayudemos: Para librarte de la serpiente necesitas la ayuda del pajarito. Para cogerlo tienes que llevar la jaula, y soltarlo en la habitación donde está la serpiente antes de que te muerda.

D. Francisco Navarro Cebrán, de Onil, Alicante, también está interesado en saber los tesoros que le faltan localizar, para ello nos da una relación de los que ya ha encontrado por el momento; hijo mío, si te falta casi todo: La Perla - La Pepita - El Huevo de Oro - La Cadena de Plata - El Tridente - La Pirámide - El Jarrón Chino - La Joya y La Alfombra Persa.

2- ¿Cómo se puede pasar al Este en la habitación donde esta la Esmeralda? Dejando todos los objetos.

3- ¿Cómo se mata a la serpiente de la sala del trono? Ya contestada a Alejandro García.

4- ¿Qué hay que hacer con el dragón? Por muy valiente que parezca el cagaleras del dragón, en realidad es un cobardica, asústalo, y verás cómo se las pira.

5- ¿Para qué sirve la almohada? Es para proteger el delicado jarrón chino.

6- En la habitación que hay después de cruzar el puente custodiado por el Troll me dan dos salidas. Pero en una sale el mensaje «algo te impide el paso», ¿qué tengo que hacer? Creo que estás equivocado; en las dos únicas partes donde puede salirte tal mensaje son: la Alcobá de los Reyes, donde hay que dejar todos los objetos para entrar; y la Casa del Gigante, donde tienes que aceitar la puerta.

D. Miguel Angel Muñoz Juan, de Onteniente, Valencia, quiere saber, ¿cómo se puede llegar a la guarida del terrible pirata y desde dónde? Para llegar a la guarida desde la habitación Nieblas Oeste haz: S/SUBIR/SO/O/BAJAR/NE.

D. Jorge García Díez, de Zaragoza, nos hace las siguientes preguntas: 1- ¿Cómo se puede pasar la serpiente? Ya contestada a Alejandro.

2- ¿Para qué sirven las palabras mágicas XYZZY? Es una de las palabras mágicas que te llevará al Recolector de Tesoros, que es, como la misma palabra indica, donde tienes que llevar los tesoros.

3- ¿Para qué sirven la tortilla, la botella, la moneda, la pepita, la llave y la jaula? La tortilla, es para un hambriento oso. La botella es un contenedor, y la necesitas para regar unas semillas y para llevar el aceite que abrirá

varita mágica, barra de titanio, almohada y tortilla? Como algunos ya están contestados más arriba, pasaré a contestarte el resto: Canto rodado, es un red herring, o sea, que no tiene ninguna utilidad. Varita, agitándola en el lugar adecuado sirve para hacer aparecer un puente de cristal, que comunicará la habitación de las nieblas este con la del oeste. Barra de titanio, es un tesoro. Llévelo al recolector.

3- La palabra XYZZY ¿sólo



cierta oxidada puerta. La moneda, para recargar la pila de la linterna. La pepita, si la examinas, verás que es un tesoro. La llave, para abrir la jaula del oso. La jaula, para meter al pajarito que te librará de la serpiente que tanto te está incordiando. ¿Has probado tú a examinar las cosas?

D. José Feliciano Fernández Pousa, de Tomiño, Pontevedra, también nos pregunta sobre esta segunda parte: 1- ¿Qué hay que hacer para que no te muerda la serpiente, y si te muerde, cómo te curas? A la serpiente, como ya hemos dicho antes, tienes que asustarla con el pajarito. Pero si ya te ha mordido no tienes remedio.

2- ¿Para qué sirven los siguientes objetos: botella, moneda, jaula, canto rodado,

hace temblar la cueva? Solamente la hace temblar si no la dices en el lugar adecuado, es decir, en el lugar donde la viste escrita.

LA AVENTURA ESPACIAL I

D. Angel Enrique Iglesias Santome, de Lugo; **D. Miguel Angel Muñoz Juan**, de Onteniente, Valencia; **D. Daniel Salcedo López**, de Ceuta; **D. José Luis Sánchez Muñoz**, de Guadalajara; **D. David Blanch Martínez**, de Granollers, Barcelona; y **D. Xavier Llobet Romero**, de Barcelona, se hallan varados en un asunto de coordenadas, por lo que vamos a resolver su problema:

En el UPM-CO encontraréis el PD-AA que debéis abrir allí mismo, antes de haber subido a la nave. Se for-

mará un HODOSE y al examinarlo obtendréis las coordenadas formadas por grupos de letras. En las instrucciones están los códigos de coordenadas galácticas que tenéis que usar para traducir las letras a números que correspondan a las coordenadas de los planetas donde tenéis que ir para reunir a los COPOYOS.

D. Jesús Fernández Paz Corbelle, de Badajoz; **D. Carlos Álvarez Díaz**, de Madrid; **D. Alvaro Fenoll**, de Elche, Alicante; **D. Oscar Tejero Villalobos**, de Pamplona, Navarra; **D. Rubén Helguera Ortega**, de Santander, Cantabria; **D. Luis Gómez Gómez**, de Alcorcón, Madrid; **D. Eduardo Andrés Martín**, de Santander, Cantabria; **D. Carlos Álvarez Navarro**, de Madrid; **D. Armando Beonca Segura**, de Hospitalet, Barcelona; **D. Alejandro Espinosa Núñez**, de Las Palmas, Canarias; **D. Lorenzo Llovet**, de Alberique, Valencia; y **D. Raúl Quesada Valero**, de Valencia.

Todos estos AVES (Aventureros Espaciales) ya tienen reunidos a los cuatro COPOYOS, pero no saben cómo, ni dónde, tienen que recibir más instrucciones.

Pues bien, en el planeta Tecnodia, antes de ponerle el CHAPO a la chachi, tenéis que ponérselo al utilitario ROMI, que como todos los robots utiliza números binarios (en BASE 2). ROMI os dará tres series de pitidos en BIPS (1) - BOPS (0); cada serie os dará una lista de 8 números, ponédlos en la tabla según su posición y multiplicadlo por el número que le corresponda, (tenéis un supuesto de base 3 en las instrucciones). Obtendréis las coordenadas del Crucero Imperial. Pero por si os parece complicado y no tenéis ganas de calentáros los cascos, las coordenadas del Crucero son: 164 014 076, no olvidando nunca de escuchar a ROMI o el Crucero Imperial no aparecerá.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991



¡Ya es primavera en el Cárpatos Transilvanés! Por fin llegó ese bello momento en el que los fieros lobos esteparios cantan y las vampiromariposas se levantan a libar de las policrómicas florecillas.

PRIMAVERA EN TRANSILVANIA

Con un escalofriante crujir de articulaciones, el vetusto y apollado viejo ha conseguido arrastrar su escuálido cascarón hasta la ventana para recibir algún tímido rayito de sol y empaparse de las energías suficientes para aguantar otro lóbrego año.

Por las abovedadas alturas del castillo retumban locamente las desenfundadas notas de un disonante Requiem, eructado por la estridente garganta del Yiepp, mientras, aprovechado el buen clima, se dedica a la magna tarea de lavarse un párpado.

Y aprovechando tan alegre acontecimiento y el que todas las mascotas, morlocks, basiliscos y hasta Smaug, el fiero dragón, han salido de excursión campestre, la doncella Hebilla ha decidido asear su aposento y, con exquisito cuidado, casi amorosamente, se dedica a barrer los diversos huesecillos de sus anteriores admiradores.

Pero mañana, pasado ya este único día de Primavera-Verano que tenemos en los

Cárpatos, todo volverá a la normalidad, al trabajo cotidiano de ayudar a los alucinados aventureros españoles.

COZUMEL

D. Ignacio Romero Requena, de Tomares, Sevilla.

1- ¿Qué ayuda nos puede proporcionar el tabernero? El tabernero puede servirte las bebidas, y pegarte un tiro si intentas salir de la taberna sin pagar. No es un tipo de fiar.

2- ¿Qué significan las palabras escritas en la pizarra? Las palabras emborronadas son el nombre de una diosa. Llevándole el sobre que te da el cura al maestro, conocerás el nombre de esa diosa.

3- ¿Cómo puedo coger el mapa sin que me eche? El mapa no hay forma de cogerlo, así que no pierdas el tiempo.

4- ¿Hay alguna manera de dialogar con el profesor? Si examinas la puerta verás que hay que llamar antes de entrar, después de haber llamado a la puerta, verás como el profesor será más amable.

5- ¿He de comprar el vestido? Sí, el vestido debes comprarlo y regalárselo a Zyanya para que te acompañe.

D. Eduardo Ros Carbonell, de Rafelbuñol, Valencia, pregunta: ¿Cómo se abre el barril? El barril se abre con la barra que hallarás en un aula de la escuela.

D. Raúl Mari Titus, de Arenys de Mar, Barcelona.

1- ¿Cómo se consigue sacar al loro de la jaula? El borracho te da el loro a cambio de un anillo que encuentras en la primera parte, entonces ya podrás abrir la jaula.

2- ¿Cómo puedo gritar el nombre de la diosa? Ver contestación más abajo.

3- ¿Cómo puedo subir a la Yucatana? Para poder subir a la barca tienes que haberla comprado y mostrarle el contrato al remero.

Jorge Salazar Durán, de Montcada Raixac, de Barcelona, aparte de pedirnos que no le tratemos de don, nos dice: Ya he abierto el barril, pero por más que intento coger el paquete que hay dentro, el ordenador me contes-



ta «no está a tu alcance», ¿qué tengo que hacer? El paquete se tiene que sacar del barril.

D. Fco. Javier Salguero Castaño, de Sevilla.

1- ¿A quién hay que dirigirse para decir la clave y entrar en el templo? Ver contestación más abajo.

2- ¿Para qué sirven el loro y el cascabel? El loro aparte de cagarte, te ayuda para que unos ladrones no se apoderen del dinero que tan-

to te ha costado ganar. El cascabel, es para entretener a cierto mono pisanguero.

3- ¿Cómo se entra en la hacienda de Big Turk sin pagar? Contestando a las preguntas que el matón te haga sobre la figurita de jade que encuentras en el templo.

4- ¿Qué hay que dar al dueño para te alquile la barca? La barca será tuya cuando le pagues a su dueño el dinero que él considere justo.

D. Jorge Gil Segú, de Barcelona, esperamos que perdone el retraso en contestarle, y que hayamos llegado a tiempo para que pueda leer, él mismo, las respuestas a sus preguntas:

1- ¿Cómo consigo el calzado? Las botas te las proporciona el profesor. Si le pides ayuda te dará una pequeña conferencia sobre lo beneficioso que es para la salud el comer frutas no grasas. Llévale una.

2- ¿Qué tengo que hacer para tener compañía? Ayudar a Zyanya a escapar de las garras del tabernero. Primero tienes que negarte a pagarle el dinero que te pide y pedirle que vaya contigo.

3- ¿Qué tengo que comprar? Las cosas necesarias son: las cerillas, el quinqué, la botella para el petróleo, el vestido, y los frutos.

4- ¿Cómo ser amigo del cura? Tienes que llevarle un bastón que había perdido y dar una limosna a la iglesia.

5- ¿Cómo se consigue, irte con Zyanya, sin que te mate el tabernero? No vuelvas

a entrar con ella a la taberna, dile que te espere fuera, pues si el tabernero sospecha algo, te liquidará.

6- ¿Qué hago en el Cedral? En el Cedral tienes que regatear con Big Turk para venderle una figurita de jade a un precio razonable, y luego con el dinero ir a ver al dueño del barco para comprarse lo.

7- ¿De qué apuros te saca Kuill? Kuill pone el dinero a salvo para que no acabe en manos de los ladrones.

8- ¿Cómo se cambian los objetos? No sé a qué objetos te refieres, los del mercado tienes que comprarlos.

9- ¿Quién tiene la llave de sacristía? La llave de la sacristía la tiene el cura, no podrás entrar hasta que él no te invite a hacerlo.

10- ¿Para qué sirve la Yucatana? Para abandonar la isla y poner rumbo a las costas del Yucatán, que es hacia donde te dirigías antes de naufragar.

D. Angel Deacal Agudo, de S.S. de los Reyes, Madrid.

1- El comando de ayuda no funciona nunca, diciéndome que no es necesario ¿es normal? Sí. Al parecer los autores de esta aventura han considerado que sería demasiado sencilla con este comando.

2- No sé cómo preguntar ¿se pone interrogación? No es necesario.

3- ¿Cual es el procedimiento exacto para acceder al templo? Ver abajo.

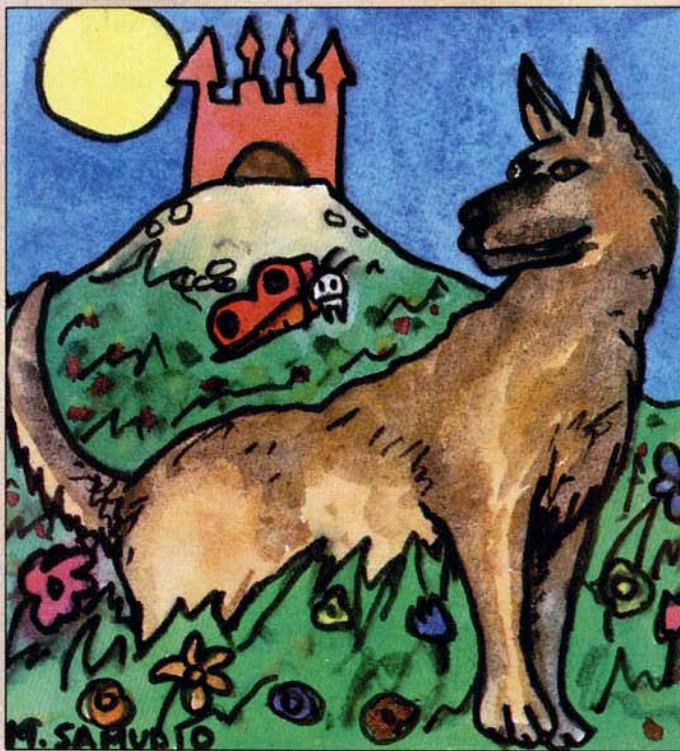
D. José Luis Díez Martínez, de Madrid; **D. José Antonio Jiménez Gallardo**, de Quart de Poblet, Valencia; **D. Oscar Tejero**, de Pamplona, Navarra; **D. Eduardo M. Alvarez Andreu**, de La Elipa, Madrid; **D. José Fco. Armas Jorge**, de Tenerife; y **D. José Antonio Jiménez Rodríguez**, de Málaga. Se hayan a las puertas del templo, pero el campo de fuerza no desaparece ni diciendo el nombre de la diosa.

Como ya hemos advertido anteriormente hay algunas copias de spectrum que han salido dañadas, normalmente se tendría que acceder al templo con: **lx Chell**, o decir «**lx Chell**», pero en caso de no funcionar también se puede acceder con: decir «**sur**».

D. Jaime Maestro Ruiz, de Cheste, Valencia, nos dice: Me he enterado que algunas copias han salido dañadas, la mía está entre ellas ¿hay

alguna otra parte del juego que funcione mal, además de lo del templo?

Puedes tener alguna ventaja, ya que normalmente no se debe poder salir de la taberna sin pagar, o con el vaso; según algunas cartas que nos han llegado en estas copias dañadas se puede hacer, pero no es nada que impida acabar el juego.



ROBIN OF SHERWOOD

D. Marco Antonio Moreno Fernández, de Talavera de la Reina, Toledo, pregunta: 1- ¿Cómo se sale de la cárcel? Tienes que subirte encima de otro prisionero, pero como por lo visto la comida deja mucho que desear, tu compañero se halla muy débil por lo que no debes entretenerte mucho o tu sufrido soporte se caerá y tú con él.

Examina la reja y espera a que pase un guardián, agárrale una pata «grab ankle», y estrangúlale cuando caiga. Después, examina al recién incorporado en el reino de los muertos y coge su espada, quita el pasador a la reja «undo bolt», ábrela y escapa con «go grating».

2- Objetivo final del juego. Debes de buscar a Herne, el cazador, en los bosques de Sherwood; él te informará sobre tu misión. En cuanto al objetivo: tienes que llevar seis piedras-tesoros al Circulo mágico de Rhiannon.

EL HOBBIT

D. Carlos Frühbak Moreno, de Burgos, pregunta: 1- ¿Cómo se atraviesa la Forest Road, sin que los ojos te maten?

No hay ninguna necesidad de enfrentarse a las criaturas con pálidos ojos bulbosos que habitan esta parte de la Forest Road; pero si te quie-

vio que hay que friambriarlo primero.

4- En La ciudad del lago, Bard me da la flecha y el arco, ¿cómo se pone la flecha en el arco? Intentar un pobre y debilucho Hobbit manejar un poderoso arco capaz de matar un dragón... ¡Qué risa, María Luisa! la conversión instantánea en Bilbohamburguesa está asegurada. Necesitas que lo haga el propio Bard. Primero debes convencerlo para que vaya contigo, tarea no muy fácil, ya que hay que darle las direcciones en la forma de: Say to Bard «North», etc. Si todo falla puedes llevártelo como si fuera un objeto: Carry Bard. Luego, debe estar en la misma habitación que el dragón, (el lugar más adecuado es donde el bisho duerme) cuando: Say to bard «shoot dragon». Si el puñetero rehúsa, o no te hace caso, es tiempo de Bilbohamburguesa otra vez, entonces trata de escapar hacia el el Smooth Staigh Passage, que está al Este, y luego vuelve a pedirselo a Bard. Si el arquero rehúsa de nuevo, algo has hecho que lo ha cabreado.

5- ¿Puede subir Thorin al barril en el Forest River? Hay que evitar cualquier clase de navegación por el Forest River so pena de acabar en una húmeda tumba. El camino desde el Long Lake es hacia el Norte, hacia el Strong River. Por otra parte, a partir de aquí Thorin es un verdadero incordio. Déjalo en paz.

6- ¿Sirven para algo los cadáveres? (aparte de Elrond) No, los fiambres no tienen ninguna utilidad.

7- ¿Es correcto matar a Gollum? Lo mejor es no molestarle.

8- ¿Sirve para algo contestar a las 3 adivinanzas? No, para nada.

9- ¿Puede Gandalf utilizar la magia? De magia, nada monada. Pero es muy fuerte y te puede llevar cosas muy pesadas o pelear contra rudos oponentes.

ANDRÉS Y HEBILLA - 1991

res dar el gustazo de torearlos sin que te maten, retrocede presto hacia la dirección desde la cual viniste, entonces ponte el anillo, espera dos veces y luego continua tu camino.

2- En el Elvish Clearing y en The alvalling's halls, ¿cómo se abre y se atraviesa The magic door? Para pasar por la puerta mágica hay que ponerse el anillo. Luego examina la puerta, te dará un mensaje. Ahora lo único que tienes que hacer es quedarte por allí esperando unas dos o tres veces hasta que pase algo que te deje la puerta abierta. Cuando lo esté, tienes sólo una movida (hacia el NE) antes de que la puerta se cierre.

3- Cuando milagrosamente me captura el elfo y a partir de aquí llego al Lago Largo, ¿cuándo mato al dragón, antes o después de robarle el tesoro? Intentar robarle el tesoro a cualquier dragón que se precie puede tener funestas consecuencias. Ob-



VÁ MONOS AL YUCATÁN

Empiezan a llegar las primeras tímidas preguntas sobre la continuación de Cozumel: Los Templos Sagrados. Menos mal que todo el equipo de los Cárpats, dragones y basiliscos incluidos, hizo el mes pasado una arriesgada excursión al Yucatán para desfacer esos entuertos.

A sí pues, el viejo, carcomido por las tropicales termitas y Hebilla, toda picadilla por aviesos mosquitos, están prestos a echarle una mano.

También hoy hemos sacado de su jaulita a Juanmilla, quién todo ilusionadito ha colaborado en Snowball. No temáis, lo hemos vuelto a poner a buen recaudo.

LOS TEMPLOS SAGRADOS I

D. Jesús Montané, de Barcelona, no sabe por qué Cipactli no le deja abandonar la embarcación. Y es que el indio, muy inteligentemente, no quiere navegar por esas aguas sin un documento que le acredite como nuevo dueño de la embarcación, y sin los amarres necesarios para poder atracar en algún puerto sin dejar la barca a la deriva.

D. Crispulo Crispación, de Barcelona; **D. Alejandro Sanz**, de Valencia; y **D. Salvador Andrés**, de Madrid, quieren saber cuál es el objetivo exacto de la primera parte: El primer objetivo es sortear los peligros que una

selva conlleva. El segundo, construir una balsa que deberéis llevar hasta las entrañas mismas de las Mágicas Estancias Interconexas. Por último, salir de allí patronando la inestable balsa que os conducirá a la segunda parte, dónde más misterios os aguardan.

También recibimos la llamada telefónica de un desesperado, con problemas lógicos en la segunda parte; pero que todavía no había acabado la primera, aunque él jure que sí. El problema es que no sabe cómo deshacerse de una banda de monos que le bloquea el paso. Esto de la banda ha sido motivo de otras consultas, por lo que pasamos a contestarles. Debéis hacer una cerbatana para asustar a los monos, y así os dejarán vía libre para continuar. Solamente me queda por decir, que los proyectiles deben ser del mismo calibre que el cañón.

D. Juan Manuel Martín Castillo, de Foz, Lugo, escribe una misiva pidiendo socorro. La ayuda solicitada es saber cómo puede evitar caer en una trampa para felinos y antropoides despistados que lo deja hecho un colador. Para evitar caer en la trampa antes debes encontrarla, no tropezarte con ella en tus correrías.

D. Francisco Javier Díez-guez Tirado, de Vigo, Pontevedra, pregunta: 1- ¿Cómo se mata o caza al jaguar? Puedes intentarlo con el hacha o la cerbatana, pero con lo que realmente podrás liqui-

darlo es con una estaca matajaguas. 2- ¿Cómo se baja por el foso? Evitando llevar cosas que te puedan estorbar a la hora de bajar a la resbaladiza trampa. 3- ¿Es bueno darle el gusano a Kuill? Lo que no sería nada bueno es que te lo comieses tú. 4- ¿Hay que ponerse el cascabel? El cascabel sólo sirve para hacerte saber que has acabado con la pisanquera vida de Macacus Cognazus, el mono de Big Turk. 5- ¿Se puede arreglar la red? Hombre, está bien que seas un manitas, pero todo tiene un límite. 6- ¿Y afilar el hacha después de cortar la madera? No es necesario.



Debido a las muchas peticiones de ayuda en los bloques de las estancias, en los cuales están bloqueados muchos jugadores, vamos a desbloquear un primer tramo y así ayudarles a entrar en las Mágicas Estancias Interconexas: Primeramente, decirles que la solución está en las estancias de las esquinas.

Basaremos el ejemplo en las 3 primeras localidades (de derecha a izquierda).

Llamaremos la puerta entre la plazoleta y L1 = A. Llamaremos a la puerta entre L1 y L2 = B

Plazoleta: Pared Norte: Bloque de la izquierda: Abre el A

Pared Oeste: Bloque de la izquierda: Cierra el B

Bloque de la derecha: Cierra el A L1: Bloque de la Pared Norte: Abre A

Bloque de la Pared Este: Cierra A

Bloque de la Pared Oeste: Cierra B

En L2 estarán a su vez las claves para abrir el segundo tramo de estancias.

LOS TEMPLOS SAGRADOS II

D. Jorge Fuertes Alfranca, de Zaragoza, se halla algo liado con una oveja, pues no sabe qué hacer con ella; y con un ídolo en un orificio. La oveja tienes que sacrificarla en un lugar ya dispuesto para esos rituales. En cuanto al extraño caso del ídolo en el orificio, seguramente es debido a que el ídolo todavía sigue metido en dicho orificio.

MEGACORP I

D. Fco. Manuel Pérez Reina, de Mayrena del Alcor, Sevilla. ¿Cómo se mata a los KRYXX? No los puedes matar, lo que tienes que hacer es cazar algo y dárselo para que no seas tú el almorzado.

D. David Aresté, de Alcobendas, Madrid. Pregunta: ¿qué tengo que hacer después de salir de la nave, bur-

lar los animales y curar al viejo del pueblo? Después de todo eso debes conseguir una canoa, llegar al templo del principio del juego, y una vez allí buscar una pócima.

D. José Antonio Parra Illán, de Callosa del Segura, Alicante, pregunta: ¿cuál es la manera de coger el objeto que brilla en el fondo del lago? Echando en el lago la pócima para las pirañas.

D. Juan Fco. López Sabio, de Berja, Almería. ¿Qué hay que hacer para que el Ymh'ar del embarcadero te deje pasar? Hay que sobornarle con la moneda que se encuentra en el fondo del lago. ¿Para qué sirve el frasco? El frasco es una pócima que hay que echar a las pirañas del lago. ¿Se puede coger todo lo que brilla en el fondo del lago? Lo que brilla es la moneda, se puede coger después de haber echado la pócima a las pirañas.

MEGACORP II

D. David Blanes Hernández, de Cádiz; **D. Eduardo Ros Carbonell**, de Rafelbuñol, Valencia; **D. Ferrán de la Cruz Ubach**, de Terrasa, Barcelona y **D. José Antonio Suárez Guerrero**, de Málaga, preguntan: ¿Cómo se abre la alcantarilla, para abandonar las inmundas cloacas? Se abre exactamente con estas órdenes: aprieta el volante y girar el volante, de esta forma ya podréis salir de la cárcel.

D. Rubén Carrió Ortega, de Blimea, Asturias. ¿Qué debo de hacer para salir con vida después de hacer encontrado el archivo hasta llegar a la cabina telefonica? Debes pedir limosna en la puerta de la iglesia, llamar desde la cabina al número que ya te habrá dado el dependiente de la peletería y...

AVENTURA ESPACIAL I

D. Emilio José López, de Sevilla, corriendo el riesgo de cabrear al viejo pregunta: 1- ¿Cuál es la clave? ¡\$/*&\$ 2- ¿Dónde está el HODOSE? El HODOSE (Holograma DOCUMENTAL SEcreto) se forma al abrir el PD-AA (Porta-Documentos Autodestructible en Atmósfera) antes de subir al VEECO. Exáminalo, antes de que desaparezca.

3- ¿Cómo puedo evitar el ataque de VESUCOS? El ataque es inevitable, claro está, que es más fuerte si vas va-



gando por ahí sin rumbo fijo. Todos odian a los vagos espaciales.

D. Eduardo García Sacristán, de Alicante, pregunta: ¿cómo se pasa a la segunda fase? por mucho que intento descifrar los BIP y BOP, incluso en morse, no consigo sacar las coordenadas.

Es mucho más fácil que eso. Para descifrarlo tienes que utilizar las tablas que van con las instrucciones, en base 2, y sustituir los BIP por 1, y los BOP por 0, y seguir el ejemplo.

De todas formas por si lo consideras complicado las coordenadas que te da ROMI son: 164 014 076.

También pregunta por las nuevas aventuras de AD.: CHICHN ITZA (Tercera parte de la Trilogía de Ci-U-Tha) y ORIGINAL II, que supongo que será originalísima.

D. Santiago Alonso Montero, de Fuenlabrada, Madrid, nos dice: después de reclutar a los 4 COPOYOS y tener las coordenadas de ROMI, me dirijo a estas y no encuentro nada ¿qué debo de hacer?

Aunque ya conozcas las coordenadas del Crucero Imperial, no debes olvidar nunca de escuchar al ROMI. Ya que el Kruguer detecta si es ROMI quien te ha dado la in-

formación. ¡Toma nota Eduardo!

AVENTURA ESPACIAL II

Una misiva sin nombre, ni dirección, pregunta: 1- ¿Para qué sirven los robots? Sirven para destruir la BALUM.



2- ¿Cómo se pasa la BALUM? Con los tres robotitos. Llévalos a esa localidad (lo cual ya de por si es un asunto peliagudo porque, como habrás notado, reaccionan entre algunos de ellos). Y luego libéralos a su libre albedrío. Desaparece presto porque la explosiva combinación no se hará esperar, llevándose de paso la BALUM.

3- ¿Solo puedes ir a las 3 ZODES y al BALUM con la EMIMA?

Efectivamente, esa es la única forma de llegar; así que mucho cuidado con la MATETRA, que ya está bas-

tante escacharrada.

Alfonso Díaz Felipe, de Tenerife, dice: consigo llegar al CELO con los 4 COPOYOS, pero ¿cómo puedo evitar que siempre maten a DINUS?

DINUS es indispensable para el manejo del TERMOR, así que tienes que evitar que baje a la habitación del CELO.

¿Qué hago para destruir al CELO?

DINUS manejando el TERMOR tiene que lograr abrir la UA-VTD, una vez abierto tienes que meter dentro los dos SEMIBOMBONES, una vez logrado, XI-KA se encargará del resto.

¿Para qué sirven los EL-CABS?

Para quedarte frito si se te ocurre tocarlos.

SNOWBALL

D. Juan Antonio Rodríguez Artamendi, de Algeciras, Cádiz, pregunta:

1- ¿Cómo puedo esquivar el Nightingale?

Para que los nightingales no te capturen entra en una de las habitaciones o en el ascensor y cierra la puerta.

2- ¿Para qué sirven los paneles y qué hago con los botones?

En toda la trilogía de Silicon Dreams se utiliza un sistema de numeración basado en los colores: cada color representa una cifra del cero al nueve.

Fijándote en los colores de los indicadores sabrás en qué zona de la nave te encuentras (muevete un poco por la nave fijándote en los indicadores para averiguar qué significa cada color).

Los botones sirven para extraer uno de los mil «cofins» que hay en cada sala (esto te servirá, entre otras cosas, para alcanzar a la trampilla del techo).

3- ¿Cuál es el objetivo del juego?

El objetivo del juego es llegar hasta la sala de control de la nave y evitar que choque con el planeta Eden.

ANDRES y HEBILLA - 1991



LA EDAD FUTURA

Varios años lleva ya esta sección y se puede decir que ha madurado. Y al hacerse añeja, se ha hecho más compleja a la vez.

Antes, en la Prehistoria, sólo había preguntas sobre aventuras inglesas; luego, tímidamente, fueron apareciendo los primeros problemas españoles y pasamos a una Edad Media donde se podía prever el tipo de preguntas según las aventuras iban saliendo al mercado.

Hoy, dizque en la Edad Futura, nos encontramos con una situación bastante diferente y algo caótica en la que tenemos que abarcar todo el panorama de nuestro mundo aventurero:

Siguen los aguerridos veteranos, como siempre, luchando en punta con aventuras como Los Templos Sagrados y algunas complicadas inglesas.

No nos falta «el exótico» de turno que hace increíbles y difícilísimas preguntas sobre la más rara y última aventura del mercado anglosajón, pero que no duda en descolgarse con un problema sobre aquella, ya descatalogada, curiosidad de museo.

Están los tenaces que han



retomado la aventura por segunda vez, con ánimo de terminarla, se les nota porque preguntan sobre juegos de hace varios meses a un año; me refiero a los Cozumelanos y los Espaciales.

Y aparecen otros muy verdes, pero que son los más queridos y cuidados para nosotros. Los que, gracias a los lanzamientos de reediciones en «packs», se inician en este nuestro cruel-dulce mundo y preguntan cosas que hacen sonreír con nostalgia a los más veteranos y que hacen diana de lleno en esa parte del alma en que se guardan, con cariño, las cosas maravillosas que «ya fueron» y que nunca se repiten, a no ser en la ilusión de otros.

Me refiero a los que andan preguntando por el PAW, a aquellos que se retuercen el cerebro buscando al patrón de los pollos en Jabato, llo-

ran perdidos en el bosquecito inicial de la Original y se preguntan cómo pueden armarse caballeros en Quijote.

A todos ellos, va nuestro más cariñoso saludo y nuestro más sincero pésame: no sabéis en lo que os estáis metiendo, es dinamita este gusanillo y una vez dentro, el ansia de explorar no cesa.

Pero... «aventureros somos y en el camino nos encontraremos».

LOS TEMPLOS SAGRADOS

D. Manel López Guerri, de Barcelona, pregunta: 1- ¿Puedes cogerle o quitarle de alguna manera el cuchillo a Cipactli? No hay manera, como habrás observado, el indio no se desprende del cuchillo ni pasando sobre su cadáver.

2- ¿Cómo se hace para pasar al Norte sin que los monos te tiren cocos y tengas

que huir? Para continuar tienes que enfrentarte a ellos, cara a cara, o mejor dicho, cogote a patas, puesto que están en lo alto de los árboles. Los vencerás usando una cerbatana que deberás hacerte tú mismo, y para ello lo único que te falta es una afilada espina.

D. David Saavedra, de Madrid, pregunta: 1- ¿Cómo puedo coger la curarem (que no cereza) del árbol? Hay ocasiones, en las que no es necesario subir a un árbol para coger su fruto, porque éste se halla más a mano; o como en este caso, más bien a pie. Usar los examina. ¡Pó favó!

2- ¿Para qué sirve la cuenta de Imix? Esta cuenta forma parte de un collar, pero no tiene utilidad hasta mucho más avanzada la aventura, cuando hayas llegado casi al final de las estancias.

Aquí tenemos a otro moni-

cida, **D. Mariano Navarro Cabrera**, de Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona, que aunque ya tiene clara la idea de cómo cargarse a los monos, no sabe cómo coger el fruto del Curaris: Y, es que a veces, de tan sencillo, no se encuentra. Prueba a examinar el suelo, por si alguno ha madurado.

D. José Fraile y D. Eduardo de Andrés, de Santander, nos dicen que tienen problemas en la plazoleta al intentar entrar en los túneles. A estos amigos, solamente decirles que para moverse en las estancias hay que especificar, como siempre, la dirección: este-oeste-norte o sur. En cuanto a lo otro que les pasa, por más que lo probamos, no nos sale.

D. Raúl Chinarro Pulido, de origen desconocido, hace las siguientes preguntas: 1- ¿Qué puedo hacer para pasar la localidad de los monos? Ver respuesta a otros aventureros.

2- ¿Qué se puede hacer con la caña de bambú? La caña es ideal para hacerse una matamonoscerbatana.

3- ¿Cómo puedo meter la espina sin que se caiga al suelo? Clavándola en un venenoso fruto a medida para cañas.

4- ¿Por qué cuando intento coger a Kuill, se escapa y hu-



ye? Será porque no se siente muy seguro en tus manos.

5- ¿Qué puedo hacer con el hacha? Talar algunos árboles; por ejemplo.

6- ¿Hay algún pasadizo en el templo en el que encuentro la cuenta de Imix? Si alguna vez ese templo, pasadizo hubiese tenido, ahora ha desaparecido.

7- ¿Cómo puedo coger los frutos del árbol? Busca en el suelo.

MEGACORP I

D. Sergio Román Boix, de Elche, Alicante, pregunta: 1- ¿Cómo puedo pasar al policía que hay en el muelle? Al

policia tienes que sobornarle. Para ello necesitas la moneda que brilla en el lago, pero antes debes echar en él el líquido contra-pirañas.

2- ¿Cómo puedo conseguir el PAW? Espero ansioso su contestación confinado en mi profundo calabozo, en el que permaneceré hasta conocer la respuesta. Tienes que solicitarlo por correo a: Aventuras AD, Apartado 61, Mislata 46920 Valencia. Pero sal para echar la carta al buzón de correos.

AVENTURA ESPACIAL I

D. David Blanch Martínez, de Granollers, Barcelona, nos cuenta: Consigo reunir 3 COPOYOS, pero en PARADISO, no consigo encontrar la cifra numérica para raptar al COPOYO, ¿me podrían decir qué número es? Lo siento, pero es imposible, ya que es un número variable en cada partida. Debes probar entre el 10000 y el 20000, para ello empieza por el 15000, si el vibracanto de los ANGELES es más alto, pasa a la mitad (17750), y así sucesivamente.

D. Vicente Parra, de Getafe, Madrid, quiere saber cuál es la secuencia cromática, la clave de sonidos y la emisión olfativa que se requiere para alistar a los COPOYOS. Como a David, te informo que no me es posible darte esos detalles, pero no desesperes porque no es tan difícil; para la secuencia cromática, lo mejor es ir probando desde el primer color, ejemplo: ROJO ROJO ROJO, así sucesivamente, y anotando los que vayas acertando; lo mismo con la emisión olfativa. Para los sonidos ver más arriba.

AVENTURA ESPACIAL II

D. Mariano Navarro Cabrera, de Sta. Coloma, Barcelona, pregunta: 1- ¿Se supera la BALUM con el BOLOREX? Sí. ¿Cómo? El BOLOREX es uno de los ingredientes del explosivo cóctel necesario para superar la BALUM. Tu deber es juntar en esa localidad a los tres robotitos, y esfumarte lo más rápido posible de allí, antes de la hecatombe.

D. Oscar Bartolomé Martínez, de Burgos, pregunta: 1- ¿Qué tengo que hacer con los ELCABS? No tocarlos, o a ellos te quedarás pegado. 2- ¿Qué tengo que hacer

en la localidad de la BALUM? Ver contestación a Mariano.

D. David Saavedra, de Madrid, pregunta: Llego hasta el CELO con los 4 COPOYOS, destornillo el CICUCELO, pero siempre me matan a DINUS, y ya no hay quién haga nada, ¿qué tengo que hacer? Debes informarle a DINUS que debe permanecer en su puesto, manejando el TERMINOR.

¿Para qué sirven los gases de DINUS? Normalmente, para comunicarse con los de su especie; aunque también podrían servir para aromatizar el ambiente.

¿Y los SEMIBOM 07 y 03? por más que uso el RIN no se mezclan: Los SEMIBOMBONES se mezclan en el interior



del CUBICELO para obtener un BOMBON; el RIN no tiene ninguna utilidad.

JABATO I

D. Manuel Barroso Cáceres, de Jerez de la Frontera, Cádiz, pregunta: ¿Cómo puedo salir de la celda? Golpeando al carcelero con un adoquín de la pared (examina), que deberás esconder para que éste no lo vea. Después coger las llaves que caen fuera con la ayuda del cinturón y... Voilà.

D. Oscar Fraile, de Valladolid, y **D. David Franco Villar**, de Barcelona, ambos están en la cárcel y no logran salir de ella. Debéis despojar al carcelero de su ropa de sus vestiduras, para poder pasar inadvertido a los otros guardias; entrar en las demás celdas, aprovisionaros de lo que en ellas encontréis. Y, al salir a la sala de los guardias, aprovechar que están bebiendo para drogarlos con unos polvos que encontréis en el interior de la petaca.

Dña. Anabel Tarrias Arjona, de Terrassa, Barcelona, está atascada con las adivinanzas del DRUIDAX, por lo que pide ayuda: Ahí van las respuestas: 1) El patrono de

los pollos es... San Pio; 2) Lo que habla verde y come pipas es... un Loro.

COZUMEL

A D. Eurico Oscar Covas, de Almeiria, Portugal, le ha faltado proporcionarme una relación de los objetos acarreados, por lo que solamente puedo decirle que llegue hasta la salida del pueblo a ver si de este modo consigue los dos puntos que le faltan. En cuanto al tabernero, lo único que debes hacer es pagarle las bebidas, y no darle el gustazo de usar su winchester.

D. Alfonso Reina Conejo, de Málaga, pregunta: ¿qué hay que decirle a Zyanya para que te de el elixir del mal de amores? No debes preocuparte por Zyanya, ni por el elixir; si ella lo lleva, en cuanto lo necesites de lo dará.

AVENTURA ORIGINAL

D. Guillermo Val Sanjuan, de Zaragoza, nos dice: después de coger la llave, siempre me pierdo en el bosque, ¿qué tengo que hacer? Una vez tengas la llave, con Norte y Sur, llegarás a la Zona del Picnic.

D. Pablo Hoyos, de Vizcaya, pregunta: 1- ¿Cómo y desde dónde puedo llegar a: el Huevo, Neptuno y el Tridente? Para llegar hasta esas localidades necesitas hacer de jardinero, y sacar adelante unas semillas que se encuentran en el foso oeste, para que al crecer puedas trepar por la planta, como Juanito y las judías mágicas.

2- El pájaro convertido en dragón, ¿sirve para algo? pues si ya lo has visto, lo habrás comprobado en tus propias carnes.

3- ¿Se puede llegar al cargador de pilas desde algún sitio más que desde nieblas oeste? Como poderes, si se puede; pero ese es el camino más sencillo, tal vez te falte otro Norte, compruébalo con la respuesta a Manuel.

ANDRES y HEBILLA - 1991

SEPTIEMBRE EN LOS CARPATOS



Atrás ha quedado el tímido verano y el paisaje ha vuelto a su normalidad oscura, gris y gélida. El nuevo ciclo educativo de las Burriversitas Carpatienses, -orden fundada y patrocinada por el excéntrico Archivero en su recóndito y vetusto castillo-, se inicia para regocijo y disfrute de la mocedad de las cumbres.

Vampiromadres, lobo-hombres, frankens-tianos, mortusvivien-sis y espectrófilos se esmeran con cariño para que sus horriblos reto-ños acudan primorosamente engalanados al centro educativo.

El día inaugural ha llega-do! Las sapientísimas (aun-que algo desvencijadas) puertas se han abierto y el mounstrulacho acude ávi-do de saber.

El aula magna presenta un abigarrado y multicolor cuadro de babosos engen-dros, enanos deformes, cuasitransparentes vampi-ros y otros pustulosos no-seres que se agitan y albo-rotan epilépticamente emocionados ante el even-to.

El satánico Yiepp, adecua-do bedel para el alucinante grupo, impone silencio gra-cias a un escalofriante ber-rido, mientras intenta biz-coespáticamente hacer coincidir sus amorfas gar-ras en un trístisimo reme-do de palmeo.

Frente a la pizarra, toda emocionada, ruborizada y

masticando pensativamen-te una falange, hállase Hebilla de Calatayud, im-provisada secretaria del maramagnum, llevando como bolso la cajita donde palpita entre arrebatos de desenfrenada crítica des-tructiva. Supertimidus Juanmillas.

El escenario está servido...

aventureros españoles.

COZUMEL I

D. José Abab, de Valario la Buena, Valladolid. No soy capaz de abrir el barril, pues no encuentro nada con qué hacerlo.

El bastón como habrás observado no es lo sufi-cientemente fuerte como-

do voy a la zona II e intento entrar, el juego se me cor-ta.

Al salir del pueblo, zona sur, te preguntan si quieres pasar a la segunda parte, si quieres pasar debes decir que sí, y te dirá que debes salvar la partida, puedes llamarle parte I. Luego car-ga la segunda parte, y te dirá que debes cargar la ju-gada de la primera, para pasar a la segunda con to-dos los objetos. Haciéndolo así no debes de tener nin-gún problema.

Por otro lado, todavía no debes de tener los 50 pun-tos, pues te faltan algunas cosas por hacer: como ha-berle dado limosna al cura, o llevarle un fruto (sin gra-sa) que tanto le apetece al profesor. En la segunda parte también necesitarás un duro utensilio para ha-cer de palanca.

COZUMEL II

D. Pedro Chaves Acedo, de Cáceres; D. David Aresté Gil, de Madrid: Por más que lo intento no consigo entrar en el templo, ¿cuál es la or-den exacta?

La orden para entrar es: IX CHELL, pero por haber un error en algunas copias de Spectrum, no se puede en-trar diciendo estas pala-bras. Podrás entrar te cle-



y es entonces cuando el rector, cuasimomificado, desdentado, enormenari-gudo y de elegante arco jo-robal, entona con chirian-te voz:

-Con una pierna y lazo, tios. La tesis doctoral del día consistirá en ayudas para los siguientes osados

para abrir el barril; debes ir a la escuela del pueblo, y en un aula encontrarás lo necesario para abrirlo. Por cierto, llevarás los pantalones ¿no?

D. Pedro Escoll Guerrero, de Madrid. ¿Qué tengo que hacer para pasar a la se-gunda parte?, ya que cuan-

El Viejo Archivero

Marttus, y dejar que te muerda para poder soñar. Lo único que no debes hacer es pagarle.

ra, meter la moneda y la pila en la máquina. Ya está recargada.

2- ¿Para qué sirve el canto



MEGACORP II

D. Ferrán de la Cruz Ubach, de Terrassa, Barcelona. ¿Cómo puedo salir de las cloacas de la cárcel?, por más que intento abrir la tapa, no lo consigo, ¿qué debo de hacer para abrir la tapa?

Para abrir la tapa debes teclear: Aprieta el volante. Gira el volante.

AVENTURA ORIGINAL I

D. José Luis Alacot Torres, de Jativa, Valencia. Cuando cojo la llave, ¿cómo puedo salir del bosque?

Con Norte y Sur, llegarás a la zona de Picnic.

¿La pila de la linterna se gasta?

La pila empieza a perder energía en la 2 parte.

¿El feto tiene alguna utilidad en la segunda parte?

Hacia el final te avisa de que algo terrible va a ocurrir.

AVENTURA ORIGINAL II

D. Michael Sainz Correus, de Gulpúzcoa, pregunta: 1- ¿Cómo se carga la linterna cuando se gasta la pila?

Tienes que llegar donde está la máquina recargado-

rodado?

Es un red herring, o sea, no tiene ninguna utilidad, pero te puede servir para mapear algún laberinto.

3- ¿Cómo se abre la puerta herrumbosa del gigante?

Aceitando la puerta, y luego abriéndola.

4- ¿Edad del Archivero? ¿Que lo diga! ¿Que lo diga!



incalculable, pero vio nacer a Matusalem.

D. Jesús Solleiro, de Pontevedra, pregunta: 1- ¿Cómo me puedo deshacer del enano Maluva?

Matándole con el hacha que él te lanza; pero tiene más vidas que un gato.

2- ¿Tiene un buen final este juego?

Si consigues realizar lo que te habías propuesto al dirigirte al valle... pues sí. Pero la historia continúa.

D. Jordan Sevillano, de

Barcelona, pregunta: 1- ¿Qué he de hacer para salir de la cámara oscura?

Uno de los problemas más bonitos de esta aventura. Al tener que dejar todo para entrar en la habitación mágica, puede que al no tener luz, no sepas donde te encuentras. Al norte está la habitación oscura, pero también puedes salir con magia siendo transportado a la habitación acústica.

Usando la magia desde la acústica puedes ir a la mágica con luz.

2- ¿Cómo entro en la puerta del gigante? He engrasado la puerta, he tirado el hacha contra la puerta y cuando intento entrar aparece un mensaje "Algo te impide pasar"?

Simplemente, ábrela.

3- ¿Cómo consigo el tesoro del oso Peposo, si cuando lo suelto me mata de un manotazo?

Eso es que todavía no le has dado de comer la tortilla especial para osos.

4- ¿Cómo me deshago del dragón del principio?

Es un cobardica, asustale y verás como huye.

5- ¿Qué objetos debo guardar cuando me ponga "no puedes llevar más trastos"?

Los tesoros debes de llevarlos a la cámara recolectora, en cuanto a los objetos lleva los que puedas y creas que puedas necesitar. Si los dejas en el Recolector te será fácil recogerlos porque te puedes mover más rápido mediante la magia.

Y así acabó una jornada más de trabajo conjunto y esfuerzo tenaz en la lejana Burriversidad.

ANDRES Y HEBILLA - 1991

DON QUIJOTE

Vicente M. Patiño Maraver & Cokoh, de Getafe, Madrid. ¿Cómo se coge la manzana?

Golpeando el manzano, una caerá al suelo.

AVENTURA ESPACIAL II

D. Vicente M. Patiño Maraver & Cokoh, de Getafe, Madrid. ¿Cómo evito que NIMBUS sea chupado?

Utilizando al otro COPOYO volador, y cerrando el ASP-CHUP, antes de que eso suceda.

D. Juan Antonio Rodríguez Artamendi, de Algeciras, Cádiz. Tengo en mi poder los dos explosivos plásticos, pero cuando desconecto los circuitos del cerebro me matan a DINUS, ¿cómo puedo evitarlo?

No bajando con los CUATRO COPOYOS a la vez. Y, dejando DINUS en su puesto, manejando el TERMOR, cuando sea necesario.

JABATO II

D. Ferrán de la Cruz Ubach, de Terrassa, Barcelona. Cuando estoy cruzando el desierto para llegar a Egipto, la cría de vampiro me muerde, y sin ella muero también, ¿qué tengo que hacer para conseguir llegar a Egipto con la cría?

Debes llevar a la cría dentro de la petaca, y no sacarla nada más que cuando creas que es necesario. Para poder atravesar el desierto es aconsejable contestar a las preguntas de



El Viejo Archivero

MELANCOLICOS CARPATOS

Otoño. Estación triste y añeja en que se nos llena el alma de nostalgia. Momento en que las hojas abandonan sus acogedoras ramas para iniciar su baile aéreo. También el viejo castillo transilvánico había sufrido su abandono: Hebilla de Calatayud se había ido.

Aventuras por resolver se amontonaban por doquier. El Yiepp vagaba por los húmedos pasillos gimiendo desconsolado. A veces, en su triste deambular se acercaba hasta la lumbre y limpiándose sus verdosos mocos en la vetusta manga del Archivero, alzaba su triste mirada en una biza interrogación.

Y el Vetusto, con su cascada voz de batracio afónico, contestaba con gran calma: —Es la vida mi querido engendrito—.

Una mágica noche en que la luna llena brillaba esplendorosa en el incomparable marco del otoño carpatiano, cierto osado patrullero anti-vampiro tuvo la suerte de que la doncella viera en él a su Príncipe Azul.

Reconozcamos que ayudó también el que la pobre joven estaba ya un poco harta de los crujidos óseos del Esperimento, de su poco nutritiva dieta a base de escuálidas falanges y del fétido sistema de autopropulsión utilizado por Smaug.

Hebilla ansiaba vivir su propia aventura... ¡y se fue!

Y pasaron los días, y el viejo, impertérrito, leía. Pero sólo en lo más profundo de su ya marchito corazón el arpa del dolor tañía.

Una noche triste del otoño tardío, cuando ya el frío transilvánico iniciaba su labor destructora sobre el eterno viejo; una noche toda llena de murmullos y de ecos cau-



sados por el desafiante viento, se oyeron tímidos golpecitos en la enorme puerta...

Los alaridos de gozo del exultante Yiepp y las acrobáticas piruetas aéreas de Smaug, anunciaron la llegada de la joven.

Efectivamente, la doncella había tornado.

No cruzó con el Momio ni una sola palabra, pero sí su mirada. ¡Y fue suficiente!

El sabio de siglos, que leía en su podrida butaca quién

sabe que exótica crónica sobre perdidos lugares, pudo ver que no era la misma: llegaba con el cuerpo y el alma cansados. Con las alas quebradas de tanto volar. Y había en su rostro tanta amargura que era evidente que había bajado de su nube para darse de lleno con la dura realidad. Es decir: era mucho más sabia.

Helada y silenciosa, la dulce joven subió a su habitación, se cambió y bajó a sen-

tarse junto a la lumbre, donde empezó a trabajar en las preguntas de los aventureros.

Nada dijo nunca el Carcamal. Si en lo profundo de sus momificadas vísceras hubo algún temblor de contento, nadie lo supo.

Pero alguien observador hubiese visto producirse un encantador milagro: de sus resecos y legñosos ojillos brotó una bella lágrima que, sorprendida, surcó con un raspante sonido el duro cuero de aquellas rugosas mejillas, para perderse entre las canas raíces de las frondosas barcas.

LA AVENTURA ORIGINAL

D. Edgar Sánchez Arguló, de Barcelona.

1. ¿Quién es Elfito?

Un joven Elfo de los bosques quien, habiéndose perdido, dará un regalo a quien lo lleve a casa.

2. ¿Dónde puedo encontrarle?

Está escondido y llorando entre los árboles. Si no llevas luz lo único que conseguirás ver de él es una figura traslúcida.



novato en este tipo de juegos? Muchísimo, pero espero que disfrutes con ellos tanto como yo.

D. David Ibañez Dolz, de Valencia; y **D. Alex Moreno Sánchez**, de Antzoula, Guipúzcoa.

1. ¿Qué palabras exactas le tengo que decir a Elfito para llevarlo a su casa? Exactamente: Sígueme.

D. Alberto Mora Pavón, de Halpica de Tajo, Toledo.

1. Me gustaría saber si la aventura se acaba al entrar en la gran caverna. Al llegar a la Gran Caverna termina la primera etapa de tu viaje. Pero te queda el trabajo más duro, y que es lo que te ha llevado hasta allí.

2. En mi tele no se ve muy bien el código de acceso, ¿es Batracio? Sí, esa es una de las cuatro claves que te puede aparecer, según el estado de algunos de tus objetos.

3. En caso de que no se acabe al llegar a la caverna y halla que meter el código, ¿cómo se hace? Una vez terminada la primera, pasas a cargar la segunda parte, cuando termine de cargar te pedirá la clave para poder continuar tus aventuras en el interior de la caverna.

2. ¿Qué se puede encontrar dentro de la casa? Podrás encontrar la moneda si llevas la linterna.

D. José Vázquez Gómez, de Logroño.

1. ¿Hay que hacer algo en la zona de picnic? No dejar tus objetos.

2. Cuando cojo las llaves, ¿qué hago con la rama que está inclinada? Dejarla como está, por si pasa otro aventurero por allí.

3. ¿Se nota mucho que soy



Te encuentras en lo profundo del bosque. Junto a enormes árboles con ramas que llegan al suelo.

> examinar
¡No ves nada especial!
> salidas
Las salidas posibles son Norte, Sur, Este, Oeste y Subir.
> subir_

D. Raúl Villa González, de Torremolinos, Málaga; y **D. Carlos Romero Villanueva**, de Torrent, Valencia.

Ya tengo todos los objetos necesarios para pasar a la segunda parte, solamente me falta la moneda, pero ya he probado en la casa del pozo y no la he encontrado.

Intentarlo de nuevo, examinando los charcos que hay en el sótano de la casa, pero con la linterna encendida ¡eh!

D. Alejandro Arquillos Alvarez, de Alcazar de San Juan, Ciudad Real.

1. ¿Qué hay que hacer además de darle las botas a D. Enano, y coger la linterna y la pila? Conseguir los objetos necesarios para poder continuar en la segunda parte.

2. ¿Para qué sirven estos objetos? Para tener una fuente de luz, poder bajar al sótano de la casa, y ver a Elfito.

3. ¿Cómo se coge el objeto brillante que hay en una

rama? ¿Para qué sirve? Subiendo el árbol y moviendo la rama para que caiga. Y sirve para abrir la entrada a la Gran Caverna.

D. Iván Adanez Riesco, de León.

1. ¿Para qué vale la pila? Para ponerla en la linterna que te da el gruñón de Don Enano si le das la solución a su problema.

2. ¿Cómo abro el candado?; ya tengo la llave, y por más que lo intento no soy capaz de abrir la reja. Mira contestación a David Cidoncha.

Estas son las preguntas más solicitadas por nuestros despitados aventureros.

1. ¿Cuáles son los movimientos exactos para salir del bosque desde el árbol donde se encuentra la llave? ¡Quiero salir del bosque! Con NORTE y SUR, llegaréis a la localidad del Picnic.

2. ¿Qué ayudas me da Elfito? El os proporcionará una succulenta tortilla si lo lleváis a su casa, en La Gran Caverna.

3. ¿Para qué sirve el agua de la botella? Para beberla si estas sediento, pero lo mejor es guardarla para casos de extrema necesidad.

4. ¿Cuál es la clave de acceso? Hay cuatro: Timacus, Batracio, Guácharo y Whal-kiria.

5. ¿Qué quiere decir el letrero del picnic que pone «cuidado con tus objetos»? Pues que si dejas algún objeto en esa localidad alguien puede quitártelo.

6. ¿Cuáles son los objetos necesarios para pasar a la 2.ª parte? La botella (con agua o sin ella), la linterna con la pila, la llave, la moneda y la tortilla.



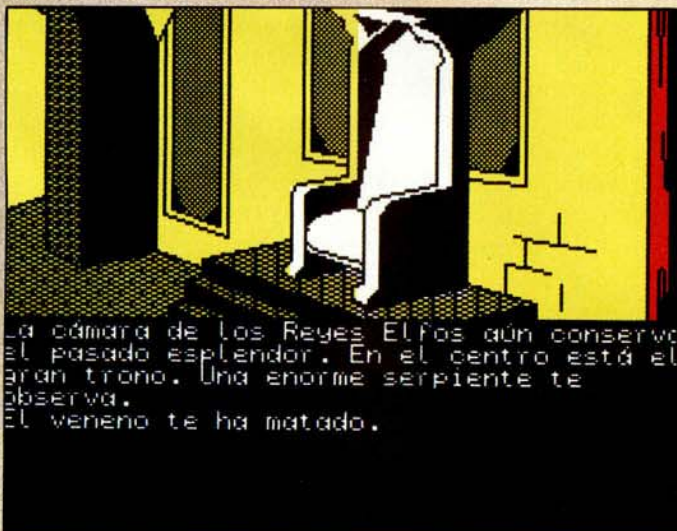
Estás en el bosque. Muy cerca hacia el Este hay una cabaña de ladrillos rodeada de árboles. Hacia el Sur fluye un río.
> sur_

LA AVENTURA ORIGINAL II

D. Antonio Hernández. 1. ¿Dónde está el troll Chulangas? El Troll Chulangas es el nuevo recaudador de impuestos de la cueva, y está esperando a que tengas que cruzar el puente para cobrarte. Pero ten cuidado y dale solamente un tesoro que puedas recuperar.

2. ¿Qué hay que hacer cuando el pirata te quita algún tesoro? Debes encontrar su guarida, que es donde el pirata cleptómano lleva los tesoros que te quita. Además, allí encontrarás otro tesoro. Para llegar hasta allí es: SUR-SUBIR-SO-O-BAJAR-NE, desde el lado oeste de las nieblas.

3. ¿Dónde está la cascada? Para llegar a ella, tienes que haber bajado primero a las profundidades de la cueva (léase fosos); hacer crecer unas semillas; trepar por la planta, cuando sea lo suficientemente fuerte para soportar tu peso; y abrir la «oxidada» puerta que comunica la casa del gigante con La Gran Cascada.



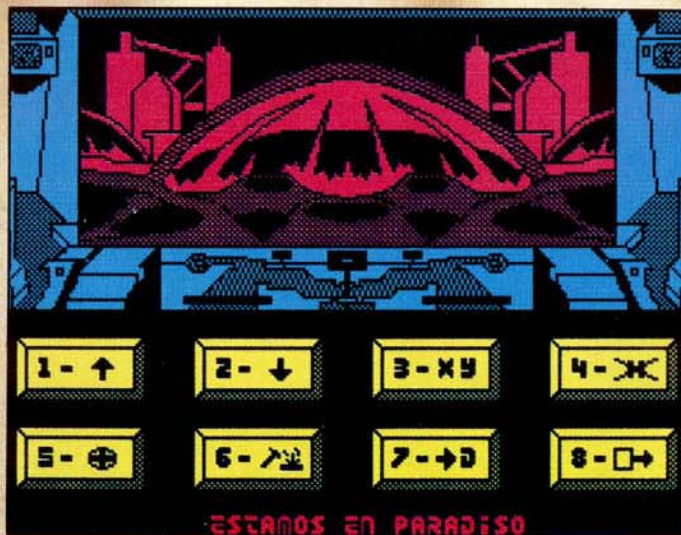
La cámara de los Reyes Elfos aún conserva el pasado esplendor. En el centro está el gran trono. Una enorme serpiente te observa. El veneno te ha matado.

4. ¿Qué hay que hacer en la habitación negra?

En esta habitación se halla otro de los tesoros, por lo que debes entrar con luz para encontrarlo. Lo lograrás usando la magia que la cueva posee en algunas localidades. Si desde la localidad acústica la utilizas, podrás llegar a la mágica sin tener que dejar los objetos.

D. Francisco Javier Pulido Vadivia, de Jaén.

1. ¿Cómo puedo conseguir que el enano Maluva no salga más? No tienes nada que hacer; solamente ser el primero en tirarle el hacha



cundo aparezca.

2. Después de hacer el puente de cristal con la varita, ¿es necesario seguir llevándola? No, a no ser que quieras convertir al inocente pajarito en un fiero dragón, pero haz un ram save antes.

3. ¿Sirve para algo el hueso chamuscado? Se lo puedes dar al cobarde dragón para comer, o lo puedes utilizar para dejarlo en algún si-

D. Borja García Rodríguez, de Madrid.

1. ¿La habitación del Gigante sólo sirve para coger el tridente? Evidentemente no, en la casa del gigante encuentras un tesoro, y unas palabras mágicas escritas en la pared, esto te será muy útil con el troll Chulangas. Y, el tridente lo encuentras en la Gran Cascada, no en la casa del gigante.

2. ¿Para qué sirve entrar a la habitación mágica, si no puedes llevar la linterna? Mira contestación número 4, a Antonio.

D. Víctor Sevilla. 1. ¿Para qué sirve la jaula, el canto, la almohada y el hueso? La jaula, para enjaular a un valiente pajarito. La almohada, para que no se rompa un delicado tesoro. El canto rodado y el hueso, son red herring.

2. ¿Hay que hacer algo con el pajarillo? Debes cazar al pajarillo y soltarlo cuando te encuentres con la serpiente que te impide el paso. Pues en un acto de valentía atacará a la víbora y te despejará el camino.

3. ¿Cuál es el objetivo final? Reunir 14 tesoros en el Recolector de Tesoros. El recolector lo encontrarás diciendo (en este caso tecleando) las palabras mágicas que están escritas en una pared: XYZZY. Desde la localidad acústica también podrás llegar con: Recolector.

D. Angel Blanco Pérez, de Valladolid. 1. ¿Para qué sirve la llave? La llave, es necesaria para abrir la jaula a un «hambriento» oso.

Estas son las preguntas más solicitadas entre nuestros aventureros, por lo que paso a contestarlas aparte:

1. ¿Dónde se encuentra la

máquina para recargar las pilas? Desde la localidad Nieblas Oeste, después de haber cruzado el mágico puente, con: N-N-S-E-O-Bajar.

2. Cuando estoy en la máquina recarga pilas, ¿qué caminos he de seguir para salir de la cueva? SUBIR-S-E-N-BAJAR-S.

AVENTURA ESPACIAL II

Vicente M. Patiño Maraver & Coke, de Getafe, Madrid, pregunta: 1- ¿Cómo evito que NIMBUS sea chupado? PIRITO, cerrando el ASPCHUP, es el único que puede evitar que NIMBUS sea absorbido.

2- ¿Puedo ir un domingo a su castillo y visitar a Hebilla, al Yiepp y a Juanmilla? Si te atreves ven cuando quieras, aquí te esperamos impacientes. (Hum, que rico, ya se me hace la boca agua).

D. Pedro L. Chaves Acedo, de Cáceres, pregunta: 1- ¿Cómo se mata al monstruo del final? Para matar al CELO tienes que utilizar la astucia y habilidades de todos tus COPOYOS. Te diré que los SEMIBOLBONES y el laser de XIKA es indispensable para poder acabar con él. Supongo que si has llegado hasta aquí esta pequeña ayuda será suficiente.

2- ¿DINUS, sus gases, sirven para algo? Los gases de DINUS solamente sirven para perfumar el ambiente. Y, a estas alturas ya sabes que su fuerte es el manejo de complicadas máquinas.

D. Víctor Vázquez Pena, de Orense, pregunta: 1- ¿Cómo se desactiva la BALUM? Para desactivarla tienes que utilizar los robotitos por los que me preguntas abajo.

2- ¿Para qué sirven el BOLOREX, el ROEMILAS y el ROZUMBO? EL BOLOREX es el más sensible de los tres, y no debes de dejarlo nunca acompañado de los otros dos si no está XIKA + presente, a no ser que ya estes listo para destruir a BALUM.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991



¡Invierno en los Cárpatos! El breve estío ha concluido y el paisaje empieza a decorarse con pegajosas humedades. El sol vuelve a esconderse por largo tiempo con la excusa de adornarse para preparar su corta aparición veraniega y los espesos nubarrones cubren con su oscuro manto los escarpados picachos.

PRIMERAS DEUDAS DE JUEGO

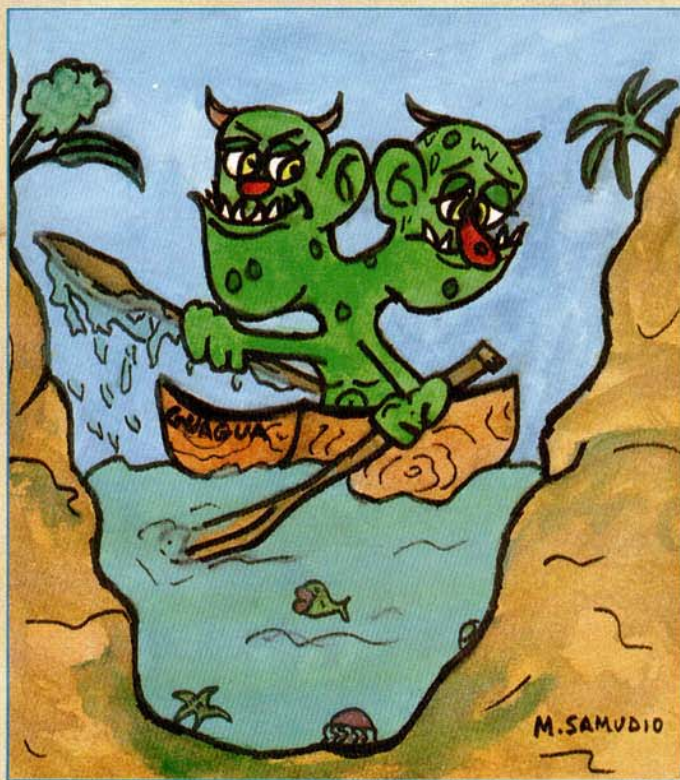
¡Y llueve! Llueve hasta inundarnos huesos y alma. Es una espesa cortina ondulante que se desgaja por las faldas de las montañas hasta el fondo de los temibles cortados para formar los primeros turbulentos riachuelos.

Pero nada detiene a los aventureros, que para eso lo son. Por uno de los más abruptos senderos, ahora pleno de revueltas aguas tempranas, flota precariamente una canoa tripulada por una curiosa criatura bicéfala.

Es Morbosoft, oriundo de canarias. Intrépido ser con dos cabezas, una sin cesar parlante (Jaime) y otra paciente oyente (Walls), que ha dejado sus cálidas tierras, bordeado las costas africanas, cruzado el Mediterráneo y navegado por las tristes costas del mar Negro hasta el delta del Danubio para intentar alcanzar la siniestra mansión del Archivero por uno de sus afluentes, aprovechando la crecida de las aguas.

Pero... ¿Cuál ha sido el objetivo y motor impulsor de tan arriesgada empresa? Pues que habiendo sido uno de los ganadores del Concurso de Aventuras, vienen en busca de consejo sobre el DAAD. ¡Y por ello han osado perturbar con su horripilante presencia la sacrosanta paz del Anciano!

El incesante parloteo de la cabeza Jaime es tal que pronto todos los seres de las



altas cumbres demandan silenciosa justicia. El Sapien-tísimo Momio, consciente de lo que se le viene encima, hace sonar la alarma general.

La doncella Hebilla sabe lo que hay que hacer en estos casos de emergencia. Abre presto uno de los vetustos armarios y extrae una jaulita dentro de la cual se haya el vociferante Juanmillas.

Mientras el Lineal se enciende en una de sus ardientes peroratas, lo deposita

dulcemente en el alféizar de una de las góticas ventanas. Pronto llama Juanmillas con sus discursos la atención del inmundito engendro Yieppano, quien de una patada lo precipita hacia el inflamado torrente que bajo ellas discurre.

Y nuestro Juanmillas, pozo insondable de saber y contumaz contertulio opo-sitor, es arrastrado por las aguas y se va pedocotoreando corriente abajo hasta encontrarse con los nave-

gantes de la Guágua.

El salvará Carpatolandia, pues sólo él puede oponer audífono réplica al incesante torrente verbal de la famosa cabeza parlante de Morbosoft. ¡Loado sea!

SNOWBALL

D. Crispulo Crispación, de Barcelona. Pregunta: 1- ¿Para que sirve la holowand? Sirve para desconectar los hologramas del habidome (con wave wand)

2- ¿Cómo me libro del waldroid que esta al pie de la escalera de Jacob? Para librarte del massive waldroid que te impide el acceso a la escalera de Jacob necesitas el spray can. Para sacar el spray can del habidome sin que explote hay que meterlo en la caja de herramientas y sacarlo delante del waldroid.

3- ¿Para qué sirve la pistola (handgun)? Para poder controlar tu vuelo si caes al espacio.

EL HOBBIT

D. Anónimo, nos hace las siguientes preguntas: 1- ¿Cómo puedo salir de los tuneles de los goblins, dónde



(Thorin-Gandalf carry me) y abrir la ventana o decirle a uno de tus compañeros que lo haga, para finalmente escapar con oeste hacia el pasaje oscuro desde el cual puedes ir al sureste o suroeste.

Si no quieres ir a las mazmorras desde la localidad donde está el anillo puedes hacer N,S,O,SO, hasta llegar al lago bajo tierra y desde allí con N,SO,N,SE,O,N,ABAJOS,O,E y ARRIBA aparecerás en la puerta trasera de los Goblins la cual debes abrir y con dos Este estarás en casa de Beorn.

2-¿Con qué orden puedo usar la espada? Kill x with

puedo encontrar el anillo y qué hago con Gollum? Las cavernas de los Goblins consisten en un montón de pasajes bastante complicados por lo que has de hacer un mapeado muy cuidadoso. Es una táctica positiva el dejar que te capturen los Goblins porque te meterán en las mazmorras donde encontrarás una cosa esencial para fases posteriores del juego. Aunque puedes matarlos con la espada corta, seguirán apareciendo hasta que alguno de ellos te mate. También vive en esas cavernas el tenebroso Gollum, poseedor del anillo mágico y preguntador insaciable. No te empeñes en contestar sus adivinanzas porque acabarás estrangulado. Lo mejor es matarlo con la espada corta.

Te aconsejo varias rutas de escape: desde las mazmorras, primero cava en la arena y encontrarás una pequeña puerta escondida, debes romperla (varias veces), y encontrarás una pequeña llave. Luego subirte encima de Thorin o de Gandalf



Hay una red de intrincadas tiendecitas. Ahora estás frente a una que ofrece objetos de vidrio y frutas. Aquí hay un quinqué, una botella, un machete y un zapote. Aquí está el vendedor.

> _

sword. En la cárcel de los elfos intento escapar en un barril, pero no me da tiempo, ¿cómo escapo? Tienes que abrir el barril, si está allí, si no, esperar a que lo traigan. Luego climb into barrel y esperar hasta que el mayordomo lo cierre y te tire al agua. Es importante que observes y aprendas los movimientos del mayordomo, (que son hijos), para que puedas esca-

par a tiempo. Ojo: Debes llevar puesto el anillo para que no te vean. Hay veces en que encuentras al mayordomo ya muerto (¿asesinado por Thorin?), en cuyo caso, debes tirar el barril tú mismo y luego tirarte dentro.

CARVALHO

D. Germán Heller Alonso, de Málaga. Nos dice: 1-En esta aventura hay 2 cargas, pero las dos son casi iguales, ¿por qué? Las dos cargas son prácticamente iguales,

tando por el balcón.

5-¿Qué se le dice a Madame La Fleur para que no te mate? Debes contestarle que «sí». Y si te cuelga de la grúa, ¿cómo te escapas? Balanceándote.

6-¿En el bar, no se puede comer, aparte de irte al cuarto de la chica? No, la comida tienes que comprarla en el mercado.

COZUMEL

D. Vicente Díaz, de Salamanca. En cuanto intento



abandonar la playa y entrar en el pueblo sale un mensaje en el monitor: ¡Error* Te llevan a la cárcel por exhibicionista, ¿es normal? Sí, es muy normal que te detengan por pasearte por el pueblo tal y como te trajeron al mundo.

2-¿Cómo logro salir de la cárcel? De la cárcel es imposible salir, pero encontrarás algo con que taparte en una canoa del muelle. Póntelo.

3-¿Cómo logro abrir el tonel de la playa? Con una barra que encontrarás en un aula de la escuela (y con los pantalones puestos ya no tendrás problemas en internarte en el pueblo).

D. Jesús Díaz Cuervos, de Getafe, Madrid. 1-¿Qué tengo que hacer en el altar? Accionar los mecanismos para poder entrar en la tumba. Para ello debes quemar el musgo que lo cubre, pero... ¡cuidado! sin utilizar todo el petróleo. Y presionar la piedra que quedará al descubierto.

2-¿Qué he de hacer para que no me piquen las serpientes? Matarlas; las puedes aplastar, matarlas con la barra, pero hazlo antes de que ellas den cuenta de tí.

solo que hay una que tiene más dificultad que la otra.

2-¿Qué hay que hacer en la embajada? Lo único que tienes que hacer es presentarte: decir soy Carvalho.

3-¿Qué se hace para despertar al policía? Pregúntale por Charoen.

4-¿Qué he de hacer en mi habitación? En tu habitación es el único lugar donde puedes despistar a Charoen, sal-

3- ¿Para qué vale Zyanya en la 2.ª parte? Aparte de servirte de compañía, ella te dará una pócima que necesitarás tomar cuando estés dentro de la tumba (siempre que te haya acompañado antes a ver al maestro).

D. José Ramón Díaz, de Pamplona, Navarra. Siempre que subo a la localidad de la Diosa hay una serpiente que me muerde, ¿qué tengo que hacer para que no me muerda? Tienes que deshacerte de ella antes de bajar, la encontrarás en el altar si examinas los escombros. Máta-la.

D. Daniel Carbonell, de Alginet, Valencia; **D. Carlos Alberto Paramio Danta**, de Algeciras, Cádiz; **D. Víctor Sevilla**; **D. Javier Salguero Castaño**, de Sevilla; y **D. Elfito Monro Feherdon**, con residencia en c/ Transilvania, 10, de Bucarest, Rumania. 1- Después de ver a la diosa, salgo del templo con la figurita de jade, y empiezo a encontrar collares, ¿para qué sirven? ¿Se los tengo que vender a Big Turk? Encontraréis 5 collares, y cada uno de ellos tiene unos poderes, debéis ponerlos (uno a uno) y frotarlos para calentarlos, en uno de ellos está la clave para olvidar a Ix Chell. Hacer RAMSAVE antes, con cada uno de ellos. 2- ¿Cómo puedo llegar al Cedral si cuando estoy a las puertas me dice: «Imposible alejarte más de Ix Chell»? El verdadero collar romperá el hechizo.

LA AVENTURA ESPACIAL I

D. Angel Blanco Pérez, de Valladolid. ¿Cómo recluto a los COPOYOS y dónde? (¿en los planetas de las coordenadas del HODOSE?) El HODOSE, te proporciona unos grupos de letras. Estas letras las tienes que convertir en numeros, (la explicación viene en las instrucciones). Los jefazos, lo han hecho así para mayor seguridad. Por si caen en manos del enemigo.

D. Lander Díaz de Guereña Olabarri, de Oñate, Guipuzcoa. 1- ¿Cómo se adivinan las secuencias de colores, etc., para utilizarlas en los planetas correspondientes? Las secuencias son aleatorias, lo mejor es: ROJO ROJO ROJO; según la contestación de los PIEDROS, debes continuar así con el siguiente, y anotar los que vayas

acertando, cuando ya los tengas todos, solamente te queda saber el orden correcto, antes de que se empiecen a cabrear.

2- ¿Cuál es la clave de la segunda parte? Tur Kos Bon.

JABATO I y II

D. Vicente Díaz Santiago, de Salamanca; **D. José Manuel González García**, de Catral, Alicante; **D. Juan Mari Arazuri**, de Pamplona, Navarra; **D. Angel Blanco Pérez**, de Valladolid; y **D. Anónimo**, de Requena, Valencia. Todos ellos se hayan encerrados a cal y canto en una cárcel romana, y piden ayuda para salir de allí.

Te encuentras encerrado en una celda, sin más compañía que un reseco fiambre, pero si lo examinas verás que todavía conserva un cinturón, pero a él ya no le hace ninguna falta y tú lo puedes utilizar para sacar un adoquín que está medio desprendido de la pared. Escon-



de el adoquín y llama al carcelero, en cuanto lo tengas a tiro no te lo pienses y lánzalo. Las llaves caerán al otro lado, pero con la ayuda del cinturón podrás alcanzarlas. Una vez fuera, ponte las ropas del carcelero y abre las demás celdas, en una encontrarás una petaca conteniendo los polvos somníferos para los guardias, y en otra un chisquero para encender la antorcha que hay en el pasillo. Una vez hayas dormido a los guardias, echándoles los polvos en la cerveza, y la antorcha encendida, ya tienes el camino libre para salir de la prisión.

D. Víctor Sevilla. Pregunta:



¿Cómo se pasa el final? No consigo matar a Kepher, ni desencadenar a Claudia, aunque suelto la cría para que le ataque y llevo el anillo que se transforma en espada.

Vamos a dar un pequeño repaso del final para echar una mano a otros aventure-

LOS TEMPLOS SAGRADOS II

D. Andrés Martínez Valverde, de Reus, Tarragona. 1- ¿Cómo puedo pasar de las abejas? Quemando unas secas raíces que encontrarás en el pantano, utilizando el fondo de una botella para encenderlos. 2- ¿Dónde está la oveja y cómo se sacrifica? La ovejita se halla en el interior de una catacumba, y para sacrificarla necesitas el cuchillo de sacrificios.

D. Alvaro Rodríguez Muñoz, de Cádiz. 1- ¿Con qué puedo cavar en el montículo que hay pasando la abeja Maya? Con una pala, que deberás montar uniendo el palo y la hoja.

2- ¿Cómo puedo ir al Oes-te en el bosque para entrar en el Sabke Real? El camino del sabke no se abrirá hasta que no hayas sacrificado a la dulce ovejita.

3- ¿Para qué sirve el Idolo de Oro, el trozo de soga, el mango de pala y la nacarada caracola? El idolo es bastante valioso. El mango de la pala, para hacerte una pala cuando encuentres la hoja de la pala, la encontrarás cuando des un paseo en barca. La caracola, para abrir un abismo en el descansillo de la piramide, y poder penetrar al interior.

ANDRÉS y HEBILLA - 1991

El Viejo Archivero

UNA NOCHE EN CHICHÉN ITZÁ



Era una noche mágica en las ruinas. Una noche toda llena de murmullos y de gemidos arrancados por el paso del viento entre las arcaicas piedras. En las sombras ardían y bailoteaban las luciérnagas fantásticas parodiando fugazmente a la luna que esparcía su luz blanca por los cielos azulosos, infinitos y profundos.

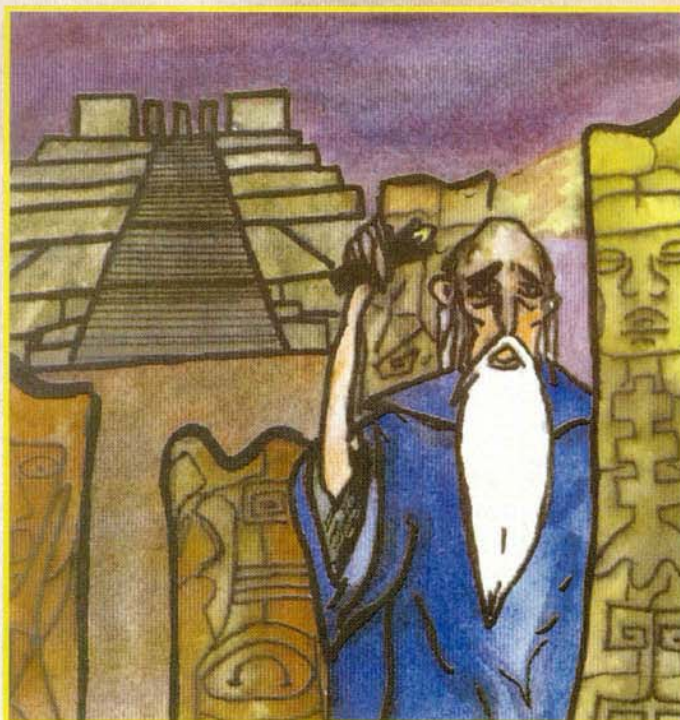
Hacía frío. Era el frío de los sepulcros, era el hielo de los muertos, era el sabor de la nada. Y se oían a lo lejos los ladridos de los perros salvajes a la luna pálida, y el chirrido de las ranas.

De pronto una sombra larga, encorvada, nariguda y lángida se proyectó por los rayos de la luna sobre las arenas tristes de los senderos. La silueta iba sola y vagaba errante por la ciudad solitaria.

¿Sería un fantasma de los miles que poblaban las olvidadas construcciones de la mítica Chichén Itzá? ¿Era la sombra de un espectro ilusionado que venía del más allá a juntarse con las sombras de los vivos? La duda se despejó en el instante en que el astro de la noche, emergiendo de entre sus nebulosas mantas, brilló en todo su esplendor y la solitaria ciudad contempló asombrada al Viejo Archivero que buscaba, recorría, se internaba, aparecía, escalaba pirámides

y bajaba fosos, investigando a fondo el tenebroso lugar; recogiendo datos, pistas y claves que pudieran ayudar a los aventureros, (de momento dulcemente dormidos en sus cálidos

sombras y hasta a los mismos espectros del encantado lugar para preparar el camino a los miles que pronto vendrían a jugar en la aventura final de la trilogía de Ci-U-Than.



dos lechos), en las dudas que surgirían en sus futuras correrías por la fabulosa ciudad.

Alumbrado por la ténue lucecilla temblorosa de su lámpara, desafiaba el pobre Viejo al horrible frío, a las misteriosas

Y luego habrá quien diga que el Anciano Esperpento no se preocupa. Que se limita a dormir la siesta en su inaccesible castillo...

Qué sabrán ellos de heladas correrías nocturnas entre som-

brios parajes. ¡Así está el pobre Archivero de acabado!

DUNGEON ADVENTURE

D. Pedro Llop, Valencia, quiere saber:

1. ¿Cómo puedo llegar a donde está la sirena sin que me mate?

Necesitas las semillas explosivas (seeds). Agítalas y te quedarás sordo durante unas jugadas, con lo que serás inmune al canto de la sirena.

2. ¿Para qué sirven los pedestales?

Para transportarte entre ellos. Para ir a un pedestal de un color determinado debes tener el collar de ese color. Luego basta con que subas a un pedestal cualquiera y teclees el nombre de ese color para pasar a su correspondiente pedestal.

Y **D. José Luis Solís**, de Madroñera (Cáceres) pregunta: 1. ¿Qué debo hacer para que no me maten los wights?

Tienes que llevar la cruz (cross) y el crucifijo (crucifix).

RETURN TO EDEN

Otra aventura de Nivel 9 para **D. Marcos Salazar**, de Bollullos del Condado, Huelva:

1. ¿Qué tengo que hacer para que no me frian nada más empezar?

Debes ponerte el traje antirradiación que hay en tu nave y entrar en la madriguera de los topos.

Llegarás a una habitación en la que te quedarás dormido y a salvo hasta que dejen de buscarte. Si vas sin el traje antirradiación podrás observar un curioso fallo del programa (por lo menos en la versión que viene en la trilogía de Silicon Dreams).

2.. ¿Para qué sirve la brújula? Para nada, está rota.

THE WORM IN PARADISE

D. Marcos Salazar hace doblete hoy: 1. ¿Hay alguna forma de seguir al megagusano del principio más allá del barranco?

En efecto, la hay. Necesitarás la ayuda del behemoth que te encontrarás en el desierto. Tienes que conducirlo hábilmente hasta el precipicio donde, al atacarte, quedará encajado y te servirá de puente el pobre bicho.

D. Angel Casas de Oviedo pregunta: 1. ¿Cómo puedo conseguir dinero?

Obviamente, trabajando. Ve a la oficina de empleo y te lo darán. También tienes la alternativa de donar órganos, pero no es muy saludable.

2. ¿Qué hay que hacer para que no me maten durante el "curfew"?

"Curfew" es "toque de queda" en inglés. Lo mejor que puedes hacer es irte a tu habitación lo más rápido que puedas.

EL QUIJOTE I

D. Silverio Manuel Rosales Santana, de Las Palmas, Canarias. Nos pregunta: 1. ¿Dónde se encuentra el tablón y como se coge? El tablón está en la casa, es un escalón que hay algo suelto, y

vos lo veréis si examináis la escalera que comunica con el piso de arriba. Para cogerlo os bastará con: "coger tablón",



pero lo mejor es que lo hagáis antes de haberos armado caballero, pues después el tablón es demasiado pesado para vos.

2. ¿Dónde está la botella y como se coge? La botella la encontraréis si os subís al muro que hay cerca de la laguna, para cogerla debéis de escalar el muro, pero necesitaréis algo donde subirlos.

Pequeño saltamontes **D. Jaime Pérez Rubio**, de Madrid. Pregunta: 1. ¿Para qué sirve la piedra que está después del acantilado? Pues para que te subas encima y te sea más fácil escalar el muro para coger la botella por la que nos preguntaba Silverio.

D. Alex Moreno Sánchez, de Antzoula, Guipuzcoa. Pregunta: 1. ¿Qué hay que hacer cuando llegas a la posada? Para entrar a la posada tienes que llamar a la puerta, subir a una de las habitaciones donde encontrarás un martillo y coger una de las velas que hay en el recibidor.

D. Manuel Reyes Cano Rincones, de Fuenlabrada, Madrid. Aparte de preguntar por el tablón, que ya lo tiene contestado más arriba, sigue: 1. ¿Qué debo de

coger para hacer un bálsamo y dónde se prepara? Debes de llenar una botella con vino, pues es un ingrediente que ne-

cesitarás para preparar el bálsamo que debes de hacer en la segunda parte.

EL QUIJOTE II

D. Mikel Lejarza, de Muskiz, Vizcaya; **D. José Gómez Fernández**, de Torreldones, Madrid; **D. Emilio José Alarcón**, de Requena, Valencia; **D. Raúl Romanillos**, de Guadalajara; y Mi pequeño saltamontes nos preguntan: 1. En este juego me muerdo antes de preparar el bálsamo, ¿hay algo para comer (exceptuando los ingredientes)? No es cuestión de comida. Lo que pasa es



que te resientes de tus heridas. Duerme de vez en cuando y asunto resuelto. De todas formas, tal vez no hayas encontrado las moras que hay en el camino del bosque.

2. ¿Dónde está el aceite? En la bodega del pueblo, aunque para entrar ahí necesitarás

cierta llave...

3. ¿Dónde está la llave para abrir la puerta situada en frente de la barbería? ... que puedes conseguir en la posada. Concretamente en el cuarto al Este del pasillo. Sé hacendoso, haz la cama y ¡premio!

4. ¿Se puede coger el caldero de la cueva sin la pala? Pues no, necesitas la pala para cavar.

5. ¿Hay alguna manera de no tropezar con la piedra del principio o que no te "duela"? Esta es una aventura fatalista; no hay forma de escapar a tu cruel destino. Resignación.

6. ¿Cómo se entra donde está el vigilante? Debes conseguir la bacia de la barbería y ponerla.

7. ¿Hay alguna forma de entrar en la cueva protegida por el león?. ¿No has oído decir que la música amansa a las fieras? Canta y aplacarás las iras del feroz felino manchego.

8. ¿Cómo se entra en el molino? Debes "Entrar en molino con cuidado".

9. ¿Dónde está la sal? En el molino, precisamente.

10. Después de hacer el bálsamo de Fierabrás, ¿hay que hacer algo más? Pues sí; debes beberlo y luego, para celebrarlo, vete a la Plaza Mayor y canta. Habrás acabado la aventura.

11. ¿Para qué sirven el clavo, la espada, la pala, el pergamino y el palito? El clavo y la espada no sirven para nada, la pala, como ya se ha dicho, hace falta para conseguir el caldero, el pergamino te dice los ingredientes del bálsamo y el palito te sirve para removerlos una vez que los

hayas puesto en el caldero.

LA CORONA

D. Harald Hofmann, de Granada.

1. ¿Cómo se coge la bolsa con dinero? No se puede coger, es de pega; lo siento.

2. ¿Dónde está la botella que no se coge? Desde la localidad del comienzo debes ir al Este, Sur, Sur, Este y Norte.

D. J.L. de la Morena Villovia, de Madrid.

1. ¿Qué hay que hacer en la cueva? Yendo dos veces al Este llegarás a un pozo donde podrás aplacar tu sed y llenar de paso la botella.

2. ¿Dónde encuentro la llave y la espada? La espada la puedes comprar en la tienda del pueblo. En cuanto a la llave, matarile, rile, rile... (es decir, que no hay llave).

3. ¿Qué hago después de pasar la cueva? Desde el pozo debes hacer Este, Norte, Este, Este, cavar y coger diamante. El resto es cosa tuya.

4. ¿Dónde está el genio? En la lámpara, que es lo suyo. ¿Y dónde está la lámpara?, preguntará; pues está en la tienda del pueblo y deberás comprarla.

Por cierto, ¿cómo sabes que hay genio sin haber llegado ahí, picarón?

D. A. González, de Puerto de la Torre, Málaga.

1. ¿Cómo puedo golpear a los segundos bandoleros? De la misma forma que a los primeros, basta con llevar la mortal pala para ponerlos en vergonzosa retirada.

LOS TEMPLOS SAGRADOS I

D. Sergio Ruiz Alarte, de Valencia; **D. José Luis Giménez Abad**, de Mostoles, Madrid; **D. Miguel Ibañez**, de Barcelona; **D. Ignacio Fernández Rúa**, de Gijón, Asturias; **D. Joan Ensesa Marli**, de Gerona; **D. Antonio Láiz Nistal**, de

Mansillas de las Mulas, León;

D. David Arrarás López, de Irún, Guipuzcoa;

D. Yago García Salmerón, de Murcia; **D.**

Emilio López Benítez, de Sevilla; **D. Marco**

Antonio Moreno Fernández, de Talavera, Toledo; **D. David**

Saavedra, de Madrid; **D. Carlos**

Zubieta, de Pamplona; **D. Pablo Luis**

Velilla, de Soria; **D. José y Edu Torres**, de

ra coger la cuenta de Imix (en ellas no vale la red).

2. ¿Cómo coger la cuenta de Imix y para qué sirve? En la versión de Spectrum se coge con la red. Es parte de un collar que necesitarás hacer más adelante.

3. ¿Cómo se puede pasar la trampa sin caer en ella? Excava en el suelo, con lo que descubrirás la trampa y podrás evitarla.

4. ¿En qué localidad se puede cortar madera para la bal-

7. Os agradecería que hablarais sobre las estancias, he oído hablar sobre ellas y me dan un poco de miedo.

Las estancias son lo que representaba la espiral cuadrada del templo. En ellas te encontrarás con dos problemas: Por una parte, los túneles que comunican una estancia con otra están cerrados. Para abrirlos debes ir moviendo los bloques que sobresalen de las paredes. Cada bloque abre o cierra uno de los túneles. Como ayuda te diré que los bloques de las estancias de las esquinas son los que te permitirán ir avanzando.

Experimenta, y si te desesperas, siempre te queda el recurso de hacer un poco de trampa e ir salvando a ram cada vez que aciertes y cargando cuando cierres algo que no debes.

Por otro lado, te irás encontrando una serie de tabletas. Algunas están simplemente en el suelo, otras son más difíciles de encontrar; en total son ocho. Cada tableta, al dejarla en determinada localidad de las estancias (una diferente para cada tableta), se convierte en una cuenta que, junto a la de Imix y la de Oc, formarán el collar que te permitirá el acceso a la localidad central de la espiral. La forma más cómoda de hacer todo esto es llevar tantas tabletas como puedas y recorrer las estancias tecleando en cada localidad "dejar todo" y "coger todo". Si además llevas la cuenta de Imix, las de más se irán uniendo a ellas automáticamente.



Carbaliño, Orense; **D. Fco.**

Javier Girona Pérez y D. José Manuel Pérez,

de San Juan de Aznalfarache, Sevilla: 1. ¿Para qué sirven la

red, la liana, el hachuela, el palo, la púa, la caña, la fruta,

y el mono muerto? ¿Un poco más y me preguntas por todos

los objetos de la aventura! En fin, vamos allá: La red sirve

para coger la cuenta de Imix. La liana, junto con la hachuela

y el palo, sirve para hacer un hacha. También sirve para hacer

una balsa y, en general, para atar cosas (lo que en algún

momento te hará falta). Metiendo la púa en la fruta y ésta

en la caña te construirás una cerbatana con la que matar

al mono. El mono muerto no sirve para nada en la versión

de Spectrum; en algunas versiones hace falta su piel pa-

sa y cómo? En el claro donde está la trampa hay madera de balsa. Para cortar los troncos

necesitarás el hacha.

5. ¿Cómo ato la liana a los troncos para hacer la balsa?

Prueba con "Hacer balsa".

6. ¿Cómo se pasa el felino? Necesitas una estaca de la fo-



sa. Ten cuidado al subir y bajar de la fosa pues si no llevas las manos libres resbalarás y caerás empalándote sin remedio. Para sacar la estaca de la fosa debes lanzarla antes de subir.

El Viejo Archivero

TIEMPO DE CAMBIOS



Ni siquiera el alucinante paisaje gélido de tan abruptas cumbres borrascosas podía enfriar la cálida esperanza que anidaba en los ansiosos corazoncitos deformes de la apocalíptica caterva de monstruitos, habitantes de estas zonas, que esperaban sus regalitos.

Pero la verdad es que hay que tener un valor sobrenatural y mucha moral para atreverse a desafiar a los desatados elementos invernales y rondar por entre nevados picachos, gargantas heladas y yertos páramos donde sólo ulula el viento racheado, repartiendo aguinaldos en la cortante madrugada.

No obstante, por esos áridos senderos venían los Reyes Magos. ¡Si señor! Ningún engendrito se iba a quedar sin su obsequio este año. Aunque dolieran los entumecidos huesos y se quedarán rígidas las articulaciones.

Así pues, aquí vienen los Reyes: Un largo, escuálido y narigudo Melchor marcha a la cabeza, detrás garbea un Gaspar de amaneradísimos meneos y cierra la real caravana un espástico, babeante y algo desteñido Baltasar.

Aunque para un observador más atento, estos reyes de pacotilla no son otros que el



Viejo Archivero, la ondulante Hebilla y el nefasto Yiepp espolvoreado con carbón. Todos semicongelados, con un cabreo de mucho cuidado y entonando tremebundas maldicio-

nes para el puñetero folklore mientras cojean amargamente por el nevado paisaje.

Y es que, como lo exige la tradición, tócale al señor de la región y a sus huestes la labor

engorrosa de hacer de Reyes Magos. ¡Nobleza obliga!

COZUMEL II

D. Antonio Láiz Nistal, de Mansillas de las Mulas, León, pregunta:

1- Después de bajar al sepulcro la loseta se cierra, cojo la estatua, pero no consigo abrir la loseta. ¿Cómo lo hago?. Cuando entras al sepulcro, la diosa tiene los ojos cerrados. Luego, cuando se cierra la loseta, los abre. Además, si examinas la loseta verás una imagen de Ix Chell dormida, o sea que la cosa es muy sencilla: ciérrale los ojos a la momia y la loseta se abrirá.

2- ¿Zyanya sólo me sirve para darme el elixir en el sepulcro? Solamente no, pues sin su ayuda nunca podrías des enamorarte de la diosa y quedarías sentenciado a vivir eternamente junto a ella, sin poder finalizar tu aventura.

D. Javier A. Barrera Mora, de Sevilla.

1- ¿Qué es lo que hay que conseguir en el templo? Una valiosa estatuilla de jade.

2- ¿Cómo lo consigo? Bajando al sepulcro donde se encuentra el cuerpo incorrupto de la diosa. Cuando consigas

verla como realmente es, encontrarás la estatuilla.

3- ¿Cómo puedo comprar una Yucatan? Vendíendole a Big Turk la estatuilla de jade a un buen precio.

4- ¿Para qué sirve el cascabel? Para dárselo a Maccaccus Cognazus, el pisanguero mono de Big Turk, y así os deje negociar tranquilos.

D. Santiago David Gallardo Herrero, de Málaga.

1- Después de ver a la diosa, ¿qué tengo que hacer para poder pasar al Cedral?, por más que lo intento no consigo alejarme de Ix Chell.

En el camino de regreso desde el templo irás encontrando unos collares, hasta cinco; pero sólo uno es el que te ayudará a olvidar para siempre tu amor por Ix Chell. Póntelos, uno a uno, y caliéntalos hasta que des con el verdadero collar; te aconsejo hacer un RS antes, más que nada por lo que pudiera pasar.

AVENTURA ESPACIAL II

D. Pablo Mañas Cuenda, de Barcelona, tiene problemas en derrotar a la segunda oleada de VESUCOS por lo que nos pregunta: ¿Cuál es la clave de acceso? La clave es: Canes Venatici. ¿Qué no sirva de precedente! D. Jaime Pérez Rubio, de Madrid, pregunta:

1- En la superficie de la OA, además de la UA-PP, ¿se puede encontrar algo más de utilidad? «Pós» no.

2- ¿Cómo puedo salvar a XI-KA+ y DINUS de ahogarse en la habitación de los ELCABS? Los encargados de salvar a sus dos COPOYOS en apuros son PIRITO y NIMBUS. Deben actuar en equipo, pero no puedes entretenerlos, pues mientras, la habitación sigue llenándose de agua y pueden llegar demasiado tarde para salvar a sus compañeros.

3- ¿Se puede usar el EMIMA? ¿Cómo? ¿Para qué sirve la MATETRA? La que mejor puede usar el EMIMA es XI-KA+, pues tiene muy buena mano con los ROBOTITOS. Se controla el EMIMA por medio de la MATETRA, pero lo tiene que hacer un experto en la materia: DINUS.



4- ¿Tiene alguna utilidad el ELPREPU? Se utiliza para presionar el PRETOTON que se halla en las localidades de desagüe. Pero debes utilizarlo desde la habitación contigua; ésto hará que se vacíe la habitación de los ELCABS. Pero cuidado, debéis salir presto de allí, porque es donde desembocará la tromba de agua.

D. Yago García, de Murcia, nos cuenta: Llego has-

hallan en la misma situación; pasamos a contestarles antes de que lleve a cabo una matanza: Primero debéis dejar a DINUS encargado de manejar el TERMOR; XI-KA+ debe esperar arriba con los SEMI-BOMBONES; luego hay que hacer que baje PIRITO solo, y una vez que haya detectado los circuitos, que baje NIMBUS. Mientras el RAFOTON se encarga de PIRITO (para ello debes de hacer que baje antes), NIMBUS puede dedicarse a desactivar los circuitos. Finalmente debes hacer que DINUS abra la UA-VTD con el TERMOR para que XI-KA+ pueda dejar dentro los BOMBONES, y después utilizando su LASER acabe con el maldito CELO.

D. Javier A. Barrera Moya, de Sevilla.

1- ¿Cómo puedo destruir el CELO? Utilizo a DINUS con el TERMOR pero nunca consigo abrir la UA-VTD. Más arriba tienes como destruirlo, pero debes de saber que para que DINUS pueda abrir la UA-VTD,



ta el CELO con los 4 COPOYOS, pero a NIMBUS no le da tiempo para desactivar los circuitos del CICUCELO, ¿cómo puedo evitar que me lo maten a las 3 movidas? Como **D. Carlos Zubieta**, de Pamplona y **D. David Saavedra**, de Madrid, se

NIMBUS debe de haber desconectado los circuitos. Además las UAS se abren y cierran aleatoriamente, por lo que debes seguir intentándolo hasta que se abra la UA-VTD.

2- ¿Para qué sirve el RIN? Es un red herring y no sirve para nada.

3- ¿El TERMOR, solo lo puede utilizar DINUS? Si, él es el único que ha realizado un curso intensivo de termorutilización.

LA AVENTURA ORIGINAL II

D. David Arrarás López, de Irún, Guipuzcoa, pregunta:

1- ¿Cómo se protege el jarrón chino para que no se rompa?

Dejándolo delicadamente sobre la almohada.

2- ¿Cómo puedo llegar a la máquina que recarga la pila? En la localidad de la Enorme Fisura debes usar la varita para hacer aparecer un mágico puente de cristal, cruzarlo, y desde allí: N/N/S/E/O y BAJAR. Después para salir: SU-BIR/S/E/N/BAJAR y SUR.

3- ¿Cómo me libro del dragón? Atácale y verás como el dragón cobardica se va corriendo.

4- ¿Tras haber ahuyentado a la serpiente, la jaula y el pájaro tienen alguna utilidad?

Una vez ha cumplido su cometido el pajarito vuelve a su estancia y ya no tiene ninguna utilidad.

JABATO II

D. Emilio J. López Benítez, de Sevilla.

1- Por mucho que lo intento no consigo coger la cría de vampiro de la petaca, ¿cómo lo hago? Sácala de la petaca.

D. Pablo Mañas Cuenda, de Barcelona.

1- ¿Cómo se va desde Alejandría hasta Egipto? Tienes que conseguir que el traficante de Alejandría te guíe hasta las pirámides.

El Viejo Archivero

LOS TEMPLOS SAGRADOS I

D. Sergio Beato Sánchez, de Móstoles, Madrid, tiene problemas en pasar la trampa para antropoides despistados y nos pregunta:

1- ¿Cómo puedo pasar de la trampa para felinos? Tienes que cavar y bajar al foso, pero procura bajar con las manos vacías. Allí encontrarás unas estacas. Coge una y lánzala fuera. Luego sube con las manos vacías.

D. Ignacio de Ramón Viguera, de Madrid.

1- ¿Dónde está el hacha? Debes de hacerla tú con tus manitas. Para ello necesitas: la hachuela, el palo y una liana. Con estos 3 objetos ya puedes fabricarte una.

2- ¿Cuál es la entrada a las estancias? A las estancias se accede desde la plazoleta.

3- ¿Para qué sirve el bloque con la espiral? No tiene ninguna utilidad, solamente es una ayuda que te da una idea de como son las estancias.

4- Función del palo, red, liana, mono despellejado y hachuela.

Con el palo, una liana y la hachuela, te fabricas un hacha. La red solamente tiene utilidad en Spectrum y Amstrad. Con el mono despellejado puedes coger la cuenta de Imix que hay en el altar, excepto en Spectrum y Amstrad en los que se coge con la red.

D. Alvaro Morillas Correa, de Madrid.

1- ¿Cómo se transforman las tabletas en cuentas y dónde? Las tabletas se transforman al dejarlas en el suelo de las estancias, pero debes dejar cada una en la estancia adecuada para que se lleve a cabo la transformación.

2- ¿Cómo puedo cortar el árbol para hacerme la balsa con la hachuela? Para poder cortar los troncos necesitas un ha-

cha, la hachuela no es lo suficientemente fuerte.

D. Karmele Garay Echevarria, de Vitoria.

1- ¿Cómo puedo pasar el Cenote? Suponemos que ya tienes una balsa de 3 troncos atados con lianas. Debes tirarla al agua del fondo del cenote, pero para que no se la lleve la corriente debes amarrarla con otra liana. A esa liana se le atará en el otro extremo otro tronco (el cuarto) que se debe dejar en la estancia ante-

de la localidad donde está el árbol encontrarás el fruto parecido a cerezas. Los cocos solamente están al alcance de los monos.

5- ¿Cómo puedo echar a la banda de monos, no hay más salida que esa? Matando al jefe de la banda con la cerbatana.

D. José Luis Giménez Abad, de Móstoles, Madrid.

1- Tengo 8 cuentas, ¿qué tableta me falta y dónde está? Te falta la tableta de MULUC,



rrior para que se quede atascado en el agujero. Así ya podrás bajar sin que la balsa desaparezca entre las aguas hasta que tu te hayes subido en ella.

D. Javier A. Barrera Mora, de Sevilla.

1- ¿Cómo puedo hacer una cerbatana? Al meter la púa en la caña, ésta cae al suelo; para que eso no ocurra tienes que clavarla en la fruta.

2- ¿Para qué sirve el bloque de piedra en espiral de la sala Este del templo? Ya lo hemos repetido varias veces: es para darte una idea de como son las estancias.

3- ¿Cómo puedo cortar los cerezos o cocoteros? No tienes la herramienta suficiente para poder cortarlos.

4- ¿Puedo coger las cerezas o cocos? Si examinas el suelo

que aparece aleatoriamente en cualquier selva de las estancias.

2- ¿Dónde puedo conseguir los troncos para construir la balsa? Tienes que cortar los troncos del árbol de madera de balsa que hay en la localidad donde está la trampa para felinos.



3- ¿Para qué sirve el palo? Con el palo, la hachuela y una liana tienes que hacer el hacha que utilizarás para cortar los troncos de la balsa.

4- ¿Tienen alguna utilidad las vasijas que hay en el templo

en la sala del altar? Solamente son un elemento decorativo. También los mayas tenían derecho a tener sus cachivaches.

LOS TEMPLOS SAGRADOS II

D. César Gutierrez Sahagun, de León.

1- Me gustaría mucho una ayudita para salir del estanque del principio.

Para poder salir de la laguna de Macanxoc tienes que haber tecleado la clave correcta, si lo haces comenzarás la segunda parte subido en una inestable balsa de troncos, que te servirá de apoyo para poder pasar a la orilla de la laguna.

Si no tecleas la clave correcta, que es la que aparece al finalizar la primera parte, comenzarás la aventura nadando en el agua, y no tendrás salvación. Así pues, la ayudita será teclear la clave.

2- ¿Qué tengo que hacer en la segunda parte? Tienes que ingeniártelas para abrir el paso hacia el Sabke Sagrado que te conducirá a la mítica Chichén Itzá, lugar donde se desarrolla la tercera parte de la trilogía.

D. Carlos Zubieta, de Pamplona. Nos pregunta: ¿Qué tecleo nada más empezar para llegar a algún sitio con la balsa? Tienes que bajar de la balsa, y empujarla hacia la orilla.

D. Alfredo Arcos Barraca, de Bilbao, Vizcaya.

1- ¿Cómo puedo coger la escalera? Sigue intentándolo y verás como a la tercera va la vencida.

ANDRÉS Y HEBILLA - 1991