

15  
ANIVERSARIO

LIDER

DOSSIER  
FANHUNTER  
ENTREVISTAS  
XAVI GARRIGA  
ALEJO CUERVO

nº5 · 795 Ptas

MÓDULOS

AQUELARRE  
LEYENDA 5 ANILI  
CTHULHU

AYUDAS

ROLEMASTER

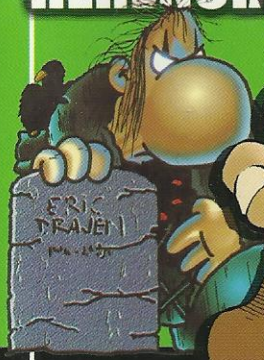
DIABLO

LARA  
CROFT

AVANCE

FANHUNTER  
HERENCIA

Y MUCHO MÁS



15 - Año XV - 3ª época - Mensual  
Junio 2.000  
0 0 0 0 5  
9171575 856002  
ERIGONCS  
PANDORA



# PROFECÍA™

Junio 2000:

¡5 nuevas tierras exclusivas a descubrir!



1 CAJA DE SOBRES  
DE PROFECÍA

1 COLECCIÓN GRATIS  
DE 5 NUEVAS TIERRAS  
EXCLUSIVAS

Con la publicación de *Profecía*,  
descubre estas cinco nuevas tierras.  
¡Compra una caja de sobres de *Profecía*  
y son tuyas!

Para ver la lista de tiendas colaboradoras, consulta  
nuestro sitio [www.wizards.com/europe](http://www.wizards.com/europe) o llama al  
teléfono de atención al cliente 902 240 149.

Es tu única oportunidad para conseguir estas  
tierras exclusivas; no te la pierdas.

Oferta válida desde el 6 de junio al 4 de julio de 2000, y limitada a 3 cajas por persona (un único nombre y dirección). Válida hasta final de existencias. Las cinco tierras representan las Tierras Bajas (Holanda), Venecia (Italia), Parque nacional del Territorio de los lagos (Reino Unido), Pirineos (España), y Brocéliande (Francia). Esta oferta es válida en un cierto número de tiendas colaboradoras. La lista completa de tiendas está disponible en [www.wizards.com/europe](http://www.wizards.com/europe) o llamando al teléfono de atención al cliente 902 240 149.

**MAGIC**  
El Encuentro®

WIZARDS OF THE COAST, Magic, El Encuentro y Profecía son marcas comerciales registradas de Wizards of the Coast, Inc. W. de R. K. Post y Brom © 2000 Wizards of the Coast, Inc.





27

## DOSSIER FANHUNTER

Ya nadie duda que se debe hablar de *Fanhunter* como un fenómeno y un referente claro de la subcultura o "underground" local de los años 90. Lo que nació como un cómic de humor/acción, se ha visto transformado en una importante franquicia que comprende, como no, historietas, pero además figuras de resina, pósters, libros, juegos, pins, camisetas... y hasta se rumorea que se convertirá en motor de una campaña publicitaria de masas...

13

## ESPECIAL TERROR

¿Qué oscura razón nos atrae a las salas de cine a ver una película de miedo? ¿Ver cómo sufren unos personajes nos revela como unos sádicos? Últimamente el cine de este género se ha convertido en una parodia de sí mismo. Pocas son las películas que realmente nos transmiten la angustia necesaria como para no movernos de la butaca del cine a riesgo de perecer de terror.

60

## ENTREVISTA A DAVID LÓPEZ LÓPEZ

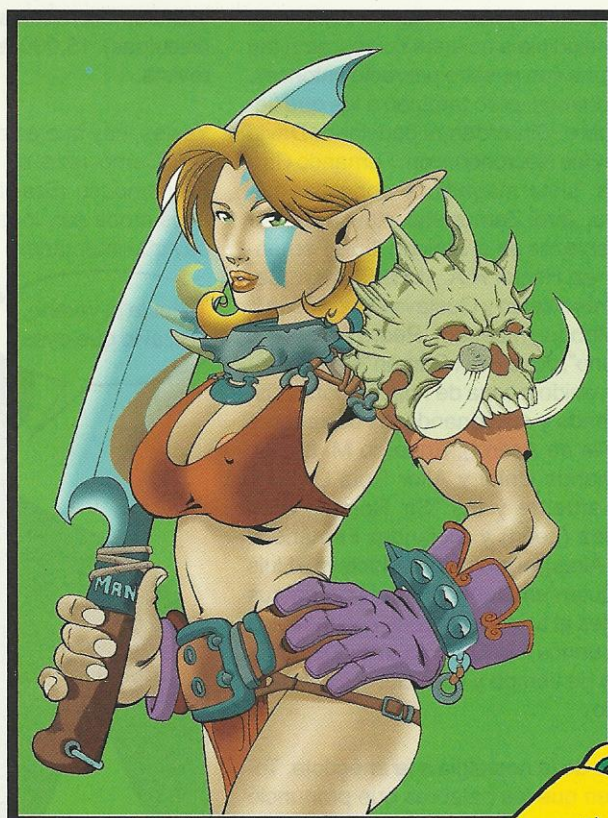
David López López, es uno de los autores más prometedores del panorama nacional actual. Dibuja en la capital aragonesa donde a los catorce años aprendió el noble oficio de dibujante de autores como Luís Rollo.

73

## TOKIO GAME SHOW

El primer Tokio Game Show del año se ha saldado con infinidad de novedades para todas las consolas. Éste ha sido un festival de sorpresas y competitividad entre dos marcas míticas como son Sega y Sony.

- 06 EL ESTADO DE LA AFICIÓN
- 08 FREAK STYLE LIVE
- 09 NOTÍCIAS, BREVES...
- 12 DESDE LA ÚLTIMA FILA
- 18 PLOMO EN LAS MESAS
- 21 PINCEL DE MARTA
- 22 SILENCIO, SE JUEGA
- 24 Y NO LLEVAN SELLO
- 27 DOSSIER
- 41 LIDER 15 AÑOS
- 45 NUESTROS JUEGOS
- 46 LA VOZ DE SU MÁSTER
- 49 MÓDULOS
- 54 DESPEGANDO CON...
- 56 ÉRASE UNA VEZ
- 58 MISCELÁNEA
- 59 VIÑETAS
- 62 LÍDER VIRTUAL
- 79 LA GUÍA LÍDER



Portada: MAN

41  
LÍDER 15 AÑOS

ICONSIGUE TRES  
AQUELARRES FIRMADOS!

PÁG. 82







## El día menos pensado...

Esta primavera, coincidiendo con la mudanza de nuestros queridos editores, un servidor se ha lanzado al mundo de la cibernética doméstica. Podría decir que lo he hecho convencido de que ya tocaba estar al ritmo que marcan los tiempos. Y es cierto. Pero tampoco nos engañemos, en el fondo el empujón lo ha dado el hecho de que se hayan ido tan lejos de mi casa.

Así, un viejo compañero de fatigas desde los primeros 90, mi 386, pasa a descansar en un rincón de mi despacho, destinado a acumular polvo guardando fielmente en sus entrañas tantos años de juego, revista y traducciones. Este acto ceremonial de ñoña nostalgia me llevó a pasar un par de días escarbando entre todas las cartas y carteles acumulados durante estos años en mi particular museo. Fotos de jornadas, tarjetas de lejanos especialistas, planos de visitadísimas mazmorras, bocetos de historias jamás escritas. Una vez más me dolió encontrar cartas sin respuesta. Y me alegró las expresiones de los que se maravillaban de que les hubiera contestado "el director en persona" (¡vaya ídolo con pies de barro se habían buscado!). Algunas cartas eran prodigio de escritura a plumilla y otras francamente indescifrables, pero todas rebosantes de aventuras y buen rollo. Se impone un abrazo ineludible a quienes colaboraron tan activamente con nuestro proyecto entonces. A los anónimos, pero también a los que tienen nombre. Sin orden ni concierto: David Méndez y los Necronomicón, Fernando Cartón y los "siete magníficos donostiarras", Juan Lillo, Jordi Zamarreño, Xavi Salvador (¡esas cervezas en el Zurich!), Luis Fernando Jiménez, Héctor R.A., Jordi Carrión "Carr", Andrés Asenjo y Gustavo Díaz, José M<sup>a</sup> Cortés Meoqui (maestro), Pedro Arnal y "El Mercenario", José Félix Garzón "el emigrante" (bienvenido a casa de nuevo, ¡cómo disfruté leyendo y cuestionando los borradores de *Semilla de Acero*!), Eduardo M. López, los hermanos Uniaí y Aitor Ruiz Lacasa, Óscar Lafuente y los "Sir Roger", Álex Fernández (León) y Alejandro Fernández (Buenos Aires), el gran Albert Monteys o Lluís Vilalta, quien emulaba el heroísmo de sus personajes al bombardearnos con módulos (y muy buenos) de Oráculo. A todos, en la distancia de tiempo y espacio, un brindis y un saludo.

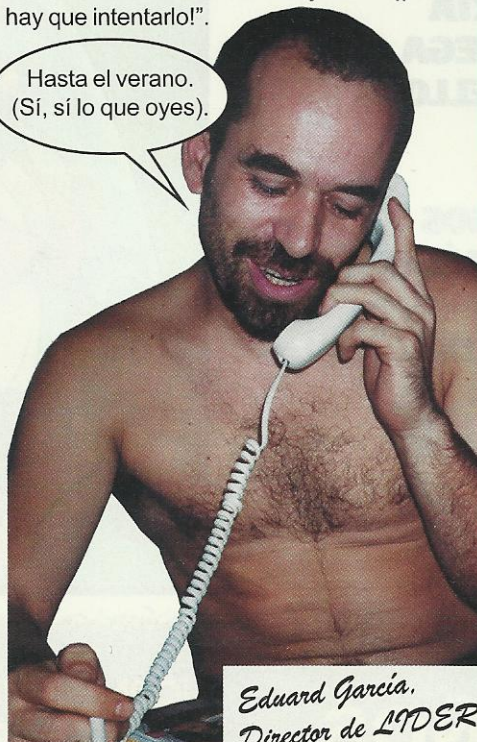
Saltemos de la nostalgia a la anécdota. Todos saben que las palabras que pronunció Neil Armstrong antes de pisar la luna fueron "un pequeño paso para mí, un gran paso para la humanidad". Pero poco antes, desde Cabo Cañaveral se le había oído decir en voz baja "Good luck Mr. Gorky". Durante mucho tiempo, la inteligencia americana inten-

tó ocultar esta frase, por el probable impacto que pudiera tener en la opinión pública el hecho de que un héroe en plena gesta nacional tuviera recuerdos hacia un conocido de origen eslavo. Eso era intolerable en plena Guerra Fría. La verdad acabó por saberse, pero cuentan que el Sr. Armstrong se negó a comentarlo hasta una de sus últimas comparecencias en vida ante la prensa. Allí, una vez le volvieron a insistir al respecto, el astronauta recordó una historia de la infancia: "Cuando era pequeño, de noche, a escondidas de mis padres, solía salir al patio trasero de la casa a mirar el firmamento. Me hechizaba el poder de las estrellas. Una noche de luna llena, oí gritos en casa de mis vecinos, una humilde familia de emigrantes polacos. No entendí muy bien lo que decían, pero una frase quedó toda la vida en mi mente. La mujer dijo: -¿Sexo oral? ¡Eso el día que el hijo de nuestros vecinos pise la luna!".

Y esta bonita historia viene a decirnos que muchas veces el destino nos tiene reservadas las cosas menos pensadas. Como impensable era, para mí y para todos los amigos antes mencionados con los que me carteaba hace diez años, que se llegaran a distribuir en los quioscos de toda España y Latinoamérica (con algo más de retraso, mis disculpas) 15.000 ejemplares de nuestra revista.

Ya ves, hay que estar ahí, con perseverancia. Como reza un proverbio popular de Pernambuco (Brasil), "Igual no podremos acostarnos con todas las mujeres... ¡pero hay que intentarlo!".

Hasta el verano.  
(Sí, sí lo que oyes).



### LA CAJA DE PANDORA

Director: Iván Cañizares Gómez  
Staff: Samuel Rubio, Manolo Carot, Fabián Vázquez, Emilio Fradejas, Jordi Gargallo, Marta Belmonte, Edu Dosaiguas.

C/ Sant Hipòlit, 20 08030 Barcelona  
Tel. (93) 345 85 65  
Fax. (93) 346 53 62  
e-mail: [comercial@cajapandora.com](mailto:comercial@cajapandora.com)  
<http://www.cajapandora.com>

### REDACCIÓN

Director: Eduard García Castro  
Redactor-jefe: Ismael Moya  
Redactores: Jordi Calafell, Joan Parés, Ricardo Martín, Francisco Franco Gareia, Lluís Salvador.  
Director Artístico: Manolo Carot  
Maquetación y Diseño: Iván Cañizares, Emilio Fradejas  
Colaboradores: Ricard Ibáñez, Mar Calpena, Joaquín Megía, David Revetllat, Salva Tarrida.

e-mail: [lider@cajapandora.com](mailto:lider@cajapandora.com)

Suscripciones: Jose M. Martínez  
Nº Atrasados: Samuel Rubio  
Publicidad Guía: Fabián Vázquez  
Publicidad: Iván Cañizares

### Distribución especialista

Ediciones Pandora - 93 345 85 65  
El Viejo Tercio - 91 479 37 42  
Millenium - 95 421 11 67  
Otakuland - 91 479 32 25  
Samurai Ediciones - 93 300 10 22

### Distribución Quiosco

Com. Atheneum - 93 654 40 61  
Distribución internacional  
Quiosco- Comercial Atheneum  
Especialista- Samurai Ediciones

Líder, es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente la opinión de sus colaboradores ni ellos las nuestras. El uso de marcas registradas que aquí aparecen no debe interpretarse como una provocación; son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad. ■

Depósito Legal B-8358-1986  
ISSN 1575-8567  
Impresión Tesys, S.A.  
Tirada 15.000 ejemplares



# Tu nuevo aliado



La expansión Némesis para Magic: El Encuentro juego de cartas coleccionable introduce nuevas mecánicas de juego que destruirán las defensas de tu oponente

**LACOLITOS:** Cuando este nuevo tipo de criatura es bloqueada, puede dirigir directamente el daño a cualquier criatura de tu oponente.

**CARTAS DESAPARECER:** Dañan a tus oponentes y desaparecen antes de que sepan qué les golpeó.

# NÉMESIS™

Febrero 2000

[www.wizards.com/europe](http://www.wizards.com/europe)

Para más información, llama al servicio de atención al cliente 902-240-149



# MAGIC

El Encuentro®



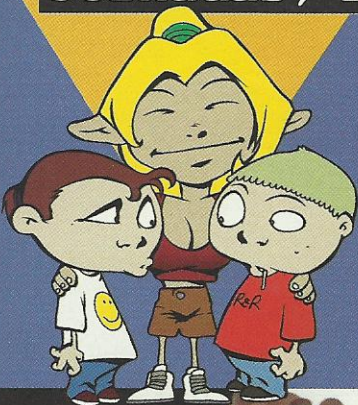
Todas las marcas registradas son propiedad de Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards



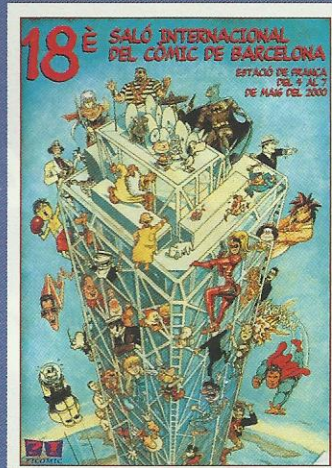


# EL ESTADO DE LA AFICIÓN

Jornadas, Fanzines, Clubes...



## 18è Saló Internacional del Còmic de Barcelona



El 18º Salón del Cómic de Barcelona, celebrado (como viene siendo habitual) en la Estación de Francia, ha dejado un regustillo entre dulce y amargo a más de uno. Poca cosa a destacar este año. Un salón lleno a reventar, presentación de novedades y la asistencia de varios autores nacionales y muy pocas de las vacas sagradas del cómic americano (Jeff Smith, autor de *Bone* y Jaime Delano autor de, entre otros, *Capitán Britania*, *Animal Man*, etc.) Ruedas de prensa, mesas redondas (algunas francamente aburridas) y exposiciones a destacar la de *Snoppy*, del recientemente fallecido Schultz, la de la revista para adultos *Kiss*, que contaba con ilustraciones de diversos autores, entre ellos Man, director artístico de esta casa, y, para gusto de este que escribe, la más llamativa de superhéroes, con originales de John Byrne, Jack Kirby, Adam Hughes, Salvador Larroca, Oscar Jiménez, Carlos Pacheco, Mike Mignola, John Romita Jr. y un largo etcétera. Como punto negativo, señalar la falta de actividades realizada por la organización. En años anteriores proyecciones de películas, concurso de karaoke, etc. hicieron las delicias de muchos. Ciertamente, este año se han echado en falta actividades similares.

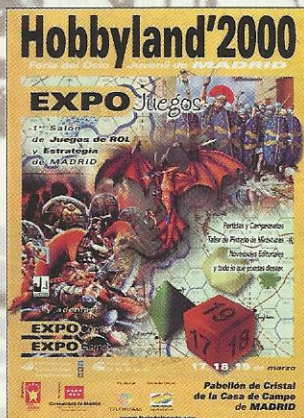
No obstante, los aquí presentes, nos marcamos un campeonato de *Aquelarre*, mientras de fondo, los supervivientes del *Espada y Brujería* amenizaban la estancia dándose una buenas...

Unos servidores, presentaron el trailer del *Señor de los Anillos* al público que pudo gozar de unos minutos de extremo placer... ¡¡¡hubo gente que lo vio más de veinte veces!!!.

En definitiva, el *Saló del Còmic de Barcelona*, es un gran evento del mundo Freak de imperdonable ausencia. Así que si no has podido ir este año, mentalízate para la temporada que viene. Os avisaremos. Palabra.



# HOBBYLAND 2.000: HISTORIA DE UNA IDA Y UNA VUELTA



Durante los días 17, 18 y 19 de marzo se celebraron en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid las primeras *Hobbyland*, las *Hobbyland 2000*. Organizado por la Asociación Cultural del Cómic de Madrid y promovido por la Dirección de Juventud de la Comunidad Autónoma de Madrid, el evento estaba formado por tres exposiciones temáticas: *Expogames* (juegos de tablero, rol y figuras), *Expocómic* (viñetas) y *Expogames* (Pc y consolas).

En lugar de celebración era un sitio digno de tal evento, lo suficientemente espacioso como para reunir, unir y hermanar las tres ramas más importantes de lo que se conoce como «subcultura». Las tres estaban completamente interconectadas entre sí, lo que hacía que cualquiera que pasease por alguna de las Exposiciones, acabaría irremediablemente visitando las demás.

Aunque *Hobbyland 2.000* prometía ser un acontecimiento digno de toda mención, tristemente se desvaneció al asomar su cabeza el demonio de la inexperiencia. La enorme responsabilidad de tal monaje le pesó quizá demasiado a los encargados de la organización, pues faltó ese «savoir faire» organizador que hemos disfrutado en otro tipo de eventos celebrados anteriormente. A pesar de todo, lo superaron con gran dosis de ilusión.

La aceptación del público fue realmente fabulosa y pude comprobar en persona que había gente de todos lados de España. Se esperaban alrededor de 40.000 visitantes, superándose alegremente esta cifra (pensad, eso sí, que en este tipo de eventos se calculan cifras en base a las entradas al recinto, por lo que un individuo que viene dos días y sale a comer contaría como cuatro visitas).

Por mi parte destacar el hecho de que se encontrara una unidad móvil de *Los 40 Principales*, dando cobertura a semejante evento (¿caso la subcultura empieza a dar tanto dinero como para hacerse comer-

cial?). La televisión pública también hizo acto de presencia, *Telemadrid* para ser más exactos.

## EXPOJUEGOS

### Primer Salón de Juegos de Rol y Estrategia de Madrid

Las actividades que se celebraron en esta zona fueron de lo más variado pues había partidas de demostración por parte de las editoriales allí presentes, campeonatos, sorteos y talleres. Entre estos últimos destacar el taller de pintura de miniaturas, que reunió cantidad de gente para aprender, el noble arte del pincel con una figura exclusiva que representaba a nuestra bella mascota. Las partidas que se realizaron fueron de lo más variado, desde la ciencia-ficción (*Exo*) a la Edad Media (*Aquelarre*), de la fantasía heroica de nuevo cuño (*Ert*) a la más clásica (*El Señor de los Anillos*), incluso se realizaron partidas de demostración de wargames históricos escenificándose las batallas de Waterloo y Trafalgar. Se celebraron también campeonatos de DBA y DBM, este último valedero para el ranking nacional, y el popular campeonato de *Pokémon*. Personalmente destacaría el hecho de que La Factoría de Ideas no estuviese en esta zona (como sería lógico), sino que se encontraba en la zona de cómic, y el hecho de que al final se cancelara la exposición de *El Corazón del Guerrero*.

La presencia de los autores (Ricard Ibáñez, Man, Juan Carlos Herrero, etc.) de los juegos españoles que han aparecido últimamente (*Aquelarre*, *Ert*, *Exo*, etc.) fue acogida muy favorablemente por el público y estuvieron todos en contacto directo con sus jugadores y aficionados.

## EXPOCÓMIC

### Tercer Salón del Cómic y la Ciencia-Ficción de Madrid

En esta edición, *Expocómic* llegó a todos los aficionados englobado dentro de las *Hobbyland 2000*. Al llegar a la zona de *Expocómic* me encontré con un panorama un tanto desolador, todo estaba muy vacío. Aquí se encontraban todas las editoriales españolas importantes, tales como *La Cúpula*, *Planeta de Agostini* y *Norma*, pero no se dejaron ver ni *Megamultimedia*, ni *Ares Informática*, ni *Dude Cómics*. ¿qué les pasó? Como era de esperar, el sábado se cambió este aire de soledad, pues ya paseabas rodeado de los más horteros y antiestéticos disfraces de personajes manga (¡¡¡con esos colores tan deslumbrantes y chillones!!!). A nivel de «freakie», he de reconocer que la presencia de autores fue amplia y de calidad, del orden

de Carlos Pacheco, Ojee Quesada, Chris Sprouse, Cels Piñol, Ramón F. Bachs, Carlos Olivares, Miguel Angel Martín, etc, los cuales estuvieron siempre a disposición de sus fans, firmando y charlando con ellos.

En esta zona se encontraban situadas la mayoría de las exposiciones que se celebraron. A destacar la exposición de Cels Piñol: *Mitomanía Galopante*, la cual contenía figuras, obras originales y paneles explicativos que eran la delicia de los Fanhunters. El Homenaje a Paul Naschy también es una de las que guardo un muy buen recuerdo, sería injusto no mencionar también al resto de exposiciones como la antología de Antonio Hernández Palacios, la de Miguel Ángel Martín o la siempre divertida exposición de tiras de humor gráfico.

La nota triste de esta zona fue el infructuoso trabajo por parte de los que montaron el Karaoke, realmente fue algo digno de pasar al olvido, aunque esto fue de sobras compensado por la proyección de diversos animés y obras de Paul Naschy. También fue de agradecer la «comiteca» donde muchos aprovechábamos para regalarnos la vista con algunas obras maestras.

## EXPOCANES

### Segundo Salón del Video Juego de Madrid

Esta creo que fue la zona más visitada, o como mínimo la más llena de gente, pues siempre que pasaba el Cyber-Arena (zona donde se encontraban todas las consolas), estaba a rebosar de gente que jugaba y de curiosos que observaban al que estaba jugando (¡y que a la vez deseaban que lo eliminasen para así poder jugar ellos!).

En esta zona se dieron cita las tiendas más prestigiosas del sector. A destacar como curiosidad la zona de antigüedades, donde se podían usar *Spectrums* y *Commodores*, haciendo la delicia de los nostálgicos (como yo).

Y esto fue básicamente todo. Lógicamente el acontecimiento también estuvo repleto de presentaciones por parte de las editoriales de los diferentes ámbitos, pero eso es algo de lo que se hablará en sus respectivas secciones de esta revista. Cierro con un saludo a los miembros de esa televisión local valenciana (si leéis esto, poneos en contacto con nosotros) y en definitiva a todos los fans y aficionados que hicieron de *Hobbyland 2000* algo digno de recuerdo (amiguete de Madrid incluidos).

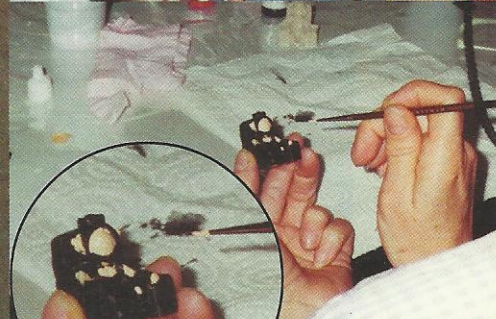
■ Emilio Fradejas



La familia de Ediciones La Sombra, presentando Exo.

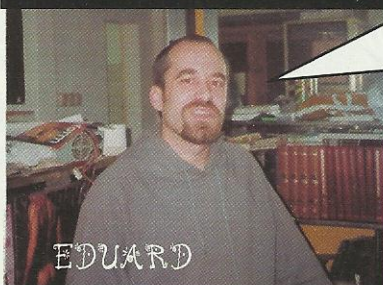


Taller de pintura con nuestra elfilla como protagonista.



Aquelarre: Manolo y Emilio dibujaban personajes mientras Ricard Ibáñez dedicaba ejemplares.



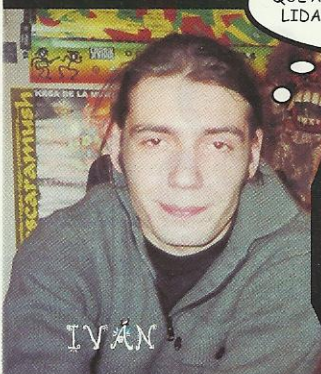


EDUARD

En el pasado número, una pequeña viñeta en la sección de novedades abrió lo que pasará a consolidarse como una sección: Freak Style Live. Esta pretende ser una página abierta a cualquier sugerencia, reflejo de las costumbres, anécdotas, lecturas, amuletos, tabús, mitos y demás iconos del "mondo freakie" en el que estamos inmersos. Tendrían cabida desde una nueva revista gore a un hipotético y horrible single de Leticia Sabater. Para que no se diga que no nos miramos el ombligo, empezamos presentándoos a la entrañable panda de monstruos de La Caja de Pandora. Ellos son así...

# FREAK - STYLE LIVE

ESPERO NO TENER QUE ASUMIR RESPONSABILIDADES POLÍTICAS POR ESTO



IVÁN

Este **tirano banderas** abarca todo el poder y la gloria de la organización, es el **gran hombre**, el **capo supremo**, un ser corrompido por el dinero y la avaricia. Aquí se puede observar el estrés y la "presión" a la que es sometido día a día.

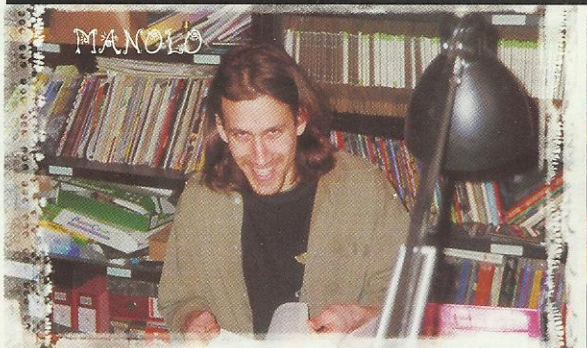


UY, ¿COMUY, ¿COMO LES DIGO YO AHORA QUE NO QUEDA NII UN DURILLO?



SAMUEL

He aquí al **animal**, al chico para todo, a la navaja suiza de la empresa. Entre sus muchas facetas destacan las de: administrativo, corrector, articulista, comercial... aunque la verdad es que más le valdría hacer una sola cosa decentemente.



MANOLO

Este de aquí es el encargado de pensar nuevas paridas para sacarlos los ahorros a todos. También es el que hace esas portadas machistas, ultra prototípicas y mega ofensivas para con el sexo débil.



EDU

Usease, el fornido y simpático muchachote que se encarga de mantener limpio y ordenado el almacén, como se puede apreciar en la fotografía.



FABIÁN

Dícese del **pringao** que no sabe lo que hace. Lanzador profesional de CD's y comedor de libros en sus ratos libres.



En su tiempo libre bebe anisete a porrón... o al menos lo intenta.

EMILIO

Este es el vago del grupo. Maqueta doce horas al día, dibuja un par más en su casa... y encima el cabrito se queja.



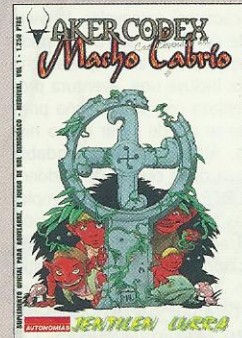


## EDICIONES LA CAJA DE PANDORA

LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL. ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

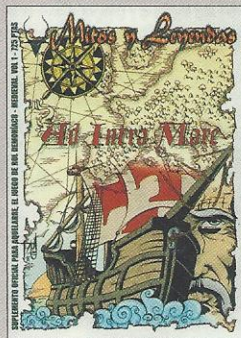


15 años de LIDER, y seguimos celebrándolo por todo lo alto. El primer especial «15 años», es una recopilación de los mejores módulos publicados, auténticas joyas como *La bestia no debe nacer* (La Llamada de Cthulhu) de Ricard Ibáñez, por poner un ejemplo. *Aquelarre*, *Fanhunter*, *Vampiro*, *AD&D*, *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*... son solo algunos ejemplos. En este especial, se ha optado por publicar un módulo por juego hasta las 132 páginas de que dispone. Todo un *Volumen 1* imprescindible para cualquier rol-adicto.



### Jentilen Lurra

Col. Aker Codex «Las leyendas de Macho Cabrio» Vol. 1 Ricard Ibáñez nos presenta *Jentilen Lurra*, el primer suplemento de reglas-ambientales para *Aquelarre*, una mini-serie de 4 ejemplares, «*Bru-moso Norte*», que describirá las tierras del norte de la península. Cabe destacar las ilustraciones del manual por su calidad, así como la rigurosidad histórica con la que son tratados los mitos y leyendas del País Vasco, incluye una aventura de introducción. 100 pág.



### Ad intra mare

Colección. *Mitos y Leyendas Vol. 1*

Pédro Garcia, nos ofrece su particular visión sobre el juego en este sorprendente módulo en dos entregas. El avanzado pupilo de Ricard se luce con una aventura en la que dos condes, una inmortalidad y romper un pacto con el Diablo son los principales elementos. ¿Podrán los sufridos Pjs. hacerse cargo de la situación? La solución en el número 3 de la colección Mitos. 68 pág.



### Gorka

Mod. especial.

Serie limitada

Pocas colecciones de cómic españolas gozan del prestigio de *Gorka*, una de las más divertidas interpretaciones de Conan. Corre a la tienda a por ella porque solo hay 300 uds. Esta figura, escupida por nuestro genial Sergi Sánchez por encargo de Sergio Sanjulian autor de la saga de cómic.

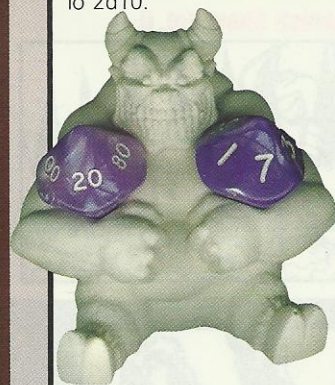


## CRITUROS DE LEYENDA

### Posadados 2d10

Colección *Aquelarre*

Sergio Sánchez Vidal nos presenta esta extraordinaria figura que completa la colección de Posadados para *Aquelarre*. Además de regalo 2d10.



### Orco y Goblin

Colección *Clásicos*

En esta ocasión, Sergio, nos completa la prestigiosa colección de *Los Clásicos*. Las figuras elegidas para ello, son el *Goblin* y el *Orco*.



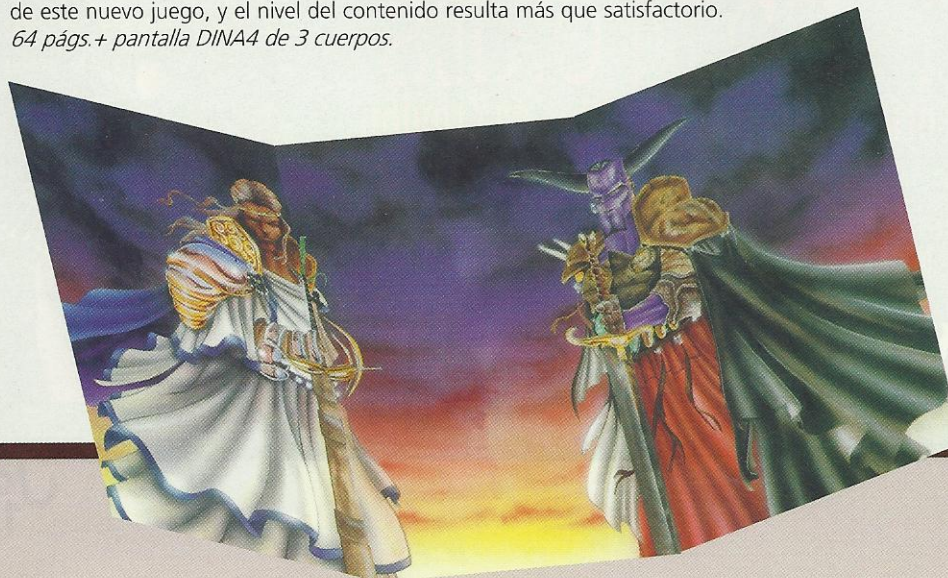
## HASTUR

### ERT: LA PANTALLA DEL DIRECTOR DE JUEGO

Ert: La Era de los Poderes

Imprescindible suplemento en el que se incluyen apartados tan importantes y poco detallados en el libro básico como las armas, el equipo, las armaduras, magia y objetos mágicos (creación y uso), dos nuevas clases de personaje (noble y explorador de campo) y una versión ampliada de la ficha de personaje. Ah!!, y un escenario ambientado en una ciudad Ywen. Se incluyen también sumarios de referencia de acciones habituales (como el combate y el combate mágico). En la pantalla en sí, encontramos una cara a color que ven los jugadores, y una en B/N para el máster, con la misma ilustración, con tablas, equipo y el sumario de rigor. La ilustración de las dos caras de la pantalla es la misma que la del libro (que como ya hemos dicho, en contenido no está nada mal), el dibujo muestra en sí muestra dos guerreros rollo *Dragonball* y unas nubes realmente curradas. En definitiva, nos encontramos con una interesante expansión prácticamente imprescindible para disfrutar de este nuevo juego, y el nivel del contenido resulta más que satisfactorio.

64 págs. + pantalla DIN A4 de 3 cuerpos.

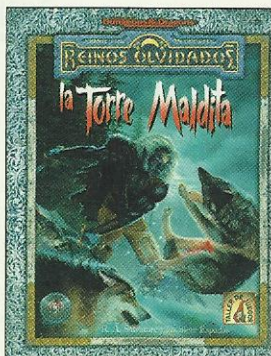






# NOTICIAS breves novedades

## nacionales e internacionales

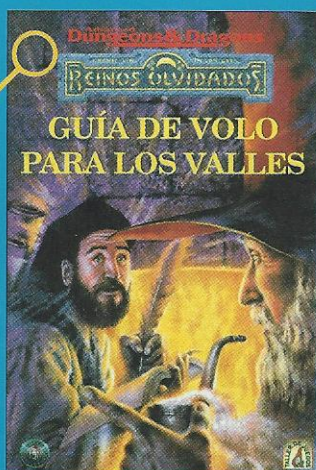


### Taller de Juegos

#### La torre maldita

Reinos olvidados

Taller de juegos nos ofrece una partida de iniciación, las cuales se echaban en falta para esos jugadores que nos han llegado tarde a nuestra campaña o para usarla como partida de descanso entre parte y parte de la misma. La aventura se desarrolla en el Valle del Viento Helado, en torno al gran lago Mäer Dualdon. Los jugadores se embarcarán en una aventura donde van a ser engañados por un hechicero maligno, quien les llevará por el camino de la amargura buscando unos componentes para la fabricación de un brebaje que le transformara en lich. Esta aventura es ideal para los jugadores que no han jugado nunca, ya que te da una perspectiva del mundo bastante amplia, en lo poco que dura la partida. La maqueta es la típica de estos suplementos y los dos mapas a color de las contras son todo un detalle por su parte. 36 pág.



### Guía de Volo para los Valles

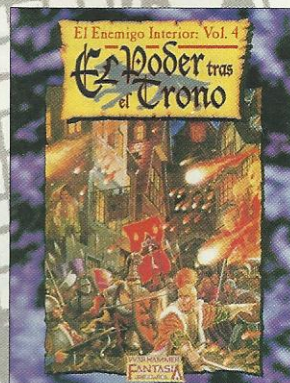
Reinos Olvidados

Taller de juegos nos ofrece una guía de los valles creadas por el trotamundos Volo, donde el Archimago Elminster nos llena de anotaciones de lo más divertidas y nos introduce en esta una *Guía Campsa* de los valles. Con un detallado mapa de las poblaciones, tabernas, tiendas y demás lugares de la zona, además de una descripción de las personas más influyentes o importantes de la región. Los mapas son explí-

tos y simples, y nos aclaran bastante la región de la que está hablando. Los comentarios de Elminster son de lo más acertado y crean una guía amena y entretenida para amenizar tus partidas y darles un toque más real. Las puntuaciones son de lo más curiosas, pipas, jarras, monedas y dagas; podrás saber donde encontrar las cavernas repletas de piedras preciosas, el modo de entrar en las Tumbas de los Doce Magos Danzantes y las maldiciones de los Túmulos. Gracias a ello no tendrás que perder el tiempo ni el dinero en descubrir dónde está lo mejor y lo peor del lugar. Para finalizar, este suplemento es bueno para ambientar ciudades tanto de la comarca de Faerûn e incluso para ampliarlo en tu campaña. Correctamente maqueta- do, en sus 240 páginas, y un formato al cual *Taller de Juegos* no nos tiene acostumbrados, pero le da un toque desenfadado, y realmente parece una guía de viaje de bolsillo que hará las delicias de todo aquel que quiera amenizar sus partidas de *AD&D* y quiera darle ese aspecto de realidad que suele ser escaso en este juego.

Fabián Vázquez

## La Factoría de Ideas



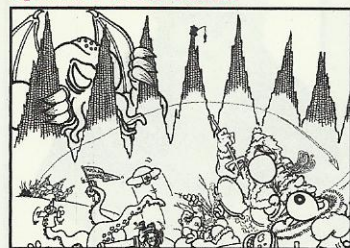
### El poder tras el trono

El Enemigo Interior Vol.4

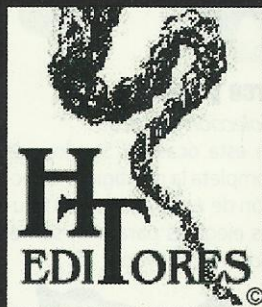
Warhammer Fantasia juego de Rol Continúa la Campaña el Enemigo Interior, esta vez se trata de una compleja conspiración en la ciudad de Middenheim... durante la celebración de sus vistosos (y caóticos) carnavales. La vieja ciudad, sede del Culto de Ulric, puede caer por culpa de un traidor que acecha tras el trono. Incluye una aventura prólogo que enlaza con la campaña principal, aunque se puede jugar como historia suelta. Altamente recomendable resulta la guía de la ciudad de Middenheim (ver LIDER anterior) para completar aun más la detallada información que nos ofrece este módulo. Más de 22 pnjs, acción, política, fiesta, misterio, traición... unos cuantos buenos ingredientes para que tus personajes demuestren sus variadas habilidades. 136 páginas.

## Farsa's Wagon

### Spanish Show Vol. II:



A primeros de julio saldrá a la venta en todas las librerías especializadas que se precien de serlo la segunda parte de la maravillosa trilogía *Spanish Show*. En este volumen, siguen las aventuras de los narizones para hacerse con las cartas-reliquia que conseguirán devolverle la vida al mítico Krad el Zurdo. Por desgracia para ellos, todos los bandos que les iban detrás en la primera parte siguen queriendo hacerse una barca con sus pieles. Así, tanto el Killer Dog y sus tropas de Fanhunters como los Fandamentalistas, esos entrañables freaks majaretas, vuelven en esta segunda entrega. Los escenarios naturales de esta aventura comprenden la sin par Bilbao, en la que los jugadores conocerán a los Bárbaros de Bilbao y a los naturales de la ciudad (que disponen de la coña «si no llego a ser de Bilbao me mato») y la entrañable Zaragotham, lo más parecido al frente ruso que hay para un Fanhunter. Los zagothzamos libran una constante y sin cuartel guerra contra las tropas de ocupación. Otros escenarios de esta wonderfúlosa aventura son secretos y sólo deben quedar bajo conocimiento del animador, pero podemos decir sobre ellos (quizá os sirva de pista la ilustración que acompaña este texto, cedida en exclusiva como adelanto por Farsa's Wagon) que hace un frío del cagarse y que acechan criaturas cuyo reposo eterno no debería perturbar ningún narizón. Algo más de sesenta páginas rellenas, como siempre, con muchos chistes malos.



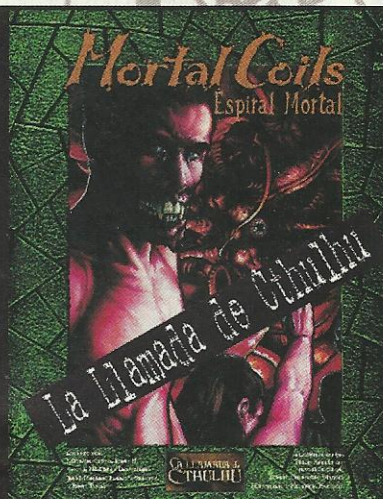
## HT EDITORES

### El Auténtico Horror de los Mitos de Cthulhu

Literatura de Terror, Juegos de Rol, Posters, Pegatinas, Complementos. Todos basados en los Mitos de Cthulhu

[www.hteditores.com](http://www.hteditores.com)

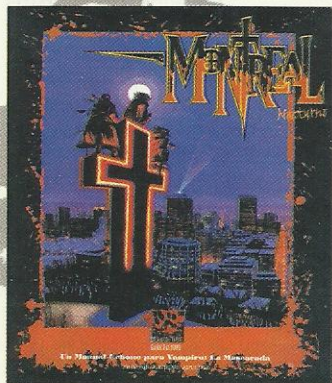
"Búscanos en tu tienda especializada"



Tfn: 922-650136  
fax: 922-235522

[hteditores@hteditores.com](mailto:hteditores@hteditores.com)

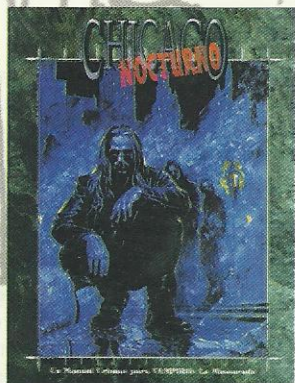




## Montreal Nocturno

*Vampiro: la Mascarada*

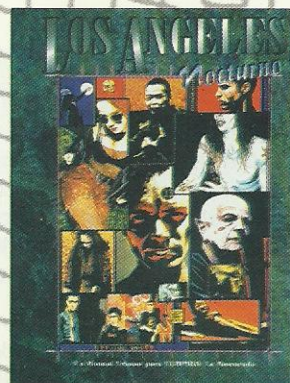
Pues más de lo mismo. La diferencia es que está vez la ciudad está controlada por el Sabbat... y el libro ha sido publicado originalmente por *Black Dog*, la filial un poco más "durilla" de *White Wolf*. Simplemente hay un poco más de sangre y las historias que narra talvez no sean muy apropiadas para menores yanquis. Este suplemento para el juego más explotado de los últimos años incluye una descripción histórica vampírica de la ciudad, mapas y lugares de interés, consideraciones generales sobre la región y un montón de sabbats que pueblan las calles de la capital del Quebec francófono. Algo más e información sobre la Inquisición del Sabbat y una nueva Senda. Por cierto, pertenece a la 2ª edición de *Vampiro*, deberás adaptarlo a la nueva *Guía del Sabbat* por tu cuenta...126 páginas.



## Chicago Nocturno

*Vampiro: la Mascarada*

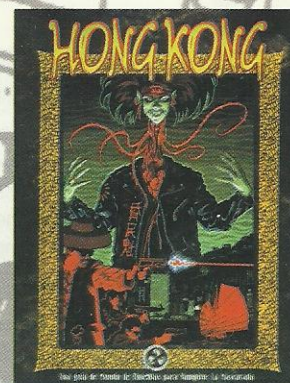
Por fin llega en castellano esta segunda edición norteamericana de la guía con todo lo que debes saber si tienes colmillos y estás a orillas del lago Michigan. En esta segunda edición se expone la situación de la ciudad después de los eventos expuestos en *Bajo una Luna Ensangrentada*. El Príncipe ha sido asesinado por los garou, y ahora vástagos de toda América acuden a por su trozo de pastel a la capital del Medio Oeste. Detalladas relaciones de más de 60 vampiros, algunos rituales taumatúrgicos nuevos y una (breve) sección examinando los cambios entre la primera y la segunda edición. Todo un clásico, si bien la 1ª edición en inglés era algo más completa. 220 páginas.



## Los Ángeles Nocturno

*Vampiro: la Mascarada*

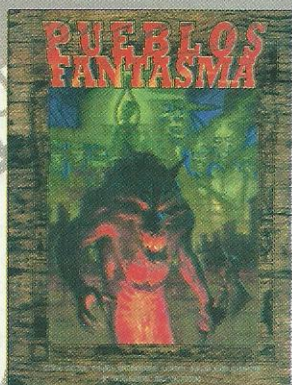
La capital de los Estados Libres Anarquistas es una de las ciudades donde menos valor tiene la vida o la no vida. Una ciudad de emociones y velocidad en la que en lugar de las habituales intrigas políticas "camarillescas" encontraremos peleas de bandas anarquistas y vástagos poderosos, eso sí, de incógnito. Tal vez una bonita ciudad para visitar en el Mundo de Tinieblas y montar unas cuantas ensaladas de tiros... La guía incluye las secciones clásicas: descripciones de los barrios y lugares de interés, las políticas de bandas de los cañitas de la ciudad y una aventura para meter a tus personajes directamente en el "fregao". 120 páginas.



## Hong Kong

*Mundo de Tinieblas*

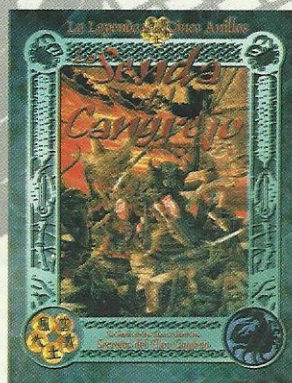
Dentro de la serie de productos del Año del Loto, nos llega esta guía de la antigua colonia británica y los "hijos de los espíritus" que la pueblan. El contenido habitual en este tipo de suplementos: descripciones geográficas, sociales e históricas de la ciudad, bibliografía, descripciones de todos los seres sobrenaturales que pueblan la ciudad (es de agradecer esa visión de conjunto, en vez de centrarse sólo en los vástagos o los fantasmas) y una historia estructurada en base al I-ching. Bastante completo en cuanto a información local, puede resultar algo engorrosillo de jugar en el Mundo de Tinieblas, teniendo que controlar las reglas para seres occidentales y orientales y sus distintas concepciones del mundo. Si lo que te gustan son las pelis hong-kongesas, con mucha acción, mejor que recurras al *Feng-shui de Af-las Games*, que proporciona un entorno más coherente y eficaz para esta apasionante, sin duda, ciudad. 152 páginas.



## Pueblos Fantasma

*Hombre Lobo: Salvaje Oeste*

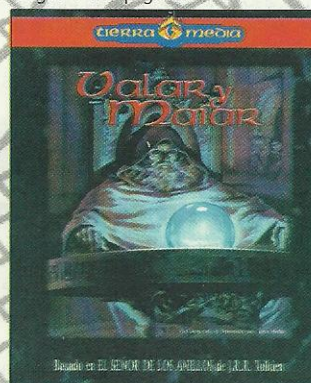
Interesante libro que permite mezclar garous y fantasmas en la ambientación "Hombre Lobo: Salvaje Oeste". Este suplemento incluye un par de escenarios prediseñados (Baton Rouge y Malvado Canyon), guía de cómo crear tus propios lugares embrujados para hombre lobo y unas cuantas reglas adicionales sobre la interacción entre los cambiantes y los sin reposo, como las entradas en la Umbral Oscura. Si estás pensando en jugar una partida de hombre lobo y quieres introducir enemigos algo más sutiles de lo habitual, capaces de escaparse y volver a por los pjs entre rútilos desvencijados y estaciones de ferrocarril abandonadas, de convertir su Rabia en Angustia, este puede ser el libro que andabas buscando. 104 páginas.



## La Senda del Cangrejo

*La Leyenda de los Cinco Anillos*

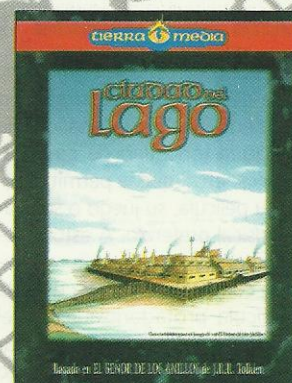
Descubre todos los secretos del clan Cangrejo, los oscuros defensores del imperio Esmeralda. Aquí descubrirás, todas sus estrategias y métodos utilizados en combate. Incluye nuevas reglas, creación de nuevos personajes, habilidades, técnicas y trasfondo para interpretar tus cangrejos. Se presenta en rústica y dispone de una maquetación y diseño generoso, de amplios márgenes y cabe destacar la calidad de sus ilustraciones interiores.



## Valar y Maiar

*El Señor de los Anillos*

Primer libro de la nueva colección *Pueblos de la Tierra Media* donde irán apareciendo las distintas razas que pueblan el mundo de J.R.R. Tolkien. En este primer volumen se detallan los dioses y semidioses de esta cosmogonía, así como los fundamentos mítico-teológicos de ésta. Se describen, entre otros a los poderosos Manwë, Oromë, Tulkas Varda y toda la familia de dioses principales (Valar) y los "maiar" o manos, deidades menores entre las que se encuentran Tom Bombadil, Baya de Oro, Eonwe o Melian y otros inmortales, como los 5 Istari Alatar, Gandalf, Saruman, Radagast y Pallando. Pero no todo van a ser aliados de los pjs amantes del bien y el orden: también encontraremos entre las páginas de este suplemento los Ainur caídos, como Sauron, Morgoth, Gothmog el Balrog, o Ungoliant, el demonio del Vacío que corrompió los Dos Árboles. Las estadísticas se dan para *Rolemaster*, *El Señor de los Anillos* y *El Señor de los Anillos Básico*. Altamente recomendable para todos aquellos que disfruten del común placer de ver a los inmortales y todopoderosos reducidos a meras estadísticas enfrentables a tus personajes. 120 páginas.



## Ciudad del Lago

*El Señor de los Anillos*

Conoce a fondo este interesante centro comercial norteno donde Bilbo y sus amigos recalaban antes de enfrentarse a Smaug. Con este suplemento conocerás la historia y el funcionamiento cotidiano de Esgaroth, la hermosa ciudad lacustre capital del Norte de Rhovanion. En este curioso confin de la Tierra Media moran en paz elfos élfanos, y hombres, unidos por los beneficios de las rutas comerciales fluviales. Información exhaustiva de acerca de estos parajes, una aventura introductoria para personajes recién llegados a la ciudad y un par de historias algo más largas, una que enfrentará a los pjs a un curioso medio troll y una en la que deberán esclarecer los misterios que rodean a la misteriosa serpiente que dicen, habita en las aguas del lago. 189 páginas.

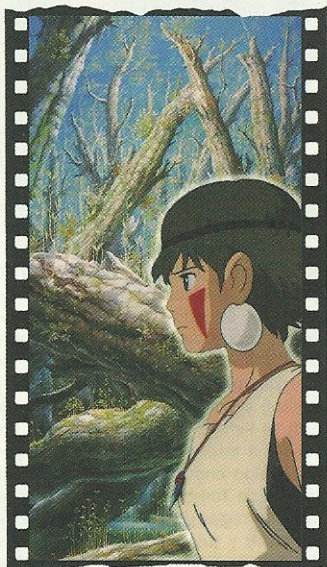




Ricardo Martín

## La princesa Mononoke

Hayao Miyazaki, no es un nombre de por sí conocido, sin embargo algunas de sus obras no han sido olvidadas por la memoria colectiva de una generación. Este fue el caso de la popular serie de animación japonesa para TV: *Heidi*. Serial de corte melodramático en la que se narra la historia de una niña que vive en la montaña con su abuelo, y su relación de amistad o no, con Pedro, Clara y otros personajes de sobra conocidos.



No es *La princesa Mononoke* el primer contacto cinematográfico de este autor. No podemos olvidar otras películas que ya han mostrado el talento del maestro Miyazaki: la entrañable *Mi vecino Totoro*, o la excelentemente bien realizada *Porco Rosso*, que pudo estrenarse en nuestros cines.

*La princesa Mononoke* es un caso especial porque viene distribuida por la filial de Disney, *Miramax*, que se ocupa de distribuir los productos no aptos para todos los públicos, supongo para no disgustar al congelado tío Walt. A consecuencia de esto existe una mayor publicidad, una canción para la película (¡¡¡en castellano!!!) y un mayor número de salas para poder verla. La película nos habla de un mundo en que los humanos conviven con los dioses. En este caso los

dioses representan a la naturaleza, ya que adquieren la forma de animales (lobos, jabalís,...). Pero todos ellos giran entorno al dios del bosque (una especie de ciervo con cara humana), el que crea vida y muerte a su paso (es sin duda uno de los detalles más celebrados de la película: a cada paso que da, crece la vegetación y seguidamente muere). Un guerrero (Ashitaka) de un pueblo se enfrenta y abate a un enorme monstruo, que luego resulta ser un dios que está corrompido por un misterioso mal. Ashitaka es herido en la batalla, y queda infectado por esta extraña maldición. A partir de ese momento inicia una búsqueda de una solución a ese mal que está acabando con su vida. En el camino se encuentra con una chica que fue adoptada por un dios-lobo (San) y que está enfrentada con una especie de señora feudal (¿quién dijo que los dibujos animados son machistas?) que pretende eliminar a los dioses y concretamente decapitar al dios supremo del bosque, y con su cabeza obtener la inmortalidad.

Miyazaki utiliza la técnica de la fábula para acusar a los que quieren destruir las creencias o las tradiciones, y a la

vez nos muestra la importancia que tiene en la cultura japonesa el equilibrio del hombre con la naturaleza. Ante todo nos encontramos con una obra que aunque sea del año 1997 en ningún caso tiene nada que envidiar a las producciones de animación de la *Disney* más recientes. Es espectacular, emotiva, técnicamente virtuosa y con una historia épica que hace reflexionar sin estar cargada de la típica moralina yanqui.

El problema al que se enfrenta esta obra maestra de la animación, es la inadecuada promoción que no advierte lo poco recomendable que resulta esta película para un público demasiado joven. Creando así más de un rechazo cuando alguna de las familias que vayan a verla, salgan agobiados tras dos horas y media de proyección, mientras sus hijos les torturan con preguntas sobre la película que ni ellos saben responder. Eso sin contar la nada sutil violencia mostrada en buena parte de su metraje, que pondrá el grito en el cielo de más de una familia bienpensante, anclada en el falso axioma de que el cine de animación está dirigido exclusivamente a los niños.

## Héroes fuera de órbita

### Como ser "freakie" y no morir en el intento.

En el mundo en el que vivimos hay gente para todo. Pero si alguien resulta entrañable es el fanático que colecciona todo tipo de gadgets, disfraces, etc... que le permitan revivir su película, su juego o su grupo musical preferido. A estos individuos conocidos en la cultura americana como "freakies" va dirigida la película protagonizada por el televisivo Tim Allen, la aún escultural Sigourney Weaver, y el caustico Alan Rickman (el malo de "Jungla de Cristal"). Y que mejor que parodiarse a uno de los movimientos de

fans más importantes de los EEUU. Por supuesto estamos hablando de los *Trekkies* o admiradores a ultranza de *Star Trek*. El fenómeno nació a finales de los 60, una serie que planteaba un futuro en el que quedaba erradicada la pobreza, y las diferencias políticas y raciales desaparecían, por lo menos en el planeta tierra. Y para pasar el rato se dedicaban a rastrear toda la galaxia en búsqueda de otros mundos y otras culturas. Por supuesto tenían sus enemigos espaciales, de los que los Klingons

fueron los más populares. *Héroes fuera de órbita* comienza en una convención de seguidores de la serie *Galaxy Quest*, que aunque se había dejado de emitir por televisión hacia años, seguía atrayendo a masas de mitómanos empeñados en conseguir algún fetiche de sus héroes estelares. Los protagonistas son actores en paro que viven de la popularidad de antaño, dedicándose a hacer bolos embutidos en los "pijamas" que les hicieron héroes. Las miserias de estos intérpretes frustrados desaparecen cuando son reclutados por una raza alienígena que confunden la emisión de su serie de TV por unos documentos informativos que muestran las hazañas de los tripulantes de la nave espacial "Protector" (nada que ver con ninguna marca de profilácticos).

Tim Allen (Jasón Nesmith) recuerda al carismático William Shatner, más conocido como capitán James T. Kirk, y Alan Rickman odia tanto su personaje en la serie (Dr. Lazarus) como Leonard Nimoy odiaba el del Dr. Spock. Sin embargo Sigourney Weaver, in-

terpreta a una actriz que fue contratada en esta serie galáctica para soltar diálogos absurdos a la vez que mostraba a las audiencias un generoso escote.

El momento más cómico de esta película se da cuando Jason Nesmith le pide ayuda a uno de los "freakies" para salir airoso de una delicada situación. Y éste contacta on-line con otros fans de la serie consiguiendo ser partícipes de las aventuras de su idolatrado héroe. Todo un guiño cariñoso a este colectivo.

Los espectaculares efectos espaciales (recordemos que es una producción de Dreamworks, o sea de Spielberg) añaden la guinda de este pastel que se disfruta mientras es devorado, y del que enseguida olvidamos su sabor.





# ESPECIAL

# TERROR

## EN LA PLATEA

¿Qué oscura razón nos atrae a las salas de cine a ver una película de miedo?. ¿Ver cómo sufren unos personajes nos revela como unos sádicos?. Últimamente el cine de este género se ha convertido en una parodia de sí mismo. Pocas son las películas que realmente nos transmiten la angustia necesaria como para no movernos de la butaca del cine a riesgo de perecer de terror.

■ Ricardo Martín

### No es terror todo lo que sangra

En la historia del cine siempre ha habido un género que ha gozado de una elevada popularidad entre el más joven. El cine de terror o de suspense siempre ha llenado las salas de jóvenes con ganas de gritar y de parejas de adolescentes que conseguían así su primer contacto. Muchas son las producciones que nos han dejado marcados creándonos incluso alguna que otra fobia.

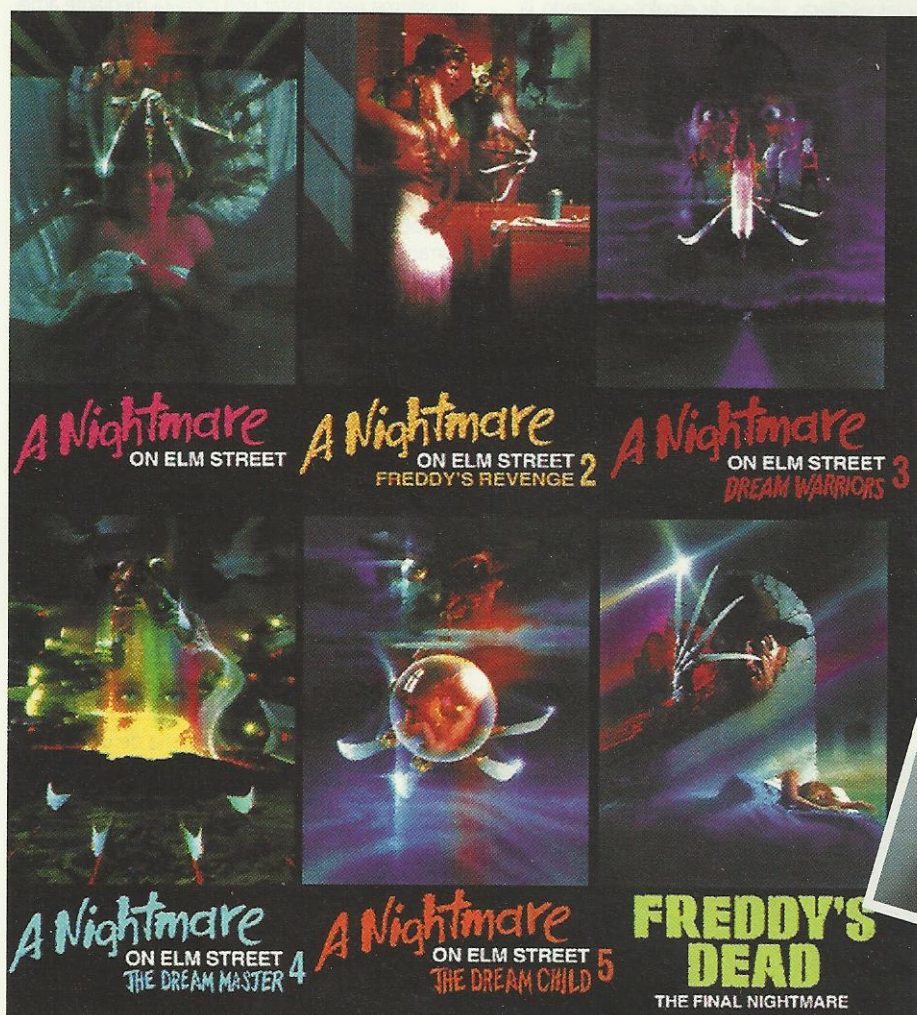
Hoy en día este tipo de películas han evolucionado hasta convertirse en parodias de este género. Tenemos la saga de *Scream* en la que hay sustos y situaciones cómicas por igual. De las dos primeras se deben destacar sus respec-



tivos prólogos que nos dan una muestra de terror puro. Y es que hay un maestro de este género tras la cámara: Wes Craven que ya nos hizo temblar en películas modestas como "Las colinas tienen ojos" o la más famosa "Pesadilla en Elm street", que a más de uno, yo me incluyo, consiguió hacerle pasar alguna noche en vela. Por desgracia Freddie Krugger degeneró hasta convertirse en una especie de broma que no hacía mucha gracia. Y cuando Wes Craven se puso de nuevo a dirigir la última secuela después de quejarse de que se habían cargado su creación, va él y la remata. Sin duda fue el mismo director el que se acabó cargando al hasta entonces inmortal señor de las pesadillas.

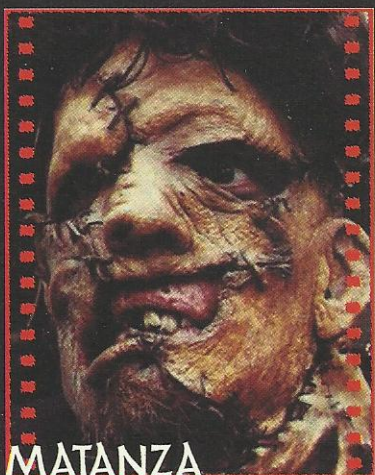
Ahora os invito a reflexionar: ¿cuántas películas recordáis haber visto últimamente que os hayan hecho palidecer de terror? (no me vale "Showgirls" o "Yo soy esa" de nuestra folclórica preferida, Isabel Pantoja). Salvo la reciente "El Sexto sentido", que sin duda ha resultado ser la excepción a la regla, seguramente sólo os vendrá a la mente películas en las que ha habido algún susto destacable, pero poco más. Y es que como demuestra la película de Bruce Willis, no se necesitan grandilocuentes efectos especiales, ni movimientos de cámara espasmódicos para conseguir crear una atmósfera inquietante que te mantiene en vilo desde principio a fin de la película.

Películas que han creado tal nivel de tensión no abundan en la historia del cine, por eso algunas de ellas deben ser recordadas.





## Clásicos inolvidables



### MATANZA DE TEXAS

El abuelo momificado, el padre cocinero, el hermano proveedor de víctima y como personaje principal Leatherface (cara de cuero), en una profesión herencia de generaciones, *Matarife*.

El director Tobe Hooper, tuvo que buscar dinero por su cuenta, ya que ninguna distribuidora se atrevió a firmar la sangrienta historia. Vendió de antemano, gran parte de los posibles beneficios para terminar el rodaje.

El rodaje duró 6 semanas y el presupuesto total, ascendió a 140.000\$ (24 millones aprox.)



### TERRORIFICAMENTE MUERTOS

● Una de las caracterizaciones más difíciles y elaboradas es la Henrietta. Pero no busquéis ningún nombre famoso para la actriz porque lo interpreta Ted Raimi, hermana del director.

● Bruce Campbell, aparece maquillado por él mismo, a excepción de las prótesis de la escena de posesión, que son de Howard Berge.

● Embassy, se iba encarga de la producción del film, pero fue Dino de Laurentiis bajo el apodo de Roseburg Releasing quien finalmente se hizo cargo.

Tirando muy atrás en el tiempo nos encontramos con un director que tuvo el merecido galardón mediático de "maestro del suspense", Alfred Hitchcock. El orondo realizador que nos puso los pelos de punta en más de una ocasión, destacando "Psicosis", con el malogrado Anthony Perkins haciendo el mejor psico-killer (nunca mejor dicho) de la historia del cine y consiguiendo que más de uno le angustiase tomar una simple ducha. También destacó "Pájaros", que empezaba como una inofensiva comedia romántica y progresivamente nos iba mostrando un horror muy poco habitual en aquellos años.

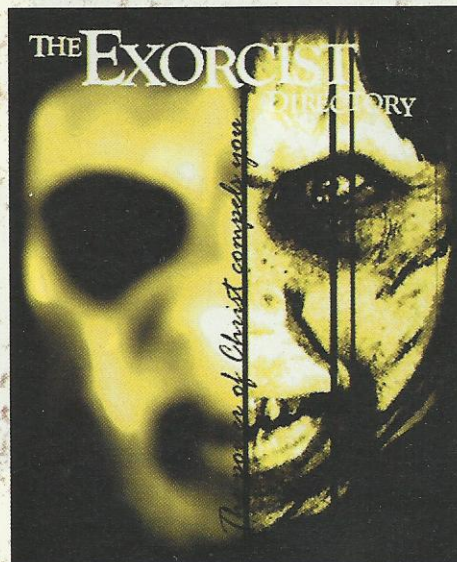
El diablo también ha tenido especial protagonismo en películas como "El exorcista", película cuyo éxito masivo demostró que la gente está dispuesta a pagar por pasarlo verdaderamente mal. Según algunos esta es la película más terrorífica que se ha hecho jamás. Sería de necios negar que esta película resulta especialmente terrorífica, porque la historia no resultaba nada inverosímil. A veces daba la sensación de que te estaban explicando un hecho real. Linda Blair bordaba el papel de niña poseída, haciendo sufrir al espectador por ella. La lástima es que algunas secuencias realmente espeluznantes se quedaron fuera del montaje final, como en la niña baja las escaleras vuelta de espaldas sacando la lengua, como si de una mezcla de araña y serpiente se tratara. El escritor del libro en el que se basaba la película, William Peter Blatty, se atrevió muchos años más tarde a dirigir la tercera película en la que volvía a aparecer el padre Damien Karras (el cura que conseguía salvar a la niña en "El exorcista"), obteniendo un relativo éxito con una película muy inferior.

"La profecía" de Richard Donner (el director de "Superman" y de todas las películas de Arma Letal) enfrentaba a un padre (Gregory Peck) al Maligno, que resultaba ser su único hijo (Damien). Una película que fue recordada por un final nada feliz, en la que el diablo, todo y

siendo un bebé conseguía su propósito: infiltrarse en la raza humana.

Las casas encantadas, en las que pululaban toda clase de espíritus con bastante mal hostia, se convirtieron en un subgénero dentro del cine de terror. Desde "Amityville", donde un padre era poseído por el mal que ocultaba una terrorífica casa y pretendía matar a toda su familia (supongo que basándose en casos que aún hoy en día se dan, por desgracia), hasta "Poltergeist", otra película mítica en la que todavía se discute quien fue el verdadero director de la película, si el que sale en los créditos, Tobe Hopper ("La matanza de Texas") o bien el productor, el popular Steven Spielberg. Esta película nos habla de la típica familia media americana que vive en los suburbios (urbanizaciones), que empiezan a experimentar una serie de fenómenos sobrenaturales, en los que acaba desapareciendo la niña más pequeña de la familia. En este largometraje también podemos apreciar secuencias que difícilmente podrán ser borradas de nuestra memoria (¿os acordáis del muñeco payaso?. Yo nunca lo olvidaré) Nadie debe olvidar el horror que viven la familia de "El Resplandor" del recientemente fallecido Stanley Kubrick. Película que reinventa el género, gracias a la tecnología, entonces novedosa de la "steady cam", un sistema para sujetar una cámara mediante arneses al cuerpo de un experto, que conseguía hacer un seguimiento sin límites de los actores, sin que se notase la más mínima vibración. Este hecho fue criticado en su momento por a prensa especializada. Y de hecho la película no fue nada bien recibida. Aunque yo y muchos mantenemos que esta es una de las mejores películas que ha dado el género. Jack Nicholson está que se sale en el papel de Jack Torrance, en el papel de escritor frustrado, padre de familia que ejerce como vigilante en un gran hotel, que queda incomunicado durante el otoño y el invierno y que acaba perdiendo la razón gracias a los fantasmagóricas apariciones de un antiguo vigilante que mate a toda su familia a base de hachazos. Como era de esperar Jack se trasladaba a este hotel junto con su familia, compuesta por la madre (Shelley Duvall) y su hijo pequeño, poseedor de un don que permite ver cosas que ninguno puede ver y comunicarse con una presencia que le advierte de los peligros que encierra el hotel (en el libro esta presencia resulta ser su yo futuro).

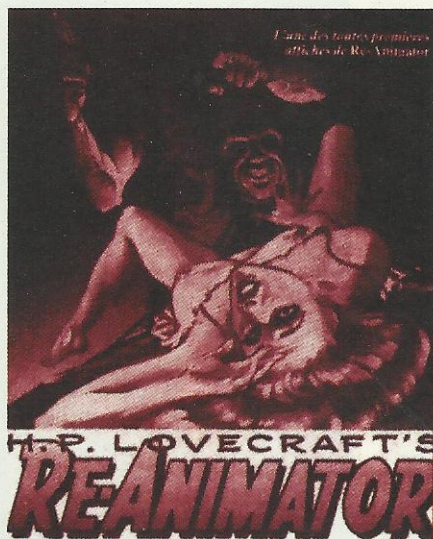
También por el mismo año se proyectó una historia realmente sobrecogedora que tenía como protagonista a George C. Scott ("Patton") que lamentablemente ya no está entre nosotros después de su reciente fallecimiento. "El final de la escalera" nos explicaba la historia de un hombre que perdía a toda su familia en una accidente y se iba a vivir sólo a una enorme casa (como es habitual). Y allí descubría que una alma en pena de un niño pedía justicia, por su asesinato. Son difíciles de olvidar la secuencia de la sesión de espiritismo y la silla de ruedas del desván. Una película muy poco conocida que debería ser recuperado por los aficionados al género que no pudieron apreciarla en su momento.







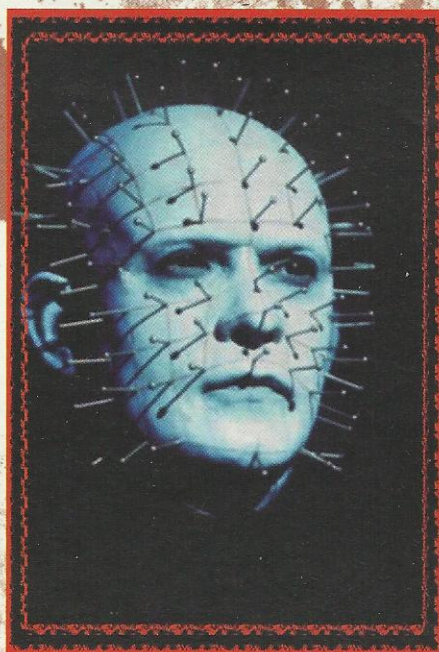
# Sangre y vísceras



Ya a mediados de los 80, se pusieron de moda las producciones en las que se veían unos excesivos efectos de maquillaje y litros de sangre. Claro ejemplo de este, por entonces, innovador estilo fue con las dos películas de Stuart Gordon, basadas en relatos de H.P. Lovecraft. Por un lado estaba *Re-animator* donde un mad doctor (Jeffrey Combs, actor fetiche de este director) inventaba una fórmula para resucitar a los muertos, y al final se volvía en contra suya. Hay escenas con un sentido del humor grotesco, como cuando uno de estos zombies decapitados pone su cabeza llena de sangre entre las piernas de una enfermera previamente atada. Un año después Stuart Gordon dirigía *From Beyond*, que aquí fue traducida como *Re-sonator*, con evidentes motivos comerciales, después de su anterior éxito. Aquí vemos de nuevo a Jeffrey Combs en un papel menos excéntrico, pero que también tenía que

vérselas con los experimentos de otro doctor chiflado y una máquina que permite desarrollar un sexto sentido a base de desarrollar la glándula pineal, que permite ver el más allá. Mucho más repugnante que su predecesora, y con un tono erótico más evidente conformaban una película ideal para probar los límites de nuestro estómago.

Clive Barker, el homólogo británico de Stephen King, también se subió al carro de los excesos del látex, adaptando una de sus novelas: "Hellraiser. Los que traen del infierno", fue una de las películas en las que me sentí con ganas de abandonar la sala, porque no soportaba más lo angustioso y sádico de su argumento, donde se nos presentaba por primera vez a los cenobitas, ángeles o demonios que se dedicaban repartir cla-



- Peter Jackson, se estrenó en su peculiar carrera cinematográfica después de cuatro años de rodaje con este asombroso film que como él gusta denominar «comedia humorística-sangrienta». Pero tranquilos, dentro de poco se convertirá en uno de los directores más conocidos por vosotros. ¿Lo habéis adivinado?. ¿NO?, ja, ja, el rodaje de la trilogía de *El Señor de los anillos*, na menos.
- Para los curiosos saber que *Bad Taste*, costó algo más de 50 millones de pesetas. Para el *Señor*, cuenta con algo así como 30.000 millones de pesetillas.

ses de sadismo, para aquellos que buscaban experiencias realmente fuertes. De este film nació otro monstruo, "Pinhead", fácilmente reconocible por tener cientos de clavos clavados en su cabeza rapada. Como era de esperar las secuelas se encargaron de destrozarse una buena historia. Aunque tengo que reconocer el valor de la última *Hellraiser: Bloodlines*, que nos explica el origen de la cajita que aparece en todas las películas como portal del mundo sadomasoquista de los cenobitas. Aunque es imposible no dejarse algunas películas en el tintero, espero que este repaso os sirva para recuperar algunas de las películas más inquietantes y las poder de nuevo en vuestra casa, a ser posible solos y con las luces apagadas.

## LÍDER

no te preocupes  
si no encuentras **LÍDER**  
ahora puedes suscribirte





# Scream 3

## El arte de morir

La aportación del cine español al género del terror nunca ha sido muy vistosa, exceptuando películas de directores que tuvieron su momento de gloria muchos años atrás como Narciso Ibáñez Serrador o Jess Franco. Ha habido muchas películas que habrían de mantenerse en el olvido.

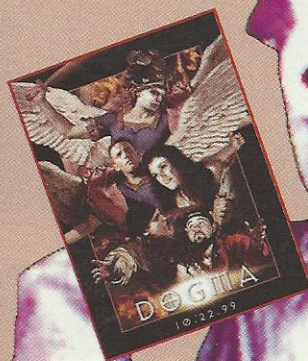
Sin embargo últimamente, una nueva generación de directores están dando que mucho hablar: Alejandro Amenábar nos deleitó con *Tesis* y con *Abre los ojos*, dos propuestas arriesgadas que hicieron ganarse el respeto del mundillo cinematográfico, renovando en unos géneros como el suspense o el fantástico, que se encontraban en horas bajas en nuestro país.

Más recientemente Jaime Balagueró nos estremeció con una historia llena de perversidad y saber hacer propio de los directores americanos más prometedores (p.e. David Fincher con su película *Seven*), llevándose el premio más importante del cine fantástico europeo, el Melies de oro.

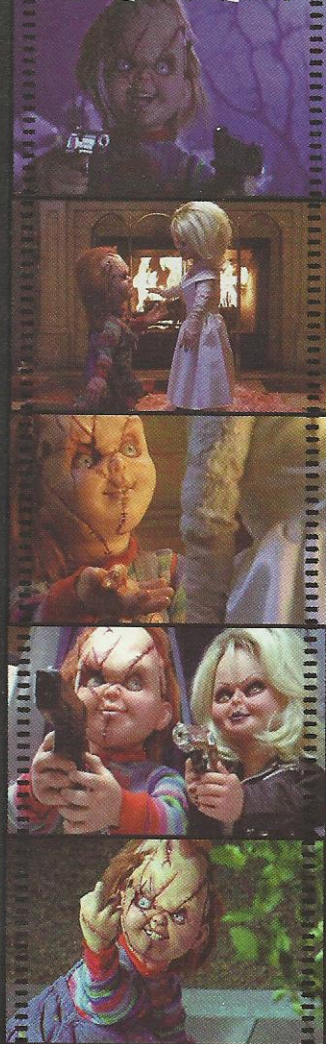
Ahora es Álvaro Fernández Armero, que después de haber explotado el género de la comedia, parece haber encontrado su verdadera vocación en aterrorizar a un público deseoso de que le expliquen algo diferente. Y así lo demuestra con *El arte de morir*, en el que un grupo de jóvenes muy similares a los que suele diseñar el guionista americano Kevin Williamson, artífice de los dos primeros Scream, y de la que más se parece a la película española, al menos aparentemente, *Sé lo que hicisteis el último verano*, que coge la idea de una muerte accidental que años después repercute en la vida de éstos con la aparición de un misterioso asesino, que va acabando con sus vidas. Hasta aquí llegan las similitudes con la película de Armero, que acaba recordando en algunos momentos al clásico ya mencionado en este artículo, *Pesadilla en el Elm Street*. Yendo más allá de lo que cabía esperar, de la mano de actores como Fele Martínez (*Tesis*, *Abre los ojos*), Gustavo Salmerón (*Mensaka*, *Todo es mentira*, que también dirigió Armero) o los televisivos Elsa Pataki y Sergio Peris-Mencheta (*A salir de clase*). La actriz que no acaba de sentirse muy a gusto en este género es María Esteve. Una película del todo recomendable.

Otra cuestión es *Scream 3* que aunque también se sirve del recurso del asesino misterioso, no consigue mantener un nivel de interés y sobretodo de originalidad que sí que consigue la producción española. Durante dos horas se nos muestra más de lo mismo aunque con una evidente falta de frescura que si que aportaban sus anteriores entregas. Wes Craven se repite hasta la saciedad, y solo vale la pena recordar ciertos cameos, tan surrealistas como divertidos, como son la aparición de Jay y Silent Bob (personajes de las películas de Kevin Smith como *Clerks*, *Mallrats*, o su última película *Dogma*) o la de una entrada en años Carrie Fischer, que hace una broma exquisita a *Star Wars*.

*El arte de morir* sale pues, victoriosa sin ningún tipo de dudas. Y es que el cine español no deja de regalarnos agradables sorpresas.



## LA NOVIA DE CHUCKY



Chucky ha vuelto y esta vez a nuestro pequeño muñeco, le han otorgado la fruta prohibida de la pasión, una exuberante muñeca de largo cabello rubio, ojos azules, y de look rebelde, (a mi me recuerda a Madonna en sus «buenos» tiempos) y como su compadre, con la misma mala leche. De esta forma la parejita feliz comparten con amor y ternura, sus mas diabólicas travesuras, aunque hace tiempo que ya fue estrenada, de nuestras mentes no podremos olvidar escenas tan entrañables como cuando nuestro pequeño antihéroe, le pide matrimonio, o escenas tan simpáticas que nos podrán hacer recordar otros films. También cabe a destacar la banda sonora para disfrute de los amantes del metal. Definitivamente los amantes del género happy-gore, disfrutaran de sus más entrañables escenas irónicas pues en ellas sigue aun el latido del corazón de las travesuras más diabólicas que nos podemos encontrar en el resto de la saga.

Eduard Dosaiguas



# 15

# LIDER



# ANIVERSARIO

**OFERTA SUSCRIPCIÓN  
LÍDER MENSUAL**

**12 números**

**SUPEROFERTA**

**40% de descuento**

**5.721 ptas.**

LA MEJOR REVISTA PARA EL JUGADOR DE ROL, ESTRATEGIA Y SIMULACIÓN

Nº1 · Año XIII · 3ª Epoca · 795 ptas  
OFERTA DE LANZAMIENTO

**695**

Y ADEMÁS  
¡CD DE REGALO!!

## LIDER

*Juegos de Rol,  
Estrategia y Simulación*

Noticias  
**GEN CON '99**  
Vuelve tres años  
después  
Dossier  
**H.P. LOVECRAFT**  
26 páginas sobre  
el maestro del



**y llévate de regalo  
la maravillosa figura  
de la mascota elfa**

## GRATIS

## PAG. 82

**cupón de suscripción**



**EDICIONES  
PANDORA**





## EL PACIFICADOR

David Revetllat

### Aclaraciones y ayudas para Warzone

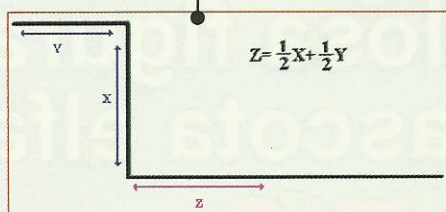
Os ofrecemos algunos comentarios sobre el reglamento de *Warzone Segunda Edición*, fruto de diversas batallas libradas que esperamos os resulten útiles. **Se han buscado soluciones que encajen en la mayor medida posible con el reglamento base y con su filosofía: sin complicarlo más y fáciles de recordar.** Pero tened en cuenta que no se trata de aclaraciones oficiales, sino de aquello que los autores buenamente ha tenido tiempo de pensar para vosotros, de modo que es posible que algún día encontréis soluciones oficiales diferentes y mejores a estos problemas. Esperemos que así sea, porque de momento *Target Games* no da muchas señales de vida después de su "reestructuración".

### Ángulo muerto

Como hemos comentado en entregas anteriores de artículos sobre *Warzone*, los creadores del juego astutamente dejan en nuestras manos el solucionar los problemas que se nos puedan plantear. Uno de ellos es el referente al ángulo muerto que queda a los pies de una figura que se encuentra en lo alto de un edificio. En el manual aparece un croquis muy útil en el que se nos explica que el ángulo muerto equivale a la mitad horizontal de la altura a que se encuentra la figura, pero siempre en el caso de una figura que se encuentre en el borde límite de la azotea del supuesto edificio o construcción. El problema viene al calcular cuál será el ángulo muerto de una figura que se encuentre más al interior de esa azotea. La solución resulta muy sencilla (ved las ilustraciones que acompañan a este artículo para mayor comprensión): la distancia horizontal de ángulo muerto será equivalente a la mitad de la distancia vertical (como ya venía definido) sumada a la mitad de la distancia del borde de la peana de la figura hasta el límite de la azotea. Cuando esa distancia hacia el interior sea cero, es decir como en el caso ilustrado en el reglamento, la distancia horizontal de ángulo muerto será la mitad de la altura más cero. Cuando por ejemplo la figura se encuentre 8 cm hacia dentro de la azotea, que está a 12 cm del suelo, la distancia del ángulo muerto será equivalente a  $6+4=14$  cm. Expresado aritméticamente, si X equivale a la altura, e Y a la distancia del borde de la peana de la figura hasta el límite de la azotea, obtenemos Z, la distancia horizontal de suelo correspondiente al ángulo muerto, según la fórmula:

$$Z = \frac{1}{2}X + \frac{1}{2}Y$$

De esta forma obtenemos la distancia horizontal



### Estar o no estar.

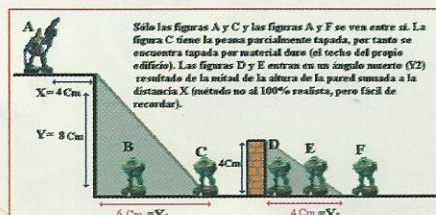
Otro problema usual: según lo grandote que soy, ¿estoy o no estoy tapado o a cubierto cuando me disparan? Requeterecordemos: tapado, cuando la peana no toca el obstáculo que te protege la figura, a cubierto cuando sí te tapa. Desde un punto de vista vertical, es fácil ver cuando el 50% o más de tu figura está fuera de visión, pero horizontalmente (una valla, rocas) podemos usar la siguiente tabla, en la que como veréis también hemos unido categorías para facilitar las cosas:

que nos indica qué figuras (de hecho qué peanas) vemos y cuales no: según el reglamento, las peanas que caigan dentro de esta distancia horizontal, no son vistas por el observador, y las que caen fuera sí son vistas. Esto nos lleva a nuevos problemas:

1.-Que sucede con las peanas que quedan en medio.

2. Consecuencias con una cobertura que cubre o tapa la figura desde un punto de vista horizontal cuando el punto de vista se encuentra en una posición elevada (lo que incluye figuras voladoras). Los obstáculos que normalmente dejaban invisible a un soldado, como paredes altas, puede que ahora no escondan a la figura.

3. Qué sucede con las figuras dentro del ángulo muerto con tamaños mayores de 2, incluyendo in extremis al Bio-Gigante de la Legión Oscura.



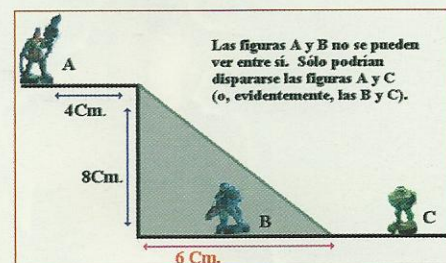
Respecto al primer punto, si la peana queda sólo parcialmente visible, la figura se considera Tapada, pero se le puede disparar. Las coberturas clásicas como paredes bajas, trincheras, obstáculos u otros que normalmente cubren o tapan, no servirán de nada. El cálculo será el mismo tanto si el que dispara es el que ocupa una posición más elevada como si es el de la posición más hundida.

Los obstáculos altos que en un punto de vista horizontal impedían ver en absoluto a una figura (como paredes, grandes rocas), ahora sólo impedirán que sea vista desde arriba si la peana de esa figura se encuentra a la mitad de la altura de ese obstáculo sumada a la mitad de la distancia X anterior (de la peana de la figura en posición elevada hasta el límite de la azotea de su edificio). En el caso de las figuras voladoras, probablemente X será igual a cero. Ved los gráficos adjuntos para una

mayor comprensión. Este método no es al 100% realista, pero resulta práctico ya que no hemos de memorizar una fórmula diferente para cada situación, sino siempre la misma.

Como decíamos anteriormente, cuando el obstáculo era pequeño, es decir que horizontalmente ya dejaba verse a la figura, deberíamos considerar que vista desde arriba no le ofrecerá ninguna cobertura. Si las dos figuras, activa y objetivo, se encuentran en azoteas o puntos elevados de similar altura (el mismo o diferentes, pero de similar elevación) por supuesto sí se le aplicarían las Coberturas o Líneas de Tiro habituales. El tercer problema consiste en que la fórmula de las instrucciones para calcular el ángulo muerto no es eficiente con figuras de grandes tamaños. Proponemos lo siguiente, un solución que parece bastante lógica a efectos de juego: La fórmula anterior,  $Z = \frac{1}{2}X + \frac{1}{2}Y$  nos servirá para figuras de tamaño 1, 2 o 3 (lo que incluye a la mayoría de figuras humanas y de la Legión Oscura). **Para las figuras de tamaño 4 o 5, la fórmula se transforma en  $Z = \frac{1}{4}X + \frac{1}{4}Y$ ; para tamaños 6 o 7 nos queda  $Z = \frac{1}{6}X + \frac{1}{6}Y$ , etc.** Estas fórmulas se usan cuando cualquiera de los dos implicados, atacante u objetivo, presenten un tamaño mayor al habitual: basta con que uno de los dos sea de gran tamaño para que la capacidad de verse mutuamente por encima de obstáculos aumente.

Recordemos que aparte el reglamento establece que el tamaño de una figura aumenta la probabilidad de acertarle: las de tamaño 3 dan un +1 al CD, tamaño 4 +2CD, tamaño 5 +3CD, y así sucesivamente.



TAMAÑOS	NO SE LE VE (NO LDT)	CUBIERTO o TAPADO
2 y 3	3,75 cm	2,5 cm
4 y 5	7 cm	3,75 cm
6 y 7	9cm	4,5 cm





## Saltar/Escalar obstáculos

Cuando una figura salte un muro no mayor que su altura (1,5 pulgadas para figuras de tamaño 2, ver la tabla de alcanzado o no por la LDT de más adelante para otros tamaños) o llegue escalando a la cima de un obstáculo, hay que tener en cuenta que puede entrar en el ángulo de visión (ver apartado anterior sobre ángulos muertos) de una figura enemiga en espera, que podría intentar dispararle.

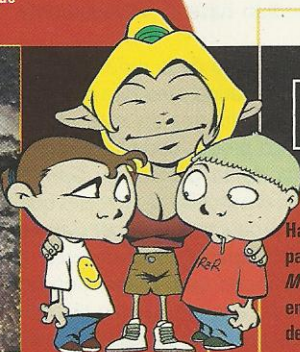
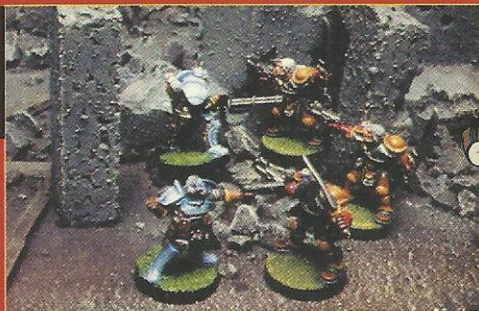
# WARZONE

## CUERPO A CUERPO

No se puede realizar una carga contra dos figuras a la vez, siempre se realiza contra una sola figura. Si una figura ha sido atacada por la carga de varias figuras enemigas y ha sobrevivido, cuando le toque el turno podrá escoger contra cuál quiere combatir cuerpo a cuerpo. Si quiere separarse de ellas, debe recordar que cada una de ellas ganará el ataque cuerpo a cuerpo gratis, y cada una de ellas con el bonus +3 (y debe aplicarse el bonus +1 por cada aliado enzarzado cuerpo a cuerpo con el mismo enemigo).

## Bosques y visibilidad

En la antigua edición de *Warzone* se definía hasta dónde una figura dentro de un bosque o selva podía ser divisada y objetivo de nuestros disparos: 3 pulgadas. En la segunda edición no se hace mención al asunto, supuestamente se deja en manos de los jugadores. Proponemos que una figura sea visible si está detrás de 15 cm o menos de bosque (3 pulgadas era algo ridículo), tanto si la figura atacante está también dentro del bosque como si no. Del mismo modo proponemos que diferentes fragmentos de bosque no sean acumulativos: una figura que esté detrás de 10 cm de bosque, un llano, y otros 10 cm de bosque, sería visible, ya que ninguno supera los 15 cm (o 6 pulgadas en versión británica), y no sumaremos los fragmentos. De esta forma simplificamos el proceso ya de por sí complicado de medir cuanto tramo de bosque atraviesa la trayectoria de tiro. Como de costumbre, si la peana toca o está dentro del bosque, se considera a cubierto. Si sólo está detrás del bosque sin tocar con la peana se considera tapado, pero en cualquier caso será siempre cobertura blanda y no reducirá el daño en caso de impacto.



Hasta aquí lo dejamos por hoy. Dada la dificultad de contactar con *Target Games* (tanto para los usuarios como para los distribuidores, ya que tanto *Juegos Sin Fronteras* como *Millenium* no han recibido respuesta desde hace tiempo), enviadnos vuestras dudas si en tu grupo no os ponéis de acuerdo. Trataremos de echaros una mano para solucionarlo desde aquí. ¡Hasta la próxima!



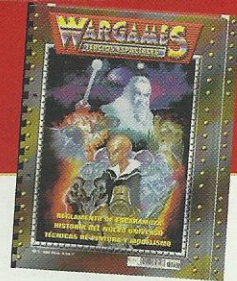
# PLOMO EN LAS MESAS

juegos de guerra con figuras



## WARGAMES

■ David Revetllat -  
Ester Tornos Sales



A finales de 1.999, un fugaz anuncio televisivo anunciaba la aparición en los quioscos de un extravagante coleccionable dedicado nada menos que a batallas con figuras en ambientación futurista. ¡Un tercer engendro intentando hacerse sitio entre *Warhammer 40K* y *Warzone*! No podíamos dejar de echarle un vistazo.

La obra se titula *Wargames*, y se subdivide en varios juegos que pueden entrelazarse en forma de campaña, y que son los siguientes: Escaramuzas entre figuras, con apoyo de vehículos y armamento pesado, que nos situará en medio del duro combate de infantería, entre los niveles táctico u operacional dependiendo del escenario. Combate entre naves tipo caza y cazabombardero, con un reglamento para batallas a nivel táctico. Una ampliación del anterior para pasar al nivel operacional, incluyendo grandes naves tipo destructor. Un "juego de personajes", que es una nueva forma de decir "juego de rol". Finalmente, el nivel estratégico: reglas para combinar todos los anteriores reglamentos (o parte de ellos) en colosales campañas. Todo esto se publica dividido en seis tomos más un fichero.

### Escaramuzas

Para no extendernos, comentaremos sólo el primero de los reglamentos, el de batallas con figuras. Se divide en las secciones básico, avanzado y opcional. Al principio del turno, cada jugador mueve alternativamente una figura (todas las figuras son independientes, no se organizan en pelotones). Poseen las características habituales: factores de movimiento, disparo, cuerpo a cuerpo, moral, blindaje, habilidades especiales, etc. Pueden moverse, correr, girar (45 grados sobre sí mismas, de ahí que tengan la peana de plástico cuadrada y no redonda como en sus predecesores), agacharse, disparar, apuntar, cargar, o luchar cuerpo a cuerpo. El reglamento es lo suficientemente sencillo para comenzar desde cero, con las opciones avanzadas para los iniciados, aunque quienes ya lleven tiempo jugando a *Warhammer* o *Warzone* (y comprando sus figuras) difícilmente querrán cambiar a este sistema. Se trata, como decíamos, de un producto dirigido a los más jóvenes y neófitos y con presupuesto limitado. El objetivo es el habitual en este tipo de juegos: conseguir algún objetivo concreto, como destruir un puente o una instalación, o simplemente derrotar a las tropas enemigas.

Se suministran todas las figuras y naves con las entregas semanales de la colección. Se pueden pedir números atrasados, y la editorial asegura la finalización de la colección y entrega al completo de esta. Si te suscribes, te regalan 20 figuras extra y una caja con lo necesario para pintarlas. A principios del año 2.000 iban por la entrega número 15 aproximadamente, y la colección consta de 80 entregas, con sus tapas y archivador. Si la buscas, puedes encontrarla en los quioscos de tu población.



### Los contendientes

Los dos grandes bandos contendientes son los siguientes:

La Federación de Planetas: También llamada la Gran Hermandad, formada por fanáticos imperialistas, cuyas tropas se dividen en los Guardias (¡Dios mío!, ¡parecen los Zhodani de *Traveller*!), Guardias del Claustro, Guardianes de Corps, Diablos Rojos,... Dentro de esta facción contamos además con los "Orcos" (o también "Gorkos" o "Ggorkos" según el fascículo que miremos, parece que no se acabaron de decidir hasta el final sobre qué nombre darles) creados por el bando de la Federación mediante oscuros experimentos para mayor hostigamiento de sus enemigos. Disponemos así mismo de algunos mercenarios (incluyendo a la terrible "chica bikini").

La Unión Planetaria: Libertarios demócratas, a cuyas tropas se designa como Los Tercios, formadas por los Legionarios (desde luego una de sus mascotas, un vellón, si que suena a mascota de "leja"), el Tercio Patria Nostra, Tercios de la Armada, Bandera Pretoriana, Tercios Granaderos Zapadores y Bersaglieri (sí, ¡con plumas!).

Una de las partes más divertidas es la referente a cómo montarte los escenarios a precio realmente módico con material desechable diverso: lo de montar una antena de comunicaciones con una maquinilla de afeitar (usada o no) te deja boquiabierto.



La humilde calidad del material de las figuras se corresponde lógicamente con el precio, pero con unas buenas herramientas puedes rápidamente retocarlas para que queden mejor. Sin embargo, sería de agradecer que aparecieran más mujeres soldado y menos "bikinis". La verdad es que a las puertas del nuevo milenio (que como todo el mundo sabe empieza el 2.001 simplemente en honor a la película del mismo nombre) sólo en un viejo carcamal como *Traveller* (uno de los primeros juegos de rol) hemos encontrado ciencia-ficción sin ataduras "prehominidas". El juego de batallas con figuras futurista que incluye más tropas con mujeres ha sido *Warzone*, y de todas formas en cantidades limitadas. *Warhammer 40K* ha incluido algo al respecto posteriormente, pero de forma exigua. Esperábamos más por parte de *Wargames*, pero qué se le va a hacer.

El autor de estas líneas confiesa que adquirió el primer número por la curiosidad de un veterano de los juegos de estrategia (desde aquellos tiempos oscuros en que debías escoger entre juegos sin traducir o juegos de la desgraciadamente desaparecida marca *NAC*), y los siguientes números para reconvertir las figuras (3 soldados por 6 Euros más los extras de reglamentos, pinceles y otros tenía buena pinta) a *Warzone*: los "legionarios" servían como soldados para la hermandad y los "guardias" como atrincherados para el Imperial. Usando las peanas redondas que venden sueltas para *WH40K*, podía añadir variedad a las partidas. ¡El Dr. Frankenstein estaría orgulloso de mí!



### Los autores, comentario y enlaces

El juego parece hijo de una hibridación entre *Warhammer 40.000* y *Warzone*, aunque más cercano al primero. A pesar de contar con recursos espartanos, los creadores ofrecen una iniciativa emprendedora, pionera y atrevida al arriesgarse a aparecer en los quioscos (y hasta en televisión), lo que es del todo admirable. Resulta difícil dejar de pensar que lo rústico de la forma en que las figuras aparecen pintadas tiene más que ver con dirigir el producto a un público de edad reducida y novel en el arte del pintado de figuras que con la habilidad de los artistas, ya que sería dudoso creer que estos no han conocido y estudiado los juegos predecesores

y hubieran podido hacerlo sobradamente mejor.

La obra viene de la mano de la empresa F&G Editores, con sede en Madrid, creadora al 100% de este producto. Resulta una apuesta interesante por su módico precio, dada la exageración crematística de la oferta de *Games Workshop* y la treceava prueba de Hércules que supone dar con los productos de *Target Games*. Se distribuye en España, Sudamérica y Centroamérica, de modo que su aparición no tiene nada de tímida, aunque cuando estas líneas salen a la luz el producto ya lleva una buena temporada saliendo en los kioscos.

La idea de ofrecer de golpe un producto tan global e interconectable a tan buen precio siempre será bienvenida por el público más "alter-

nativo". Les deseamos mucha suerte a los autores y promotores de este producto 100% español, ya que como nuestra mascota éfica sabe muy bien, cuesta hacerse un sitio entre los dos gigantes acorazados de las escaramuzas de ciencia ficción que han inspirado a este nuevo juego.

#### WARGAMES: TERCIOS ESPACIALES

80 entregas de aparición semanal.

F&G garantiza la publicación de todos

sus fascículos

F&G Editores

Pza. República del Ecuador, 2

28016 Madrid

Tlf. 914579424 - 914579513

E-mail: fyg@mail.ddnet.es

Suscripción y pedidos:

C/ La Forja, 27-29

28850 Torrejón de Ardoz

Tlf. 916777075

Fax 916767665





# EL PINCEL DE MARTA

pintado de figuras

## CABALLOS 15 m.m.

Edu Musulén Fotos Jordi Gomez

Para todos aquellos amantes de los juegos de estrategia en 15m/m que crean que pintar un ejercito es una labor de locos, aquí tenéis un método rápido para conseguir pintar los caballos de una manera rápida para aquellos que no quieran dejarse los ojos y que no obliga a ser un maestro del pincel:

### Preparación de la figura

Antes de empezar a pintar es necesario dejar la figura en condiciones. En primer lugar hay que repasar todas las imperfecciones de la figura con una cuchilla, en especial la que se forma entre las patas de los caballos, así como cualquier otra rebaba que veamos. Hay que prestar especial atención a la base de la figura, que ha de dejarse completamente plana para que la figura se aguante de pie. Una vez todos los caballos estén listos, los pegamos a trozos de palillo para poder sujetarlos sin miedo a tocar la figura. Para pegarlos utilizamos pegamento de Cianoacrilato, que nos da una unión fuerte y segura.

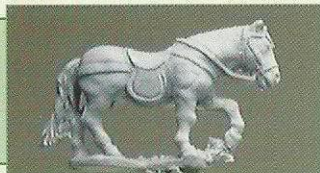
Una vez tengamos todas las figuras con los trozos de palillo pegados, los colocamos en un trozo de corcho o de cualquier material similar para darles la capa de imprimición. En este caso utilizamos el color blanco. Para ello yo personalmente utilizo los sprays de Citadel, aunque con un aerógrafo o con un pulverizador se consiguen los mismos resultados. Recomiendo utilizar sprays, más que nada por la rapidez.

Una vez tengamos todas las figuras de color blanco empezamos el proceso de pintado.

Todo lo que nos queda por hacer es pintar el resto de la silla, en este caso con Beige 917. El caballo está acabado, pero si se quiere se pueden pintar las patas de blanco en un caballo, otro en negro, a fin de que no parezcan todos iguales. En este caso, las patas y la mancha de la cabeza la hemos pintado con Blanco Pergamino 820.

#### Paso nº1: La capa base

Con un pincel plano del número 9 o uno redondo del 6 pintamos la totalidad de la figura con el color deseado; en este caso el Marrón Café A-82 de pinturas Vallejo. No tenemos que preocuparnos por pintar zonas que irán en otro color, en este caso he dejado en blanco la silla de montar y las pezuñas del caballo pero no es necesario. La capa base puede darse también con aerógrafo, lo que reducirá considerablemente el tiempo de ejecución.



#### Paso nº2: Iluminación

Una vez la capa base esté seca, pintamos la figura con un color más claro mediante la técnica de pincel seco. En este caso mezclamos el color base con un poco de Rojo de Cadmio C-42 con el mismo pincel plano utilizado anteriormente. De esta manera obtenemos un poco de detalle de la musculación del caballo. La técnica del pincel seco supongo que es de sobras conocida por lo que no voy a recordarla en este artículo.

#### Paso nº3: Sombreado

Ahora vamos a oscurecer un poco la figura para marcar las arrugas y conseguir realzar un poco más toda la musculación del caballo. Para conseguir este efecto, aplicamos la técnica del lavado, también de sobras conocida. En este caso utilizamos la tinta Flesh Wash de Citadel. Con ello conseguimos sombrear la figura y de paso conseguimos darle el tono satinado peculiar del pelaje de estos animales.



#### Paso nº4:

En este momento tenemos el caballo pintado. A partir de ahora viene la parte más pesada y delicada, que empieza a requerir un poco de destreza con el pincel con un pincel del número 1 bastará. Primero pintamos el pelo del caballo con color negro, así como las pezuñas, los ojos y las fosas nasales. Puede también utilizarse tinta negra, pero para evitar que se nos manche el resto de la figura utilizo color negro para aerografía que es más espeso que la tinta pero igualmente satinado.

#### Paso nº5: Detalles

Aquí sí que debemos tener un poco de precisión con el pincel. En este ejemplo las riendas las pintamos con un color cuero Marrón Dorado A-86 procurando no manchar la piel del caballo; si esto ocurre, no hay que preocuparse, continuamos pintando todas las riendas y una vez acabadas repasamos los errores con el color base y luego un poco de tinta. La silla de montar ha sido pintada con el mismo color para ganar tiempo.



Es importante obtener información de alguna enciclopedia o similar para ver los distintos tonos de color de los caballos, las manchas, etc. para no caer en la monotonía ni crear combinaciones ilógicas. Todos los ejemplos se han pintado siguiendo el mismo procedimiento:

1



**Capa Base:** Marrón Café A-82 Film Color de Vallejo  
**Iluminación:** Base + Rojo Cadmio C-42  
**Lavado:** Brown Ink (tintas Citadel)  
**Pelaje, riendas y pezuñas:** Negro 824 de Vallejo aerográfico

2



**Capa Base:** Leprous Brown de Citadel  
**Iluminación:** Base + Blanco  
**Lavado:** Chestnut Wash (tintas Citadel)  
**Pelaje:** Lavado con Brown Ink (tintas Citadel)  
**Pezuñas:** Gris Piedra 884

3



**Capa Base:** Gris Plateado 883  
**Iluminación:** Blanco Pergamino 820  
**Lavado:** Black Ink (tintas Citadel) muy aguado  
**Pelaje, riendas y pezuñas:** Negro 824 de Vallejo aerográfico

4



**Capa Base:** Marrón Claro A-83  
**Iluminación:** Base + Blanco  
**Lavado:** Flesh Wash (tintas Citadel)  
**Pelaje, riendas y pezuñas:** Negro 824 de Vallejo aerográfico



# millennium

your resource for games

consigue nuestro catálogo en  
[www.millennium.esatt.com](http://www.millennium.esatt.com)  
sólo venta a tiendas especializadas

**VOID**  
El juego de miniaturas que revolucionará el mercado sólo a través de Millennium

**MILLENNIUM ESPAÑA**  
General Polavieja 19 1º 41004 Sevilla  
Tlf: 954 293 688 - Fax: 954 293 689  
**MILLENNIUM FRANCE**  
93, rue Dominique Clos 31300 Toulouse

































































































































































## Mezclar súper héroes

Lo de mezclar superhéroes con gente normal es porque me gusta el género de aventuras, no son señores con los calzoncillos por fuera ni mucho menos, son gente que tiene una vida que da mucho juego a la hora de contarla en tebeos, además me apetece dar mi visión de lo que serían si existieran. En cualquier caso es algo en lo que no he podido profundizar en *Espiral*, no ha ido por ahí la historia.

## Cuarto y último número

Por el momento sí, hemos dejado la puerta abierta para hacer más cosas, y a mí me apetece, pero bueno, de momento no hay más. A ver si engaño a la gente de *La Cúpula* y les cuento algo mensual de *Espiral* en *El Vibora*, estaría muy bien.

## Planes futuros

En principio en marzo sale (o salió) mi número de *La Huella Futura* con *Dude Comics*, es un proyecto muy chulo, 6 autores españoles independientes e intimistas (ODIO, ODIO, ODIO esas etiquetas, me parecen infantiles) entre ellos están Quim Bou y Javier Rodríguez, todos damos una visión personal del 2000... La idea es bonita, por eso lo he hecho. Son 6 números bimestrales e independientes y un número especial en el que salimos los 6 juntos. También quiero tantear a los americanos (como todos), intentar algo en *El Vibora*... Me apetecería tener una serie mensual, sí. Muchos proyectos, como todos.

## Vivir con los colegas

Nos tiramos los trastos a la cabeza, nos emborrachamos, dibujamos... Es genial, nos influimos mutuamente, tienes un crítico en casa que te dice sin reparos las mierdas que haces y te da ideas para que mejores... Lo más importante es que a la hora de enfocar las cosas tienes más puntos de vista.

## Vivir de los tebeos

Se puede vivir, pero muy malamente, currar mucho y ganar una mierda. Es una profesión que hay que dignificar, debería tener paro y seguridad social de verdad... bueno, eso como todos los trabajos del mundo del arte. Aunque antes de todo eso hay que crear un mercado que nos dé un soporte, claro. En España tenemos calidad de sobra para eso, sólo hay que mirar a gente como Germán García o Carlos Pacheco, compiten en el mercado americano con los mejores, y si miras los fanzines que hace la gente por ahí es para echarse a temblar (de bien hechos), es aterrador que gente como la que tenemos no pueda llegar a su público potencial. El problema es que en España no hay un hábito de leer cómics como el que hay en el resto de Europa, aquí eres un bicho raro, no está bien visto socialmente. Leer tebeos debería ser lo más normal del mundo, son ideales para el autobús, el metro... para ir a cagar. Son historias inmediatas y fluidas que se leen mucho más rápido que cualquier libro. Pero así somos, y así nos va.

## Autores favoritos

Mis autores favoritos... son muchos, muchísimos, supongo que el que más me gusta es Boucq, lo sabe dibujar todo y cuenta las mejores historias de absurdo cotidiano y

costumbrista que te puedas encontrar. También está Paul Pope, lo descubrí hace nada (es brutal), y los clásicos, los mejores, Beroy, Pasqual Ferry, Hewlett, Frank Miller, Art Adams, Mignola, Jason Pearson (*Body Bags* es el mejor tebeo de acción que me le leído nunca), Masakazu Katsura, Otomo, Toriyama (en *Cowa* se sale), Bill Waterson (el de *Calvin & Hobbes*), por supuesto Chris Bachallo, Fegredo, Moebius (cómo no), Teddy Christiansen... Joder tío hay tantos que por muchos que te diga seguro que me faltan. Por supuesto, me encanta cómo trabajan Fernando (Blanco) y Chus (Jesús Saiz), confío en que van a dar mucha guerra.

## Cómic americano

Como todo, hay cosas buena, malas y mediocres, sobre todo cosas mediocres, el cómic underground americano es genial, tiene mucha mala leche (y muchos mediocres también)... De los súper héroes me quedo con *Vértigo* (hay muy pocos autores americanos ahí) y con lo que hace *Cliffhanger*, sobre todo con el *Crimson* de Humberto Ramos, me sorprende a cada número, poco a poco se ha convertido en una súper estrella, sin mucho ruido. También me gusta la línea *Marvel Knights* (de *Marvel*, obviamente), creo que es lo mejor que han hecho en esa casa en muchos años, por fin hacen algo entretenido y adulto.

## Despedida y cierre

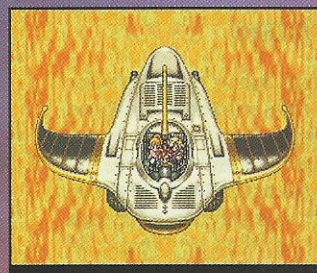
Algo más... No sé supongo que lo mejor es ponerse a pedir a la gente que presten sus tebeos, que los cambien con los amigos, insisto que hay que hacer lectores, muchos y que sean gente normal, no los freakies que somos todos los que estamos en esto. Un saludico, majao.







# LIDER VIRTUAL





## Epilogue

podría tratarse de otro juego de estrategia en tiempo real con un flamante motor gráfico en 3D. Pero en *Team Sigma* decidieron que el jugador debería mirar hacia el cielo antes de mover una unidad, ya que las condiciones meteorológicas influirán decisivamente en el desarrollo del juego, pudiendo ser incluso utilizadas a favor nuestro si es que una ventisca no ha echado antes al suelo nuestras construcciones y unidades.



Buena pinta para este interesante proyecto

## Beasts



Con un trasfondo ecologista y con un grupo de Yetis como protagonistas, *Creature Labs* presenta su proyecto *Beasts*, un juego de estrategia en tres dimensiones y en tiempo real que promete estar dotado de una altísima y original Inteligencia Artificial. El juego aparecerá el próximo año y su característica principal, como habrás comprobado, son precisamente los protagonistas: unos altos, forzudos y pies grandes yetis que están bajo una temible amenaza. ¿Te atreverás a convertirte por unas horas en una ONG ecologista?

## Kingdom Under Fire

*Kingdom Under Fire*, que curiosamente llega desde Corea, es un juego de estrategia donde la confrontación entre dos facciones de buenos y malos (representados los primeros por elfos y humanos y los segundos por orcos y ogros), es el eje central del juego. Como ya es habitual



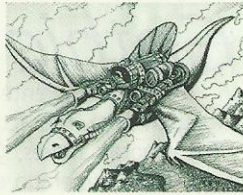
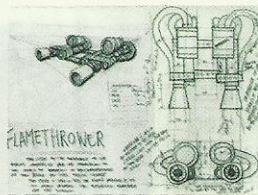
últimamente en muchos juegos de estrategia, *KuF* tiene bastantes elementos roleros, lo que lo convierte según el modo de juego en algo muy cercano a un *Diablo* o un *Nox*. El juego tiene interesantes opciones para el juego multijugador.



## Hidden & Dangerous

Los juegos en los que podemos surcar los cielos se pueden clasificar en una amplia gama de estilos: desde los simuladores de vuelo más clásicos (bien de aviones civiles, bien de militares), juegos un poco más peculiares (*Plane Crazy*) o incluso títulos en los que nuestro medio de transporte es un dragón (*Drakan*) o incluso una alfombra mágica (*Magic Carpet*). El caso es que Illusion Softworks, los creadores de *Hidden & Dangerous*, está dando los últimos retoques a un juego cuanto menos original.

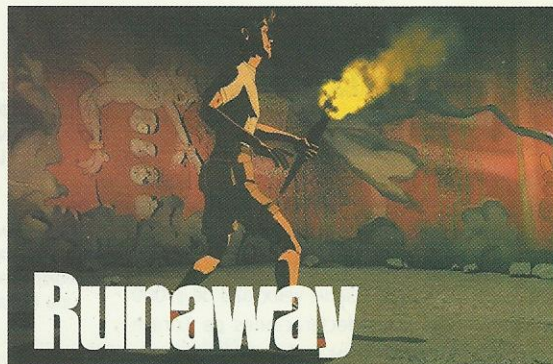
Imaginad un mundo mágico llamado Hesperia donde la ciencia, la tecnología, la magia y las criaturas mitológicas conviven con los cuatro clanes que lo habitan. Todos ellos han descubierto el placer de volar y han entrenado y desarrollado sus unidades y armamento con su estilo propio, teniendo como objetivo mostrar al resto de Hesperia que sus habilidades son las mejores.



## Warcraft 3



Se empiezan a saber más cosas sobre *Warcraft 3*, una de las cuales nos indica que la nueva entrega de este juego de estrategia tendrá bastantes toques roleros, evitando en cierto grado las unidades sin identidad. Precisamente en las últimas semanas, los programadores de *Blizzard* han tenido que realizar modificaciones en el diseño del juego, ya que cada vez se parecía más a un juego de rol y se alejaba del wargame que pretende ser. Por otro lado, se anuncia otro juego (que no tiene nada que ver con *Blizzard*) que también combinará elementos de estrategia y de rol. Se trata de *Dungeon Siege*, desarrollado por el mismo equipo que realizó el estupendo *Total Annihilation*.



Buenas noticias para la comunidad de aficionados al género de las aventuras gráficas, dentro de este aparente núcleo de resistencia europeo que contrasta con la falta de aportaciones americanas al menos en la cantidad de hace unos años, y en los cuales podríamos encuadrar a *Simon 3D* o *The Longest Journey*, el nuevo proyecto de *Pendulo Studios*, *Runaway* ha alcanzado por fin la fase de madurez de su desarrollo y su lanzamiento, si no inminente, está ya próximo. Pero las buenas noticias no radican sólo en que vayamos a tener una nueva aventura gráfica. Lo mejor es que promete muchísimo. El desarrollo de *Runaway* se ha prolongado por un espacio superior a los dos años, y se ha concentrado especialmente en el apartado gráfico del juego. Los desarrolladores han decidido mezclar el 2D con el 3D en este juego, y a tenor de lo visto por el que suscribe, el efecto global es superlativo, mal me está el decirlo. En primer lugar, la resolución a la que se mueve el juego es de 1024x768 a 16 bits, un récord en el género. Los gráficos son de estilo de dibujos animados, muy detallados y espectaculares.



## Sacrifice

*Shiny Entertainment* provoca expectativa. No es del todo normal encontrar una compañía capaz de permanecer en la brecha durante años y años. Un éxito cuya clave se encuentra en saberse rodear de los mejores profesionales capaces de aportar algo más que un puñado de buenos títulos.

Lo realmente sorprendente del caso es que por primera vez en su larga historia *Shiny* se atreve con un juego de estrategia en tiempo real y parece que la jugada les puede salir redonda.

*Sacrifice* parece coger el testigo de *Popolous* sin olvidar algunos ingredientes ya vistos en otros "Good Games" como pueden ser *Dungeon Keeper*, *Popolous: The Beginning* o cualquiera de la serie *Theme*...

En el juego interpretas a un gran mago el cual debe decidir a que dioses seguir y defender hasta la muerte, a partir de ese momento te embarcarás en una aventura en busca de la derrota de los demás cuatro dioses y sus poderosos y fieles magos.







**SANTOS INOCENTES.** Fieles a la tradición, los anglosajones celebraron su particular día de los "Santos Inocentes" el pasado uno de Abril. Entre las bromas más curiosas que algunas páginas web vertieron en la red destacamos dos: Un sospechoso nuevo procesador denominado *Cyrix SuperFantasticMega3Dnow!* que corría a la nada despreciable velocidad de ¡1000 GigaHerzios! y las declaraciones de Thresh (considerado uno de los mejores jugadores de *Quake* del mundo) que afirmaba que dejaba para siempre las competición y las partidas de su querido *Quake* para dedicarse al difícil reto de educar *Pokémors*. Lo mejor de todo es que siempre cae alguien... ¡inocente! ¡inocente!.

El presunto procesador



## RAYNEGARD

es el nombre que recibirá el nuevo proyecto de *Capcom* que llegará al mundo de los compatibles. Se trata de un juego de rol multijugador cuya principal característica será un sistema de traducción para permitir que jugadores de todo el mundo se entiendan en su propio idioma. Curioso y penoso que entre los idiomas soportados no esté el castellano.

## Noticia bomba Diablo 2

Cuando leas estas líneas estará realizándose en los EEUU el playtesting del esperado *Diablo 2* con más de mil jugadores que probarán la beta del renovado juego medieval fantástico. Por cierto que tenemos una noticia bomba relacionada con *Diablo 2*: Los rumores se confirman, y al menos en los EEUU, saldrá una edición especial, un poco más cara, que incluirá como extras un DVD (con 25 minutos de película y 75 minutos de música relacionados con el juego) y ¡la versión en libro de reglas del juego!, realizado por *Wizards of the Coast* basado en una adaptación de las reglas del *AD&D*.

Desconocemos por el momento si podremos adquirir esta edición en castellano, aunque creemos que sería una muy buena idea.

También se está realizando el playtesting de *Vampire: The Masquerade-Redemption*, con más de 1000 betatesters que depurarán los posibles errores del juego para que podamos disfrutarlo en muy pocos meses en nuestro país. Los fans de *Vampiro* podrán estar contentos con el que será el primero de los juegos oficiales del juego de rol de *White Wolf*.

*La Llamada de Cthulhu* tiene también videojuego en preparación. El desarrollo de *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* continúa adelante y tiene fecha prevista de lanzamiento para principios del próximo año. El juego permitirá una interactividad física total con todos los objetos en 3D y poseerá una elevada IA. Eso sin dejar de lado el ambiente lúgubre, misterioso y terrorífico que caracteriza al *JdR* inspirado en la obra del gran escritor norteamericano H.P. Lovecraft.

No todo son buenas noticias. Desacuerdos entre desarrollador y distribuidora han provocado la cancelación de *Third World*, una mezcla entre juego de rol y estrategia. De todas formas *Redline* busca nueva distribuidora para continuar con el proyecto adelante. Esperemos que lo consigan.

La saga **The Elder Scrolls** ya tiene tercera parte a punto con el subtítulo de *Morrowind*. Este juego de rol para un solo jugador nos permitirá escoger entre los personajes típicos de cualquier mundo medieval-fantástico con una misión a conseguir según nuestra profesión, para sumergirnos en lo que se promete como un universo virtual en 3D, aprovechando las últimas tecnologías para el modelado y la textura de seres y escenarios tridimensionales.



Nueva entrega con mejoras notables

*Messiah* ha llegado ya a las tiendas americanas. ¿Y a mí que me importa? No digas eso estimado lector, pues deberías estar mordéndote las uñas de envidia al comprobar como los yanquis pueden disfrutar ya de uno de los videojuegos más esperados de todos los tiempos. Ya queda menos para convertirnos en ángeles.

Propuestas interesantes nos llegan también de los chicos de *Cryo*. ¿Te imaginas viajar 800.000 años atrás y tener que enfrentarte con Cronos para volver a nuestra época actual? Esto es lo que ocurrirá con *La Máquina del Tiempo*, inspirada en el clásico de H.G. Wells. Otros tres juegos: *The Sword of Justice*, ambientado en la Inglaterra del s.VII y donde se mezclan las costumbres romanas y celtas, *Kiss the Sword* ambientado en la Italia del s.XVIII y *La Odisea*, inspirado en la mitología griega, completan el prometedor recorrido turístico por el futuro de esta veterana compañía.

Seguro que en **Gothic** podremos encontrar un intrigante ambiente gótico. Este action-RPG nos permitirá interactuar con hasta 250 PNJs y sus programadores, *Octagon Ent.* y *Piranha Bytes*, se han esmerado especialmente en la construcción de las caras. Se espera que la expresividad de éstas sea sorprendente y transmita al jugador un realismo hasta ahora insospechado.



Una de las caras que podrás ver en el juego

Buena noticia para los que disfrutaban limpiando de zombis las calles. *Resident Evil 3* tendrá conversión para PC con algunas características exclusivas que lo diferenciarán de la versión de Playstation. A finales de año llegará a Europa con nuevos niveles de dificultad y con la posibilidad de jugar a la versión completa del mini-juego *Mercenaries*, que estaba incluido en la versión de consola para cuando conseguías llegar al final del juego.



Aunque al cierre de la edición de este número no hemos podido confirmar la noticia que se rumoreaba por algunas webs, parece ser que se está preparando un nuevo juego multijugador por Internet basado en el universo de J.R.R.

## Tolkien y en su obra maestra **El Señor de los Anillos**. Prometemos

informaros en próximos números de esta noticia y tras alegrarnos mucho (yupi, yupi) y comprobar como el genio de la fantasía continua creando productos de todos los tipos, empezamos a imaginar la que se nos vendrá encima cuando se estrene la película si ocurre algo parecido que con *Star Wars* (¿Te imaginas la Barbie Gollum?).

Y no solamente *SdA* tendrá su juego multijugador. En los últimos meses se han anunciado diferentes iniciativas de juegos en red, entre los que destacamos **Star Trek Online, Star Wars Online, Eve: The Second Genesis y Neocron**.

Sobre los dos primeros poca cosa se puede decir sin caer en la evidencia, y *Eve: The Second Genesis* está también inspirado en el espacio, donde encarnaremos un personaje y podremos comerciar, explorar y combatir por toda la galaxia en una mezcla entre juego de rol y estrategia. Por último *Neocron* es un juego de rol inspirado en un futuro situado en el siglo veintimuchos, donde podremos jugar de forma activa (buscando aventuras, peleas y amores) o de forma pasiva (simulando la vida cotidiana de un ciudadano normal). *Neocron* contará, según prometen, con un entorno realista en 3D que, también según se dice, será el "novamás" comparado con otros juegos del mismo género on-line. Todos estos títulos aparecerán entre finales de año y el próximo 2001, sorprendiendo que todos estén inspirados en un futuro espacial.



**Imagen futurista de Neocron**

Y el fenómeno de los JdR on-line empieza a ser preocupante para el bolsillo de muchos. En una de las muchas subastas que ahora florecen por la red, se ha podido ver como se llegaban a pagar más de 4 millones de pesetas (al cambio) por un lote de tres personajes de *Everquest* compuesto por un bárbaro, un elfo lobo druida y un elfo oscuro nigromante. Al parecer, y al menos para los que tienen el bolsillo lleno, un buen personaje para sus partidas no tiene precio.

▲ Bárbaro	\$\$\$	▲ Enano Cabreado	\$\$\$\$
▲ Elfo lobo-druida	\$\$	▲ Hombres sureños	\$
▲ Nigromante	\$\$\$\$	▲ Orco loco	\$\$



## **Baldur's Gate 2**

A finales de este año saldrá al mercado *Baldur's Gate 2*, cumpliéndose de esta manera el deseo de muchos. Promete mucho esta segunda entrega.

Por la boca muere el pez. Después de anunciar por enésima vez una fecha de lanzamiento para *Blade*, el juego de los españoles de *Rebel Act Studios*, volvemos a recibir nueva fecha que sitúa su salida para el otoño del presente año. Con lo fácil que es tener la boquita callada y no mojarse dando fechas. Así no dejar mal a los medios (como nosotros) que hablan constantemente sobre el juego, ni dar falsas esperanzas a la afición cada seis meses. No basta sólo con hacer juegos buenos, hay que saber lanzarlos al mercado. Esperemos que cuando salga no quede totalmente desfasado y no pase de ser un producto más, porque aunque ahora no es un producto más, el tiempo no pasa en vano.



Estrategia griega con *Pantheon*

## **Pantheon.** ¿Qué siempre habías

soñado con llegar a ser el rey del Olimpo? Pues si esto es así o simplemente te apasiona la mitología griega no te pierdas *Pantheon*. En este juego asumiremos el rol de un Dios que deberá hacerse con el mayor número de fieles para llegar a la cima del poder, aunque los otros dioses no estarán por la labor de ponernos una alfombra persa en nuestro camino, más bien una zancadilla. El juego se suma a *Invictus: In the Shadow of Olympus*, otro título de la misma compañía *Frog City* ambientado también en la zona del Peloponeso.



¡Al abordaje!

Otro juego en 3D de estrategia, nos llegará a finales de año para convertirnos en auténticos perros del océano. *Sea Dogs* nos ofrece la posibilidad de capitanear un galeón del siglo XVI para empezar con un barco y un puñado de hombres y acabar con diferentes barcos y centenas de PNJs que seguirán nuestras ordenes y nos permitirán convertirnos en los más peligrosos y ricos piratas del mundo. Interesante propuesta para los fans del JdR *Piratas* que ya empiezan a cansarse de *Corsairs*.

*Age of Empires 2: The Age of Kings* tiene ya nueva ampliación en el horno bajo el nombre de *The Conquerors*. Se añade la interesante opción de disponer de una tecnología exclusiva propia para cada una de las civilizaciones (los buenos estrategas sabrán la de posibilidades que abre este simple hecho a la hora de jugar). Pero también podremos tener cuatro nuevas campañas, mapas, modos de juego y la posibilidad de ampliar el número de civilizaciones hasta las dieciocho.

No existen muchos pero tienen muchos seguidores. Los fans de los simuladores de submarinos podrán conformarse ahora con **Submarine Titans**, la lucha estratégica por la supremacía en cinco mares diferentes y en un fondo marino tridimensional. El juego viene de Australia y promete enganchar a todos los apasionados de las batallas náuticas.



Submarinos con canguros



# Diplomacy

Los fanáticos del famoso juego de mesa de **Avalon Hill** tienen ya una nueva e interesante forma de continuar su carrera diplomática sin pasar por ninguna empujada.



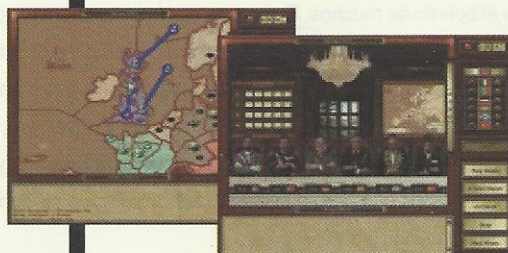
## JUGANDO A SER DIPLOMÁTICO

El procedimiento de juego es relativamente sencillo, aunque para los que no hayan tenido la suerte de haber participado en ninguna partida del *Diplomacy* clásico les resultará más difícil. Hay que entender que existen una serie de regiones o territorios, y empezaremos con una **fase diplomática**, en la que podemos llegar a acuerdos con otras potencias para que nos apoyen en cualquier aspecto que deseemos llevar a cabo. La petición de ayuda para lograr una tregua, atravesar, atacar o defender un territorio, entre otras, se puede llevar a cabo con los representantes de las otras potencias. También podremos decidir si aceptamos o no cualquiera de las propuestas que nos hagan, teniendo en cuenta que el tiempo de negociación es en principio limitado, y no disponemos de mucho tiempo para analizar todas las propuestas o los diplomáticos abandonarán la zona de negociaciones sin ningún trato cerrado. Existe también la interesante posibilidad de escuchar conversaciones ajenas de otros pactos y dejar caer algún rumor para despistar a los enemigos. Esta parte, que por otro lado puede desactivarse, es la que nos permitirá construir y derrumbar alianzas de colaboración entre potencias, teniendo en cuenta que en cualquier momento nuestro aliado puede convertirse en nuestro enemigo más temible.

Tras la fase de negociación entramos en la **fase de combate**, donde podremos mover nuestros ejércitos terrestres y marítimos dependiendo de nuestros objetivos. Atención, porque deberemos tener en cuenta que todas las unidades tienen las mismas características de ataque, defensa y movimiento, por lo que no existe en principio ninguna superioridad entre los países. No sólo podemos atacar o defender un territorio, ya que podemos "apoyar" otras unidades para que realicen mejor sus funciones. Para vencer en un territorio, dada la igualdad de las características de las tropas y la inexistencia de aspectos aleatorios, deberemos hacerlo con superioridad de fuerzas.



Después del movimiento y las órdenes de ataque el ordenador procede a decidir cuáles han sido los resultados del turno tras comprobar las acciones de todas las facciones, pasando de nuevo a la fase diplomática e iniciando un nuevo turno que se repetirá hasta la victoria de una de las naciones. Tened en cuenta que las unidades militares vencidas no son destruidas, ya que en caso de derrota pasan al territorio propio más cercano. Eso sí, si no tienen un territorio nuestro colindante **desaparecen**.



**A**llan Calhamer creó en 1959 *Diplomacy*, un divertido juego de estrategia diplomática de tablero que aún hoy en día continúa teniendo centenares de miles de seguidores. El mismo Calhamer se encarga de presentarnos la versión electrónica del juego con un breve texto en el manual de instrucciones.

*Diplomacy* nos transporta a principios de siglo en la lucha por el dominio de los territorios europeos, donde siete naciones luchan por la supremacía. Franceses, ingleses, alemanes, rusos, turcos, austro-húngaros e italianos desean repartirse las 34 ciudades que forman el tablero de juego de la Europa de principios de siglo. Precisamente el objetivo para lograr la victoria, será conseguir más de la mitad de estas ciudades.

### ¿Tecnología?

Aunque este tipo de juegos no precisan demasiados alardes técnicos, en **Hasbro** han decidido exagerar esta afirmación al ofrecernos un producto pobre gráficamente y con un sonido poco menos que patético. Esto no desmerece al juego, pero no deja de ser decepcionante en un mundo de gráficos en 3D y realidades virtuales. Tampoco pedimos una virguería tridimensional, pero al menos algo más decente.

Por otro lado es increíble la estupidez artificial del juego. En lugar de inteligencia artificial el juego parece tener un sensible retraso mental, al ser bastante previsible, fácilmente engañable y tener poca picardía. Los jugadores habituales de *Diplomacy* pueden acabar las partidas de forma cómoda sin demasiados problemas, incluso en niveles de dificultad altos.

### Jugar en compañía

Sin duda es lo mejor del juego por las posibilidades de diversión y el reto que ofrece al jugador. Existen tres modos de juego entre varios jugadores, siendo el primero el típico de reunirse varias personas en el mismo ordenador y jugar por turnos, realizándose la fase diplomática cara a cara (mejor ver la cara real de tus enemigos a la hora de negociar). El segundo modo ofrece juego a través de red local o Internet, siendo muy divertido realizar la fase de negociación por medio de chats. Y la tercera, original y adictiva aunque lenta, consiste en el juego por turnos a través del **correo electrónico**.

Como conclusión decir que la única gracia del juego, excepto para los muy fanáticos, reside en este apartado multijugador, dada la ineptitud como negociador del ordenador. Por cierto, si puedes empieza con los rusos que son los únicos que empiezan con cuatro ciudades en lugar de tres (eso sí, si los compañeros de partida no se adelantan).



# Planescape: Tormment

Después de **Baldur's Gate** nos llega una nueva propuesta basada en otro de los mundos de AD&D.

Un juego de calidad suele traer descendencia. Mientras se prepara una nueva entrega de **Baldur's Gate** nos llega este nuevo juego basado en el universo de **Planescape**. Otro juego de rol que llega de la mano de **Interplay** y **Black Isle Studios**, los cuales han aprovechado el motor gráfico del **Baldur's** para implementar esta nueva entrega que ofrece elementos muy curiosos para los amantes de los juegos de rol.

## ¿Qué no puedo morir?

Empezarás tu partida eligiendo únicamente las características generales de tu PJ. Ni edad, ni sexo, ni equipo ni tampoco nombre. Porque no recuerdas tu nombre ni tu pasado. Estás sentado entre cadáveres en medio de la ciudad de Sigil y únicamente una calavera suspendida en el aire llena el gélido ambiente de un lugar tenebroso. A partir de aquí deberemos investigar quienes somos y donde narices estamos. Este segundo aspecto nos va a llevar de cabeza, ya que el mundo de **Planescape** está formado por multitud de planos de realidad diferentes a los que vamos a acceder por los rincones más escondidos de la ciudad de Sigil y de las formas más extrañas e ingeniosas.

Lo más curioso de nuestro personaje es su inmortalidad. Nuestro PJ es inmortal y solamente puede desaparecer del mapa si es vaporizado por algún ser divino o queda atrapado eternamente en algún lugar. En el resto de casos, las heridas mortales de cualquier combate nos conducirán a un lugar donde podremos recuperarnos y volver a internarlo. El ser inmortal tiene todavía más ventajas, ya que en determinados momentos y para resolver determinados enigmas, podremos usar nuestro cuerpo como si de un "mecano" se tratara y sin temor al esqueleto de túnica negra y guadaña. O incluso buscaremos la muerte conscientemente en un punto determinado para aparecer en otro lugar al cual nos interesa ir.

## Menos puños y más cerebro

Una de las características que definen AD&D es el predominio del combate sobre la investigación. En **Planescape**, y debido al poco morbo que provoca luchar casi siempre contra mortales cuando tú eres inmortal, se ha decidido dar más importancia a los enigmas

que a las espadas. Pasar de un plano a otro no será siempre fácil ni ocurrirá en el momento en que nosotros pretendemos. Nuestra inteligencia y la deducción a partir de los consejos y habladurías que saquemos a los PNJs será el punto de partida para seguir adelante. Como en todo juego de rol que se precie, la conversación y el diálogo con otros personajes debe ser el punto fuerte de cohesión del argumento.

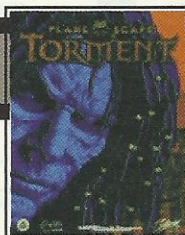
La complejidad de los puzzles no es extrema, aunque tampoco es fácil, y la variedad de planos, personajes y monstruos que iremos descubriendo, garantizan horas de diversión. El juego es especialmente recomendable para los fans de la ambientación de **Planescape** del **Advanced Dungeons & Dragons**, que por que no decirlo, tiene muchos menos seguidores que **Forgotten Realms**, el mundo sobre el que se basaba el reciente **Baldur's Gate**.

## Infinity Engine

Este es el nombre que recibía el motor gráfico de **Baldur's Gate** y es el mismo que utiliza **Planescape**, con algunas pequeñas mejoras que aumentan la fluidez del juego. El entorno gráfico es también prácticamente igual, lo mismo que ocurre con las opciones de juego y el sonido. Pocas cosas a destacar por lo tanto en el apartado técnico, aunque debemos destacar que la calidad del producto es más que aceptable y ofrece todo lo que a un juego de rol isométrico se le puede pedir.

Una buena alternativa esperando ya **Baldur's Gate 2**, que por cierto renovará completamente el motor gráfico. A denunciar que no se hayan traducido ni las voces ni los textos del juego y que nos tengamos que conformar con un sencillo manual en castellano.

Título	Planescape: Tormment
Género	RPG
Programadores	Interplay/ Black Isle Studios
Puntuación	2.8



# The Sims

La saga **Sim City** nos tenía acostumbrados a construir y gestionar ciudades. Ahora veremos que ocurre cuando lo material se vuelve persona.

Cuando se dio a conocer el argumento del nuevo proyecto de **Maxis**, muchos pensamos que W. Wright se había vuelto loco. ¡Un simulador de personas! La complejidad que parecía esconder ese nuevo subgénero no nos permitía imaginar que resultado final tendría este proyecto, pero por fin ya ha caído en nuestras manos.



Título	The Sims
Género	Simulador social
Programadores	Maxis
Puntuación	2.8

El juego consiste en buscar la felicidad de nuestro Sim, y una de las mejores formas es comprando. Parece mentira que sean tan consumistas pero es así. Existen más de 150 objetos y artículos diferentes que nuestro "pijo" personaje ansiará tener en su casa. Un televisor más grande o un sofá más confortable mejorarán notablemente su humor, y una bañera más moderna limpiará más y mejor al sudado (virtualmente) personaje. Ten cuidado porque si ese humor cae en picado puedes acabar perdiendo los papeles y tus Sims se dedicarán a repartir basura por la casa, gritar a sus vecinos (quien no ha tenido un vecino parecido) o hacer todo tipo de cosas desagradables que te sorprenderán.

Para comer y consumir hay que pagar. Para pagar hay que tener dinero y por tanto trabajar. En **The Sims** los personajes no tienen fiesta, aunque pueden trabajar día sí día no (anda que no se lo montan bien).

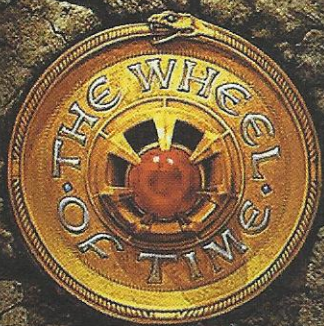
Como curiosidades, además de la peculiar jornada de trabajo, podemos afirmar que los Sims no envejecen y la boda sólo sirve para tener hijos, por lo que no es extraño ver cambios de pareja (aunque no con el butanero porque tienen gas ciudad).

De todas formas, y aunque el producto es muy interesante, creemos que se podría haber buscado aún más la originalidad, ya que las relaciones entre Sims son bastante sencillas y no se crea demasiado el ambiente "familiar". Según nuestra opinión, más bien son como simples personas totalmente independientes socialmente, que en determinados momentos ven a los amigos como podrían ir al lavabo o mirar la televisión. Pero esto seguro que lo mejoran en la segunda parte que seguro llegará. De momento a disfrutarlo.





# Wheel of Time



## Aprendiendo y jugando

Para aprender a dominar el personaje y los aspectos básicos del juego, deberemos realizar las pruebas de acceso en la Torre Blanca, con el objetivo de ganarse la entrada y ser aceptada en el círculo de las Aes Sedai. **Deberemos superar tres sencillas pruebas**, que nos servirán para familiarizarnos con el uso general del personaje, la utilización de los ter'angreal para lanzar conjuros y el modo de juego Ciudadela respectivamente (este último para modo multijugador).

En tiempos antiguos un ser maligno, llamado Shai'tan, llegó al mundo e impuso el terror y consiguió que trece Aes Sedai le siguieran. Por suerte, un hombre llamado Dragón consiguió encerrarlos en otra dimensión, cerrando la abertura al otro plano con unos sellos. Antes de irse, el malo maloso lanzó una maldición contra todos los hombres, los cuales cayeron en desgracia. Suerte que las mujeres Aes Sedai se unieron y acabaron con estos hombres malvados. Y ahora ya te puedes imaginar: llo con los sellos y los malos que vuelven. Suerte que Elayna va a darles su merecido. El juego es bastante parecido a cualquier arcade en primera persona tipo *Quake*, aunque el uso de la magia lo hace muy diferente. Una magia que a su vez es también muy peculiar, ya que consiste en la canalización del Poder Único con estos artefactos que tienen este nombre tan peculiar. Los ter'angreal no son ilimitados en su mayoría, y combinan conjuros de ataque, defensa y otros misceláneos, que nos permiten por ejemplo teletransportarnos al lugar en que está un enemigo.

El sistema de juego no consiste siempre en matar y abrir puertas, ya que el uso de los artefactos adecuados en cada momento y



nuestra astucia son imprescindibles para superar la mayoría de fases.

Si te suenan los *ter'angreal* seguro que estarás familiarizado con el mundo de la

## Rueda del Tiempo.

Llega otro original producto para sumergirnos en el universo creado por el escritor Robert Jordan, el cual lleva ya diez novelas publicadas que definen un auténtico mundo fantástico denominado *Wheel of Time*.



En el juego encarnaremos el personaje de Elayna, una joven hechicera Aes Sedai en una época situada, cronológicamente hablando, antes de las novelas de Jordan. Como buena Aes Sedai, Elayna deberá aprender a canalizar la energía del Poder Único que a su vez le permitirá realizar conjuros, siempre que consiga los artefactos ter'angreal que podrá encontrar en el transcurso del juego.

## Jugando en familia

Existe el típico modo "Deathmach" denominado Arena, que nos permite darnos de golpes con amiguetes e internautas ocasionales. También podemos jugar al modo Ciudadela, escondiendo sellos y poniendo trampas e impedimentos en nuestra zona para ir después la ciudadela enemiga a recoger sus propios sellos, eso si nos dejan. Las partidas en grupo son muy adictivas e interesantes, siendo quizás una de las mejores razones para escoger este juego.

## Mucha partícula

El juego utiliza la licencia de Epic del *Unreal Tournament*, con algunas mejoras interesantes como el sistema de dispersión de partículas, que se luce especialmente con algunos de los conjuros. Es destacadísimo también el mapeado, tanto por su calidad como por su extensión y originalidad. **El sonido es también muy bueno, con una interesante banda sonora de música celta en formato mp3.**

En resumen, una opción más rolera por su argumento y características que los conocidos arcades en primera persona que inundan las estanterías de las tiendas.



Título	Wheel of Time
Género	Acción
Programadores	Legend Ent
Puntuación	7.5





# System Shock 2

Una nave perdida en el espacio y con toda la tripulación muerta marca el inicio de este estupendo juego.

Seis años más tarde nos llega la segunda parte de un juego que en su primera entrega nos convertía en un hacker que tenía que acabar con el dictador cibernético Shodan, que era algo así como un ordenador femenino con mucha mala leche tras sufrir una avería y enloquecer (como el del famoso JdR *Paranoia*).

Situados unos 40 años más tarde respecto la destrucción del ordenador Shodan y en pleno siglo XXII, la empresa que lo fabricó intenta recuperarse de la mala fama con una nave, el Von Braun, que será la primera que consiga alcanzar la velocidad de la luz. Como la UNN (una especie de Federación de *Star Trek* o de ONU actual) no se fía del invento, decide enviar una nave militar, el UNN Rickenbacker para supervisar las pruebas. Durante la prueba algo ocurre y se pierde la señal de ambas naves en un lejano sistema. Tras un ataque de amnesia y completamente solos, despertaremos en dicha nave sin saber qué narices ha ocurrido.



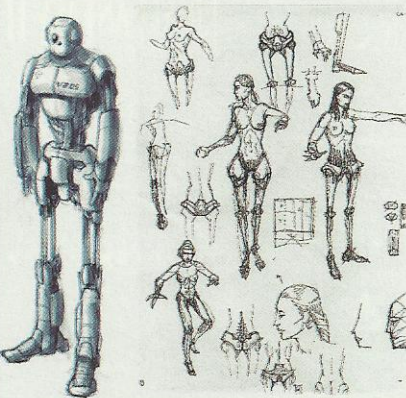
## Generación del PJ y habilidades

Es de agradecer que surjan ideas nuevas a la hora de crear personajes en los videojuegos. En lugar de tener directamente las típicas habilidades pregeneradas o generadas aleatoriamente, en *SS2* deberemos alistarnos en una de las tres unidades disponibles y pasar tres años de entrenamiento para mejorar y crear nuestras habilidades principales. Las unidades en las que nos podemos alistar, tienen cada una de ellas su especialidad. Así, si somos miembros de la UNN Navy tendremos más dominio del manejo de ordenadores y máquinas, los marines explotarán al máximo las posibilidades de todo tipo de armas y los miembros de la OSA podrán tener más y mejores poderes psíquicos. Los tres años de entrenamiento consisten en superar tres misiones que nos definirán las características principales de nuestro PJ, y tras este primer paso nos veremos inmersos en el inicio de nuestra particular y arriesgada aventura. Las habilidades principales están definidas en cuatro grupos. Las físicas, forma-



das a su vez por fuerza, agilidad, constitución, poder psíquico y una especie de empatía mecánica (similar a la de *Paranoia*) que nos permite establecer mejores lazos con las máquinas y aparatos electrónicos. El segundo grupo de habilidades definen nuestra capacidad para el uso de cuatro grupos de armas: normales, energéticas, pesadas y exóticas (estas últimas son escasas pero muy originales como su propio nombre indica). El tercer grupo define las habilidades tecnológicas, que nos permiten mejorar, reparar o modificar máquinas, armas y artilugios, además de convertirnos en un auténtico hacker para, como ejemplo, desbloquear sistemas de seguridad. El cuarto y último grupo de habilidades definen nuestros poderes psíquicos, que se reparten en diversos niveles y podríamos compararlos sin equivocarnos demasiado, con los conjuros de cualquier JdR medieval-fantástico.

Como podréis comprobar, este juego recrea a la perfección la generación de un PJ, con lo que tenemos un auténtico personaje definido hasta el mínimo detalle.



Título	System Shock 2
Género	Action-RPG
Programadores	Irrational Games/ Looking Glass S.
Puntuación	8

## ¿Qué ha pasado aquí?

Completamente solos, con toda la tripulación muerta y en un ambiente que recuerda en algunos momentos la angustia de la protagonista de *Alien*, deberemos responder a esta pregunta. Ver el diario de a bordo, encontrar pistas y entrar en zonas de la nave que en principio no están accesibles, se convertirán en nuestro trabajo, aunque multitud de enemigos de todos los tipos nos lo intentarán impedir. El juego está dotado de un estupendo sistema de enigmas e hilo argumental. Iremos encontrando pistas que nos conducirán hasta el final del juego conociendo como eran los miembros fallecidos de la tripulación y todo lo que ha ocurrido.

Existen cuatro estaciones de mejora de habilidades que encontraremos durante el juego y que nos permitirán mejorar nuestras características. Otra forma de hacerlo será mediante el implante de dispositivos que iremos encontrando, que nos permitirán construirnos un PJ "Frankenstein" a medida al estilo *Cyberpunk*.

## Diversión asegurada

Como habréis comprobado el argumento y los conceptos básicos del juego son muy originales. Además se han eliminado conceptos de otros juegos tipo *Quake*, ya que siempre sabrás por qué estás haciendo cualquier acción, aparecerán enemigos en zonas que ya has "desinfectado" y explotarás al máximo las posibilidades que ofrecen los poderes psíquicos, los conocimientos tecnológicos y como no, las armas.

El juego corre bajo el motor gráfico de *Thief*, sensiblemente mejorado y con una profundidad de color de 16 bits. También destaca la música y los efectos especiales, aunque se encuentra a faltar el modo multijugador que los programadores han implementado en forma de parche.

A pesar de la calidad indudable de este juego, en España solamente se podrá adquirir vía compra on-line o mediante la importación, ya que la distribuidora *Electronic Arts* ha decidido no lanzarlo en nuestro país por la baja aceptación de este tipo de juegos. Lástima.



# REPORTAJE

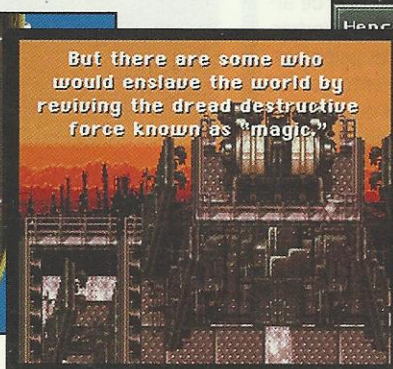
# SQUARESOFT®

## El ayer, el hoy y el mañana

## El ayer

### El secreto del éxito

Para que una empresa llegue a obtener el prestigio necesario para que al oír su nombre prestemos más atención de lo habitual, es necesario muchos años y muchos productos (en este caso juegos) que muestren un nivel de calidad muy superior al de la media de las otras empresas que trabajan en el mismo mercado. La empresa japonesa *Squaresoft* es el ejemplo que mejor ilustra este hecho. Con juegos que se centraban en el género del rol, quizás con el fin de destacar de una forma más rápida en la industria del videojuego, especializándose en un género concreto, que porque no decirlo, es uno de los más apreciados por sus compatriotas. O bien porque decidieron desarrollar el tipo de juegos que a ellos les gustaría jugar. En todo caso, al final consiguieron hacerse un hueco entre las compañías más grandes, sobre todo gracias a sus *Final Fantasy*, que hasta su sexta entrega fueron fieles a una sola compañía que desarrollaba consolas: *NINTENDO*. A estas alturas podemos afirmar que cortar con esta empresa y hacer migas con otra cuyo sistema tenía un futuro incierto (nos referimos a *SONY* y a su consola *Playstation*, por supuesto) fue el siguiente paso para asistir a la globalización de la empresa nipona, que se produjo al penetrar en el mercado europeo, el continente que más se le resistía. Aunque todo hay que decirlo, para la *Super Nintendo* y para *Gameboy* habían llegado algunos títulos a Europa, como *Secret of Evermore*, para la primera, y *Final Fantasy Adventures* para la portátil, que realmente no era otro que la primera parte del *Seiken Densetsu* o *Secret of Mana* para los americanos, título que no llegó a traspasar nuestras fronteras. Pero estos lanzamientos no resultaron más que el mero reflejo de títulos más interesantes que se quedaron al otro lado del espejo. En definitiva fue por el incipiente éxito de *Playstation* y porque utilizaron *CD* 's como sistema de almacenaje para los juegos, y no cartuchos como los de la *N64*, (la limitada memoria de éstos, limitaba la creatividad de los programadores) la razón por la que *Squaresoft* se embarcó en los 32-bit de *Sony*, despidiéndose con un amargo adiós de los 64-bit de *Nintendo*. Y sin duda no se equivocaron, *Final Fantasy VII* se convirtió en uno de los juegos más vendidos en el mundo.



### Los clásicos

*Final Fantasy VII* fue el que abrió el mercado mundial, pero han sido otros los títulos que hicieron que los aficionados a los videojuegos admirasen a esta compañía. Vamos a hacer un breve repaso de los más destacados resaltando los títulos que por lo menos llegaron al mercado americano, dejando pues a los que aparecieron sólo en Japón a un lado:

*Final Fantasy II* de *Super Nintendo*, que en Japón fue el cuarto debido a que sólo había salido en los EEUU el primero de ellos en la *Nintendo* de 8-bit (los otros dos nunca llegaron a salir), tuvo un éxito relativo, pero llamó la atención por su excelente trama, y su evidente corte cinematográfico que aunque limitado por su sencillez gráfica, ya mostraba un lenguaje emocional y nos hacía formar parte de una gran aventura, que nos llevaba incluso a la luna.

*Secret of Mana* (*SNES*) fue una forma de huir del sistema de lucha por turnos que poseen todos los *FF* y potenciar la acción, o lo que es lo mismo un *Action-RPG*, pero con la innovadora opción de multijugador, con la que tres jugadores podían llegar a manejar a los tres personajes del juego, lo cual era muy útil para luchar con los enormes enemigos finales. En su momento fue un juego espectacular.

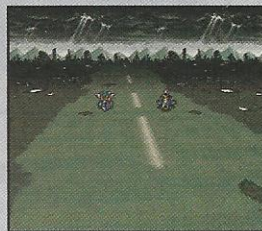
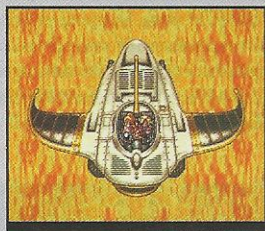
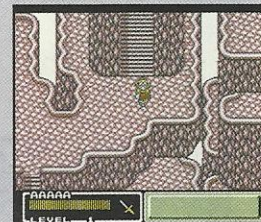
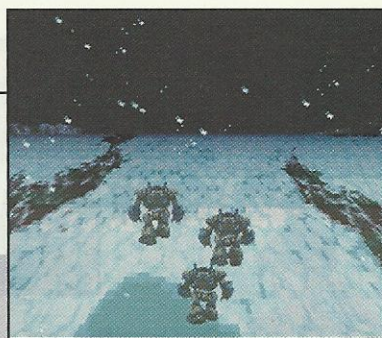
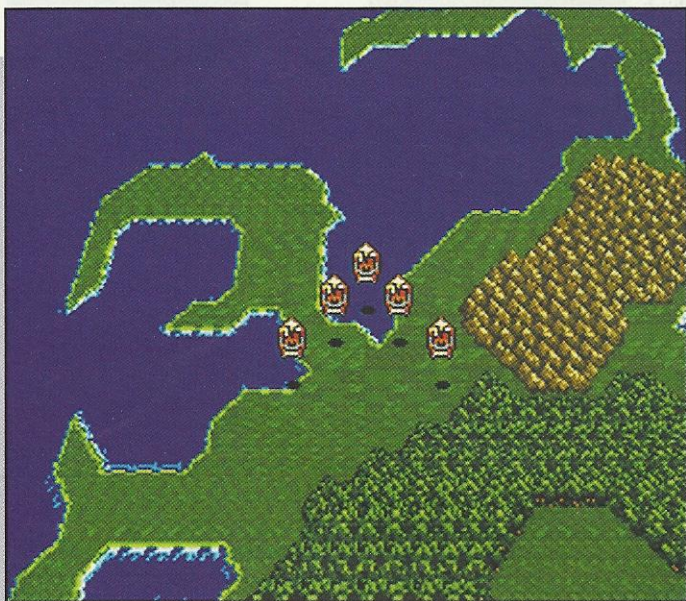
*Final Fantasy III* (*SNES*) fue un salto tecnológico increíble, quizás por que se "saltaron" la quinta parte japonesa, y adaptaron la más espectacular (sexta entrega) aprovechando al máximo la paleta

de colores del "cerebro de la bestia". La aventura más trágica y espectacular, y que según muchos fue la mejor de toda la saga. Cataclismos, intentos de suicidio, muertes de familiares de algunos de los 24 personajes de los que se podían controlar (cinco por grupo), toda una tragedia que explotaba aún más que otros títulos sus posibilidades argumentales, hasta el punto que podría haber sido una superproducción cinematográfica.

*Chrono Trigger*: Si *Yoshitaka Amano* fue el artista que creó los diseños de todos los *FF* hasta la sexta entrega, en esta ocasión se apostó por el creador de *Dragon Quest* (la saga rival de los *RPG* 's de *Squaresoft*), *Akira Toriyama* también padre de los mangas *Dragon Ball* y el *Doctor Slump*. En esta ocasión los viajes a través del tiempo para evitar el fin del mundo eran los puntos clave de esta aventura, más espectacular si cabe que el *FF VI*. El nuevo sistema de ataques combinados y el carisma de muchos de los personajes, junto con la posibilidad de ver diferentes finales, convirtió este título en otra obra cumbre en los "videojuegos de rol". La lástima es que este hubiese sido un título ideal para el desembarco masivo de *Squaresoft* en nuestro país, ya que estábamos en pleno fenómeno *Dragon Ball* gracias a la serie de TV. Por desgracia no lo vieron así los jefazos de *NINTENDO* y nos quedamos a dos velas.

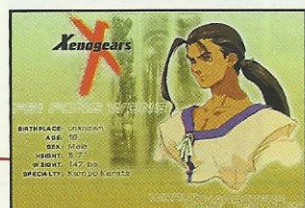


# FINAL FANTASY V



Estas imágenes nos muestran la evolución de la saga *Final Fantasy* a lo largo de seis maravillosas entregas (ojo, que alguna es del *Chrono Trigger*). Cabe destacar las mejoras en el apartado gráfico, y en la jugabilidad, pues muchos de los juegos modernos mantienen aún alguno de los sistemas de combate que aparecieron a lo largo de las seis entregas, dignas de elogio por parte de todo rolero.

## El hoy

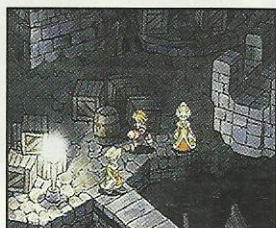
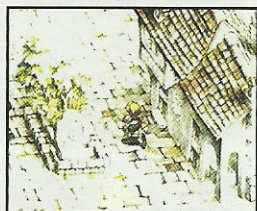


Por supuesto en la historia más reciente está el susodicho *Final Fantasy VII*, que definitivamente llegó a convertirse en casi una película interactiva, cosa que a muchos de los seguidores de estas fantasías no les hizo mucha gracia. *Squaresoft* pretendió lanzar un producto mucho más comercial, con más minijuegos, y definitivamente mucho más espectacular con hasta 40 horas de animación tridimensional, y con montones de sub-tramas y secretos. En mi opinión todos los títulos de esta saga son igual de geniales. Sin dejar el pasado vamos a comentar algunos de los títulos más recientes que esta compañía ha lanzado en los diferentes mercados, aunque el español nunca haya estado entre ellos. Este es el caso de *Xenogears*, otra obra maestra que nunca veremos en nuestro mercado, y en la que nos poníamos en la piel de Fei, un joven destinado a descubrir el origen del mundo en el que vive, hasta el punto que tendrá que enfrentarse a una batalla bíblica. De nuevo *Squaresoft* pretendió innovar con un entorno 3-D en tiempo real, a diferencia de los gráficos prerrenderizados vistos en el anterior *FF VII*. El combate mezclaba la estrategia con la habilidad al tener que utilizar combinaciones de botones para realizar ciertos ataques. También la posibilidad de manejar enormes robots o Gears, le añadía más variedad a su jugabilidad.

Dejando las fantasías que mezclaban la Edad Media con la tecnología de otras épocas, la empresa nipona decidió adaptar una novela fantástica localizada en el Nueva York de finales de siglo, su título *Parasite Eve*. En este juego la agente del FBI Aya Brea se tenía que enfrentar contra un virus encarnado en una cantante de ópera que produce el caos allá donde va, creando esperpénticas mutaciones a todo tipo de seres, y además con la capacidad de provocar combustiones espontáneas a toda persona que esté cerca. El estilo del juego mezclaba elementos del «survival horror» y de los RPG's de toda la vida. Decir que el argumento y de hecho el juego, era muy cinematográfico quedaba en la anécdota, ya que existía una película de cine japonesa que adaptaba el libro en el que está basado el juego. Y también existieron rumores de que Madonna había comprado los derechos para producir una versión americana de las aventuras de esta agente. Por último, y aunque no es un juego de rol propiamente dicho, sino que se centra más en la estrategia, el virtuoso *Final Fantasy Tactics* también se quedó fuera de nuestro alcance. El único juego de rol que se ha dignado a entrar últimamente en nuestro país ha sido la octava entrega de los *FF*, que ya comentamos en el anterior nº de esta revista.







## Saga Frontier 2

La razón por la que no he mencionado la primera parte de este juego que sí salió en el mercado estadounidense, es por su escasa calidad, y es que un fallo lo tiene cualquiera. Para remediarlo hicieron una segunda parte con el nivel de calidad habitual de esta saga que se inició en las consolas de NINTENDO, aunque entonces su título era *Romancing Saga*. Desde que *Squaresoft* tiene sede en Europa, se espera un mayor nº de lanzamientos de esta compañía en nuestro continente. De hecho *Saga Frontier 2* se habrá lanzado durante el mes de abril en buena parte de los países de la UE, menos en nuestro país, alegando que el gasto de traducción no hará muy rentable el lanzamiento, debido a nuestra poca afición al género rolero. Sin comentarios.



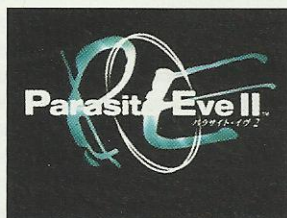
## Chrono Cross

La secuela de *Chrono Trigger*, no es necesariamente una continuación propiamente dicha, aunque se centra en el mismo escenario del primer título. En este caso el diseñador ya no es Akira Toriyama, aún así el juego gana en grandeza visual. En esta ocasión los viajes en el tiempo se sustituyen por viajes dimensionales, dándole otra vuelta de tuerca más a los ya de por sí complejos argumentos de este género de juegos.



## Parasite Eve 2

Aya Brea se va de Nueva York a Los Ángeles, donde el clima es más agradable. Nuestra agente del FBI, se vuelve a enfrentar contra otra amenaza de la Mitochondria, intentando localizar el foco original para así destruirlo. Lo que algunos llamaban "Cinematic-RPG", se ha acercado un poco más al estilo más aventurero de la saga *Resident Evil*. Esperemos que después de que *Squaresoft* haya sentenciado al primer título a no llegar nunca a nuestro país, se disculpe publicando esta nueva entrega.



# El mañana



## Final Fantasy IX

Pretendiendo echar una mirada al pasado después de la occidentalización sufrida en la octava parte, vuelven los "superdeformers" (SD), que viene a ser un diseño más irreal, donde los personajes aparecen con un aspecto chafado, pero muy gracioso. La nueva aventura vuelve a recurrir al estilo medieval-fantástico, dejando de lado las paranoias futuristas que vivimos en los dos últimos títulos. Por ahora se sabe que habrán muchos más minijuegos, las invocaciones serán más cortas (ya no os dará tiempo de ir al lavabo en medio de una invocación), y en los combates podrán luchar hasta cuatro personajes a la vez, permitiendo un mayor nivel táctico.



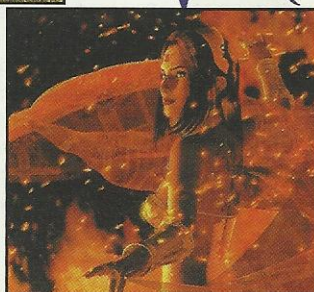
## Legend of Mana

La cuarta entrega de *Seiken Densetsu* (más conocido como *Secret of Mana*), también será uno de los títulos estrella para su lanzamiento en los EEUU, aunque mucho me temo que por aquí ni lo oleremos. La historia se centra en el robo del poder del árbol de mana, que causa la degradación del mundo. El juego nos da la oportunidad de elegir entre manejar a un chico o a una chica, dando pie a diferentes finales. A medida que vayamos ganando el poder del mana, podremos ir reconstruyendo el mundo que ha sido destruido. El juego seguirá con su tónica Action-RPG, en la que podremos llevar hasta tres personajes en el grupo. Los gráficos son bellos y coloristas y dejan de lado los 3-D, dando paso a un trabajo más artístico.



## Vagrant Story

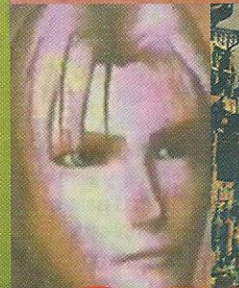
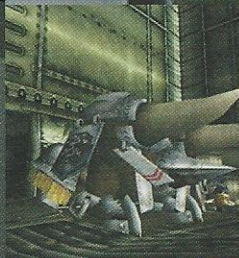
Este título es una especie de *Metal Gear Solid* en versión medieval, donde Ashley Riot un componente de los «Valencia Knight of the Peace», se adentra en la ruinoso ciudad de Lea Monde en busca del líder del culto religioso Mullenkamp, Sydney Losstarot, el cual le había forzado a matar al duque de Bardorba. Intrigas, acción y otro innovador sistema de lucha mucho más realista de lo habitual, donde cada parte de nuestro cuerpo tiene un límite de energía y de poder. La prestigiosa revista de videojuegos *Famitsu* lo demuestra con una puntuación de 40/40. Puntuación solo conseguida en su historia por *Zelda: Ocarina of Time* y *Soul Calibur*. Sin duda este es uno de los títulos con más posibilidades de llegar a nuestro país.



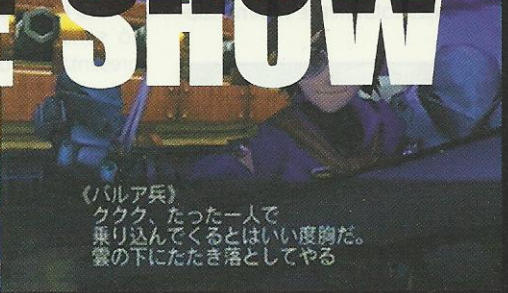
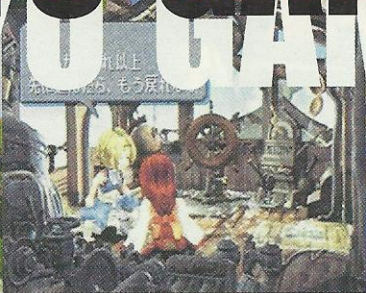
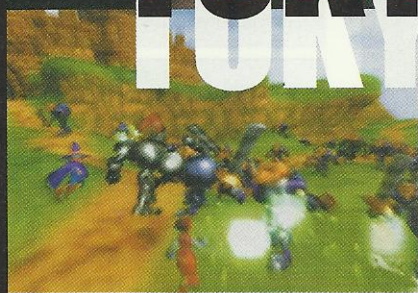




# NOTICIAS CONSULAS



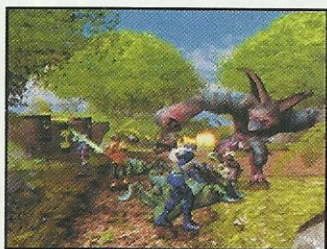
# TOKYO GAME SHOW



《バリア兵》  
ククク、たった一人で  
乗り込んでくるとはいいい度胸だ。  
雲の下にたたき落としてやる



El primer *Tokio Game Show* del año se ha saldado con infinidad de novedades para todas las consolas. Este ha sido un festival de sorpresas y competitividad entre dos marcas míticas como son *SEGA* y *SONY*, que mostraron una gran salud vistos los títulos que se avecinan, para sus respectivas consolas. También *Microsoft* presentó otra vez ese proyecto de consola llamado *X-Box*, que según *Bill Gates* duplicará la calidad de los juegos vistos en *Playstation 2*. Ya veremos. Aquí tenéis una pequeña muestra de los títulos más interesantes de este show del ocio electrónico.



## Konami presentó su primer RPG para Playstation 2

*Reiselied* fue uno de los títulos más aclamados de la feria. *Konami* nos presenta un juego de rol innovador, en el que encarnamos a un compositor musical que se mete de lleno en una aventura de lo más trepidante, donde la magia vuelve a tener un papel importante. Pero la nota de originalidad reside en la posibilidad de tocar música para superar distintas situaciones en el juego, para lo que es posible utilizar la guitarra virtual, *Guitar Freaks*, un accesorio que ha sido muy popular en Japón, pero por lo que parece no tiene muchas posibilidades de ser lanzado en Europa.

## Grandia II y Eternal Arcadia, la apuesta para Dreamcast

Para aquellos que se mosqueaban al ver el desplante de *Squaresoft* a *SEGA* al negar cualquier desarrollo para su consola de 128-bit. Los creadores de la tetralogía *Phantasy Star* y *Game Arts* (*Lunar*, *Grandia*,...), pusieron la nota de calidad presentando dos RPG's dignos de elogio. Por un lado *Eternal Arcadia* nos lleva a un mundo llena de ciudades flotantes y piratas que surcan el cielo con sus poderosos navíos voladores, mostrando unos virtuosos gráficos. *Grandia II* aún fue más admirado por sus espectaculares combates totalmente tridimensionales.



nales (recordemos que en la primera parte escenarios y personajes en las luchas eran bidimensionales)

## Phantasy Star On-line, el juego del Tokio Game Show

Sin duda el protagonista de esta nueva edición del prestigioso festival japonés, fue el título de *SEGA*, *Phantasy Star On-Line*. Uno de los juegos que los poseedores de una consola *DreamCast* esperan con más ganas.

Las características que más agradaron a la prensa especializada y al público en general estuvieron relacionadas con el aprovechamiento de las características on-line de que dispone el juego.

En el universo de *Phantasy Star* se podrá crear inicialmente un grupo de 4 jugadores que seguirá las pautas de una única y gran aventura. Para que no haya problemas de comunicación entre jugadores de diferentes países, el servidor que conecte a los aventureros estará provisto de un traductor, que traduzca frases sencillas, o también se podrá optar por un sistema de iconos para poder expresar pensamientos sencillos.

La colaboración entre los diferentes personajes, o jugadores on-line, será de vital importancia. Uno de los diferentes ejemplos que se ilustró en la demo mostrada en el stand de *SEGA*, fue ver como un obstáculo pesado impedía avanzar por un camino al grupo de personajes. Entonces uno de los jugadores intentó apartarlo del camino, pero debido a la envergadura de éste, no lo conseguía. Y entonces intervino otro de los jugadores para ayudarlo y de ese modo consiguieron abrirse camino.

Pero la idea que causó sensación en la presentación de este juego fue lo que sucede cuando uno de los personajes fallece. Como es lógico será misión de los demás compañeros resucitarlo, de modo que si

el personaje fallecido no caía muy bien al resto de jugadores, éstos podían optar por no resucitarle,



razón por la cual el "muerto" en cuestión tendría que volver a iniciar el juego con otros compañeros. Y es que en los juegos de rol no tendría que haber lugar para los egoístas.

## La larga espera de Dragon Quest VII

La saga de *Enix* que siempre ha sido la bestia negra de los *Final Fantasy* de *Squaresoft*, parece que está más próximo para su lanzamiento en *Playstation*. Y se rumorea que este retraso es debido a que *Enix* tenía problemas de compatibilidad de su juego con la *Playstation2*, que por todos es sabido que puede emular todos los juegos de *Playstation*, salvo algunas excepciones. Y por su puesto a los creadores de *DQ VII* no les interesaba ser una de esas excepciones.

Una de las novedades que aportará este título a los RPG's, será la posibilidad de conversar con tus compañeros en medio de un combate, y así poder consultar estrategias para derrotar a un enemigo complicado.

Esperemos que el n° 7 sea tan importante como fue el *Final Fantasy VII*, y que podamos ver por fin un capítulo de *Dragon Quest* en España.



## Record of Lodoss War. Del manga a la Dreamcast

Si alguien echaba en falta un Action-RPG en la consola blanca de *SEGA*, es un fan entusiasta de *Diablo*, un juego que tuvo un gran éxito hace unos años en PC y *Playstation*, y del que hace tiempo se está esperando su secuela, y si además le gusta el manga, *Record of Lodoss War* podría ser el juego deseado. El entorno gráfico y el sistema de menús nos recuerda mucho al del juego de *Blizzard*, pero en este título se le dará cierta importancia al detalle: no será lo mismo luchar con una espada pesada contra un solo y poderoso enemigo, donde será de gran utilidad, a luchar con la misma espada con una gran cantidad de enemigos más débiles, lo que seguramente significaría nuestro fin.



## NOTICIAS BREVES

*3DO* proyectó un video de una versión de *Might & Magic* (otra saga inagotable) para *Playstation2* que no dejó indiferente a quien lo vio. Aún es un misterio si la jugabilidad mejorará substancialmente en comparación con otros títulos de esta franquicia que estaban un poco carentes de tan preciado elemento "videojuego".

También *Konami* mostró en video otro proyecto que podría ser una sorpresa cuando se encuentre más terminado. El juego en cuestión es *The day of Walpurgis*, y su desarrollo será muy similar al visto en *Silent Hill*, el juego que aterrorizó a muchos de los usuarios de *Playstation*.

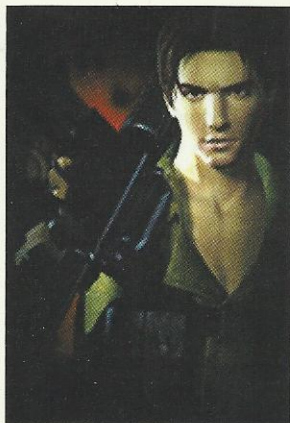
*Squaresoft* no puso a disposición de la prensa la versión jugable del esperado *Final Fantasy IX*. Por desgracia solamente se pudo contemplar en una proyección.





# Resident Evil 3: Nemesis

**Una nueva cita con el terror de la mano de Capcom y su exitosa saga**



## Los muertos llaman a tu puerta

Los aficionados al cine de terror, recordarán una película que marcó un antes y un después en este popular género. Sí, estoy hablando de *La Noche de los Muertos Vivos* de George A. Romero. Una película que debió gustar (y asustar) mucho a los ejecutivos de *Capcom* ya que encargaron a Shinji Mikami, la creación de un juego que consiguiese transmitir el horror de dicha película. (aunque los humanos que sobrevivían acababan siendo más salvajes que los zombies)

*Resident Evil* consiguió captar la esencia del terror trasladándolo a la interactividad que ofrecen los videojuegos.



## El virus se extiende

Aunque Playstation ha sido la cuna del género del «survival horror» (iniciado por el juego de PC *Alone in the Dark*) en lo que se refiere a la saga *Resident Evil*, también se han de tener en cuenta otros sistemas domésticos para los que se han adaptado parte de esta saga. Para empezar Sega Saturn tuvo su versión del primer *Resident Evil*, al igual que el PC, en el que también se adaptó la segunda entrega y próximamente estará disponible el título que hoy comento para Playstation. Hace poco Nintendo 64 también se ha subido al «carro» de las adaptaciones y ha presentado *Resident Evil 2* en

forma de cartucho conservando todas las animaciones que pudimos disfrutar en los dos CD's que ocupaba el juego original, y visto el éxito se está desarrollando la precuela del primer título, *Resident Evil Zero* en exclusiva para la consola de *NINTENDO*. Y hablando de exclusivas, a primeros de año los japoneses pudieron disfrutar de otra versión desarrollada para la 128-bit de *SEGA* la Dreamcast, que continuaba las aventuras de Claire Redfield (protagonista del segundo título) siguiendo con la búsqueda continua de su hermano Chris en *Resident Evil: Code Verónica*. Sin duda esta es una saga que se extiende entre todas las opciones de entretenimiento electrónico doméstico, como el virus al que se enfrentan los héroes en cada parte de esta incombustible saga.

## Huida de Raccon City

Para empezar debo presentaros a la protagonista de esta aventura, Jill Valentine, que para los más profanos explicaré que era uno de los personajes que podías elegir en el primer título. En esta ocasión la acción se sitúa casi paralelamente con lo sucedido en *Resident Evil 2* razón por la cual visitaremos algunos de los escenarios vistos entonces. Ahora Jill ya no va vestida con el uniforme del grupo S.T.A.R.S., sino que es una civil más que quiere huir de la ciudad de Raccon. Pero parece ser que hay alguien que sí se acuerda de su profesión, concretamente Némesis, el otro monstruo creado por el virus de Umbrella Corp., y que tiene como diversión perseguir y aniquilar a todos los antiguos miembros de este extinto grupo. En el juego se reconoce rápido a este personaje, por su tétri-



co sonido de su voz gritando: «STARS». Es más rápido que cualquier monstruo de toda la saga, y es tan pesado como el Jason de *Viernes 13*, y sientes verdadero pavor cuando notas su presencia. Siempre aparece cuando menos te lo esperas, y en diversas ocasiones te aparecen en pantalla dos opciones a seguir, entre las que están las de distintas formas de atacar o huir, obteniendo diferentes consecuencias.

En cierta ocasión del juego debes controlar a un soldado del equipo de seguridad de la propia empresa Umbrella, y conseguir una medicina para Jill antes de que se convierta en uno de los muertos vivientes que pululan por el juego.

## Novedades en la jugabilidad

A pesar de que la mecánica del juego es prácticamente la misma que hemos visto en las anteriores entregas, donde una máquina de escribir hace la función de salvar las partidas, y donde hay un cofre «multidimensional» donde guardar los objetos que exceden de nuestros bolsillos, y más tarde recuperarlos en los otros cofre dispersos por el mapeado del juego. También podemos alegrarnos por una serie de mejoras añadidas por las mentes prodigiosas de *Capcom*. La principal es podemos crear nuestra propia munición con un aparato y con diferentes tipos de pólvora que por supuesto se pueden mezclar obteniendo balas de mayor poder destructivo.

Los movimientos de Jill también se han provisto de mejoras, ahora puede girar 180° como en *Dino Crisis* (el survival horror también de *Capcom* que se desmarcaba de la serie *Resident Evil*) y tiene la capacidad de esquivar los ataques de los enemigos, algo muy necesario desde que pueden haber hasta 10 zombies en pantalla.

Con la intención de dotar de una mayor interactividad con los decorados ahora podemos apuntar y disparar a objetos como manecillas de vapor o bidones de gasolina, eliminando a todo engendro mutante con más facilidad.



## Conclusión

Aunque los cambios son diversos, la mecánica del juego comienza a necesitar un lavado de cara para evitar una excesiva reiteración que acabe en el aburrimiento. Por otro lado el argumento da paso a la acción, y se echa en falta un guión de la historia un poco más elaborado. Aún así conserva la tensión y el halo de misterio del original. Y visto lo que nos van atraer las nuevas generaciones de consolas (DreamCast y Playstation 2) en las secuelas que



veremos en el resto del año o primeros del que viene, cabe una sólida esperanza de darle larga vida al reinado de los muertos vivientes transgénicos.



Formato	Playstation
Título	Resident Evil 3: Nemesis
Género	Survival Horror
Programadores	Capcom
Puntuación	8



# Grandia — A falta de la saga "LUNAR", Game Arts nos ofrece otro gran RPG, el carisma de los personajes vuelven a marcar la diferencia

## ¡Mamá, quiero ser aventurero!

Para aquellos que os quedásteis con las ganas de vivir una gran aventura, cuando aún pensábais que la vida era un cuento de hadas, sin responsabilidades, sin excesivas complicaciones, (aunque por desgracia no ha sido así para todos) Podréis sublimar esa frustración con las aventuras de Justin, un chaval que no ocultaba el deseo de trazar su propio camino lejos del regazo maternal. Aunque después de enterarse que su madre fue una temida pirata, sería difícil convencerle de otra cosa. Es entonces cuando el joven héroe decide dejar el monótono ruido de la ciudad portuaria de Parm, para adentrarse en la aventura que le conducirá a la búsqueda del misterioso reino de Alent. Por supuesto el no será el único de ir tras el secreto de tan recóndito lugar, el poderoso general Baal que con la ayuda de su hijo el coronel Mullen (¡qué familia más uni-

da!) también querrán hacerse con los secretos de tan recóndito lugar. Justin también se verá acompañado de nuevos amigos a los que irá contagiando su espíritu de aventura, como Feena, una chica aventurera y con la que nuestro héroe mantendrá una incipiente relación romántica; Rapp, un joven bravucón y experto en el manejo de cuchillos, o la misteriosa Liette, que esconde el secreto de una civilización perdida.



## Un juego con carisma

Si por algo ha destacado una compañía de videojuegos como Game Arts, es por la personalidad que destilan sus juegos. Recordemos sobretodo la saga Lunar (*Lunar: The Silver Star* y *Lunar: Eternal Blue*), donde el carisma de los personajes hacía que olvidásemos cualquier deficiencia de estos juegos, si es que tenían alguna, y nos encan-

dilaba a continuar partida tras partida como si fuesen parte de nuestra vida cotidiana (es una pena cuando se acaba). Por los mismos derroteros camina *Grandia*, personajes detallados y mucho humor conforman el espíritu que pretenden transmitir los creadores al jugador.

## La jugabilidad lo primero de todo

Un juego de rol se compone de un factor común que a veces puede resultar un poco tedioso, los combates. En este juego se ha optado por un sistema que ya pudimos ver en *Chrono Trigger* (el juego de SquareSoft diseñado por Akira Toriyama). Se trata de que los enemigos son visibles en pantalla y podemos sortearlos para evitar el conocido por todos combate por turnos. El toque original está en que si el enemigo nos detecta y nos alcanza al intentar huir en el combate ellos atacarán primero, si por el contrario iniciamos el combate nosotros sin que ellos nos detecten, seremos nosotros los que tengamos esa ventaja. Este sistema permite un poco más de libertad a la hora de elegir si queremos combatir o si preferimos seguir el curso de la historia sin más preámbulos, aunque no es siempre posible evitar los

combates, por otro lado necesarios para adquirir experiencia. Los elementos que menos favorecen este juego son sin duda el un poco desfasado entorno gráfico (es un juego concebido entre 1996 y 1997) y la marcada linealidad en el desarrollo de la aventura. Aún con estos pequeños defectos y que la versión que podréis jugar estará en inglés, (para los aficionados al género de rol en los videojuegos no nos resulta ningún problema a estas alturas) no pongo en duda la calidad de un videojuego que seguro os dejará con un muy buen sabor de boca.



Formato:	Playstation
Título:	Grandia
Género:	RPG
Programadores:	Game Arts
Puntuación :	8

# Guilty Gear

Los juegos de lucha 2-D nunca mueren



## Peleas heavy-metal

Para aquellos que todavía babeáis con un género aún en boga, como es los juegos de lucha 2-D, estás de suerte porque por fin se edita en Europa de la mano de Virgin un título que casi supera los dos años de antigüedad, pero que aún tiene muchas horas de diversión que repartir. Además, para los amantes de la música heavy tengo que recomendar encarecidamente que se animen a jugar a este juego, porque su banda sonora es de lo más

cañera, ofreciendo lo mejor de este añejo estilo musical visto hasta ahora en un videojuego.

## No hay nada nuevo bajo el sol.

Estos tipos de juego se caracterizan al igual que los títulos deportivos por ser poco flexibles en cuanto a su jugabilidad. Hay una lucha de un personaje contra otro y si ganas pasas a la siguiente ronda. O en el caso de escoger el modo versus, puedes luchar contra un



amigo. ¿Qué aporta *Guilty Gear* al género, a parte de una banda sonora fabulosa?, pues poca cosa. Aunque si que hay que destacar un movimiento que por lo menos es original, el destroy. Un movimiento superspectacular que tiene cada uno de los personajes del juego y que elimina directamente al rival, sin dejarle reaccionar. Es un concepto que resulta muy práctico y divertido si eres tú el que se lo haces al pardillo de tu amigo que no ha jugado nunca, pero no hace tanta gracia cuando te lo hace el rival que maneja tu Playstation, con lo que en ocasiones acabarás un tanto frustrado.

De todos modos es un título que merece la pena por la ambientación de los decorados, el diseño de los personajes, que en ocasiones parecen sacados de una pesadilla rusa, como Potemkin (un auténtico gigante acorazado), o Zato, el



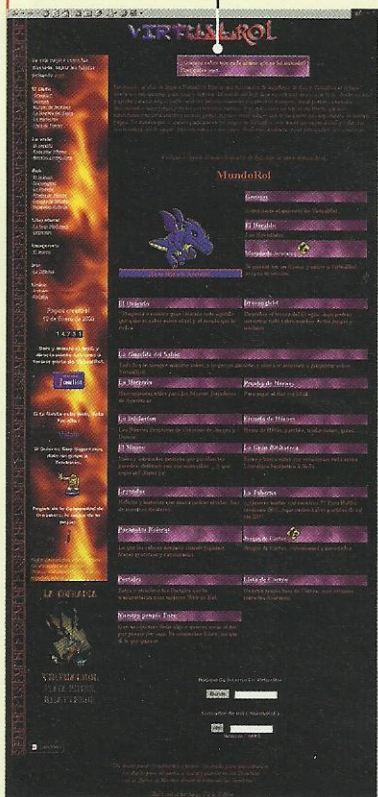
maestro de las sombras. El dinamismo de los combates, la rapidez de respuesta de los luchadores a los movimientos que realizas con el pad de la consola, y los espectaculares combates te da todo lo que cabe esperar de un título como este.

Formato:	Playstation
Título:	Guilty Gear
Género:	Lucha heavy metal
Programadores:	Arc System Works
Puntuación :	7





<http://dreamers.com/virtualrol/>



Bienvenido, acabas de llegar a VirtualRol. Esta es una Asociación de Jugadores de Rol, y VirtualRol es el lugar donde nos encontramos para crear y disfrutar del mundo del Rol. Aquí encontrarás un poco de todo, desde módulos y ayudas para tus juegos hasta cuentos e historias narradas por nuestros Avatares, desde portales a mundos desconocidos hasta juegos creados por nosotros mismos. Y es que somos los únicos (en teoría) que nos entretenemos en crear nuestros propios juegos, y como verás, esta es una de las partes más importantes de nuestra página. De manera que, si quieres participar en los juegos de VirtualRol, solo tienes que unirse al club y colaborar con nosotros, así de simple. Atrévete entra a conocernos. Somos los Avatares, y por este nombre nos conocerás. De esta forma comienza el viaje por esta magnífica página web. Creo que sobran las palabras.

<http://asgard.metropoli2000.com>

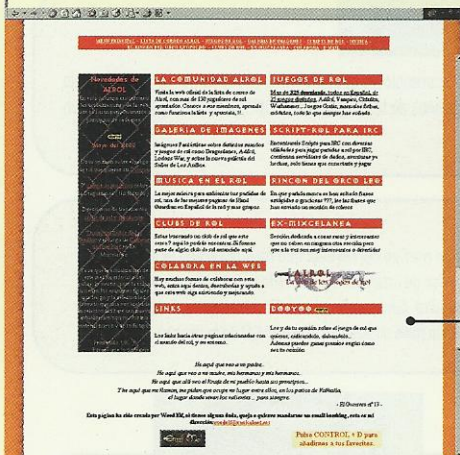
En esta página encontrarás todo tipo de secciones (ayudas, literatura, mensajes de otros navegantes, cine, etc.) mención especial merece la sección de Novatos, donde encontrarás una pequeña descripción para que te enteres como va este tipo de juegos. Si andas algo perdido es lo primero que debes leer, aunque como todo rolero dice «lo mejor es probarlo».

<http://geocities.com/timesquare/diner/9519>

Una página en constante construcción, donde destaca sobretodo el gracioso Link que te introduce en el mundo de Secret of Mana. A destacar sus secciones, si quieres conocer algo sobre los mundos, de Final Fantasy o Chrono Trigger (comentados en esta misma revista).

<http://granavenida.com/alrol>

Otra magnífica Web donde poder navegar y enterarse de un montón de cosas interesantes. Novedades, sección de frases divertidas (realmente muy divertidas), una preciosa galería de imágenes y una sección de Música en el Rol (todo lo que necesitas para ambientar tus partidas). Muy recomendable.



<http://www.dragonmania.com/buscarol/>



Ante nuestros ojos se haya un buscador de webs de rol de habla hispana. Eso significa que aquí podremos encontrar cualquier cosa/tema relacionado con el rol. Imprescindible si necesitas saber algo sobre los juegos de rol que más te atraen...



## ¿Enfermos? Pues bueno, algo quizás

Probablemente me recordéis. Soy el lector que os escribió a esta sección en el LÍDER número 3. Pagué caro mi error y he purgado seis meses en mi particular infierno y calabozo. Aunque con algunas cicatrices en mi cuerpo y alma, ya he aprendido que el camino del dolor no todo lo ilumina. Pero en cambio debo reconocer que no lo he aprendido todo. Todavía me maltrata el azar a la hora de orientarme en la red. Soy un patoso, vaya. Como la gente de la redacción es tan proclive a sacar provecho de los descartados por la sociedad, me he integrado a formar parte del equipo para que, con mis tropiezos, alguien evite las caídas.

Hoy os hablaré de otra web que parecía (una vez más) de contenido más que diáfano. Os hablo de [www.rol.readysoft.es](http://www.rol.readysoft.es). ¡Una página de rol en castellano! ¡A por ella! Resulta que es una revista que editan desde hace 20 años... ¡bien por los veteranos de la afición hispana! La mosca se me sitúa detrás de la oreja cuando leo que es una "Revista de enfermería". - De masoquistas a enfermos - pienso - nunca nos sacaremos este sanbenito -. Rápidamente me relajo al ver que los autores no son ni más ni menos que IDER, - ¡mi revista favorita! -. Además, un error tipográfico lo tiene cualquiera. Aunque me sorprende la persistente renuencia a la "L" en todas las menciones al editor. Rápidamente me olvido de la referencia inicial a los enfermos y me lleno de orgullo. Cito literalmente: "IDER ha firmado un convenio con la Universidad de Alcalá ... y en el plano internacional con la Univesidad de Antioquia, Medellín (Colombia)... IDER cuenta entre sus alumnos con profesionales de España, Portugal, Argentina, México y Colombia...". Yo sabía que la revista llegaba a México y Argentina, pero lo de Colombia me ha sorprendido. ¿Será que me he vuelto a equivocar? Oh, oh... sí, seguro. Ahora lo veo claro, lo siento. Imaginate, si dicen que publican ¡11 ejemplares al año! ¡No podrían nunca ser ellos!

**No te preocupes, chaval**  
**A partir de ahora LÍDER**  
**pasa a ser MENSUAL**





# CD-LIDER 5

Demos Shogun, Nox, Command & Conquer. Videos El Señor de los Anillos, Diablo II, X-men, Aquelarre, Pokémon Fotos Hentai, El Salón de cómic, Expocómic... Miscelánea Navegador SATM, fondos, soluciones... Y muchas cosas más...

## EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

LA PELÍCULA  
J.R.R. TOLKIEN'S  
the  
**LORD OF THE RINGS**  
OF THE  
RINGS

Como podéis comprobar, hemos dado un giro de 360° a nuestro interface, el cual hemos hecho más sencillo y más claro. El trabajo que ha costado ha sido recompensado con el resultado final. Hemos reducido los requisitos del sistema para que podáis disfrutarlo. Pero pasaremos a explicaros como funciona este nuevo Interface. Hemos dividido el CD en 7 secciones: demos, concurso, software, fotos, videos, shareware y miscelánea.

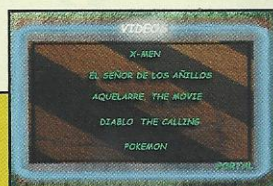


### Demos

**Shogun:** Electronic Arts nos ofrece un juego de estrategia no original por su sistema de juego sino por su ambientación. Nos metemos en el pellejo de una casa de samuráis para la lucha entre casa, al más puro estilo *Legend of the Five Rings*.

**Nox:** El sueño de todo rolero es que sus sueños se hagan realidad (y el de todos) pero con este juego, conseguimos llegar más allá. Un chico se adentrará en mazmorras de todo tipo para la satisfacción de todos.

**Command & Conquer, Tiberian Sun Patch:** Aquí tenéis un patch de mejoras para este juego.



### Videos

Este mes os ofrecemos 5 videos de la actualidad del cine, videojuegos y juegos de rol. ¿Juegos de rol? Pues si, se está grabando un metraje del juego *Aquelarre* y os ofrecemos en primicia el trailer del mismo, así como el trailer más grande de la película de *El Señor de los Anillos*, la película de los *X-men*, el video del juego *Diablo II* y el segundo trailer de *Pokémon*.



### Fotos

Os ofrecemos un repertorio de fotos sustancioso, desde Hentai, pasando por un repertorio de imágenes de *The Wildstorm*, las imágenes de las Hobbyland 2000 de Madrid y el 18º octavo Salón del Cómic de Barcelona.



### Concurso

Aquí podréis conseguir las normas para el 2º concurso de software de rol. Los tenéis en formato txt, html y Doc.



### Software

**Señor de los anillos:** en motivo del revuelo que ha organizado la película, os ofrecemos este navegador de internet ambientado en el Señor de los Anillos. **Hispania, Terra Indómita Germanicorum:** Os ofrecemos este juego de rol que su autor ha ofrecido para su publicación en el CD de la revista, disfrutadlo.



### Shareware

Esta sección no cambia demasiado, lo único son los números de las versiones.  
**Intel Indeo 5.11:** Con ella podréis ver los ficheros AVI de última generación. A  
**Quick Time 4.1:** Gracias a este programa podréis visionar el trailer del Señor de los Anillos y todos los ficheros MOV.  
**Windows Media player 6.4:** Este añadido de windows, te permite tener acceso a todos los recursos multimedia estándar.  
**Winamp 2.5e:** El mejor reproductor de MP3 del mercado.  
**Winzip 7.0:** Este compresor/ descompresor es el más utilizado por la mayoría de los usuarios informáticos.  
**RealPlayer 7:** Este programa te permitirá ver video en tiempo real por internet.



### Miscelánea

En esta caja de Pandora, no váis a encontrar ningún objeto que destruya el mundo. Lo único que encontraréis son cosas curiosas que no pueden ser clasificadas en ninguna de las otras secciones.  
**Guía del juego Diablo:** Gracias a ella podréis solucionar muchas cosas de este entrañable juego.  
**Salvapantallas:** Una sorpresa para salvar tu monitor del desgaste.  
**Guía de tiendas y empresas:** Como va siendo acostumbrado, te ofrecemos una guía de las novedades de las editoriales, las empresas de videojuegos y demás. Incluida una guía de las tiendas de España, aunque no están todas las más importantes tienen cabida aquí.



# NOSTROMO



Juegos de ROL

Wargames

de juegos  
Miniaturas

COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN  
carlos cañal 24 41001 sevilla  
954 21 18 18 nostromo@lv42b.net

## ¡QUE NO SE TE ADELANTEN!

guineahobbies@guineahobbies.com  
www.guineahobbies.com

Hobbies  
**GUINEA**

**GUINEA**  
Hobbies

Todo en Rol, Naipes,  
Estrategia y Simulación

Avda. Basagoti. 64  
48990 - Algorta - Vizcaya  
Tel / Fax: (94) 460 16 43  
Especialistas en venta por correo





# LA GUÍA

rol, estrategia, cine, moda, deportes, cultura, videojuegos, literatura, merchandising, cine, manga, libros, locales, internet


LÍDER

**2 DE PIQUES**  
C/ St. Miguel, 9  
08240 Manresa  
Tel: 93 872 65 69



ROL  
CÓMICS  
MALABARS  
JOCS D'ESTRATEGIA

**DELTA**



venta por correo

C/ Antonio Barroso y Castillo n° 6  
Tfno. y Fax: 957 400 710  
14006 Córdoba

**AMULETO**  
C/ Fuentenuevo, 5  
11203 Algeciras (Cádiz)



Tel: 95 665 48 42

**Armageddon**  
PZA. MARCELINO SOROA, 2  
20.011 SAN SEBASTIAN.  
Tel. 943 46 27 82

Cómic, Juegos de Rol, Juegos de Cartas, Juegos de Estrategia,  
Posters, Camisetas, Videos, Warhammer F.B. Warhammer 40K,  
Merchandising, Pedidos a USA.



Cine fundada en 1992

**Todos tus hobbies.  
Los encontrarás en...**



**bazar oviedo**

C/. La Lila, 12  
Teléfono y Fax 98 521 87 02  
33.002 OVIEDO

**LIBRERÍA  
BILBO BOLSON**

Cómic americano-manga  
Rol Nacional y de importación  
Literatura fantástica, terror...  
Literatura de cine y música  
Literatura infantil y juvenil  
Merchandising  
Cómics 2ª mano  
Club del socio (grandes  
ventajas)



EN BILBAO  
C/ Fernandez del campo, 24  
(48010)  
Tel/Fax: (94) 443 - 92 - 97

**CARDS-COMICS**


FORUM, ZINCO, NORMA, VÉRTICE,  
MAGAS, POSTERS Y CARTAS DE  
DRAGON BALL, MAGIC, STAR WARS,  
COMPLEMENTOS, ROL,  
WARGAMES, MESAS PARA JUGAR...

**Y MUCHO  
MÁS EN...**

C/ SALES Y FERRE, Nº13  
TEL. (95) 422 60 75  
41004 SEVILLA




**CENTRAL DE JOCS**



Moderadores Oficiales de los JPC de  
"La Tierra Media" en España.

**comix center**

Todos los cómics  
del mundo



Navarro Rodrigo, 1  
04001 Almería  
Tel. (950) 25 81 20

**COMICS**

**ROL-COMICS-REVISTES**

C/ Hortes, 11 - 17.001 Girona  
Tef: 972 41 15 87



**Cómics  
coleccionista**

C/ MAYOR, 51 50.001  
ZARAGOZA  
TEL. 976 39 25 07

C/ Numancia nº 112  
08029 Barcelona  
(93) 322 25 70

C/ Provença nº85  
08029 Barcelona  
(93) 439 58 53

[centjocs@lix.intercom.es](mailto:centjocs@lix.intercom.es)

**Papelería  
BAENA  
Hnos.**



Presencia y revistas  
Servicio de fax  
Fotocopias  
Encuadernaciones  
Plastificado  
Servicio de Imprenta

C/ Rodós, 16  
Tel/Fax: 261 07 43  
08901 L'HOSPITALET  
(Sector San José)

**Videojuegos  
Rol  
Figuras**



**CD-ROL**  
C/Ramón Albo, 38  
08027- Barcelona

JUEGOS DE ROL · COMICS  
MANGAS · FANCINES · FIGURAS  
CARTAS · ACCESORIOS

**Fm**

AVDA. GRAL. LÓPEZ DOMÍNGUEZ 12  
29600 marbella ( Málaga )  
Tel/ Fax: 952 77 58 59  
EMAIL: FMLIBRERIA@MX4.REDESTB.ES

**El Follet Verd**  
BOTIGA  
ESPECIALITZADA



Caminet de les Vinyes, 32  
Mataró 08302  
Tel. (93) 757 56 41

**the ame ver  
GO  
comics**



C/ Buiz de Alda, 26. Local 10  
35.007 Las Palmas de G.C.  
Tel: 928 26 45 73

**GAMEZONE**  
Librería  
estrambótica

C/ JESÚS DEL GRAN PODER, 41  
41.002 · SEVILLA  
TEL (95) 490 15 28

NO LO TENEMOS TODO,  
PERO LO QUE TENEMOS,  
¡LO TENEMOS!

Todo en rol, naipes,  
estrategia y simulación

**GUINEA  
Hobbies**




Avda. Basagoti, 64  
48.990 - Algorta -  
Vizcaya  
Tel: (94) 460 16 43

**KJVAL**

**COCHES RADIO CONTROL**  
Warhammer · Juegos de Rol  
Maquetas · Barcos de madera  
Aeromodelismo · Trenes Eléctricos

C/ STUART 54  
TLF: 91 891 89 78  
28.300 ARANJUEZ (Madrid)


**HOBBYLANDIA**



PUZZLES  
MAQUETAS  
SCALEXTRIC  
RADIO  
CONTROL  
FIGURAS  
DE PLOMO  
Y  
WARHAMMER  
OTROS...

Dr. Marañón, 3  
Tfno. y Fax: (98) 551 15 75  
33.400 - AVILES (Asturias)

**TU TIENDA  
MOL-ROD**



MÚSICA · ROL · CARLOS  
WARHAMMER · FIGURAS  
WARGAMES · VIDEOJUEGOS  
112001-ALGECIRAS

PLAZA DEE REAC, 10  
TEL: 954225091  
112001-CADIZ

**NEMESIS**

**COMICS  
ROL  
SIMULACIÓN  
CARTAS**

C/ Gravina, 9 bajo izqda.  
39007 SANTANDER  
tel/fax: 942372608

**NOSTROMO**

Juegos de Rol  
Wargames  
Miniaturas  
COMICS

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN  
carlos cañal 24 41001 sevilla  
954 21 16 16 nostromo@lv42b.net



## EL ORCO RISUEÑO



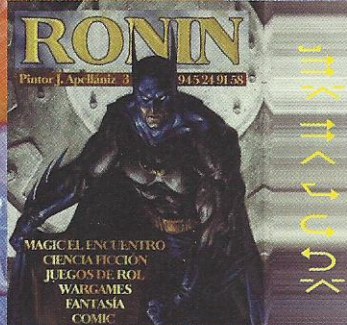
Juegos de Rol,  
Cartas, Wargames,  
Merchandising,  
Revistas, Figuras

C/ Sant Marc, 13, tda. 14  
08012 Barcelona  
Tel/Fax: 93.237.03.24

## Rivendel especialistas en juegos

C/ Alpujarra, 20  
(03202) Elche  
Alicante

Tfn: (96) 539 51 95



Juegos de Rol  
Juegos de Cartas  
coleccionables  
Games Workshop  
Partidas de  
demostración  
Videos  
Reservas

**LIBRERÍA  
SAGA**

Sta. Teresa -28- Tel (976) 35 51 04  
50006 - Zaragoza

## EL SINDICAT DEL JOC LA TEVA NOVA BOTIGA DE MODELISME A BARCELONA

C/ DE LA MERÇÈ, 15  
BADALONA ( BARCELONA)  
TEL: 93 389 47 47  
FAX: 93 389 29 59

ANIMA T T' ESPEREM BEN AVIAT



Torrent de les Flors nº 80  
08024 BCN <M> Joanic

Totes les novetats  
còmics d'importació, manga,  
posters, jocs de rol.



Ronda de D. bosco, 22  
36202 Vigo  
Tel. y Fax. 986 22 51 65



Juan Pablo Bonet, 16  
Tel. y Fax (976) 37 95 97  
50006 ZARAGOZA

COMICS CASTELLANO-USA - CLASICOS  
MAGIC - ROL - COLECCIONISMO - SUSCRIPCIONES  
ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA



## THE TOLKIEN SHOP

Hoge Rijndijk, 195 (2314 AD) Leiden  
The Netherlands (Holanda)

Todo sobre J.R.R. TOLKIEN

e-mail: rossnrb@xs4all.nl  
http://www.xs4all.nl/~rossnrb/



CINE - CÓMICS - LIBROS - WARGAMES  
JUEGOS PC & PLAY - FIGURAS - MANGA - ROL  
CIENCIA FICCIÓN - PINTURAS - MERCHANDISE  
**SE PINTAN FIGURAS POR ENCARGO**

C/ MAJOR, 35 (JUNTO AYUNTAMIENTO)  
METRO L3 AV. CARRILET L'HOSPITALET

E-mail: lastfrontier@redestb.es

## LIBRERÍA UNIVERSAL

Todos los juegos del Mundo



Ronda Sant Antoni 9, 08011 BCN



COMICS, OCIO Y REGA-  
LOS  
( VENTA POR CORREO)

C/ San Carlos, 4  
09003 Burgos  
Tel: 947 20 01 24  
Fax: 947 27 98 11

## LIBRERIA GRAN SOL



ESCOLAR  
JUVENIL  
INFANTIL  
ESOTÉRICA  
ASTROLOGIA  
OCULTISMO  
PAPELERIA  
PUZZLES  
BELLAS ARTES  
JUEGOS DE ROL  
WARHAMMER

C/ Menéndez Pidal, 35  
Tel. (974) 24 24 34 / 22004 Huesca

## ATLÁNTICA CÓMICS

Piza: María Soledad Acesta -2  
28004 MADRID  
Tél. 91 523-17-67  
Fax: 91 523-17-67

Ponemos a tu disposición  
todo nuestro stock de  
**CÓMICS, ROL  
Y JUEGOS**

## LIBRERIA ATENEO COMIC ROL

LIBRERIA ATENEO  
C/ PORTUGAL, 36,  
03003 - ALICANTE  
TLF. y FAX: 965.92.30.40  
e-mail: ate-neo@telefonet.es

COMICS. ROL. MAGIC. ILUSTRACION.  
FOTOGRAFIA. LITERATURA FANTASTICA  
Y DE CIENCIA FICCIÓN. MERCHANDISE.  
TEBEO ANTIGUO. ETC.

ENVIOS POR CORREO  
A TODA ESPAÑA.

## El Món del Comic



C/ Sant Jaume 12-14  
Centre comercial  
Sant Carles  
local n° 31  
telf. (93) 870 23 04  
c.p.:08400

GRANOLLERS

## Librería Medrano

Reyes Católicos, 26  
tel. 21 11 53

Plaza de Santa Ana, 2  
Tel. 22 96 17

05001 AVILA  
FAX: 920251947



BERTENDONA 2  
48008 BILBAO  
TEL-FAX 94 415 91 37



TELF.: 93-33-000-41  
C/ ALCOLEA-47  
08014-SANTS-BCN  
**MARCADA POR EL OCIO**

CÓMIC - ROL - WARGAMES - FANTASIA - CARTAS



Martorell  
C/ Francesc Macià N° 82 tel 93 776 95 34

## LUDÓMANOS

Castellón, 13  
tel. 96-341 52 54  
46004 valencia



## LA GUÍA LÍDER

EY!, ¿Tenías problemas a la hora de conseguir lo último en juegos de rol, cómics, cartas, figuras...?  
NO TE PREOCUPES, por que ahora cuentas con: ¡La Guía Líder de establecimientos! donde podrás encontrar lo último en tus hobbies. Todas las tiendas incluidas en la guía, incluyen servicio por correo. Para que puedas estar al día, sin salir de casa.  
¡Ahora, ya no tienes excusas!, a través del teléfono, fax, e-mail, http, correo; ese suplemento, esa figura que te faltaba puede ser tuya.  
Pero, ¿Qué, además, deseas poder comprar en la misma tienda? Pues claro, en el CD-ROM, incluimos un listado de las tiendas donde podrás consultar en los servicios que están especializados así como un mapa a todo color con la ubicación y fotografías de la tienda. Hay algunas, tan bellamente decoradas, que estamos pensando en organizar un Tour-tiendas de rol para visitarlas.  
Además, para empezar a abrirte el apetito, en el CD-ROM, encontrarás cientos de artículos, los libros fantásticos de Timun Mas, todo el material de AD&D y los juegos de cartas más punteros del mercado, las maravillosas figuras de Criaturas de Leyenda, Joordu, Old Glory... y cientos y cientos productos. HAZ LA PRUEBA, y ponte en contacto con tu tienda más cercana.

Y si eres un establecimiento, ¡¡ENHORABUENA!! porque por fin dispones de una buena manera de dar a conocer tu negocio. Forma parte de esta guía mundial, muy pronto disponible también en nuestra página Web ( www.cajapandora.com). Ponte en contacto con nosotros, y te informaremos sin compromiso. ¡¡TE SORPRENDERAS!!.





Los ganadores de este fantástico concurso de FFVIII son:

- Manuel Jiménez Sánchez de Parla (Madrid)
- Eva Gimeno San Pedro de Zaragoza

Se ha demostrado miles de veces que «el mundo es un pañuelo». Tal vez haya sido la divina providencia, o incluso el que la vida no está carente de cierta ironía, pero el hecho es que la ganadora de este concurso es la hermana de nuestra anterior ganadora del concurso de Star Wars. Felicidades, la mano del destino es benevolente con vosotras.



Os proponemos otro intrigante concurso:

-¿Qué es una ALMÁCIGA?

Regalamos 3 Aquelarres, el juego de rol demoníaco-medieval, firmados por su autor e ilustradores a los acertantes

**CONCURSO**



¡Por fin! En el próximo número de la revista desvelaremos el nombre de nuestra preciosa mascota...primicia mundial, no os lo perdáis.

## SUSCRIPCIÓN A LIDER

Si, quiero recibir Líder

Durante UN AÑO:

☐ 12 n.ºs de LIDER +Genuine Mascota LIDER +10% de descuento, sólo 5.721 ptas. (Ahorro del 40%)

Recibir a partir del número ☐

NOMBRE Y APELLIDOS  N.I.F.

CALLE  N.º  PISO  LETRA

POBLACIÓN

PROVINCIA  C.P.  TEL  /

PROFESIÓN

FECHA DE NACIMIENTO  Firma:



## NÚMEROS ATRASADOS LIDER

17.....[ 300Pts.	37.....[ 395Pts.	53.....[ 400Pts.
20.....[ 300Pts.	38.....[ 395Pts.	54.....[ 400Pts.
21.....[ 300Pts.	39.....[ 395Pts.	55.....[ 400Pts.
22.....[ 300Pts.	40.....[ 395Pts.	56.....[ 400Pts.
23.....[ 300Pts.	41.....[ 375Pts.	57.....[ 400Pts.
25.....[ 300Pts.	42.....[ 395Pts.	58.....[ 400Pts.
26.....[ 300Pts.	43.....[ 395Pts.	59.....[ 400Pts.
27.....[ 400Pts.	44.....[ 395Pts.	60.....[ 400Pts.
28.....[ 400Pts.	45.....[ 400Pts.	61.....[ 400Pts.
29.....[ 400Pts.	46.....[ 400Pts.	62.....[ 400Pts.
31.....[ 400Pts.	47.....[ 400Pts.	NUEVA ÉPOCA
32.....[ 400Pts.	48.....[ 400Pts.	1#.....[ 695Pts.
33.....[ 395Pts.	49.....[ 450Pts.	2#.....[ 795Pts.
34.....[ 395Pts.	50.....[ 400Pts.	3#.....[ 795Pts.
35.....[ 395Pts.	51.....[ 400Pts.	4#.....[ 795Pts.
36.....[ 395Pts.	52.....[ 400Pts.	Esp. Módulo...[ 1250Pts.

Encuentra las portadas y la descripción en el CD o en nuestra página Web.

## FORMA DE PAGO ELEGIDA

☐ Talón bancario a nombre de Ediciones la Caja de Pandora, SL n.º

☐ Domiciliación bancaria: autorizo al banco que reseño a pagar los recibos que le sean presentados por EDICIONES LA CAJA DE PANDORA, SL.

Titular de la cuenta: Nombre y apellidos:

Banco / Caja

Clave banco  Clave sucursal  N.º Cta./Libreta

Domicilio de la sucursal (Calle, Localidad, Provincia, C.P.):

Firma del Titular:

☐ Giro Postal n.º

☐ Ingreso en cuenta: 2100 3417 58 2200019295 (enviar comprobante de la operación)

☐ Tarjeta de crédito

☐ Visa ☐ Eurocard ☐ Mastercard ☐ Red 6.000

Nombre y Apellidos del Titular:

Número de tarjeta:

Fecha de caducidad:

Firma del Titular:

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra empresa podrás recibir informaciones comerciales de tu interés. Si no deseas recibirlas, te rogamos nos lo hagas saber mediante comunicación escrita con todos tus datos personales. Suscripciones resto del mundo suplemento de 2500 ptas.

## Cupón de Concurso.

Nombre:

Apellidos:

Direcc.

CP

Población

Respuesta





# Aquelarre

EN EL MUNDO DE AQUELARRE  
HAY UN ENFRENTAMIENTO  
ENTRE DOS REALIDADES:  
POR UNA PARTE ESTÁ EL MUNDO RACIONAL.  
FORMAN PARTE DE ÉL, EL SER HUMANO,  
LAS CIENCIAS, LA LÓGICA, EL DÍA...  
PERO EXISTE OTRO MUNDO.  
UN MUNDO DEL CUAL FORMAN PARTE  
LA NOCHE, LA LOCURA, LA FANTASÍA,  
LAS CRIATURAS LEGENDARIAS... Y LA MAGIA.  
ES EL MUNDO IRRACIONAL.

SUCUMBE BAJO EL INFLUJO  
DE LOS PODERES DEL MACHO CABRÍO.  
EN "JENTILEN LURRA", DESCUBRIRÁS  
LAS LEYENDAS MÁS OSCURAS  
DEL NORTE DE LA PENÍNSULA.  
SE CAPAZ DE ADEPTARTE  
POR LAS SENDAS DE LA NOCHE.

P.V.P. 1250.





# SOBREVIVE A TU SIGUIENTE PARTIDA

¡Prepárate ahora para la jungla!

Adelántate a tus amigos con la nueva expansión Jungla.

Colecciona, intercambia y juega con 48 nuevos Pokémon. Disponible a partir de abril en sobres y barajas temáticas.

Hazte con todos en cualquier sitio donde vendan **Pokémon**, el juego de cartas intercambiables y descubre tu lado salvaje.

¿Preguntas? Llama a Martínez Roca al 902-240-149



# POKÉMON

JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES

[www.wizards.com/pokemon](http://www.wizards.com/pokemon)

