



EL LEGADO DE LOS GNOSTICOS

Los Gnósticos contaron que el mundo está regido por el grandioso y malvado Archon, cuyo imperio se extiende tan lejos como el firmamento.

Pero ni siquiera para Archon la vida es fácil. En otro universo existe otro Archon, y éste desea su imperio.

El resultado de la guerra determinará cuál es el único, el verdadero Archon.

Tienes que asegurarte de que serás tú.

Utilizarás cada troll, basilisco y dragón del que dispongas y todas las trampas, hechizos y estrategias ocultas, para luchar contra los fénix y djinnins del enemigo Archon.

ESTRATEGIA: EL TABLERO

El primer paso es fácil. Introduce el disco o cassette. Ahora ya puedes empezar a jugar y a divertirse.

A partir de aquí las cosas se ponen más difíciles. Los nervios se apoderan de ti. Todo está cambiando y no estás seguro del por qué o el cómo, algunas veces tu pieza es aniquilada 10 veces más fácilmente que otras. ¿Qué significarán los colores de las casillas? ¿Cuándo cambian?

Estudias algo más, la pantalla, tal vez tengas que consultar el manual.

Así aprenderás íntimamente al poder de cada pieza. También aprenderás a usar tus poderes mágicos con extremo cuidado.

Existe una regla muy importante: Ten siempre un sentido exacto del curso del tiempo y de sus efectos en las casillas.

Y otra regla más que deberás conocer muy bien: Ser agresivo e inteligente.

ANIQUILACION: EL CAMPO DE BATALLA

Aquí, en realidad, no te podemos ayudar mucho. Deberás volverte rápido y astuto, es la única forma de salir con bien.

Trata de conocer tus fuerzas y las de tu enemigo. Aprende lo que cada arma puede hacer y no esperes que hagan cualquier cosa.

Aprende a usar las barreras y estate preparado para cambiarlas de lugar.

Mantén la vista en los indicadores del límite de vida, situados a los lados. Y recuerda: No importa cuán buen guerrero puedas ser, si no mantienes la sangre fría y la estrategia, estarás abocado al fracaso.

UN KAMIKAZE, UN FISICO Y UN ESCRITOR DE FUGAS

Hace 15 años, Jon Freeman participó en un juego de ajedrez viviente. Su papel era Peón del Rey.

Desde arriba de las colinas, los espectadores miraban las figuras del ajedrez humano que cruzaban los cuadros de 10 pies del tablero, siguiendo los deseos de los estrategas.

Cuando las figuras opuestas se encontraron, pelearon a conciencia. Lucharon de cuadro en cuadro usando las espadas, porras y escudos de los que disponían.

Cuando se es autor de un libro definitivo sobre juegos de tablero, no se olvida una experiencia como ésta.

Jon no lo olvidó.

Unos años más tarde, cuando su habilidad con los juegos de computador llegó a ser formidable y casi legendaria, descubrió una manera de usar sus experiencias del juego de ajedrez al aire libre.

LA INCUBADORA

Las ideas se incubaron del mismo modo que los pollos de un rancho. Jon Freeman se reunió con Paul Reiche del Free Fall Associate y Archon comenzó a tomar una forma coherente.

Paul, cuya imaginación privilegiada se había formado dentro de la física, el arte moderno y la ciencia ficción, tenía que marcarse un tanto con el ajedrez y en los juegos buscó una forma de hacerlo.

"Me gusta el ajedrez", pensó, "pero lo encuentro aburrido". Cuando juego me gusta disponer de alrededor de 30 segundos planeando un movimiento, y entonces mover, mover, mover y mover. Y se acabó. Puedo perder; en verdad suelo perder, por eso me siento, en cierto modo, descontento con el ajedrez. Una escena de un ajedrez de monstruos en la Guerra de las Galaxias acompañó los planteamientos de ambos como una gaviota venida de una tierra nueva.

Los dos trabajaron con la misma convicción que Jon había mostrado cuando el Peón del Rey, había actuado y muerto como Kamikaze, eliminando a otro caballero mucho mejor armado. Paul y Jon dieron a Archon las mismas posibilidades de doble lucha y le dotaron del ingenioso ciclo de luminosidad. Una complejidad que ningún juego de tablero del libro de Jon nos podía ofrecer. Pero aún llegado este punto, todavía no era un juego.

Fue tarea de Anne Westfall, que lleva diseños y ejecución de programas, el convertirlo en un verdadero juego.

Hubiera llevado unos dos años de una mujer de su tiempo, y varios cientos de sesiones llenas de quebraderos de cabeza con Jon y Paul. Pero los dos años se redujeron a seis meses y los quebraderos de cabeza tenían lugar en su tiempo libre.

EL GALLO

El matrimonio de Anne y Jon no afectó a su colaboración.

Se trata de una extraña forma de colaboración.

Cuando Anne dice que ella ha creado el juego, nadie protesta.

Sin perder de vista los condicionantes del juego a los que se había llegado, ella ideó un montón de cosas para hacerlo divertido.

Ella construyó e ideó las transiciones y sus interconexiones. Hizo el segmento del campo de batalla con sus complejos cambios. También diseñó el juego para una sola persona.

Le preguntamos qué era lo que pretendía. Ella dijo: "Es sencillo, tienes que olvidar que se trata de un juego de ordenador, tienes que jugar un juego."

Ella tiene razón, y también es muy modesta, tardamos tres semanas en lograr que nos contestase a estas preguntas.