MEGAOCIO

Año III
N.º 28
Julio/Agosto 1991
P.V.P.:
500 ptas.

AMSTRAD CPC | AMIGA | ATARI ST | PC | SPECTRUM | CONSOLAS

Canarias, Ceuta y Melilla: 500 ptas. Incluido transporte.

JUEGOS DEPORTIVOS



BANCO DE PRUEBAS
VIDI-PC

GUIA DEL JUGADOR

- Chuck Rock
- Fuga de Coldizt

ESPECIAL
JULIO/AGOSTO
100 PAGINAS

00028
8 414090 102971

El Libro de los Trucos

Más de 150 trucos para tus juegos

DESCUBRE EL MUNDO DE LA ORIGINALIDAD Y LA LOGICA

LORICIEL

DISPONIBLE

- CPC CASSETTE
- CPC DISK
- AMIGA
- ATARI

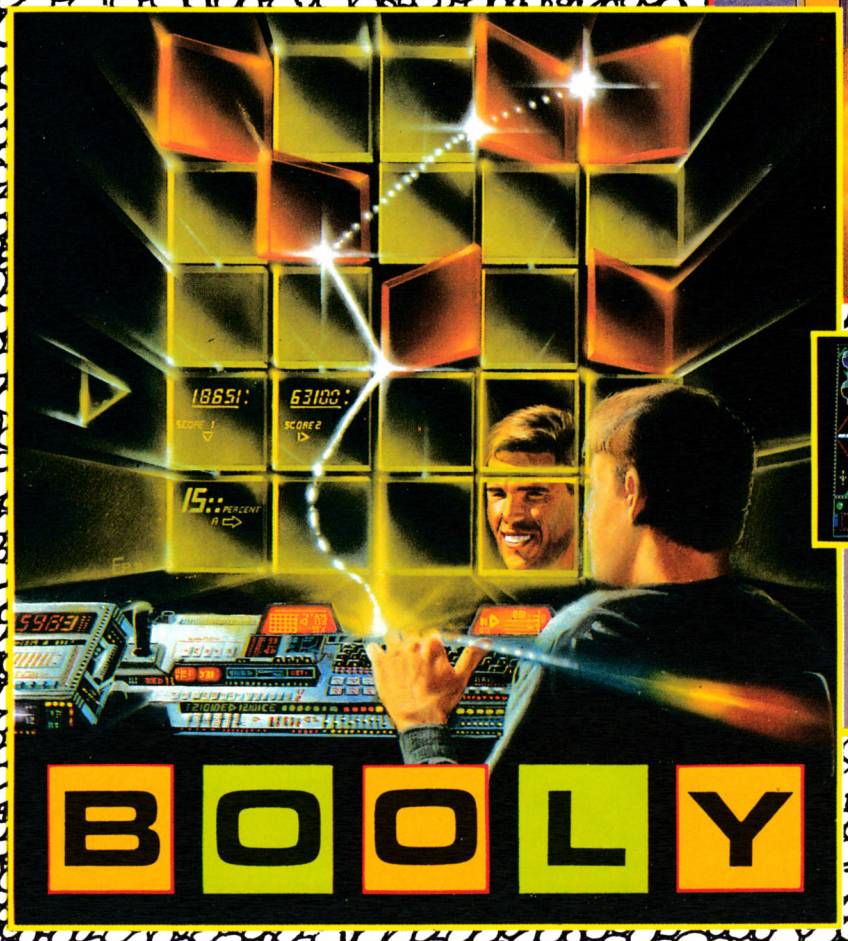
BUILDERLAND





PANTALLAS 16 BITS

Con Builderland deberás construir distintos decorados con el fin de permitir al héroe avanzar en su viaje. ¡Suerte en tu averntura!



BOOLY





PANTALLAS 16 BITS

¡Bienvenido al mundo de largas horas de entretenimiento! El propósito de Booly le hace un juego simple de jugar, pero sólo la lógica más despiadada te hará ganar.

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22, Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid

Distribuido en Cataluña por
DISCOVERY INFORMATIC c. Arco Iris, 75
Tels. 256 49 08 09 Barcelona



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 28

NOTICIAS Y ACTUALIDAD 4

CHIP 8

VIDI-PC Digitalizaciones en PC

ESPECIAL JUEGOS DEPORTIVOS 12

Haz deporte con tu ordenador. Juegos: Arachnophobia, Toki, Murders in Space, Megaphoenix, Skull and Crossbones, Hydra, Helter Skelter, Golf, Life and Death II, Hard Drivin, Judge Dreed, Crime Does Not Pay, Blue Max, Loopz y Navy Seals.

ESPECIAL TRUCOS 45

CONSOLAS 69

Juegos Nintendo: Star Force, Donkey Kong Classics y Bubble Bobble.

Juegos Gameboy: Chessmaster y Spiderman.

Juegos GX4000: Klax.

Juegos Lynx: Rygar y Shangai.

Juegos Sega: Gauntlet e Impossible Mission.

Juegos Megadrive: Moonwalker y James Pond.

NOTICIAS 69

LA GUIA DEL JUGADOR 78

Fuga de Colditz y Chuck Rock.

BIG CHIPO 84

Acaba todas tus aventuras.

EL CAJON 86

Las lecturas del mes

AMSTRAD SINCLAIR OCIO 89

Editorial

Ya llegó el verano, acabaron los exámenes y los libros permanecerán encerrados y polvorientos en algún viejo baul o estanteria. Es tiempo de disfrutar de las merecidas vacaciones, podemos quitarle las telarañas al ordenador, si es que alguna vez las ha tenido, para probar algunos de los videojuegos que no hemos tenido ocasión de explotar durante el curso o dispuestos a adquirir los nuevos programas que han salido al mercado en los últimos meses.

Por ello, porque sabemos que es ahora cuando disponéis de más tiempo para utilizar el ordenador, hemos confeccionado dieciséis hermosas páginas llenas de trucos. En total mas de ciento cincuenta ordenados alfabéticamente, para que podáis acabar los juegos más rudos del momento y tengáis a vuestra disposición una guia de ayuda en todo momento.

Ya solo nos queda despedirnos hasta Septiembre, que ustedes lo pasen bien este verano y no desaprovechen la oportunidad que les brinda el ordenador: hacer deporte sin sudar una gota.

La revista para los "veteranos" del micro.

LISTADOS CPC 90

COMPRO, VENDO, CAMBIO 96

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballestero y David Burgos. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Javier Martín, Alexis Canales, Mariano Benito, Sergio Ríos Aguilar y Urica Hernández. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero y Eugenio Berna. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretarias de Redacción:** Araceli San Pedro y Guadalupe Luis Vicente. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes, 76 Duplicado 1ºIzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37. *El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.*

LO QUE DEBE SABER SOBRE

MEGAOCIO

¿COMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si Vd. desea enviar una carta a la sección de correo de la revista debe dirigirse a:

MEGAOCIO "Sección Correo".
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

¿DONDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCION?

Para cualquier asunto relacionado con este tema escriba a :

MEGAOCIO Dpto.Suscripciones.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid
O bien llame al teléfono: (91) 319 80 37.

¿COMO OBTENGO INFORMACION SOBRE PUBLICIDAD?.

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debe ponerse en contacto con:

MEGAOCIO Publicidad-Revista.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

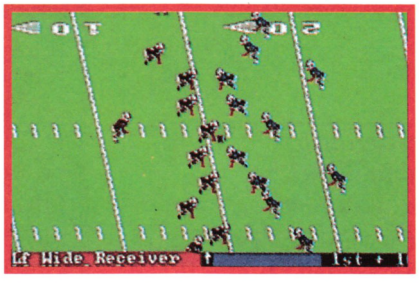
¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

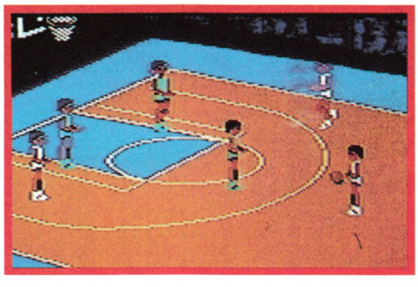
Envíenos el cupón con los números que desea e indíquenos la forma de pago. Dirigirlo a:

BMF Grupo de Comunicación, S.A.
a la dirección antes indicada.

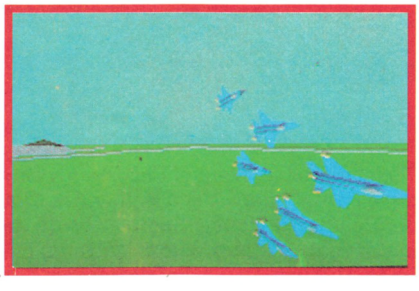
NOTICIAS

PACK DE ACCOLADE









Se trata de uno de los últimos packs de juegos que ha lanzado DRO SOFT al mercado y que incorpora cuatro fabulosos juegos deportivos.

4th & INCHES es un juego de Fútbol Americano. Para ganar necesitarás toda la velocidad, energía y valor del mejor quarterback y el genio táctico de un veterano entrenador.

FAST BREAK es un juego de baloncesto para ordenadores con un partido completo de cancha tres a tres, en el que tú seleccionas y realizas la defensa y el ataque, decides quien estará delante, detrás y en el centro. Con Fast Break, tú planeas la estrategia de tu equipo.

GRAND PRIX CIRCUIT te ofrece el exclusivo mundo de las carreras de Fórmula Uno. Deslízate por las curvas del atractivo Mónaco, acelera en las interminables rectas de Alemania y atraviesa como un trueno los túneles de Japón. Competirás contra los mejores por el título de Campeón del Mundo.

BLUE ANGELS es un grupo de pilotos de élite. Perforando las nubes con las alas y realizando maniobras de precisión que desafian a las leyes de la física te convertirás en una leyenda del cielo.



ACCION EN 1024x768

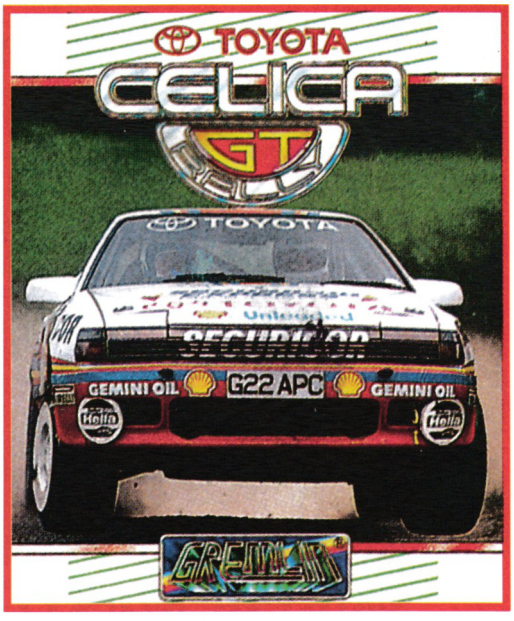
De la mano de MINDSCAPE nos llega MOONBASE, el primer juego para PC y compatibles que aprovecha una resolución semejante (1024x768 en 16 colores) y que probablemente será distribuido en España por Dro Soft. MOONBASE nos sumerge de lleno en el "pellejo" del controlador de una base lunar que deberá de cuidar de que todo marche bien. Muy parecido al Sim City, pero situado en el espacio.



LO NUEVO DE OPERA SOFT

Opera Soft está preparando el lanzamiento de tres nuevos títulos para el presente año. El primero de ellos está inspirado en la célebre "Pulga Boogaboo" y está siendo realizada por el programador original de ésta, junto con Carlos Díaz, grafista de la mayoría de los lanzamientos de Opera Soft. Su nombre es Poogaboo (la pulga II) y saldrá en las versiones de Spectrum, Amstrad CPC, MSX y PC.

El segundo de los lanzamientos es La Colmena y se trata de un juego de mesa interactivo de temática erótica con gráficos digitalizados de Alfonso Azpiri y programado por José Antonio Morales. La versión de PC cuenta con 256 y muy pronto estará disponible para 16 bit. Por último, Opera está preparando para su sello Opera Sport un simulador de Super Cross, que en principio contará con gráficos en 256 colores para la versión de PC. El juego saldrá a la venta a primeros de octubre.



DRO SOFT CAPTURA GREMLIN

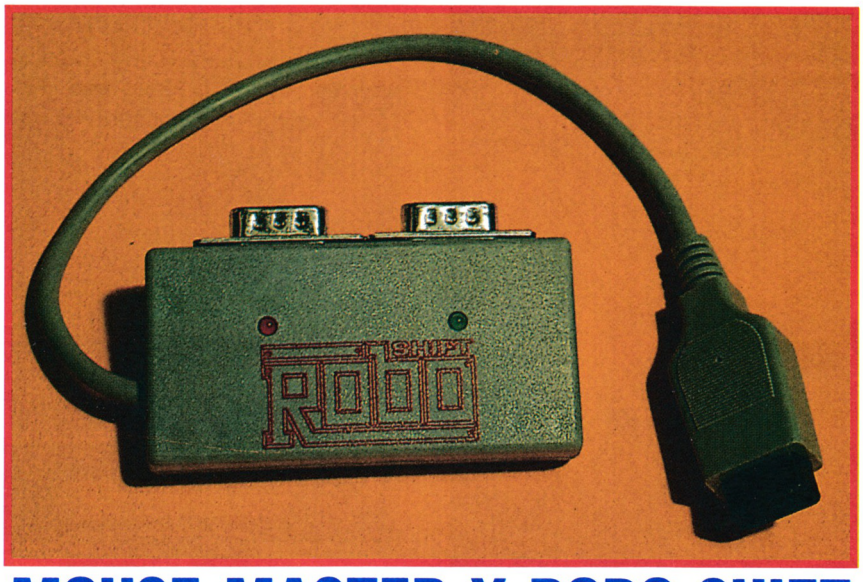
La conocida empresa distribuidora de videojuegos DRO SOFT, se ha convertido en un potente cazador de licencias, de hecho, en el presente año, ha conseguido firmar contratos de distribuición con algunas de las más prestigiosas empresas europeas, lease: UBI SOFT, PSYGNOSIS, DOMARK y GREMLIN.

Si las cosas siguen así, DRO SOFT no tardará en ponerse a la cabeza de las distribuidoras en España, a costa de la emigración o captura de las compañías de ERBE SOFTWARE. ¿Qué le pasa a ERBE?, ¿Porqué "deja" que se le vayan tantas empresas?, ¿Quizá tiene demasiado producto y no puede atenderlo? Todas estas preguntas quedarán de momento sin respuesta.

DINAMIC MEGABOX

Dinamic tampoco se queda atrás con los packs de videojuegos y por ello ha lanzado el MEGA PACK, que incluye los siguientes videojuegos:

Navy Moves, After the War, AMC, Satan y Narco Police en la versión AMIGA. En otras versiones como PC, Atari o Spectrum, algunos de los títulos han sido sustituídos por El Capitán Trueno y por La Aventura Espacial.

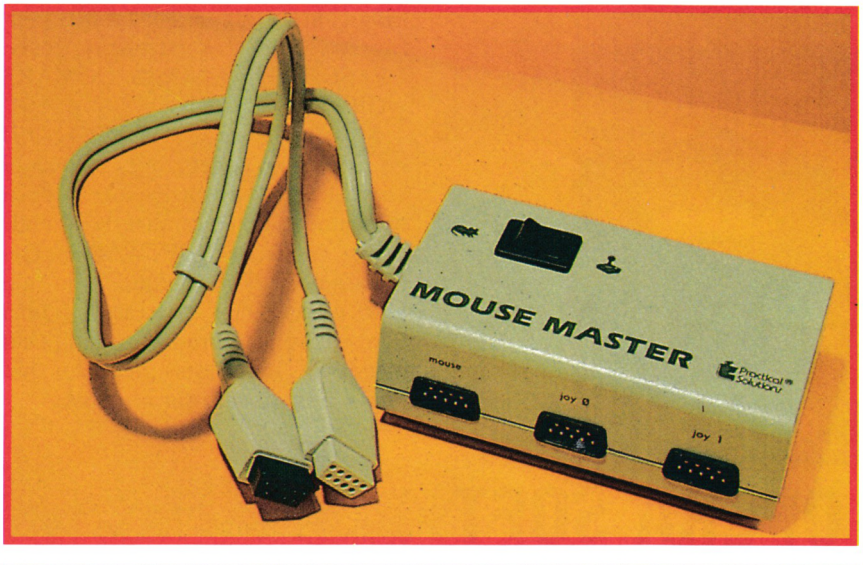


MOUSE MASTER Y ROBO SHIFT

Así se llaman los dos nuevos periféricos que está distribuyendo Mail Soft. Se trata de un interesante interfaz que se conecta a la salida del ratón del Amiga y permite mantener conectados simultáneamente el joystick y el ratón.

El primero de los modelos, Mouse Master, aunque es el más caro (6.500 pesetas), se diferencia del ROBO SHIFT (3.500 pesetas) en que este último es automático y detecta si se está utilizando el joystick o el ratón, anunciándolo por medio de dos leds de color. La selección en el primero de los modelos se realiza por medio de un conmutador.

Estos dos productos los puedes comprar en Mail Soft. P. Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid. Tel. 527 39 34.



PARTIDOS DE FUTBOL-SALA

Que no se diga que en esta redacción no somos deportistas, retamos a cualquier equipo a un partido de Fútbol Sala. A veces ganamos, otras perdemos, pero lo importante es que siempre disfrutamos con estos encuentros amistosos.

El pasado mes mantuvimos dos partidos, el primero contra PROEIN S.A., donde sucumbimos por 4-2. El segundo contra ERBE SOFTWARE con un resultado positivo para el equipo MEGAOCIO por 10-2. Ya os contaremos que tal nos fueron las revanchas.



CODEMASTERS SE INSTALA EN ESPAÑA

La compañía inglesa CODEMASTERS, conocida por su dedicación al mercado del "Budget" o software barato, se ha instalado en España, en Nerja (Málaga), con el objeto de distribuir sus productos en el mercado español.

La compañía, creada en un principio por los "gemelos Darling" con un simple Spectrum, ha ido evolucionando y creciendo rápidamente hasta consolidarse como una de las compañías más importantes y punteras del mercado británico. Codemasters cuenta en su haber con más de cincuenta programas, la mayoría de los cuales han permanecido en las listas de superventas durante varios meses. Así pues, esperamos que en España corran la misma suerte y triunfen de igual forma.

Los primeros productos en aparecer son: Quattro Arcade, Quattro Power, Quattro Combat, Quattro Sport y Quattro Super Hits. Todos estos productos aparecerán para los ordenadores Amstrad CPC, Spectrum y Commodore 64. Os seguiremos informando.

SIM CITY EN CDTV

El popular juego de estrategia y simulación Sim City, de Infogrames, ha sido seleccionado para pasar a ser el primer producto que esta compañía lanze en dicho soporte. El nuevo Sim City explotará al máximo las posibilidades que ofrece el CDTV, tales como el sonido o una mayor riqueza gráfica. El juego ha sido reprogramado en Lenguaje C con rutinas en assembler, y su lanzamiento en Inglaterra está previsto para el mes de Julio. Esperemos que muy pronto todos estos productos se encuentren también en nuestro país.

ATARI LANZA UNA NUEVA LASER



Coincidiendo con la celebración del INFORMAT, la multinacional norteamericana ATARI ha lanzado al mercado una nueva impresora láser, la ATARI SLM605. Especialmente concebida para sus ordenadores de las series TT y ST/STE. Esta impresora se ha diseñado con el fin de ofrecer el mayor número posible de prestaciones a un precio muy competitivo: 179.000 pts. (IVA no incluido) y 199.900 pts (IVA no incluido) la versión SLM605 VCP con emulación Postcript y software de Autoedición.

La impresora de ATARI incorpora la tecnólogia más avanzada y ofrece un gran abanico de utilidades: la nueva SLM605 proporciona una velocidad de seis páginas por minuto, con una resolución de 300 puntos por pulgada.

Esta impresora láser de Atari admite todo tipo de papel - xerográfico estándar, sobres, etiquetas, transparencias - en tamaño folio, legal, A4 y B5, con alimentación automática o manual. Por otro lado, la SLM605, totalmente compatible con la SLM804, logra reducir a menos de la mitad la necesidad de mantenimiento y el consumo.

DISCOS VIRGENES 5 1/4" ALTA CAPACIDAD (1'2 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	2.500 pts.	570H
50 Unidades	10.000 pts.	570 HB
100 Unidades	16.000 pts.	570HC

Marca: data hard

DISCOS VIRGENES 3 1/2" ALTA CAPACIDAD (1'44 Mb.)

	Precio	Referencia
10 Unidades	3.500 pts.	571H
50 Unidades	14.400 pts.	571 HB
100 Unidades	25.600 pts.	571HC

Pedidos por teléfono (91) 319 80 37

VIDIGRAB - ROMBO

DIGITALIZADOR DE IMAGEN EN TIEMPO REAL

	SPECTRUM	CPC-AMSTRAD
VIDI CPC y ZX	7.900	12.900
TASWORD P.TEXTOS	4.950	5.900
TASCALC H.CALCULO	4.950	5.900
MASTERFILE B.DATOS	5.250	7.100
DEVPAC (ENSAMB/DESENSAMB)	4.900	8.500
DTP AUTOEDICION 3 PROGRAMAS	8.200	------
ADVANCED ART /STUDIO	4.900	5.500
RAMJET (COPION, POKEADOR)	8.500	12.225
GENIUS MOUSE+ART /STUDIO	12.900	12.900
UNIDAD DE DISCO B. 3 1/2" y 51/4"	21.900	21.900
LAPIZ OPTICO (PROGRAMA EN ROM)	4.900	4.900
MUSIC MACHINE DIGI+MIDI	9.900	11.500

EXTENSA GAMA DE PERIFERICOS PARA AMIGA

Servimos a toda ESPAÑA

Estos precios no incluyen IVA ni gastos de envio

MICROSAT - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6
(8007-BARCELONA Telfs. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96

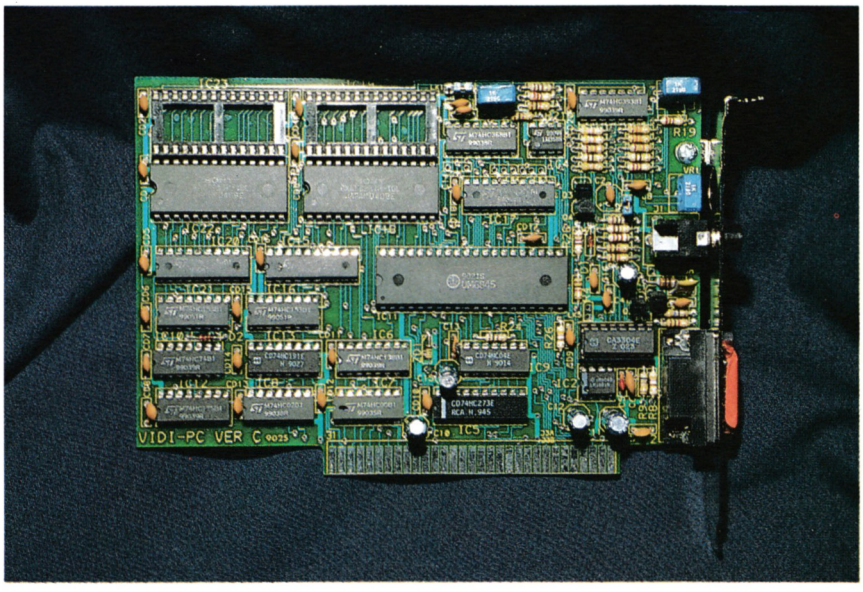
ANUNCIARSE EN MEGAOCIO ES IMPORTANTE PARA SU NEGOCIO

ESTUDIE NUESTROS PRECIOS
SON LOS MEJORES
144.000 USUARIOS LEEN ESTA REVISTA

CHIP

VIDI-PC

El arte de digitalizar



Una de las experiencias que pueden resultar más divertidas y sorprendentes para el aficionado a la informática es, sin duda alguna, la digitalización de imágenes o sonidos. Oir nuestra propia voz por el beeper de la máquina o visualizar en pantalla nuestra imagen o la de algún objeto familiar puede provocar alegrías inusitadas.

Vidi-PC es un digitalizador de video en tiempo real o, como dirían los ingleses, un Frame Grabber. Esto quiere decir que la tarjeta está capacitada para ser conectada a una fuente de vídeo y obtener una señal constante de la misma con la consiguiente actualización en pantalla de imágenes, lo que provoca una sensación de animación (lógicamente esto depende de si lo que está enfocado está realizando un movimiento o por el contrario se trata de un objeto estático).

Por supuesto, algún sagaz lector se extrañará de que la captura de imágenes o digitalización se efectúe en tiempo real: ni mucho menos, tiene toda la razón. La digitalización es lo suficientemente rápida como para producir una auténtica animación con buena calidad, aunque no en tiempo real, no es lo suficientemente rápido. No podemos pedirle a un equipo con un precio tan asequible como el de VIDI-PC, que realic3e las funciones de equipos de digitalización que le superan por mucho en precio.

Para empezar

El paquete de VIDI-PC contiene un manual de instrucciones en inglés, otro idéntico en castellano (¡increíble!), un disco con el software, un cable y la anhelada tarjeta. Instalarla es sumamente fácil, sólo tenemos que insertarla en cualquiera de los slots libres del PC, AT o 386.

Una vez instalada podemos observar que la tarjeta dispone de dos conectores, uno de entrada y otro de salida. El primero de ellos, el de entrada, es un conector RCA mediante el cual se introduce la señal de video compuesto para que, más tarde, el digitalizador capture la imágen en la memoria RAM de la tarjeta. El segundo es un conector de 9 pins y sirve para conectar el Video Splitter, un interesante aparato también de la empresa británica Rombo, que realiza una separación automática de colores sin la necesidad de utilizar filtros.

Además la placa dispone de dos zócalos vacios destinados a una ampliación de memoria opcional, con los que podemos llegar a un máximo de 128K y obtener mayores resoluciones de trabajo que llegan hasta los 800x300 y 1024x512 pixels.

Es muy fácil

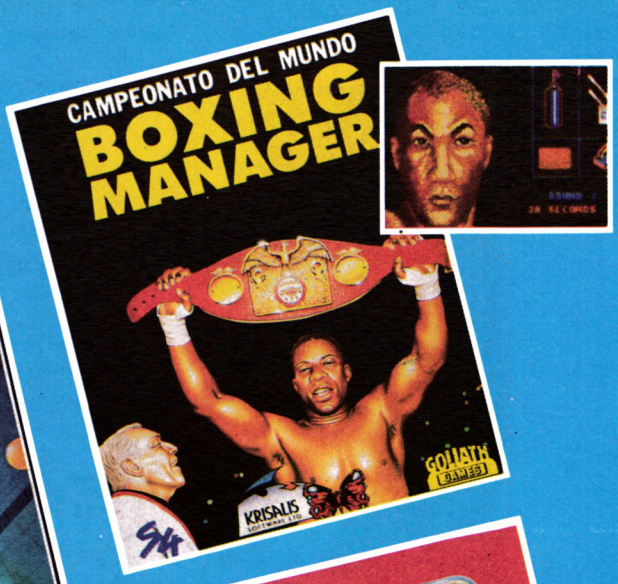
Digitalizar con VIDI-PC es muy sencillo, sólo necesitamos una fuente de video. Los resultados suelen ser satisfactorios en la mayoría de los casos, ya que el software que se suministra con la tarjeta es bastante potente y sencillo de manejar. Un caso aparte es si utilizamos como fuente la señal de una cámara de video, entonces necesitamos una buena iluminación y, según la resolución en la que trabajemos, un trípode o una buena pausa para que la digitalización no salga "movida".

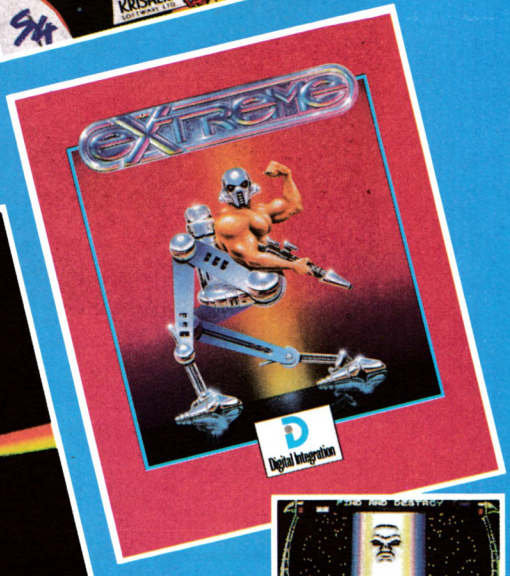
Después de obtener la imagen deseada podemos utilizar las distintas opciones del menú de edición: aclarar, invertir, oscurecer, girar u obtener el negativo de la imagen. Todos estos pasos nos permiten mejorar notablemen-

TENTACIONES



























SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

LA PIRATERIA ES DELITO



De por sí, el VIDI-PC sólo puede digitalizar en blanco y negro.

te el resultado final o adaptarlo a nuestras necesidades.

Una vez finalizado este paso podemos grabar la digitalización en cualquiera de los formatos que admite VIDI-PC, para utilizarlo desde otros programas y poder utilizar, retocar o modificar con mayor precisión algunos detalles en concreto. Los formatos aguantados por el programa son: TIFF, VID, PCX y GEM, lo que proporciona una gran compatibilidad con la mayor parte del software gráfico existente para PC. Gracias a esta opción podemos utilizar las digitalizaciones en programas de autoedición y diseño gráfico como Ventura, Pagemaker, Timeworks, Deluxe Paint II Enhanced, Paintbrush o GEM Paint entre otros.

También en color

VIDI-PC dispone también de una amplia colección de programas para el tratamiento de la imagen o para digitalizar a color, como Vidichrome, un programa que por medio de tres filtros de color permite capturar imágenes estáticas, con un total de 4.096 colores de los que utiliza 256, el máximo que admite una MCGA o VGA.

Además existe un periférico sumamente interesante para realizar digitalizaciones en color de forma automática y sin la necesidad de los "dichosos filtros", que además de molestos, no ofrecen un resultado demasiado alentador. Este aparato se llama VIDI



El software que acompaña la tarjeta permite estirar, negativar, rotar y realizar múltiples peripecias con las digitalizaciones.



Con VIDI-SPLITTER los resultados son sorprendentes.

SPLITTER y permite digitalizar cualquier imágen en rojo, verde y azul, independientemente o en conjunto. Los resultados son, por lo general, bastante satisfactorios.

Tanto el programa Vidi-PC como Vidichrome ofrecen un amplio repertorio de tarjetas gráficas, lo que faculta a cualquier usuario para hacer sus propias selecciones y digitalizar en el modo más provechoso para sus pretensiones. Los modos soportados por ambos programas son: 512x256, 512x512 (entrelazado), 640x200, 640x400 (entrelazado), 800x300 (sólo 128K) y 1.024x256 (sólo 128K).

Vidi-PC, unido a Vidichrome y Vidi-Splitter, es un equipo bastante asequible y que proporciona una gran calidad a los trabajos caseros. Buena prueba de ello son las ilustraciones que acompañan a este artículo, todas han sido realizadas con él. Además Rombo Productions pone a nuestro alcance muchos otros programas y rutinas de apoyo para el aficionado, como es un disco de utilidades gratuito al enviar la garantia o el disco de rutinas en Lenguaje C para utilizar las posibilidades de Vidi-PC en nuestros propios programas. Este último sólo se vende en Inglaterra al precio de 33.35 Libras.

Para finalizar, si a alguno de vosotros os ha gustado la idea, sabed que esperamos ansiosos montones de disquetes con esas fabulosas pantallas en blanco y negro o en color que habéis realizado. Todos las cartas podéis dirigirlas a MEGAOCIO, las mejores serán recompensadas con una estupenda camiseta.

Creador:

ROMBO PRODUCTIONS

Material cedido por:

MICROSAT. C/ Consejo de Ciento, 345. Desp 6. 08007 Barcelona. Telfs. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96.

Requisitos:

Un IBM o compatible PC, XT o AT. Tarjeta gráfica VGA, EGA, CGA o Hércules. Una fuente de video compuesto.

Precio:

Vidi-PC (64K: 29.900 pts+IVA - 128K: 33.900 pts+IVA), Vidi-Splitter (12.900 pts+IVA), Vidichrome (10.500 pts+IVA) y Ampliación de memoria 64K (5.400 pts+IVA). Pack Completo: Vidi-PC + Vidi-Splitter + Vidichrome + Paintbrush 4.0 (57.000 pts+IVA).

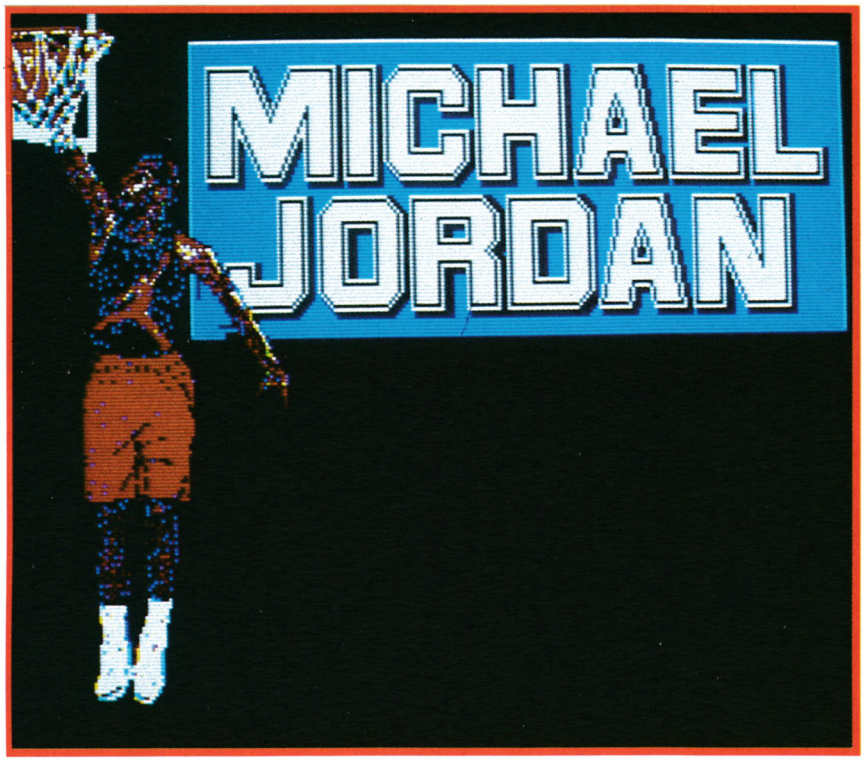
Lo mejor:

Muy rápido.

Lo peor:

No disponer de una cámara o de un vídeo con buena pausa.

JUEGOS DEPORTIVOS



Han pasado más de tres lustros desde aquel primitivo Tenis que habitaba en los bares en el amanecer de los videojuegos. En todo este tiempo, deportes de equipo, pruebas olímpicas y competiciones de todo tipo han desfilado por nuestros ordenadores, y seguirán haciéndolo mientras nos quede una pequeña chispa de ese espíritu deportivo que nos caracteriza a los humanos.

Desde pequeñito, todo el mundo tiene un héroe al que admira o intenta imitar. Unos cantan rock y otros salen en los tebeos, pero muchos de ellos juegan al fútbol, van en moto, meten canastas espectaculares o pedalean como nadie. Es la fiebre del deporte que nos invade.

El hombre, por naturaleza, se complace compitiendo con sus semejantes, demostrando su fuerza bruta a la menor ocasión y, por supuesto, imponiéndose al contrario. Por suerte, vivimos en una sociedad más o menos civilizada, en la que los tiempos de la ley de la selva han quedado atrás. Aun así, nuestro instinto animal debe ser canalizado, y ahí es donde entra en juego el deporte que, entendido como una competición en la que hay que seguir ciertas reglas, se convierte en instrumento útil para que la sociedad descargue sus impulsos violentos contenidos durante una larga semana de duro trabajo sin necesidad de andar por ahí haciendo el huno.

El sector del software lúdico no podía sustraerse a este fenómeno. Desde aquel antiquísimo tenis en el que, por tan sólo cinco pesetas, podíamos echar una partidita manejando dos palas rectangulares a modo de raquetas, hasta los últimos simuladores deportivos como el Super Mónaco G.P, los buenos aficionados al fútbol, motociclismo, baloncesto o golf hemos tenido la ocasión de destrozar bastantes joysticks y algún que otro teclado, tratando de batir el récord de los cien metros lisos o de ganar la Copa Davis sin más esfuerzo que el de enchufar el ordenador y cargar el juego.

Ahora que se acerca el verano, y con él, el calor y las vacaciones, con todo el tiempo libre que se quiera para echar un partidito de baloncesto o practicar el saque, la volea y el revés, no está de más echarle un vistazo a los más modernos programas deportivos, sin olvidarnos, claro está, de los buenos juegos de siempre.

El deporte rey

Al menos en nuestro país, la competición de fútbol es indudablemente la más seguida por los aficionados. Esto se ha traducido en un importante número de juegos ambientados en este

SPORTING GOLD



A muchos les resultarán familiares los nombres de los tres juegos de Epyx que contiene Sporting Gold: California Games, The Games Summer Edition y The Games Winter Edition. Todos juntos, que no revueltos, en este pack de simuladores deportivos. Veintiuna pruebas en total en las que podrás demostrar tu habilidad, preparación, coraje y pundonor. ¿Contamos contigo?

En California Games pueden participar de uno a ocho jugadores en las seis pruebas no olímpicas que contiene: monopatín acrobático, foot bag (prueba de habilidad y equilibrio), surfing, patinaje, bicicross con una BMX y lanzamiento de disco volador.

The Games Summer Edition nos ofrece ocho pruebas directamente inspiradas en las Olimpiadas de verano: tiro con arco, ciclismo en velódromo, salto de trampolín, lanzamiento de martillo, cien metros vallas, salto con pértiga, anillas y barras paralelas.

Por último, The Games Winter Edition contiene las siete pruebas restantes que componen las veintiuna: trineo, patinaje artístico, patinaje de velocidad, esquí alpino, slalom, salto de esquí y esquí de fondo.

Un completo pack que hará las delicias de los aficionados que posean un Amstrad CPC con unidad de disco.

DISTRIBUIDOR:

ERBE

Lo mejor:

Agrupar viejas glorias siempre es una buena idea.

Lo peor:

Puede que California Games no supere hoy con éxito una nueva revisión.



SUPER MONACO G.P.

Una de las Coin-Op más espectaculares que podemos encontrar en un salón recreativo es, sin duda, Super Mónaco G.P. La conversión a Commodore Amiga pierde un poco en cuanto a gráficos respecto del original, pero el resultado es ciertamente bueno por su variedad de circuitos y jugabilidad.

No es éste el típico simulador de carreras con gráficos vectoriales, ni tiene infinidad de indicadores o teclas de función; de hecho, lo único que nos puede distraer un poco de la dinámica del juego es tener que cambiar de marcha, cosa que se subsana con el cambio automático. Por lo demás, es éste un trepidante arcade en el que la única preocupación consiste en no salirse de la carretera en las curvas y llegar a la meta antes que los demás. El objetivo final es competir y, por supuesto, ganar, en el circuito de Mónaco, pero antes hay que conseguir entrar entre los pilotos más destacados de otros países: Francia, Brasil y España. En la vuelta de entrenamiento es necesario clasificarse entre los primeros antes de competir oficialmente en cada circuito.

Buenos movimientos, gráficos digitalizados tomados directamente de la máquina y gran adicción en este juego recomendado por la crítica especializada en general, que viene en las versiones Amiga, Atari ST, Commodore 64 y 128, Spectrum, Amstrad CPC y que alcanza cotas de perfección insospechadas en la Sega Megadrive.

DISTRIBUIDOR:

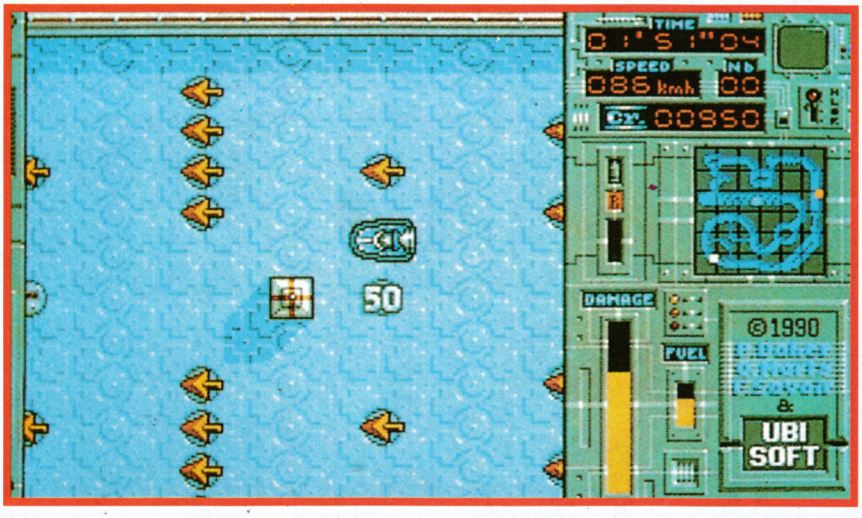
ERBE

Lo mejor:

Todo en general.

Lo peor:

Sólo en la Megadrive puede hablarse de una excelente conversión.



JUPITER'S MASTERDRIVE

Carreras futuristas de bólidos en las lunas de Júpiter es la excusa que se han buscado los señores de Ubi para introducirnos en un excelente juego de gran velocidad y acción trepidante. Uno o dos jugadores pueden competir simultáneamente en una dura carrera por conseguir el primer puesto entre tres participantes. Soberbio scroll del circuito, que se contempla desde arriba, como soberbia es también la sensación de velocidad. Podemos notar perfectamente cómo la naturaleza de la pista afecta la conducción de nuestro coche en este juego en el que la suavidad de manejo es la nota predominante.

Nuestro objetivo en Jupiter's Masterdrive es participar en la gran carrera anual que se celebra en el mayor de los planetas de nuestro sistema. Para ello hay que pasar la criba que supone ir venciendo en cada una de las competiciones que se celebran en sus lunas. Un excelente juego que ya sería adictivo por sí solo, pero que además permite comprar mejoras para nuestro vehículo o irlas recogiendo durante la propia carrera, disparar a los contrarios, seguir caminos alternativos para llegar a la meta y competir en pintorescos circuitos para obtener bonificaciones entre carrera y carrera.

DISTRIBUIDOR:
DROSOFT

Lo mejor:
Scroll, velocidad, adicción.

Lo peor:
No es excesivamente original.

deporte, muchos de los cuales nos han llegado directamente desde Gran Bretaña, cuna del fútbol mundial. De allí vino hace muchos años el genial Match Day (Ocean) de Jon Ritman y Chris Clarke, y su continuación, Match Day 2. Mucho tiempo tardó en ser desbancado del número uno que merecidamente ocupó, y el culpable fue el celebérrimo Kick Off (Anco). Posteriormente vino Kick Off 2, incorporando mejoras sustanciales, y Final Whistle, primero de una serie de discos de datos para el famoso fútbol de Anco, que incluye fueras de juego, árbitros, jueces de línea, nuevas camisetas y mayor número de campos en los que poder corretear. También de los EEUU, país en que el fútbol empieza a pegar con fuerza, nos llegaron el Microprose Soccer y el Adidas Soccer, todos con la palabra "soccer" detrás que, como sabéis, es la que utilizan los norteamericanos para denominar el fútbol y diferenciarlo del fútbol americano, que no es lo mismo que el rugby, a ver si os enteráis de una vez, hombre, que sois más duros de mollera...

En alguna ocasión, el juego ha venido avalado por un equipo completo, caso del reciente Manchester United Europa (Krisalis), de vista lateral y soberbios gráficos, con los mejores equipos europeos y las competiciones más importantes: la Copa de la UEFA, la Recopa, la Copa de Europa, e incluso la Supercopa Europea entre campeones de Copa y Recopa, y la Copa Intercontinental que se celebra anualmente en Japón, entre campeones de Europa y América.

Dándole a la raqueta

El tenis, deporte "informático" por excelencia, ha sido de los primeros y que en mayor número de ocasiones ha visitado nuestros hogares en el interior de una cinta, disco o cartucho. Desde el mítico Match Point (Psion) hasta el fantástico Pro Tennis Tour 2 (Ubi), lo mejor en lo que a juegos de tenis se refiere, hemos ido comprobando la mayor o menor calidad de títulos como el propio Pro Tennis Tour, de excelentes gráficos, sonido y movimientos, Tennis Cup (Loriciels), también excelente, Tie Break (Starbyte), de vista aérea y con voces digitalizadas de los jueces de pista, o Tenis Profesional (Dinamic) entre otros muchos.

Derechitos a la Pole Position

Los simuladores de carreras han sido siempre bien acogidos por el gran público. Prueba de ello es que a muy poquita gente le falta en su colección algún que otro juego de fórmula uno o de motos de alta competición. Ahora, las últimas tendencias apuntan a la realización de conversiones de máquinas recreativas. Comparando aquella primitiva y chapucera versión para ocho bits del Pole Position (Atari) con el fantástico Super Mónaco G.P., de excelentes gráficos y circuitos reales, realizado por U.S. Gold, de una Coin-Op de Sega para dieciséis bits, se puede ver lo mucho que ha prosperado el mundo del software (y del hardware, todo hay que decirlo, no vayamos a comparar el Spectrum con un PC armado de VGA) en todos estos años.

Desde el soberbio Super Hang On, gran conversión de la famosa máquina de Sega, hasta el flojucho Days of Thunder (Mindscape), con su monótono sonido y escasa velocidad, pasando por el fabuloso Indianápolis 500 (Electronic Arts), considerado por muchos como uno de los mejores jue-

¡CODEMASTERS

El No 1 en Gran Bretaña de edición de juegos

HA LLEGADO!





Sólo 1395 pesetas!





GRATIS

en cada caja de Quattro...

el juego que hizo estallar la locura que está arrasando en GB! Auténticas aventuras de dibujos animados con hechiceros endemoniados, gigantes, mazmorras, castillos en las nubes, cuevas de hielo cristalizado y pequeños huevos locos llamados DIZZY





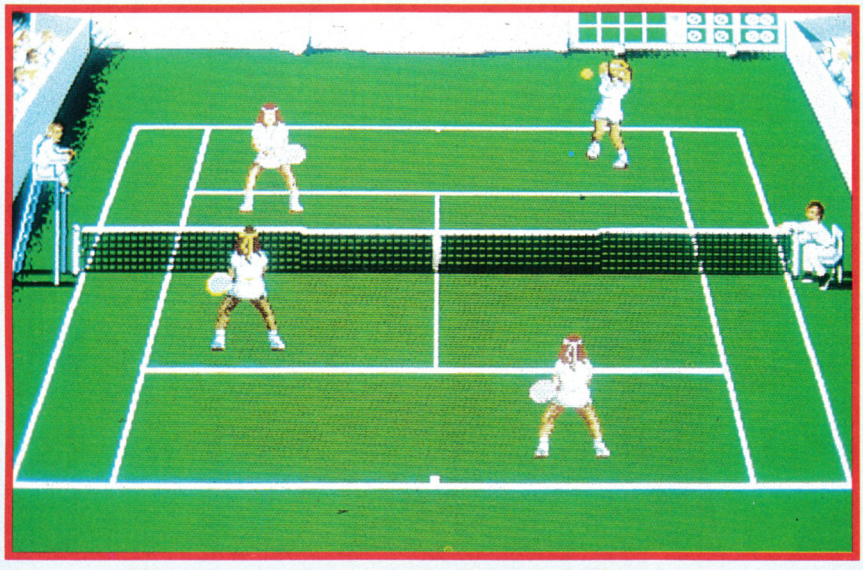
- Cada una de estas cajas de Quattro está disponible en casete para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Cada una de las cajas incluye un asombroso CUATRO jeugos aclamados internacionalmente y, como bono especial, un QUINTO juego grátis! y todo por sólo 1395 pesetas!

Code Masters

CodeMasters, la mejor empresa vendiendo software en GB, ha llegado a España. Los juegos de CodeMasters son muy especiales. Uno de los mejores programadores en el mundo ha trabajado en estos juegos, ofreciéndole una perfecta combinación de lo último en gráfica, super suaves movimientos y increíblemente fácil de jugar.

Las cuatro cajas están disponibles desde principios de Julio en todas mejores tiendas de software, y recuerda que cada mes llegan nuevas fantásticas cajas de Quattro

Representantes y distribuidores pueden dirigirse a nuestras oficinas centrales en España, dirección: CodeMasters España SL, Edif. Lope De Vega, Av. Castilla Pérez, Nerja 29780, Málaga. Fax: 952-522394



PRO TENNIS TOUR 2

Si Pro Tennis Tour fue, en su momento, uno de los mejores juegos de tenis, por no decir el mejor, para Amiga, podéis figuraros lo que supuso la aparición de su segunda parte, completamente mejorada en lo que a opciones de juego se refiere.

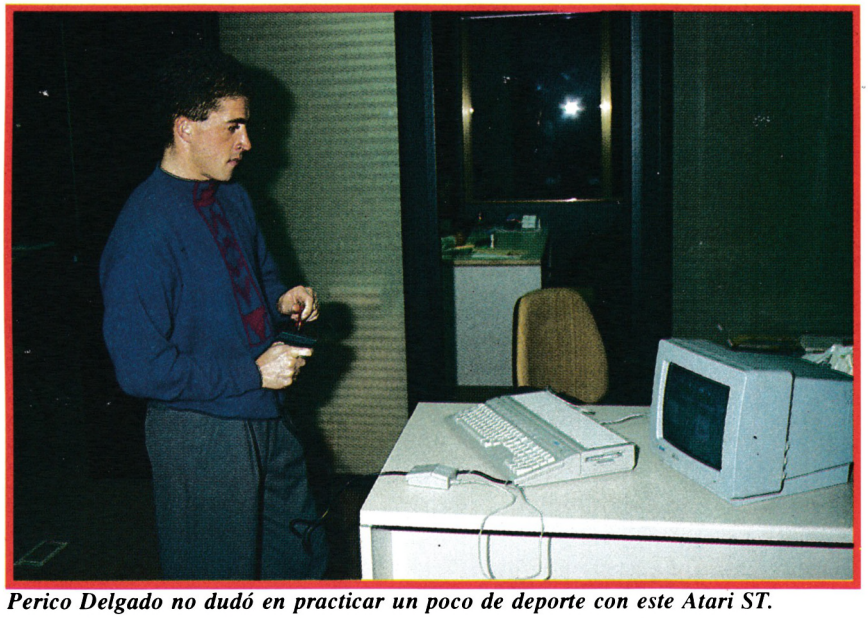
Gráficos excelentes con un movimiento muy adecuado de los jugadores, buen sonido y absoluta sensación de realidad son los poderes del fantástico Pro Tennis Tour 2. Pero aparte de lo que es realmente importante, es decir, el juego de tenis en sí, las numerosas opciones ponen la guinda a este gran producto, y permiten desde elegir el tipo de pista en el que competir hasta crear el perfil de nuestro propio tenista. Los distintos niveles de dificultad y modos de juego (partido a dobles, máquina lanzadora de pelotas, participar dos contra uno, luchar contra el ordenador o contra oponente humano, hombre o mujer, profesional, novato o amateur) hace que hasta el usuario más exigente quede completamente satisfecho.

Constituye una pieza obligada en toda colección de juegos deportivos, absolutamente recomendado para todo el mundo, ya sean amantes del tenis, futboleros empedernidos o incluso para los que aborrecen el deporte.

DISTRIBUIDOR:
DROSOFT

Lo mejor:
Nivel técnico excelente.

Lo peor:
No tenerlo.



Perico Delgado no dudó en practicar un poco de deporte con este Atari ST.

gos de este estilo para Commodore Amiga por sus gráficos, sonidos, suavidad de manejo y rapidez, The Cycles (Accolade), Continental Circus (Taito), con cambios climatológicos que daban gran realismo al juego, o Turbo Cup (Loriciels), los aficionados al género no tienen ningún derecho a quejarse. Y es que no paran de salir juegos nuevos.

Packs deportivos

No puede decirse que sea una nueva moda, pero lo que sí es cierto es que últimamente nos llegan con asiduidad noticias de nuevos packs de juegos que contienen cuatro o más programas agrupados por un denominador común. Entre estos cabe destacar el Sporting Gold (Erbe) que agrupa California Games, The Games Summer Edition y The Games Winter Edition, todos ellos grandes éxitos de Epyx en su día; los volúmenes Quattro (Code Masters) que contienen BMX Simulator, excelente competición de bicicletas con estupendos gráficos, Grand Prix, de carreras de bólidos, Pro Snooker, de billar, y Pro Ski Simulator, gran competición de esquí profesional, en el cuarto volumen, y Moto X, carreras de bicicross con gráficos simplones, Jet Ski, de motos acuáticas, Pro Powerboat, con catamaranes y embarcaciones monocasco a motor, y ATV Simulator, competición simpar de cuadriciclo de carreras, en el quinto, regalando además en cada uno de ellos el simpático y entretenido juego Dizzy; el Power Pack (System 4) con el TV Sports Football y el Lombard Rally entre otros, o el Pack Challengers (Ubi) que reúne, entre otros éxitos, el genial Kick Off y el fantástico

HANG ON



En su día, Hang On fue una de las máquinas recreativas más celebradas. Hace ya tiempo que, como es lógico, fue superada en cuanto a gráficos, efectos y velocidad, pero no cabe duda de que siempre permanecerá en nuestro recuerdo como uno de los primeros grandes juegos de competición deportiva.

Seguramente muchos de vosotros habréis jugado alguna vez con Hang On, ese emocionante juego de carreras de motos en el que, a los mandos de una Brain MK III, recorremos ocho circuitos de cinco etapas cada uno con una longitud de cuatro kilómetros por etapa. Una trepidante carrera en la que día y noche luchamos sin descanso por el primer puesto contra el equipo Bondy a través de frondosos o desérticos parajes, con la única gratificación de un incremento de tiempo si cruzamos la línea de meta antes de que el contador llegue al cero.

Hang On para la Sega Master System resulta un juego bastante mediocre, pero eso sí, con un scroll impecable y un manejo de sprites suave, muy, muy suave. Los gráficos son de lo más pobre y diminuto, en nada parecidos a los de la máquina original, habiéndose sustituido las animaciones del piloto cuando cae de la motocicleta por una simple e infame explosión del vehículo. El sonido, como era de esperar, se reduce a un monótono zumbido de motor amenizado por los cambios de marcha y a una musiquilla pachanguera cuando acaba la partida. En definitiva, una conversión no demasiado afortunada que al menos mantiene un correcto nivel de adicción.

CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM
Lo mejor:
La suavidad de movimientos.
Lo peor:
Los gráficos.

Pro Tennis Tour. Ahí es nada. También Dinamic, con su Pak Multisports que recoge sus grandes éxitos de Kung-Fu, motos (Aspar), baloncesto (Fernando Martín) y fútbol (Míchel), y Topo, con sus Pack Top by Topo, en cuyo segundo volumen se incluye, entre otros, Petrovic Basket, se han adherido a esta tendencia.

Caras famosas en juegos famosos

Ultimamente parece haberse extendido la idea de que si un juego no viene avalado por un personaje conocido, está abocado directamente al más estrepitoso de los fracasos. Así, los grandes ídolos del deporte han ido prestando (mejor dicho, vendiendo) su imagen y su nombre a empresas de software para la creación de videojuegos. Ases del fútbol como Míchel (Dinamic), Butragueño (Topo) o Paul Gascoigne "Gazza" (Empire), del baloncesto, como Larry Bird y Michael Jordan (Electronic Arts), Drazen Petrovic (Topo) o el recordado Fernando Martín (Dinamic), del mundo del motor, como Carlos Sáinz (Zigurat), Sito Pons y Angel Nieto (Opera) o Aspar (Dinamic), del ciclismo, Perico Delgado (Topo), del boxeo, Poli Díaz, el Potro de Vallecas (Opera) y del tenis, Emilio Sánchez Vicario (Zigurat). Con su hermana, Arantxa, sucedió algo curioso. Javier Fáfula, programador español creador de Míchel Super Skills y El Equipo A, realizó un juego sobre la famosa tenista que nunca salió al mercado pese a haber sido presentado y anunciado a la prensa. Una lástima.

No parece ésta una mala idea si tenemos en cuenta que mucha gente compra un producto más por la carátula que por su contenido. Así marcha el país.

¿Y qué pasa con las consolas?

Pues nada, que también van bien servidas en lo que a juegos deportivos se refiere. El Pro Tennis Tour ya está para la Amstrad GX 4000, la NIntendo Game Boy posee dos de los juegos de tenis y golf más divertidos y mejor realizados que hayamos visto jamás, el conocido California Games forma parte de la colección de cartuchos disponibles para la Atari Lynx, los usuarios de Sega Megadrive y Master System pueden disfrutar de un buen partido de fútbol (World Cup Italia 90), golf (PGA Tour Golf), boxeo (Heavyweight Champ), carreras de motos (Hang On), fútbol americano (Joe Montana Football) o baloncesto (Super Real Basketball), y la Nintendo Entertainment System posee, entre otros, Lee Trevino's Fighting Golf y Arch Rivals, de baloncesto.

Deportes, deportes y más deportes

No, no nos hemos olvidado de los juegos olímpicos, ni del baloncesto, ni del golf, ni del voleibol, ni de las artes marciales, ni del béisbol, ni del fútbol americano, ni siquiera del ping-pong, pero es que dedicar un apartado a cada deporte sería excesivo.

Hace ya bastante tiempo que no tenemos ocasión de disfrutar un buen juego de lucha. Lo último realmente bueno que hemos visto fue Panza Kick



HEAVYWEIGHT CHAMP

Entretenido simulador de boxeo en el que nos veremos las caras con cinco de los mejores boxeadores del panorama mundial, en busca del título de los pesos pesados. Al principio se reciben muchos más sopapos de los que se consiguen colocar, pero como no duelen... Hacerse con el control no resulta demasiado complicado, y en dos o tres combates habremos adquirido ya un gran dominio en la finta y colocación en la pegada.

Cada uno de los cinco boxeadores tienen unas cualidades establecidas de antemano que se refieren a su potencia de golpe, capacidad de recuperación, movimiento de pies y número máximo de supergolpes que tienen permitido efectuar. Dicho supergolpe es un arma eficaz, comparable a una coz de mula, que manda al contrario literalmente al otro extremo del ring. Nuestro boxeador cuenta con un nivel bajo de habilidad y solamente tres supergolpes, pero podemos mejorar sus condiciones a medida que obtenemos puntos al ganar combates, teniendo en cuenta que el máximo nivel permitido es de cinco por cada habilidad.

El punto fuerte de este juego no es la música (agradable al principio, monótona y repetitiva al cabo de un rato) ni los gráficos (normalitos y de movimientos no demasiado suaves), sino la adicción que provoca. No resulta demasiado difícil prosperar en cada partida un poco más, notar cómo golpeamos cada vez con mayor contundencia y que los contrarios son siempre menos temibles de lo que parecían en la partida anterior, y esto evita que nos cansemos de Heavyweight Champ, un juego cuya garantía de diversión caduca cuando se nos estropee la consola.

CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:
Muy adictivo.

Lo peor:
El manejo de sprites.

Boxing (Loriciel), que deslumbraba por sus fabulosos gráficos y movimientos, y algún que otro programa de boxeo, como el Low Blow, (Electronic Arts) que emula el juego sucio de este controvertido deporte, Poli Díaz, (Opera) o World Championship Boxing Manager (Krisalis) que tocaba más bien el aspecto técnico, estratégico y empresarial del boxeo.

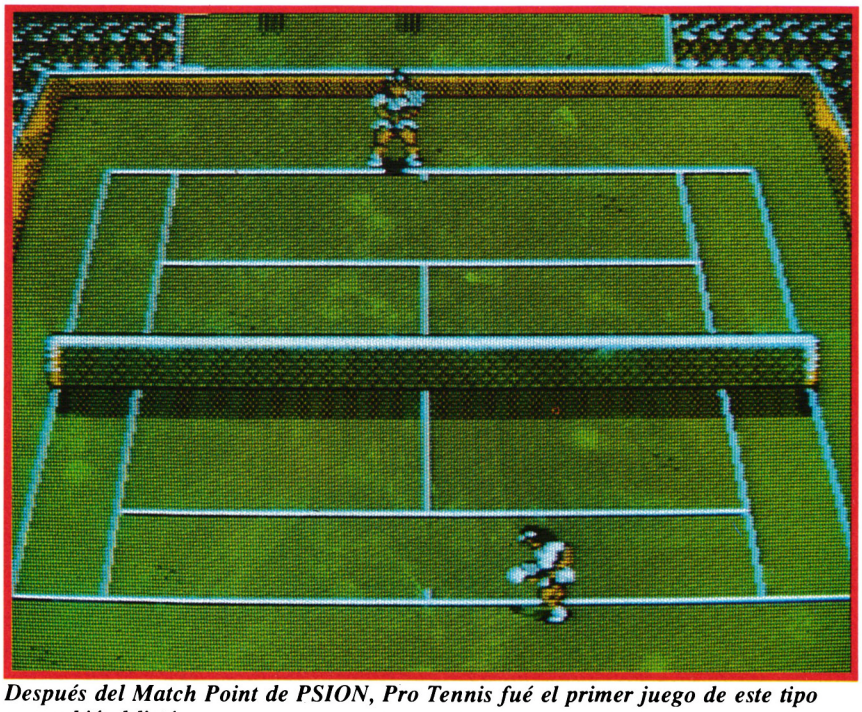
Nunca han faltado los juegos olímpicos en nuestros ordenadores desde aquel antiguo Daley Thompson's Decathlon de Ocean. La gran variedad de pruebas en las que competir (hasta veintiuna en el Golden Pack de Erbe) son el mayor aliciente de este tipo de programas. Aunque últimamente vienen escaseando bastante, destacaremos, por su calidad, Winter Olympiad (Microvalue).

¿Y qué decir del baloncesto, otro de los deportes que cuenta con mayor número de seguidores en nuestro país? El listón quedó bastante alto en su día con aquel genial World Series Basketball de Imagine para máquinas de ocho bits. Recientemente, la publicidad y los prewievs nos hicieron pensar en TV Sports Basketball (Cinemaware) como una maravilla absoluta y definitiva, pero el resultado final no fue todo lo bueno que se esperaba. Tras lo último de Hewson, Future Basketball, que aunque de gran calidad, no acabó de convencernos, tenemos puestas nuestras miras en el próximo lanzamiento de Anco, Tip Off.

Vista la saturación del mercado en lo que a juegos deportivos convencionales se refiere, las empresas han tomado distintas alternativas: unos han apostado por seguir con deportes tradicionales, pero cuidando la calidad y el detalle hasta lo más mínimo, caso de Accolade y su excelente Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design; otros han descubierto que quedaban aún deportes por explotar, como ha hecho Opera con la pelota vasca en Jai Alai, Krisalis con el squash en Jahangir Khan World Championship Squash, o Positive con las competiciones acrobáticas de bicicletas con su Mountain Bike Racer; pero la solución más arriesgada e innovadora ha sido la de inventar nuevos deportes. Así, nos hemos visto invadidos por extraños deportes en los que participan extraños seres (M.U.D.S. de Rainbow Arts, extraterrestres y otras criaturas grotescas en escenarios neoclásicos), salvajes competiciones futuristas (Speedball y Speedball 2, de los Bitmap Brothers, de lo mejor que se ha visto en este terreno por sus gráficos, movimientos, adicción y, sobre todo, por sus sonidos digitalizados que dan un increíble ambiente a esta curiosa mezcla de fútbol americano, balonmano y tangana continua en la que marcar un gol y lesionar a un contrario supone la misma puntuación de cara al marcador; o Disc, de Loriciel, también de soberbios movimientos, en el

que se intenta acabar con el contrario a base de lanzamientos de disco volador metálico) y violentas carreras de coches ambientadas en el futuro (Jupiter's Masterdrive, de Ubi, o Nitro, de Psygnosis, ambos muy semejantes en cuanto a su desarrollo, visión aérea, gran velocidad, suavísimo scroll y elevado nivel de calidad) o en el presente (Super Off Road Racer, de Virgin Games, o Supercars 2, de Gremlin, también muy similares entre sí al reflejar el circuito completo de una sola vez en pantalla y por su gran calidad).

No es que estén todos los que son, pero sí son todos los que están. Estaremos todos de acuerdo en que es mucho mejor y más sano (aunque quizá no más divertido) hacer deporte que practicarlo en una simulación por ordenador, pero ¿no os habéis quedado nunca sin jugar al tenis porque no encontrabais una pista vacía en el polideportivo, o sin practicar baloncesto porque las canastas estaban rotas, o sin echar un partido de fútbol por no encontrar gente suficiente para hacer dos equipos? En estos casos, los juegos de ordenador o consola pueden suplir perfectamente cualquier tipo de deporte, con la ventaja de que en casa, al lado del ventilador y con una Coca-Cola fresquita a mano, se está mucho más cómodo que pasando calor y sudando como bestias en la cancha de baloncesto a las tres de la tarde, que es la única hora en la que se puede pillar libre alguna canasta.



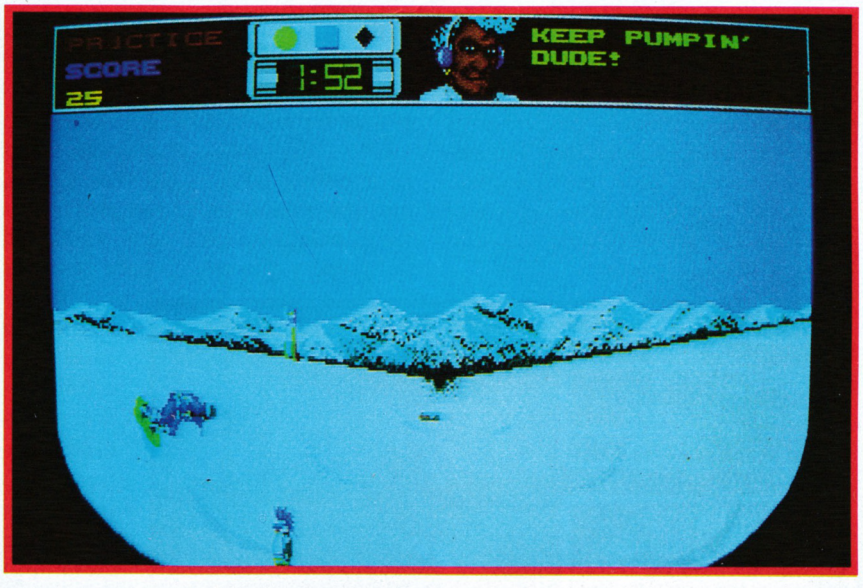
Después del Match Point de PSION, Pro Tennis fué el primer juego de este tipo que subió el listón.

Confiamos en que paséis unas buenas y deportivas vacaciones con algunos de estos juegos que, aunque no os vayan a convertir en unos atletas de cara al 92, seguramente os harán pasar algunos momentos muy agradables.

WINTER OLYMPIAD

De un tiempo a esta parte, no son demasiado frecuentes los juegos de carácter olímpico. Lo cierto es que, eliminando las excepciones que suponen los primeros programas de este género (léase Daley Thompson's Decatholn o Hypersports), el gusto del gran público, que es el que manda, ha tirado por otros lares. De todas formas, auguramos para el 92 una avalancha de juegos de olimpiadas comparable a la que asoló nuestra redacción con el pasado mundial de fútbol.

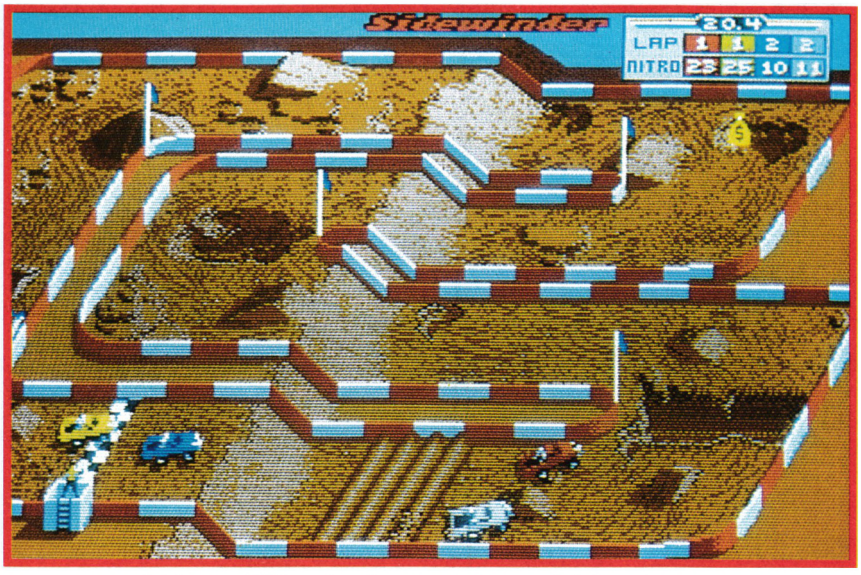
Winter Olympiad, de Microvalue, supone una nueva incursión en los deportes de invierno que no aporta nuevo, pero que destaca por su nivel de calidad y sus gráficos. Cinco son las pruebas en las que se puede competir, a saber: descenso alpino, salto de esquí, biathlon, slalom y carrera de bobs. El desarrollo es el usual en estos casos: introducir el nombre del participante, el país al que se desea representar y el número de pruebas en el que se va a competir. Realista, bien ideado y correctamente diseñado, Winter Olympiad puede despertar pasiones entre los usuarios de Amiga o PC muy aficionados a este tipo de juegos, pero lo más normal es que no llame demasiado la atención por estar ya muy visto.



DISTRIBUIDOR:
SYSTEM 4

Lo mejor:
Buena calidad.

Lo peor:
Poco original.



SUPER OFF ROAD

La competición de Off Road es bastante conocida en los Estados Unidos, no así en nuestro país. A grandes rasgos, os diremos que consiste en una carrera de buggys que se desarrolla en un circuito especial de arena con todo tipo de maldades: baches, agujeros, obstáculos y montículos. Acabar sin ruedas o con los amortiguadores chafados es lo más fácil en este tipo de competiciones.

Super Off Road es una interesante conversión de la máquina recreativa del mismo nombre, avalada por un experto en el deporte, Ivan 'Ironman' Stewart. A lo largo de ocho circuitos tenemos que demostrar nuestra pericia, reflejos y habilidad en alocadas carreras por terrenos abruptos realizando increibles saltos, poderosos acelerones y espectaculares derrapes. Es posible mejorar la aceleración, amortiguadores y ruedas de nuestro vehículo, así como el nivel de combustible, adquiriendo lo necesario gracias al dinero obtenido por cada carrera. Todo bastante típico, en realidad.

De todas formas, resulta muy entretenido jugar una vez que nos hacemos con el peculiar manejo del coche, aunque también son muy divertidos los accidentes provocados por la inexperiencia.

DISTRIBUIDOR:
ERBE

Lo mejor:
Adictivo y bien hecho.

Lo peor:
No aporta nada nuevo.

LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF

Los aficionados al golf que posean una Nintendo Entertainment System están de enhorabuena. De la mano de Lee Trevino y de SNK nos llega este correcto simulador deportivo, fácil de manejar y muy completo en cuanto a opciones. Una verdadera joya para los que gusten de este tipo de juegos.



Fighting Golf tiene de todo: selección de palo, tipo de golpe, cambio de dirección y efecto, bunkers, cuatro tipos de terreno accidentado, efecto de viento... El golpe se efectúa de la manera tradicional en este tipo de juegos, con una primera pulsación para levantar el palo, otra para elegir la fuerza del golpe y una tercera para lanzar la pelota escogiendo la dirección. Podemos elegir entre cuatro jugadores distintos, cada uno con sus propias características (por cierto, la aparición de Lee Trevino en el juego es meramente testimonial y sólo se ve su cara en la pantalla de presentación).

Los gráficos son grandes y están bien realizados para la capacidad de la máquina, y la visión del escenario es bastante adecuada. El observador se halla situado detrás del jugador y ve el campo en tres dimensiones, aunque una ventana a la izquierda de la pantalla nos muestra el circuito visto desde arriba. Sencillo de manejar y agradable de jugar este Lee Trevino's Fighting Golf.

CONSOLA:
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lo mejor:
Muy completo.

Lo peor:
Tal vez sólo interese a los aficionados al golf.

DISCO REVISTA
CPC USER

Si tu intención es sacar provecho a tu ordenador, disponer de un gran número de programas educativos, de aplicación o de propósito general: ¡date prisa!, la mejor colección de software para CPC te está esperando en CPC USER. Indispensable para el usuario de CPC. ¡Coleccionalos!.

CPC USER 1 (Ref: 590. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Diseñador de Sprites (Sólo para CPC 6128)
- Dump (vuelca las mejores pantallas a impresora)
- Buffer (Buffer de impresora para CPC 6128)
- Sopa de Letras (haz tus propios crucigramas)
- Máquina (aprende a escribir a máquina)
- Datamake (para pasar código máquina a líneas DATA)

CARGADORES: Acaba todos tus juegos, en cinta o disco.

TRUCOS: Metralla, Bola, Melodía, Cripta, Cohetes, Escalera, Elipse, Titula.

JUEGOS:
- Demos del Capitán Trueno y del AMC.
- Juego completo con dos fases: Army Moves. Número 1 en Inglaterra.



CPC USER 2 (Ref: 591. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Editor de cabeceras para cinta
- Fill (relleno de areas)
- Type (editor de ASCII)
- Fractales

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Batman, Superscramble, Cabal, Misión Thunderbolt, etc.

TRUCOS: Smiley, Alquimia, Bingo, Paisajes, Gráficos.

JUEGOS: Tetrón, lo mejor después del Tetris.



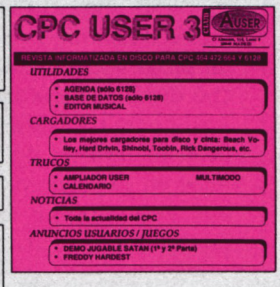
CPC USER 3 (Ref: 592. 2.500 Pesetas.)

UTILIDADES:
- Agenda Personal (Sólo CPC 6128)
- Base de Datos (Sólo CPC 6128)
- Editor Musical

CARGADORES: Los mejores cargadores para disco y cinta: Beach Volley, Hard drivin, Shinobl, Toobin, Rick Dangerous, etc.

TRUCOS: Ampliador User, Calendario, Multimodo.

JUEGOS:
- Demo jugable de Satán (Fases 1 y 2)
- Juego completo Freddy Hardest (1 parte). Uno de los mayores éxitos de Dinamic.



RESERVALOS ANTES DE QUE SE AGOTEN

I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

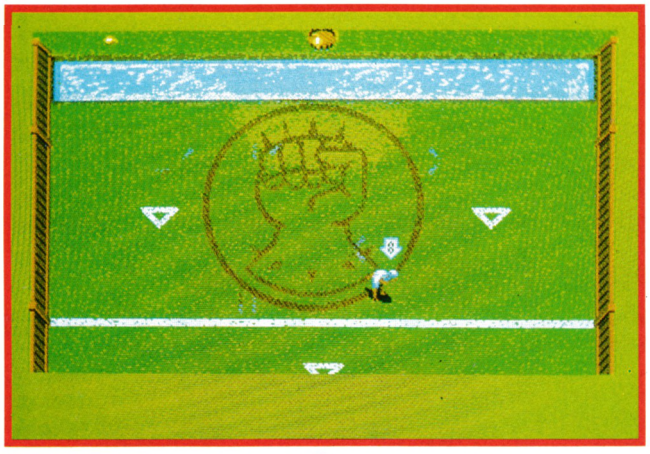
CUPON DE PEDIDO

NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGOPOSTAL.....LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....
FORMA DE PAGO:
☐Contrareembolso ☐Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

Deseo recibir las siguientes referencias:

Ref.	Artículo	Ordenador	Cantidad	Precio
			Total	

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a: BMF Editorial, S.A. C/ García de Paredes 76 Dpdo. 1A 28010 Madrid



M.U.D.S.

La ciudad de Gorden es un lugar bastante curioso. Distintas razas de apariencia más o menos humana conviven allí con otras realmente extrañas. Los delincuentes, que son muchos, tienen la oportunidad de rehabilitarse en sociedad participando en el campeonato de M.U.D.S., deporte violento y salvaje donde los haya en el que generalmente un humano, o sea, nosotros, hace el trabajo de entrenador.

La parte estratégica adquiere dimensiones importantes, y va desde realizar fichajes entre miembros de las diecisiete razas que pululan por la ciudad, a pedir préstamos a usureros, pasando por ingresar dinero en un banco, alojar el equipo en un hotel, visitar las cervecerías del lugar o realizar apuestas sobre los partidos en las oficinas correspondientes. En todos estos lugares se puede hablar, observar, obtener información y comerciar, haciendo que el juego sea algo más que un mero programa deportivo en el que es preciso emplear la astucia y la inteligencia además de la habilidad y los reflejos.

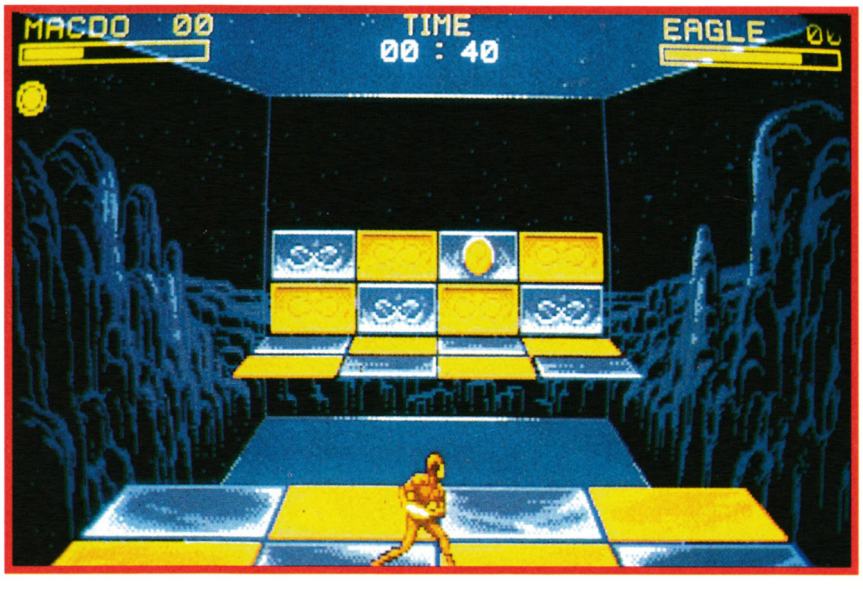
El M.U.D.S. es un curioso deporte que consiste en introducir el flonk (especie de pterodáctilo o pajarraco que hace las veces de pelota) en el pott (canasta o portería). Cualquier parecido con el fútbol, rugby, hockey o baloncesto es mera coincidencia, o quizá no tanta, quién sabe. En realidad M.U.D.S. resulta un juego un poco simple, con gráficos muy pequeños, pero eso sí, con detalles muy graciosos. A destacar el personaje del árbitro, un "shiri" de lo más pacífico que viene representado por múltiples y simpáticas animaciones. Por cierto, pequeño tirón de orejas al traductor de los menús.

DISTRIBUIDOR:
ERBE

Lo mejor:
Original y divertido.

Lo peor:
No demasiado entretenido.

DISC



Yo ya sospechaba, desde que una vez casi me arrancan la oreja con un disco volador en la playa, que dicho disco podía utilizarse como arma letal y asesina. Los señores de Loriciels debieron de tener alguna esperiencia similar en su niñez, ya que programaron este juego con un único y verdadero protagonista: ese maldito disco.

Con la excusa de una competición futurista en que el deporte se utiliza como control de natalidad, nos vemos introducidos en este emocionante juego de habilidad y reflejos aderezado con bonitos gráficos. El escenario tridimensional se divide en dos plataformas suspendidas en el vacío, con el consiguiente peligro de pegarnos un bacatazo en cuanto demos un traspiés. Por cierto, bastante simpática la animación del personaje cuando hace el típico e instintivo movimiento de recuperar el equilibrio al borde del abismo. Todo consiste en aniquilar al contrario a base de golpazos con el ya mencionado hasta la saciedad disco volador. No desesperéis si el contrincante es demasiado ágil y no hay manera de acertarle, dado que golpear determinados sectores de la pared supone la desaparición de un tramo del suelo, lo cual limita su movilidad y hace más fácil golpearlo con el disco al tener menos lugares a donde huir.

Buenas animaciones y adecuado nivel de adicción en este Disc.

DISTRIBUIDOR:
PROEIN S.A.

Lo mejor:
Entretenido.

Lo peor:
El sistema de carga y cambio de discos en PC.

PACK QUATTRO

Hace poco, la compañía inglesa Code Master decidió encargarse de la distribución en España de sus propios productos. Uno de sus primeros lanzamientos en nuestro país desde que tuvo lugar este acontecimiento es la serie de packs de juegos denominada Quattro.

Aparte del simpático Dizzy, juego que viene de regalo en todos los productos de la serie Quattro, como fácilmente podéis deducir por el nombre de esta serie de packs, vienen cuatro programas agrupados por una misma característica o temática común. Así, el volumen Quattro Arcade agrupa dos pares de juegos de los comúnmente denominados eso, arcades. Lo mismo se pude deducir del pack Quattro Combat. Pero los que realmente nos importan y nos ocupan en este especial sobre deportes son los volúmenes cuatro y cinco de la serie Quattro, denominados Sports y Power respectivamente.

El pack Quattro Sports reúne los siguientes títulos:



- **BMX Simulator**

Excelente simulador con gran calidad de gráficos y movimientos, que representa el mundo de las carreras de BMX. Con una vista desde arriba, el juego reproduce fielmente una competición de este tipo a lo largo de diversos circuitos en los que tenemos que demostrar nuestra pericia al manillar, evitando todo tipo de obstáculos, montículos y curvas cerradas. Incluye la interesante opción de repetir el desarrollo de la carrera en cámara lenta. Los excelentes gráficos en las versiones de ocho bits, unidos al especial diseño de los recorridos y al manejo de sprites, dan una enorme sensación de realidad al juego.

- **Grand Prix**

Simulador del gran premio de fórmula 1. Dos jugadores pueden competir simultáneamente en este juego de carreras automovilísticas, que se desarrolla en catorce circuitos diferentes. La visión es desde arriba, del mismo tipo que la del Super Off Road o la del Super Cars, y el interesante diseño de las carreteras nos deleita con curvas cerradas, puentes y manchas de aceite para simular una competición real de estas características.



- **Pro Snooker Simulator**

Completo simulador de billar americano programado por Godwin Graham B.Sc. con vista bidimensional de la mesa y del desarrollo de la partida.

- **Pro Ski Simulator**

Simulador de esquí profesional. Excelente a nivel gráfico, este programa nos introduce en el apasionante mundo de grandes descensos a toda velocidad por laderas de montañas nevadas sin correr riesgos de caídas ni roturas de huesos. Programado por el mismo equipo que se encargó de la realización de Grand Prix.

Por su parte, el pack Quattro Power contiene los siguientes juegos, todos ellos ambientados en deportes con vehículos de motor:

- **Moto X**

Carreras de motocross con vista lateral en un escenario de tres dimensiones o desde arriba emulando la visión de la carrera desde un helicóptero. Gráficos flojuchos en este juego de competición en el que troncos, arroyos, precipicios, dunas y otrso obstáculos se empeñan en no dejarnos mantener el equilibrio durante mucho tiempo. Multitud de saltos y caballitos en este juego, en el que podemos practicar la conducción sobre hielo, arena o lodo.

- **Jet Ski**

Competición de motos de agua a lo largo de dieciséis circuitos de campeonato. Los gráficos, de gran calidad, simulan costas y puertos con verosimilitud. Las características del vehículo, su potencia y capacidad para dar grandes saltos lo convierten en el aparato ideal para una competición de alto nivel y de acción trepidante.

- **Pro Powerboat**

Carreras acuáticas con vista cenital. Hasta dos jugadores pueden competir simultáneamente, manejando una embarcación monocasco o un catamarán a motor. No es sólo una carrera, sino también un arcade en el que podemos saltar y esquivar helicópteros, botes o hidrodeslizadores enemigos, cargas de profundidad y remolinos.

- **ATV Simulator**

Este tipo de vehículos -los cuadriciclos a motor- son poco conocidos en nuestro país, tal vez la única referencia que tengamos de ellos sea mediante algún programa o spot publicitario de televisión. La carrera se desarrolla con vista lateral, sin demasiados alardes ni vistosidad gráfica, visionándose dos pantallas distintas a la vez que representan a los dos competidores por separado.

DISTRIBUIDOR:

CODE MASTER

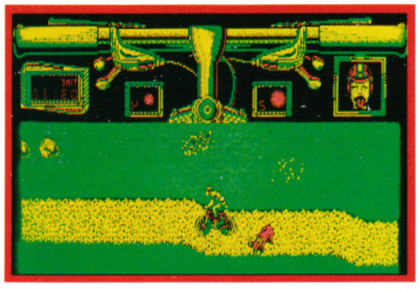
Lo mejor:

La idea de reunir varios juegos similares en un solo pack.

Lo peor:

La traducción al español.

MOUNTAIN BIKE RACER



No se puede decir que la simulación de competiciones de bicicletas de cross sea un campo muy trillado en el mundo del software de entretenimiento. No han sido muchos los programas que se han ocupado de este tema, y los pocos que lo han hecho han corrido distinta suerte. El estupendo BMX SImulator ambientaba perfectamente una emocionante carrera de bicicross, mientras que en el famoso California Games se recoge, entre otras, y esta vez con escaso acierto, una prueba de las mismas características.

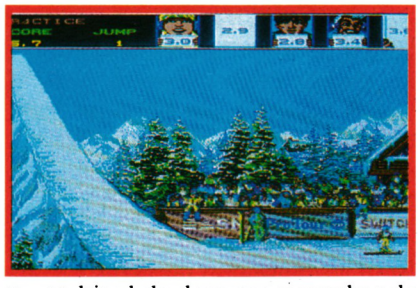
Mountain Bike no es tampoco uno de los casos afortunados. Anunciado como "la más emocionante competición", recrea diversas carreras por circuitos de montaña a lo largo de todo el mundo. La visión del escenario es cenital, o sea, desde arriba, aunque todos los sprites y algunos de los gráficos están vistos de lado (nótese la chapucilla). Un producto, en definitiva, bastante normalito y mediocre.

DISTRIBUIDOR:
DROSOFT

Lo mejor:
Original por su tema: no hay muchos juegos de este tipo.

Lo peor:
La calidad en general.

SKI OR DIE



Multitud de deportes y pruebas de invierno han pasado muy a menudo por nuestros queridos ordenadores personales, pero seguro que nunca habréis visto algo tan divertido como en el caso que nos ocupa. Los chicos de Electronic Arts han demostrado tener muy buen humor con este Skate or Die, incluso en el manual de instrucciones. Aunque no seáis de los que disfrutan sobre la nieve, ni siquiera jugando con el ordenador, echadle un vistazo a este programa porque seguro que vais a pasar un rato muy agradable y esbozaréis alguna que otra una sonrisita.

Todo empieza cuando llegamos a la tienda de esquí de Rodney, un peculiar personaje que suple el menú principal del juego. Al salir de aquí ya estamos en disposición de participar en una o en todas las pruebas, algunas de las cuales son más o menos tradicionales como el salto de esquí con pirueta o el descenso por la ladera de una montaña, pero otras son totalmente innovadores y divertidas como la guerra de bolas de nieve o la carrera de neumáticos, por no hablar del tubo de surf. Un buen juego con gráficos normalitos en su versión Amiga, pero derrocha humor por todas partes. Merece la pena echarle un vistazo.

DISTRIBUIDOR:
DROSOFT

Lo mejor:
Muchísimas y divertidas secuencias de movimiento.

Lo peor:
Gráficos muy simplones.



JAI ALAI

Excelente idea la de Opera al realizar un programa ambientado en el deporte de la pelota vasca. Jai Alai es como una bocanada de aire fresco después de tanto fútbol, tenis y golf en nuestros ordenadores. Tras tener que tragarnos multitud simuladores de deportes desconocidos o poco populares en nuestro país, llega a nosotros un deporte típicamente español, para chicarrones del Norte. Un deporte que no sólo goza de gran popularidad en el País Vasco, sino que también es practicado en los USA, tal y como tuvimos ocasión de comprobar en la serie "Corrupción en Miami".

El menú, completo y detallado, es uno de los puntos destacables del juego por las numerosas opciones que ofrece: elección de pista, cambio de indumentaria, árbitro, modo de juego... Hay dos modos de jugar a Jai Alai: como simulador deportivo o como arcade. La vista es, en todo momento, cenital, jugando dos equipos de dos personas hacia arriba, y las distintas recepciones y movimientos son bastante reales aunque demasiado lentos. En modo simulador se puede jugar en la pista Miami Arena o en la Euskal Jai, y en modo arcade es posible cambiar las estrategias, aprovecharse del efecto imán para atraer la pelota o fastidiar al contrario, o hacerse con cualidades espectaculares como la superpotencia de saque.

En PC el juego es de autoarranque, y molesta lo suyo el sistema de protección con claves y el hecho de que no pueda instalarse en disco duro.

DISTRIBUIDOR:
MCM

Lo mejor:
Original idea.

Lo peor:
La versión PC es demasiado lenta y tiene excesivas protecciones.

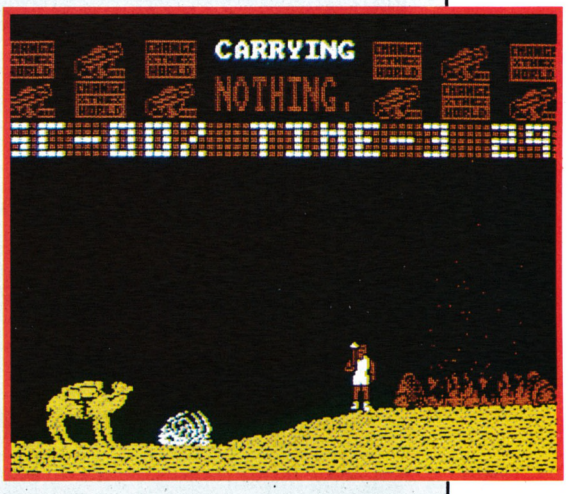
UN BELLO GESTO DE DEPORTIVIDAD

En 1988, los hermanos David y Richard Darling, de Code Master, tuvieron la altruista idea de producir un juego y destinar todos los beneficios que pudiera reportarles a la ayuda de los niños necesitados de todo el mundo. Un bonito gesto digno de alabarse y de ser tenido en cuenta.

El juego se llamó The Race Against Time y su argumento consistía en ayudar a Omar Khalifa, legendario corredor sudanés, a recorrer el mundo entero con la antorcha olímpica en la mano, luchando contra las adversidades climatológicas y los accidentes geográficos, en busca de la bandera "Change the World". Un programa entretenido, sencillo y adictivo, aunque quizá con un nivel de dificultad demasiado elevado. Pero en este caso, como cuando se nos hace un regalo, lo importante, lo que verdaderamente cuenta, es la intención. Y qué duda cabe que la intención de los hermanos Darling fue de lo más noble.

La música original corrió a cargo del conocido músico Peter Gabriel y fue pasada al ordenador por David Whittaker, el genio de la música informática. El programa fue realizado por The Oliver Twins, creadores del conocido Dizzy. The Race Against Time formó parte del proyecto Sport Aid 88 de ayuda a las naciones más necesitadas.

Un bello gesto, sin duda alguna.



LOS QUE VENDRAN

La producción de juegos deportivos nunca se detendrá a no ser que la gente deje de jugar con sus ordenadores, consolas o con cualquier aparato que en el futuro los sustituya, porque siempre habrá quien reclame este tipo de juegos y sepa apreciarlos. Ya sabéis, la fiebre del deporte. Hasta aquí hemos echado un vistazo a los programas actuales, a los no tan actuales e incluso a los antiguos, los clásicos del genero. Ahora le toca el turno a los próximos lanzamientos, futuros éxitos, sin duda, por las noticias que nos van llegando.

Anco mantiene en secreto todo lo referente a la producción de su Tip Off como ya lo hiciera antes con Kick Off 2. Mientras esperamos ansiosos la finalización y posterior distribución en nuestro país de este juego de baloncesto sobre el que se han creado enormes expectativas, llega a nuestros oídos la realización de Player Manager 2, con más equipos, más movimientos y más competiciones. Se sabe que vendrá con el Kick Off de regalo.

De la mano de Millenium llegará una nueva competición futurista con grandes y espectaculares gráficos en tres dimensiones: Stormball. El juego enfrentará a dos jugadores con el objetivo de introducir la pelota en la portería del contrario. Más que un deporte, una dura lucha en la que contaremos con iconos de ayuda, aunque tampoco faltarán las trampas ocultas en el terreno de juego.

La compañía de software Impulze ha creado un simulador de hockey sobre hielo que posiblemente pronto tengamos ocasión de disfrutar. Nos estamos refiriendo a International Ice Hockey, un juego que tiene ocho direcciones de scroll, visión lateral de la pista y todas las reglas que rigen este deporte.

RBI Baseball 2 es el nuevo juego ambientado en el mundo del béisbol que Domark realizará en breve. Al parecer, el nivel gráfico será de auténtico lujo, pues todos los movimientos de los jugadores están siendo digitalizados en tiempo real con ayuda de un potente Apple Mac y el DPaint III, y pasados posteriormente a Amiga, donde se retocan las figuras y las sombras. El código será programado en un ST con DevPac, y el juego promete ser de lo más completo, en la misma línea de la serie deportiva TV Sports de Cinemaware.

Team 17 ha finalizado la programación de un juego de artes marciales denominado Full Contact. Al parecer, la historia nos sitúa en Hong Kong, Tailandia y Malasia, el denominado "Triángulo Dorado" donde la mano de la Triada, el equivalente a la mafia asiática, se adivina en cualquier asunto sucio. Puñetazos en los dientes, patadas voladoras y todo tipo de golpes acrobáticos se dan cita en este juego, con un nivel gráfico más que aceptable y sprites de gran de tamaño, de 120 X 90 pixels. En preparación se encuentra aún otro juego deportivo: Rollerball. Basado en la competición futurista de la película del mismo nombre, Team 17 promete deleitarnos con un producto adictivo, de gráficos cuidados y sonido espectacular.

Por último, aunque no por importancia (los últimos serán los primeros, suele decirse), la compañía española Opera bajo su sello Opera Sport tiene en preparación un simulador de Super Cross que probablemente esté en el mercado después del verano. Es posible, aunque aún está por confirmar, que los usuarios de PC puedan disfrutar de una versión del juego con 256 colores simultáneos en pantalla.

Seguiremos informando.



ARACHNOPHOBIA

Arácnidos hasta en la sopa

Después de pasar varias horas frente al ordenador haciendo lo que puedes con este juego, lo único que sacas en claro es que no quieres volver a ver arañitas bajo ningún concepto.

Este juego ha sido basado en una historia que fue llevada al cine y que no hace mucho tiempo hemos podido ver en cartelera. La película comienza en un lugar recóndito, en las entrañas de Centro América, donde un grupo de personas dedicadas al estudio y descubrimiento de nuevos insectos está intentando capturar algunos especímenes para desarrollar su trabajo. En este sitio hallan una nueva especie de araña que resulta ser muy grande, resistente, y sobre todo venenosa. De un modo fortuito uno de estos arácnidos llega a Estados Unidos donde tiene descendencia. Así, la "arañita" va formando un pequeño ejército de congéneres que a la más mínima oportunidad organiza una matanza. Los protagonistas de todo esto se ven obligados a encontrar a la araña reina y el nido en que se reproduce para destruirlo, enfrentándose para ello a una buena plaga de estos bichitos.

Como es natural, tú eres el protagonista y por lo tanto el encargado de hacer que tales insectos pasen a mejor vida. Para ello tienes que recorrerte cada uno de los edificios de las ciudades ocupadas en busca de la araña reina que, plácidamente, se encuentra produciendo más bichitos en uno de los quince nidos que hay repartidos en cada localidad. En el momento en que liquidas a esta "madre de todas las arañas", fácilmente distinguible por tener las patas de color amarillo, consigues desinfectar la ciudad por completo y pasas a ejercer tu misión en la siguiente. También puedes decidirte por hacerlo algo más lentamente e ir destruyendo el nido que hay en cada edificio hasta finalmente lanzarte a por el de tu peligrosa enemiga.

De cualquier modo, antes de actuar debes tener en cuenta la existencia de tres tipos de armamento:

A) Posees unas bombas de insecticida, muy efectivas, que matan todo bicho de este tipo que se encuentre en la habitación. Estos artefactos no los posees en abundancia, y el único modo de incrementar su número es mediante la exterminación de todas las arañas que existen en cada edificio y no limitarte a destrozar los nidos de los que nacen.

B) Tu útil de trabajo más usual, el fumigador. Este aparato, aunque eficaz, no tiene gran potencia y necesita que te encuentres lo suficientemente

cerca del objetivo como para que de vez en cuando te despistes y recibas un picotazo. Cada vez que sales de un edificio y coges la furgoneta, (tu medio de trasporte), rellenas automáticamente la bombona de gas, de forma que no tienes que preocuparte demasiado por su uso continuado, sin desperdiciarlo, eso sí.

C) Tu fumigador lo puedes convertir en lanzallamas usando unas cerillas y cargándolo con una sustancia volátil. Sólo existe un bote de este compuesto en cada ciudad, de forma que tienes que usarlo en el momento oportuno, es decir, cuando te enfrentas con la reina, ya que es el único modo seguro de matarla.

Aparte de tus distintos armamentos has de saber que puedes aguantar hasta cuatro picotazos antes de morir, y que en la última planta de cada edificio hay un botiquín de primeros auxilios que hace sanar tus heridas. Por otro lado, y como es natural, a medida que avanzas y vas recorriendo ciudades te enfrentas a arañas más capacitadas para picarte y con más peligrosidad en sus movimientos. Ya sea saltando hacia ti, descolgándose por el techo, corriendo por el suelo, etc., defenderte de ellas no siempre te resulta fácil.

Otra cosa de mucha utilidad en el juego es saber que nada más tener en posesión las cerillas y la sustancia volátil, tu lanzallamas se carga automáticamente y gastarás sus energías en el edificio en que estás situado. Por ello te conviene adquirir el bote primero y esperar a encontrar a la reina antes de coger los fósforos. En la habitación anterior a la del nido en que este arácnido se encuentra siempre hay unas cerillas, si bien el que en una estancia las veas no implica que sea el nido de la habitación contigua el que escode a tu principal enemiga, por lo que te conviene saltar por encima de las cerillas para no cogerlas y cerciorarte antes de su presencia.

En definitiva este arcade de buenos gráficos y sonido pasable, podría ser digno de mención si tuviera un poco de variedad a lo largo del mismo, ya que su principal defecto es éste, su total carencia de cambios en la historia, siempre matando arañas dentro de unos edificios con decorados casi idénticos. En un principio sí resulta adictivo e interesante, pero al cabo de unas horas se hace muy pesado.

Alexis C.F.



Con el vehículo podemos recorrer las calles hasta llegar a la casa desada. (PC EGA)



Aunque en la película no desempeña un papel demasiado grande, el "exterminador" de insectos y plagas es el personaje principal –y único– del videojuego.

VERSION COMENTADA: PC

Arachnophobia es un arcade típico al que yo le hubiese añadido un poco de variedad, al menos en los decorados. Durante las primeras horas te hace pasarlo bien pero, a partir de un cierto momento, cansa y pierde su interés.

OTRAS VERSIONES:

PC

Creador:

TITUS

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Exterminar arañas peludas.

Lo peor:

La monotonía.



Sonido: 6
Gráficos: 8
Adicción: 7



Una de las Coin-Op más celebradas de los últimos tiempos, Toki, llega por fin a nuestros ordenadores. Y para mayor regocijo de todos sus fans, la conversión ha resultado excelente, una de las mejores que hemos tenido ocasión de disfrutar en nuestro Amiga.

TOKI

Un guerrero muy mono

Hola a todos! Me llamo Toki y soy un mono (sollozo). Bueno, en realidad soy un apuesto guerrero de metro noventa y tantos, cuerpo modelado en el gimnasio y bastante guapito de cara, aunque esté mal que yo lo diga, pero un malvado mago llamado Bashtar me ha convertido en un mísero Neanderthal (sollozo contenido). No contento con hacerme esta faena, el tal Bashtar (como lo pille, se va a enterar) ha raptado a mi chica, Miho, una auténtica monada. ¡Estoy que echo chispas! Pero si se ha creído que porque ahora sea un mico (otro sollozo) me voy a quedar de brazos cruzados, se equivoca. ¡Prepárate, Bashtar-Do, que voy a por ti!

Y ahora, dejadme sólo con mi desgracia (¡Hay que ver, qué rico está este plátano! ¡Si nunca me habían gustado...!).

Toki es un excelente juego directamente convertido de la máquina recreativa de Tad Corporation en el que, a través de seis emocionantes niveles, debemos ayudar a nuestro simiesco amigo a esquivar mil y un peligros con el objetivo final de rescatar a su amada Miho. Cada fase tiene un tiempo límite para acabarla y, cómo no, un enorme enemigo al final. No es fácil atravesar las montañas, el agua, el fuego, el hielo, el bosque y el castillo Voodkimedlo aun contando con seis vidas y cuatro créditos. La diversión está asegurada por mucho, mucho tiempo.

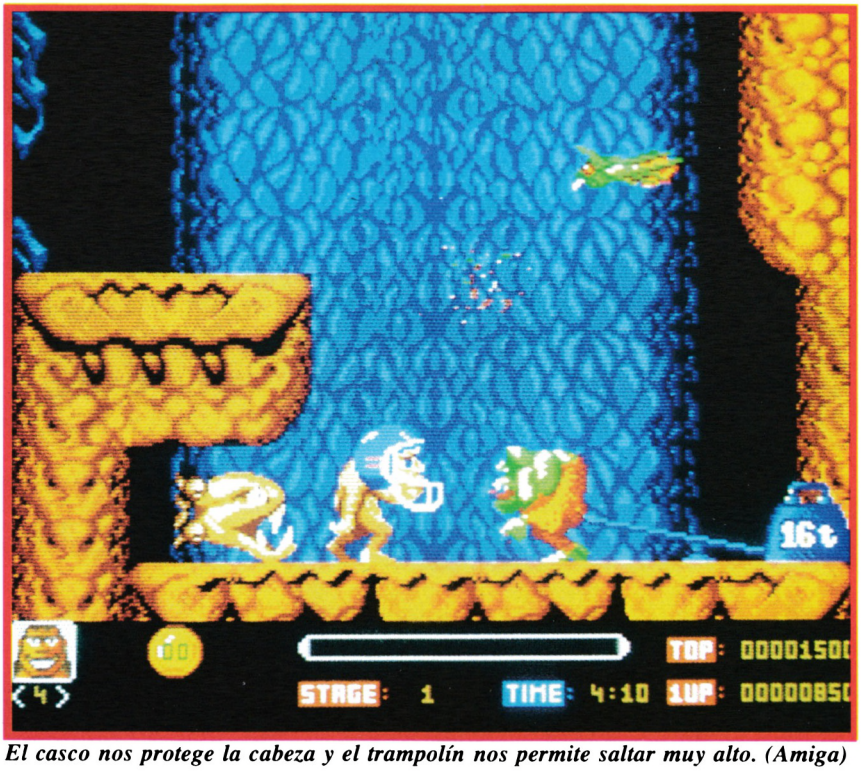


Los gráficos son realmente geniales, casi idénticos a los de la máquina original y con el mismo y abundante colorido. Ningún aficionado a la Coin-Op, por muy empedernido que sea, se sentirá defraudado con este Toki de Commodore Amiga. Claro que, siempre hay pequeñas pegas, faltas o carencias que enturbian un poco este idílico paisaje de las grandes conversiones. Personalmente, no he jugado demasiadas partidas con Toki en los salones recreativos, pero sí lo suficiente como para recordar la existencia de unas zapatillas de deporte que proporcionaban mayor poder de salto a nuestro simpático primate, zapatillas que no aparecen por ningún lado en la versión Amiga. Lo que sí aparecen son los cascos de fútbol ame-

ricano que protegen la cabeza de Toki, relojes que incrementan el tiempo, iconos de vidas extras, trilobites voladores portadores de monedas que, recogidas en cierto número, también proporcionan vidas extras, y armas, cinco tipos de armas diferentes muy útiles sobre todo con los monstruos de final de fase.

El armamento de Toki es, sin duda, uno de los puntos más curiosos del juego. Consiste en un potente escupitajo que no tiene nada que envidiar a los pedruscos de Chuck Rock o a los disparos del helicóptero SWIV, y que puede aumentar su poder, desdoblarse o convertirse en ardiente salivazo no por causa del mal aliento, sino al recoger el icono correspondiente.

Las animaciones de nuestro personaje y de los enemigos son de lo más simpáticas y variadas. Toki camina encorvado o con las manos en el suelo, trepa por cuerdas y lianas y se agarra al borde cuando alcanza la cima, pone labios de pez besucón al escupir, se protege instintivamente la cocorota con las manos cuando pierde una vida, y se le acentúa más aún su enorme chepa de simio cuando pega un salto. Por otra parte, es todo un poema la cara que ponen los enemigos cuando caen muertos al recibir un pisotón o una dosis letal de escupitajos. El aspecto técnico en general está muy trabajado, el doble scroll de la pantalla (uno para el fondo y otro para el escenario principal) es muy suave, gráficos y animación están muy bien; la música es lo menos destacable, pero la adicción que provoca jugar con un programa tan bien hecho, simpático, agradable y divertido como Toki es motivo más que suficiente como para incluirlo en nuestra colección de videojuegos.



El casco nos protege la cabeza y el trampolín nos permite saltar muy alto. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

Una pequeña maravilla este Toki; pequeña porque la pantalla donde se desarrolla la acción es incomprensiblemente minúscula, aunque, eso sí, respeta al menos las dimensiones de la pantalla original; maravilla por ser una excelente y fidelísima conversión con abundante colorido, gráficos muy bien hechos y detallados, y una adictividad de aquí te espero. Totalmente recomendado.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64.

Creador:

OCEAN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

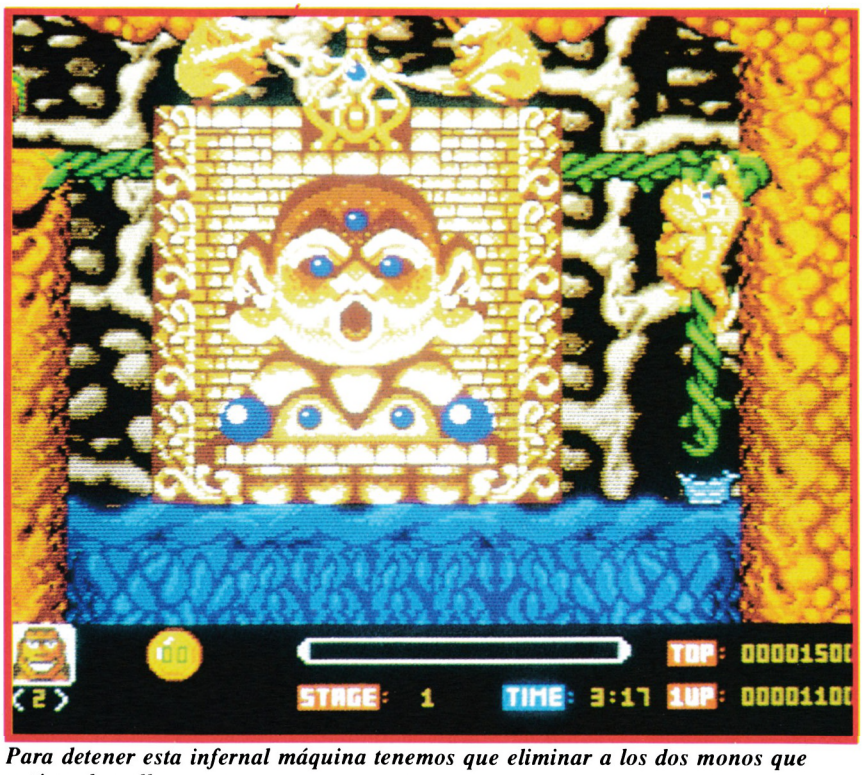
El conjunto.

Lo peor:

Pantalla demasiado pequeña.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 9



Para detener esta infernal máquina tenemos que eliminar a los dos monos que están sobre ella.



MURDERS IN SPACE

Un especial detective espacial

No hay nada como vivir peligrosamente y dedicarse a desfacer entuertos allá donde acontezcan. Si ese "allá" es la Estación Espacial Pegaso, a 400 kilómetros de altura según se mira hacia arriba, la misión se vuelve más atractiva. Si decides aceptar el trabajito, irás pero... ¿volverás?.

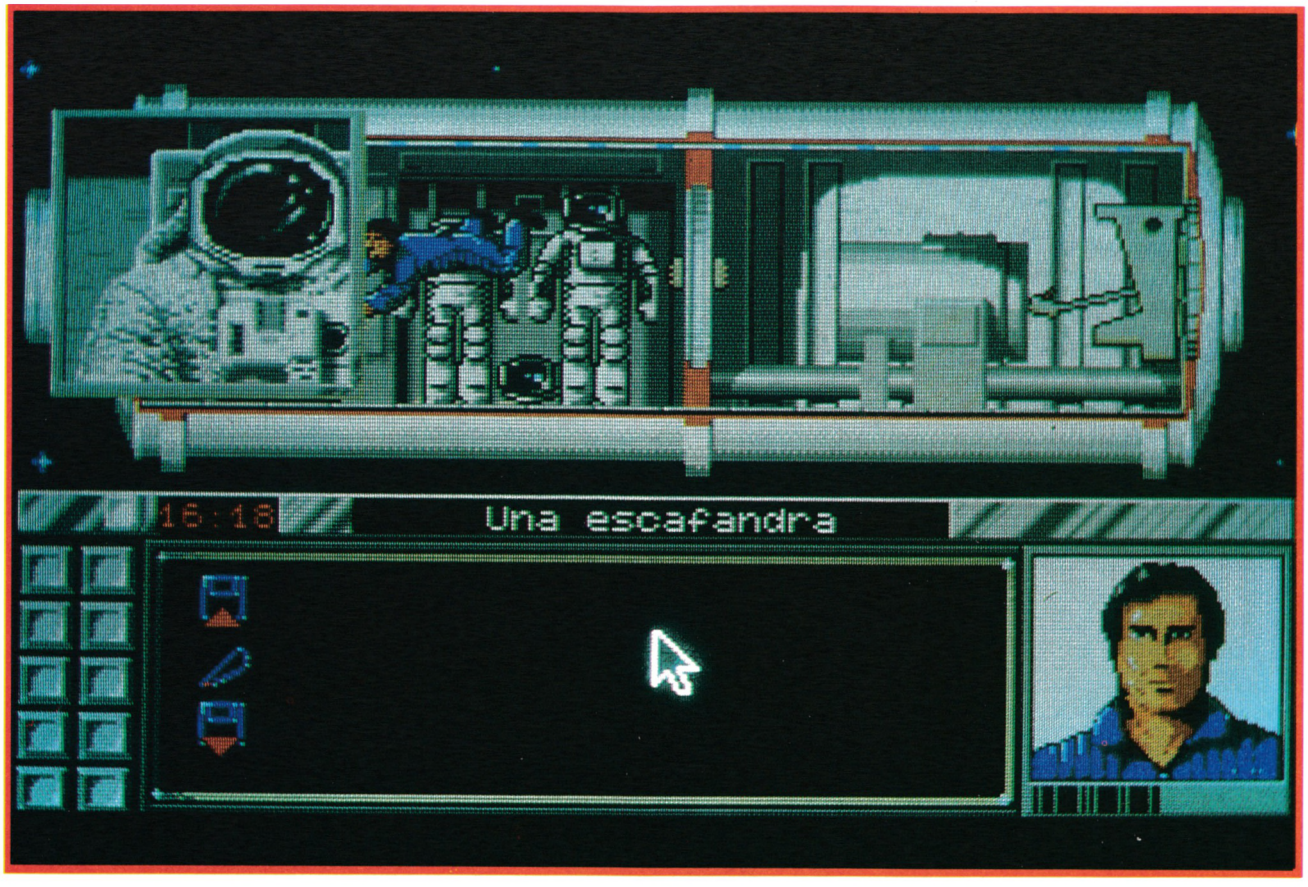
Bueno, lo que pasa es que uno se pone un tanto melodramático en los comienzos, porque la cosa a lo mejor no es tan terrible como parece. Quien más y quien menos se ha paseado por el espacio alguna vez, lo cual demuestra que tanto da investigar un asesinato frustrado en la Tierra como en el cielo. Comencemos por el principio, que es lo ordenado y que mejor queda.

El Consorcio Espacial Pegaso comenzó su andadura en los finales del siglo XX. La idea era instalar una estación orbital y para ello ensamblaron cuatro módulos allí en lo alto, según se mira a la derecha (no tanto, un poco más a la izquierda). Hoy, que el tiempo corre que se las pela, se compone de modulo central (que ya estaba), modulo de mando (que ya estaba), un modulo de vivienda (que ya eso), un modulo laboratorio (también), otro de vivienda (nuevo), otro laboratorio (es que querían dos), uno de vehículos (novísimo, oiga) y uno de almacén (que como tampoco estaba antes resulta que es nuevo). Todo este tinglado forma la Estación Pegaso, que cada 90 minutos, y sin que nadie se lo impida, da una vuelta a la Tierra con la misma facilidad con que nosotros damos una vuelta por el pasillo de casa. Si nuestra casa no tiene pasillo, la cosa se complica grandemente, lo reconozco.

El exquisito personal que trabaja en ella se divide en dos grupos bien diferenciados: la tripulación y el personal civil de diversas empresas que están realquilados para hacer sus experimentos. Aparentemente no hay enfrentamiento entre ellos y a lo más que han llegado es a retarse a un partido de fútbol. Finalmente no se pudo celebrar porque, a la primera patada, el balón se iba lejos, lejos, muy lejos...

Una vez que sabemos qué es la Estación Orbital Pegaso, sepamos a santo de qué viene todo ello.

El Consorcio de la Estación, la empresa que maneja la pasta en la Tierra, te manda allí arriba a que investigues el intento de asesinato del Capitán de la misión, cual tiene más miedo que



vergüenza. Cuando estés en la Estación, los acontecimientos se sucederán a vertiginosa rapidez, haciendo que dispongas de menos tiempo del que tienes ahora (sabemos que eres un lector muy ocupado).

Para poder decir orgullosamente que has ganado, tienes que salir del cachivache espacial antes de las 11 horas del día siguiente (las 11 a.m., of course), dejando todo aclarado, funcionando y capaz de completar las misiones que tienen encomendadas.

Ahora vamos a repasar qué debes hacer para solucionar el problemilla ese del asesino que tienen suelto. Tienes que salvar cualquier miembro de la tripulación en peligro y para ello, además de utilizar técnicas de investigación tradicionales (interrogatorios, registros, etc), debes explorar los sistema informáticos y el material a bordo. Tendrás que hacer experimentos biológicos, usar la moto espacial, el telescopio, el brazo espacial y el Modulo CLISS, que son pruebas tremebundas, algo así como juegos dentro del juego. Luego hablaremos de ellos.

Como los humanos somos tan retorcidillos, casi todo el personal de la Estación tiene algo que ocultar y tú debes encontrar el secreto de cada uno. Si no lo logras difícilmente cazarás al malvado traidor con ínfulas de asesino. Y si obtienes todos los secretos ello no implica que ya tengas a tu hombre, no señor.

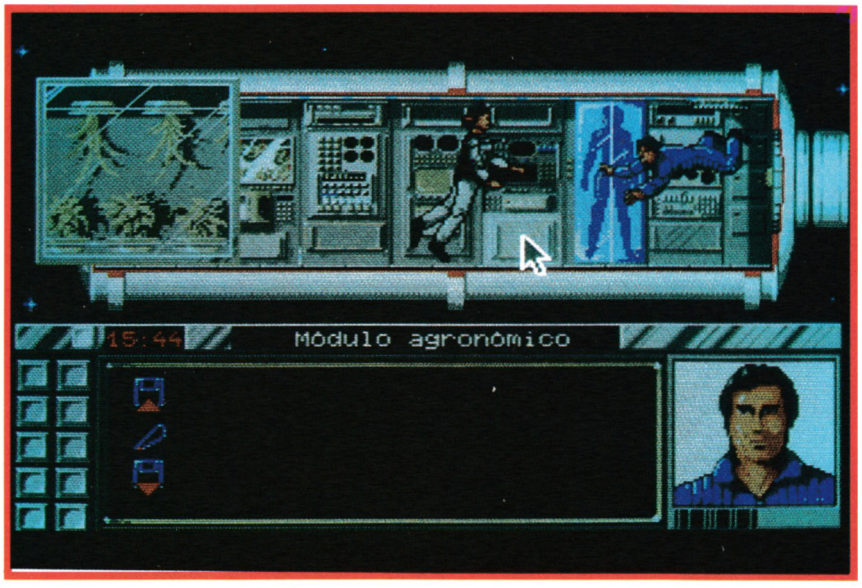
Una vez que ya sabes como están las cosas, hay una serie de consejos que me gustaría darte para que no lo pases tan mal como lo pasé yo en una misión similar. Decir que eres un investigador sólo te puede traer problemas y que te mientan cuando hables con la tripulación. Lo mejor es hacerse pasar por un cansado inspector de la Compañía que realiza un cotilleo de rutina, sobre la calidad de la comida o el funcionamiento del aire acondicionado, por ejemplo.

Una falsa acusación o incordiar a alguno en exceso podría traer hasta un conflicto internacional.

Como es posible (sólo posible) que el malo de la película trabaje siguiendo ordenes de alguien en la Tierra, trata de conseguir las claves de acceso a sus buzones electrónicos de correspondencia. Intenta que te las den en los interrogatorios que harás, unos interrogatorios que no tienen que parecer interrogatorios para que no se den cuenta de que lo son.

Está dentro de lo posible que te des de narices con algún miembro de la tripulación muerto. Cuando se te pase el susto, llévalo con sigilo al modulo de vehículos para ocultarlo del resto de la tripulación. Tendrás que acelerar tus investigaciones antes de que echen en falta al occiso y se desate el pánico. Piensa que hasta pueden creer que has sido tú, el recién llegado...

Tampoco debes olvidar que aquello es como botica, que hay de todo puesto que los hombres y mujeres son, en total, nada menos que de ocho nacionalidades. Una falsa acusación o incordiar a alguno en exceso podría traer hasta un conflicto internacional. Si crees que todo ello es demasiado para tu cuerpo serrano, no haber aceptado la misión...



Como el juego se las trae, tienes la infinita suerte de salvar la parte o partes que ya has realizado, de forma que en la próxima ocasión no es preciso comenzar desde el principio. Dado que el tiempo es un factor esencial y en el espacio infinito ese todo es posible, puedes regular su velocidad, acelerándolo o ralentizándolo, llegando incluso a pararlo del todo. En términos de CAE (Cosmología Aplicada Eurística) a esto último se le llama "Pausa".

Manuel Ballestero



Sonido:	9
Graficos:	8
Adiccion:	8

VERSION COMENTADA: PC

En este juego se progresa al ritmo de cada usuario sin tener que reunir cientos de objetos diferentes, teclear larguísimas claves para pasar de nivel ni tener que morir 37 veces antes de acabarlo. El planteamiento de cada usuario es lo que le hace diferente, siendo realmente atractivo sentir como van encajando las piezas del rompecabezas. Los que tengan tarjeta AdLib o SoundBlaster sabrán lo que es una buena música y unos efectos acordes con la acción.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

INFOGRAMES

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Una pasada de acción, gráficos y originalidad.

Lo peor:

Si no estamos muy atentos, la "pasada" se pasa a veces.

SEGUNDA OPINION

La acción y la adicción son muy altas, aunque lógicamente la segunda supera a la primera con creces. Por otra parte, las aventuras gráficas tienen un punto asegurado a su favor, y es el de la originalidad. Al fin y al cabo, nadie puede decir que dos libros sean parecidos porque empiecen por la primera página, acaben por la última, y tengan letras en medio. Exactamente lo mismo sucede con las aventuras gráficas: no se trata de que el sistema de juego sea nuevo y revolucionario, ni de que las pantallas tengan una estructura enrevesada y nunca vista, sino que la originalidad se mide por lo gastada que esté la historia escogida para el juego. Y no creo que un intento de asesinato en el espacio sea un tema muy machacado.

El juego tiene otra virtud, y es que está totalmente traducido. Se detectan algunos errores de traducción, pero dado que los personajes son de distintas nacionalidades, casi ayuda a crear ambiente.

Por último, el juego es mucho más que dos disquettes y un manual. Junto a estos, encontraremos un LOG BOOK, que contiene diferentes pistas y representaciones de objetos que hallaremos durante los registros de armarios, así como una bolsa que guarda en su interior otros de los objetos que aparecen en dichos armarios.

Para concluir y dejar una idea aproximada de lo que es el juego, lo compararía con un libro de Agatha Christie, aunque ambientado en una época muy posterior. Recomendado plenamente tanto a los amantes de las aventuras como a los neófitos.

Ricardo Palomares

MEGAPHOENIX

La vuelta de un clásico

Seguro que muchos de los juguetones insaciables de hoy empezaron ya con el vicio de las maquinitas gastándose los duros en el Comecocos, Ensamble o las Moscas. Muchos de estos antiguos videojuegos han pasado por nuestros ordenadores en versión original o con la fachada remozada. Hoy le toca el turno al archiconocido Phoenix.



Dos jugadores tienen más posibilidades de sobrevivir al ataque de los monstruosos pajarracos. (Amiga)



Uno de los terribles Megaphoenix se dispone a atacarnos. Por suerte vamos bien equipados de armamento. (Amiga)

Dinamic, la afamada empresa española de software, ha tenido la excelente idea de realizar la adaptación de un clásico a las exigencias del mercado actual. Así, MegaPhoenix nos llega a los usuarios de Amiga con unos gráficos y sonido acordes con las posibilidades de esta máquina, pero con la adicción de siempre. Claro que no tiene el encanto del juego original...

Es difícil que no hayáis visto el Phoenix alguna vez, pero por si acaso no lo conocéis os diremos que es el típico y genuino matamarcianos en que los enemigos son monstruosos pajarracos y nuestra nave permanece inmóvil cuando goza de momentánea inmunidad. Un concepto simple pero adictivo que fue muy original en su momento y que hoy se ha explotado hasta la saciedad. Megaphoenix es básicamente lo mismo: aves que atacan en formación, huevos que alumbran enormes pájaros que se destruyen con varios disparos y grandes naves nodrizas al final de cada fase. Aparte de unos gráficos más bonitos y de sonidos más sofisticados, el juego incluye dos interesantes innovaciones: la opción de participar dos jugadores simultáneamente y la posibilidad de recoger nuevo y mejorado armamento con el que equipar la nave.

Finalmente, merece la pena destacar la repetitiva pero excelente música de la presentación con voces digitalizadas que nos hace admirar una vez más la capacidad de nuestra máquina.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Megaphoenix está basado en un juego muy antiguo, uno de los precursores de los grandes matamarcianos de hoy. Arropado por un sonido excelente, gráficos con colores atractivos y suave scroll de fondo, el juego resulta cuanto menos interesante. ¿Quién se resiste a echarle un vistazo al nuevo Phoenix?

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC, MSX, Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC.

Creador:

DINAMIC

Distribuidor:

DROSOFT

Lo mejor:

Es adictivo.

Lo peor:

No es original.



Sonido:	9
Gráficos:	7
Adicción:	8



Pirateando de lo lindo

¿Eres tú de los que los que les gustan los programas de acción con un ligero toque de crueldad y alguna que otra gota de sangre? ¿Sí? Entonces Skull & Crossbones es tu juego.

Estamos en pleno siglo XVII. El oficio de pirata no es honrado, pero sí lucrativo. El Tuerto y Perro Rojo son de esta opinión, y saqueando barcos han conseguido amasar una fortunita. Pero el malvado hechicero sabe que "Quien roba a un ladrón, cien años ha de perdón" y hasta que no logre hacerse con sus tesoros, no va a parar. Hay que ver cómo es la gente...

El juego comienza cuando nuestros amigos los corsarios avistan un bonito galeón. "¡Qué bien, más joyas para mi colección!", exclama Perro Rojo, frotándose las manos y prometiéndoselas muy felices. Pero no es oro todo lo que reluce, y tras los consabidos mandobles y piruetas en la habitual rutina del abordaje, un extraño sujeto entra en escena: el malvado hechicero. Dicho mago, tras repeler el ataque de nuestros amigos, realiza un bonito juego de prestidigitación con el tesoro de los piratas, y tras hacerlo desaparecer lo vuelve a materializar en su propia bodega. No es tonto el pájaro, no. De este modo, Perro Rojo y El Tuerto se ven envueltos en una inacabable persecución tras la pista del hechicero, con el fin de rogarle, de muy buenos modos, que les devuelva lo que "honradamente" ganaron o si no, lo decapitan. Que no está el horno para bollos.

Enemigos y obstáculos

Skull & Crossbones es una conversión de la máquina recreativa del mismo nombre, en la que uno o dos jugadores a la vez asumimos el papel de rudos corsarios en busca de su tesoro. Por el camino nos podemos encontrar con todo tipo de sorpresas desagradables: hachazos, apuñalamientos a traición, magia o, simplemente, varios centímetros de acero entre las costillas. Claro que, tampoco nosotros somos mancos, y, armados con una soberbia espada de hoja afilada, vamos dejando más cadáveres a nuestro paso que Atila en sus buenos tiempos.

La perspectiva del juego es lateral, igual que la del Golden Axe, Double Dragon o Renegade, para que os hagáis una idea.

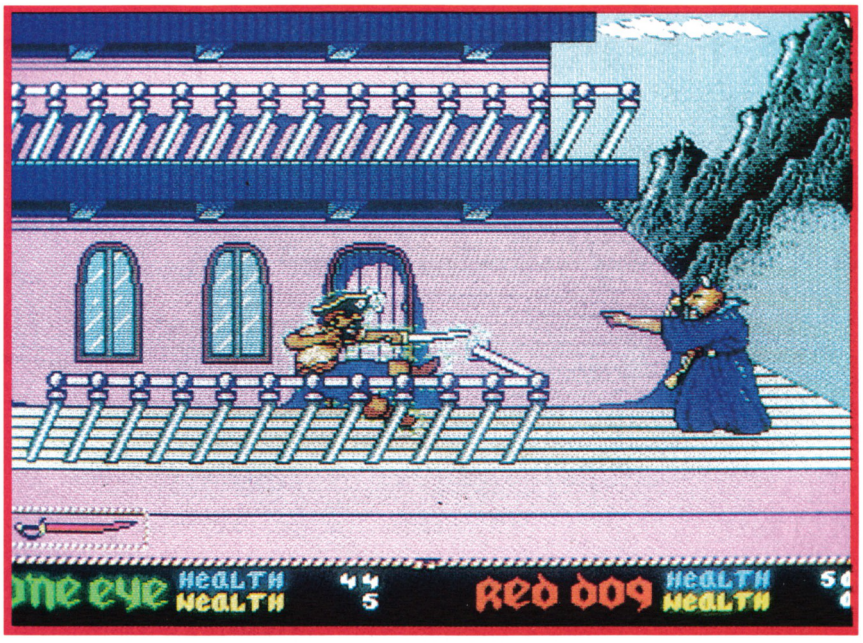
Al principio de la partida contamos con cincuenta puntos de energía que pueden reponerse a medida que los perdemos, pero que lo más usual es que sigan disminuyendo hasta el umbral de los veinticinco, momento en el cual comenzamos literalmente a dejar chorretones de sangre por todas partes. Al llegar a cero, nuestro héroe se desploma, desangrándose ya por completo. Por fortuna, contamos con cuatro resurrecciones (léase créditos o "continues"), así que podemos desangrarnos hasta cuatro veces sin correr demasiados riesgos. Un chollo.

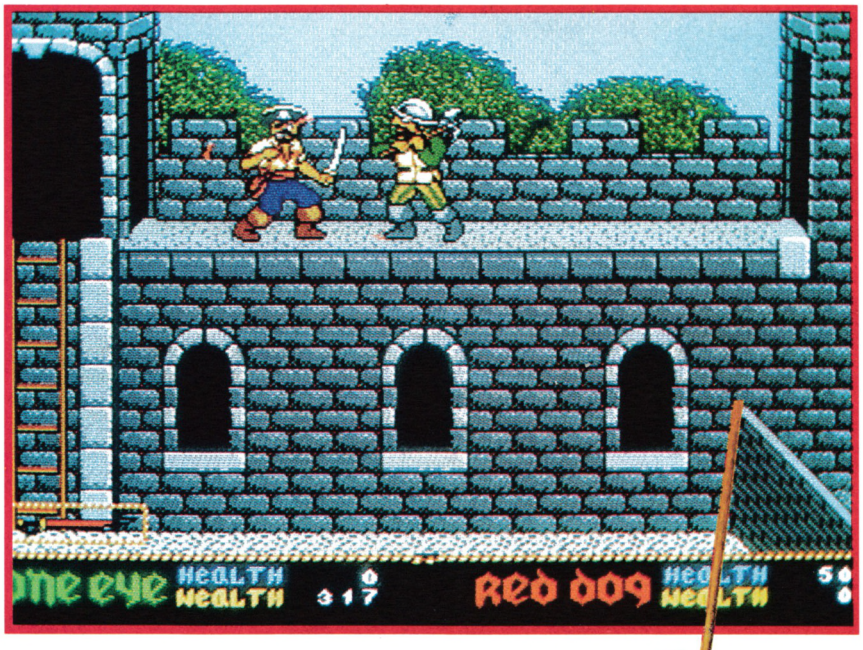
Los enemigos van haciéndose cada vez más pesados y difíciles de eliminar. Para no sucumbir ante la abrumadora superioridad enemiga, contamos con una pequeña gran ayuda: ir recogiendo oro. Así de fácil. Obtenemos una moneda al destrozar a un oponente, pero los mayores y más jugosos tesoros suelen ocultarse bajo las calaveras y huesos que se hallan esparcidos por el suelo. Cavar un poco puede

reportarnos sorpresas y beneficios, puesto que el simple hecho de atesorar riquezas incrementa la fuerza de nuestro pirata y hace un poco más llevadero el hecho de que los enemigos vayan siendo cada vez más astutos y poderosos.

Al final de cada fase nos veremos las caras con uno de los secuaces del malvado hechicero. Si logramos vencerlo, seremos recompensados con una pequeña parte de nuestro desaparecido tesoro y accederemos automáticamente a la siguiente fase.

Podemos realizar un gran número de movimientos de espada con ayuda del joystick y también es posible efectuar grandes saltos y todo tipo de acrobacias simplemente caminando sobre unas cruces rojas que aparecen de vez en cuando por los suelos. La música es muy variada, y aunque no es precisamente espectacular, resulta muy agradable y entretenida. Y ya que hemos comentado los aspectos más destacables del juego, justo es que nos centremos en los menos destacables... Personalmente no he tenido ocasión de ver la máquina original, con lo cual no puedo decir si es o no una buena conversión, pero me cuesta creer que una Coin-Op tenga unos gráficos tan mediocres como los que presenta la versión Amiga. En lo que a adictividad se refiere, Skull & Crossbones resulta medianamente divertido aunque todo consista en repetir una y otra vez los mismos movimientos. Recomendado para los amantes de este tipo de juegos.







VERSION COMENTADA: AMIGA

A los videojuegos les sucede lo mismo que a la buena comida, que tienen que entrar primero por la vista. El aspecto estético de Skull & Crossbones deja mucho que desear: los gráficos son sólo pasables, los movimientos, aunque variados, no son muy fluidos y aunque la música está bien, los sonidos de ambiente son escasos y poco dignos de un Amiga. En definitiva, un juego que falla en el aspecto técnico pero al que se le puede coger el gustillo con un poco de paciencia.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Commodore 64 y 128, PC, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

DROSOFT

Lo mejor:

La música.

Lo peor:

Los gráficos.



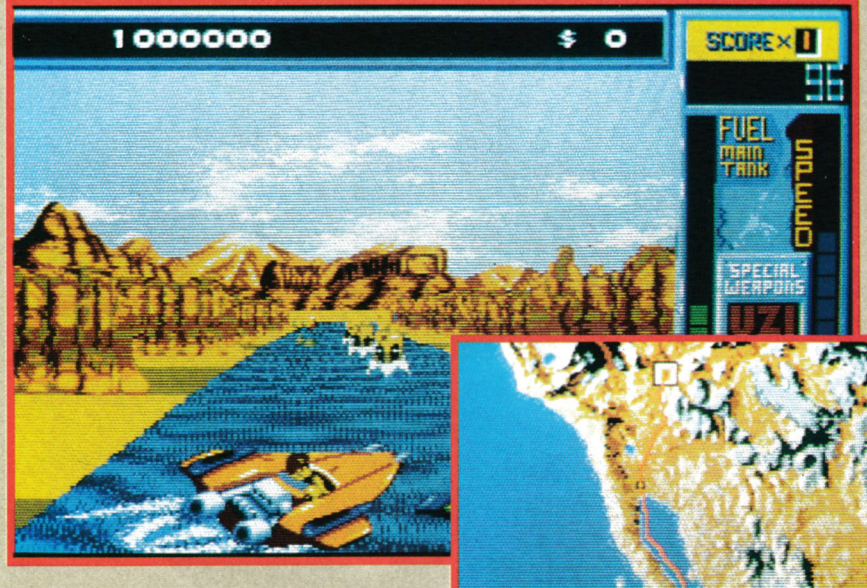
Sonido:	7
Gráficos:	5
Adicción:	6

HYDRA



La acción se desarrolla en un futuro no muy lejano. Bandas terroristas se han hecho dueñas de las más importantes vías de comunicación. Sólo el agente Hydra es capaz de atravesar sus dominios y salir ileso. ¿Te atreves tú a intentarlo?

Un juego pasado por agua





Hydra es un juego bastante parecido a otros que ya hemos visto con anterioridad, carente por tanto de originalidad, y que provoca escasa adicción. Resulta un poco duro empezar un comentario de esta manera pero ¿qué otra cosa se puede decir de un juego que prácticamente se termina en la primera partida? ¿Cómo se puede calificar de adictivo si todo se reduce a mantener pulsado el botón de disparo y a esperar que llegue el fin de la fase? En el colmo ya de la imaginación, entre fase y fase entramos en una tienda para comprar fuel o armamentos. Vamos, lo nunca visto. Sólo cabe destacar un aspecto curioso en este juego, y es la participación de dos impresionantes chicas de piernas infinitas que aparecen al

final de cada misión, abrazando con mimo a nuestro agente si la ha completado con éxito o rechazándolo de manera humillante si ha fracasado.

Las misiones, nueve en total, consisten en transportar un determinado objeto (joyas, armas, material médico o científico, etc.) desde un lugar del mundo a otro, sirviéndose de la red fluvial que atraviesa los continentes. En el trayecto, aparte de disparar a todo lo que se mueve, podemos recoger dinero y fuel. A medida que completamos misiones, el nivel de dificultad se ve incrementado con nuevos enemigos, que van desde terroristas que abordan nuestra lancha hasta aparatos aéreos que lanzan bombas, pasando por barcazas que tratan de hundirnos.

Poco interés despierta este Hydra, un juego de disparos demasiado fácil que sólo se salva por tener unos gráficos aceptables y un movimiento correcto.

VERSION COMENTADA: AMIGA

A nivel estático, Hydra tiene un aspecto majete, con muchos coloriines y un scroll en las zonas donde hay agua bastante bueno. Por lo demás poco bueno cabe destacar: la música no es nada del otro mundo y resulta bastante machacona, los efectos sonoros son de lo más normalito y la adicción, bueno, es cuestión de gustos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad, Spectrum.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

El aspecto gráfico del agua.

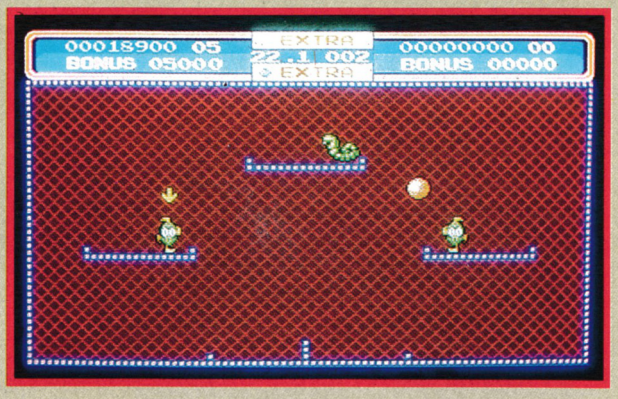
Lo peor:

Falto de gracia y de interés.



Sonido: 6
Gráficos: 7
Adicción: 5

HELTER SKELTER



Helter Skelter es un juego de plataformas en el que pueden participar uno o dos jugadores, manejando sendas bolitas saltarinas, con el objetivo de eliminar todos los extraños seres que infestan las 80 pantallas del juego. Es éste un producto realizado sin grandes alardes técnicos; gráficos simplones y sonido poco espectacular son las características de este programa, en el que se ha apostado por una idea simple y supuestamente adictiva. Helter Skelter no es un juego para romperse la cabeza pensando, está ideado para los juguetones insaciables que sólo buscan pasar un buen rato machacando enemigos y recogiendo distintos objetos que proporcionan ventajas tales como la paralización de los monstruitos o la obtención de más tiempo para completar la misión. Las bolitas son en todo momento inmunes a los enemigos, aunque tocar a quien no se debe supone una penalización. Me explico. En cada pantalla hay que eliminar todos los monstruos siguiendo un orden riguroso dado por un puntero que señala a la futura víctima. Si tocamos a otro que no esté señalado, se dividirá en dos aumentando así la dificultad de pasar de nivel al tener que liquidar un mayor número de enemigos.

Para evitar el tedio que supone repetir una y otra vez las mismas pantallas, cada diez fases se nos proporciona un password. Se incluye también un diseñador que permite crear nuestras propias pantallas con los enemigos y niveles que nos apetezca poner.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un juego no demasiado atractivo, aunque puede gustar a los aficionados a los arcades de plataformas. En lo que a nivel técnico se refiere, sólo cabe destacar la simpática y marchosa musiquilla de presentación. Hacerse con el manejo de la bolita y llegar a controlar sus alocados rebotes es uno de los factores negativos de Helter Skelter, un juego que posiblemente provocaría mucha más adicción si, de entrada, resultase atrayente y manejable. Porque la primera impresión es la que cuenta.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC, Amstrad CPC, Spectrum, Commodore 64.

Creador:

AUDIOGENIC

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

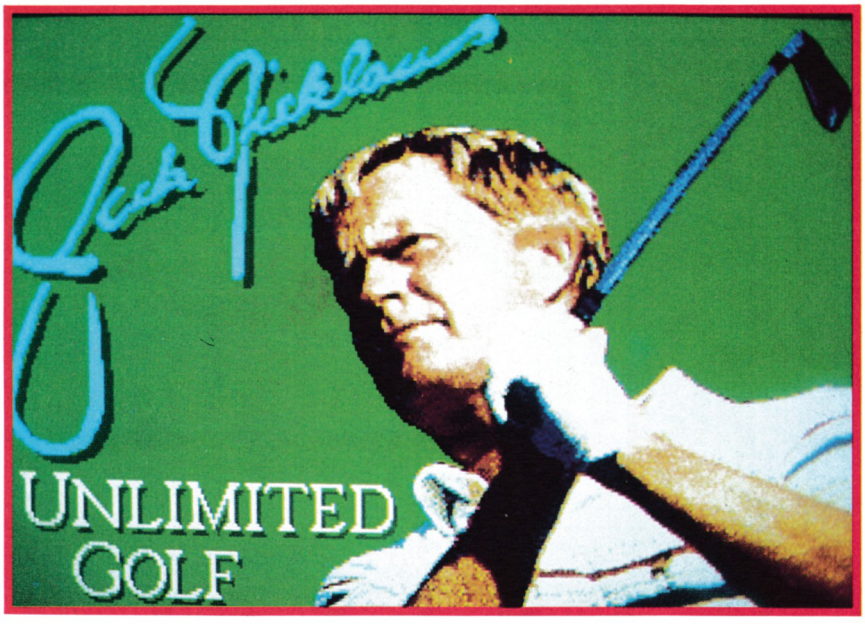
La música.

Lo peor:

Gráficos simples, poco atractivo.



Sonido: 7
Gráficos: 4
Adicción: 6



Un completo juego de golf

Formar parte de un club de golf no está al alcance del bolsillo de cualquiera, pero lo que sí te puedes permitir es practicar este deporte de la mano de Jack Nicklaus. Sólo necesitas un PC y ganas de divertirte.

Hay deportes que gustan a casi todo el mundo y otros que son más minoritarios. Entre estos últimos se encuentra el golf. Puede que a mucha gente le interese poco ver la retransmisión del Masters de Augusta por televisión, pero otra cosa bien distinta es jugar, participar uno mismo. Seguro que a más de uno de vosotros, que sé que estáis hechos unos futboleros, os apetecería coger un palo, practicar unos cuantos golpes y, ¿por qué no?, codearos con los Ballesteros y Olazábal de turno. Y si, de entrada, ya os gustaba el golf; ¿qué tal se ve la idea de iniciarse en este deporte de la mano de uno de los mejores golfistas de todos los tiempos?

Gráficos y sonido

Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design es pieza obligada en toda colección de juegos deportivos que se precie. El realismo con que se desarrolla cada partida y la amplia gama de opciones que ofrece de antemano son los mayores alicientes del programa. En cuanto a nivel sonoro, cabe decir que admite el uso de tarjetas CMS, AdLib y Roland, periféricos éstos que el usuario de a pie no suele poseer, lo cual quiere decir que la mayoría de vosotros sólo podréis escuchar una burda musiquilla en la presentación y algún que otro infame pitido durante el juego (a no ser que compreis la tarjeta, claro está). El zumbador de estos cacharros, ya se sabe...



En lo que al aspecto gráfico se refiere, existen varias digitalizaciones que los poseedores de una VGA podrán disfrutar en su máxima resolución. Los gráficos del juego en sí están bien, sin ser demasiado espectaculares, y cumplen su cometido a la perfección.

Golpear sin despeinarse

El extenso manual de instrucciones (164 páginas) explica lo suficientemente bien el manejo de los distintos menús y el control durante la partida como para que un novato pueda empezar a jugar sin ningún problema. De entrada no resulta sencillo saber cuál es el palo más indicado en cada momento para conseguir el mejor resultado, pero la parte más compleja es lograr un golpe recto o con efecto, según preferencias.

En la primera toma de contacto, la bola saldrá insospechadamente alta o en una dirección que en nada tiene que ver con la que se había elegido a priori. Para lograr ejecutar el golpe que se desea, sólo hay que seguir correctamente las instrucciones del manual: se elige la dirección con los cursores, imaginando una línea recta entre el palo del jugador y la pelota que está situada en la parte superior de la pantalla, se da una pulsación al disparo para comenzar el swing, otra para elegir la fuerza y otra más para dar la dirección. Todo esto aparece reflejado en un indicador a la izquierda de la pantalla. Si esta última pulsación se realiza por encima de la zona de potencia del swing (encima de la flecha que lo señala), el golpe saldrá desviado a la izquierda. Si se pulsa por última vez por debajo de la flecha, la bola irá hacia la derecha. Para obtener un golpe en línea recta, hay que efectuar la tercera pulsación justo sobre el indicador de potencia del swing. Con algo de práctica conseguiréis colocar la bola donde más o menos teníais in-





tención de mandarla, logrando así en poco tiempo completar un hoyo en menos de quince golpes sobre el par.

¿Dónde cayó la bola?

Tras el corto mal trago que se pasa intentando conseguir un golpe más o menos decente, viene algo mucho peor. La pequeña y caprichosa bola tiene una tendencia más que acusada de caer en un bunker de arena o en un charco. Sacarla de allí, sobre todo si se sabe escoger el palo adecuado, no resulta demasiado complicado, pero lo más desesperante son las zonas repletas de árboles; cuando la pelota se detiene entre estos enormes y miserables vegetales, por muy ecologista que uno sea, le vienen a la mente bonitas imágenes de leñadores canadienses derribando abetos con saña, fiereza y unas hachas así de gordas. El juego permite cambiar la perspectiva, es decir, el campo de visión que tenemos, pero es que hay veces que estamos completamente rodeados de árboles se mire por donde se mire, y realizar un golpe en estas condiciones supone irremediablemente dar una y otra vez en los troncos o en las ramas sin conseguir sacar la pelota de allí. Desesperante, de verdad. Yo, por mi parte, he quemado el Arbol de Navidad que guardaba entre bolitas de naftalina en el armario y he llenado de sal todos los tiestos de mi abuela. Para que aprendan.

¿El golf relaja?

La impronta de Nicklaus está presente a lo largo y ancho del juego. Los consejos que siempre proporciona acerca de un determinado hoyo o circuito son, cuando menos, interesantes. El manual resulta ser un buen libro de referencia no sólo para el juego en sí, sino también para ampliar conocimientos sobre el deporte del golf. Jack Nicklaus' Unlimited... es un juego completo y absolutamente real, con detalles interesantes como la reproducción en ángulo inverso de nuestro golpe (sólo si es de más de cincuenta yardas). No le falta de nada, incluso se pueden hacer trampas si desde el tee se manda la pelota fuera del recinto del club con la opción Mulligan.

Tenéis a vuestra disposición unos cuantos circuitos en los que mejorar el swing, entre ellos el de Muirfield Village, el más alabado por los jugadores profesionales. De todas formas, es posible construir nuevos circuitos con el potente diseñador que se incluye con el programa y al que Nicklaus dedica sesenta y tres páginas de su manual, completa herramienta ésta con la que se pueden modificar circuitos ya existentes o aventurarse en la ardua tarea de crear uno nuevo.

Un buen trabajo, en definitiva, en el que se nota la mano de un profesional.

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✌	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✌
Ratón ✌	Joystick ✖
Sonido PC ✌	S-Blaster ✌

VERSION COMENTADA: PC

Excelente juego de golf este Jack Nicklaus' Unlimited Golf & Course Design que no debe faltar en la colección de todo buen aficionado. Los programas relacionados con este deporte han sido siempre alabados por la crítica y celebrados por el público, así que éste que nos ocupa, uno de los mejores y más completos que hemos visto, será sin duda acogido como se merece. Muy bueno.

OTRAS VERSIONES:

PC y Amiga.

Creador:

ACCOLADE

Distribuidor:

DROSOFT

Lo mejor:

Real, completísimo y adictivo. Manual muy completo.

Lo peor:

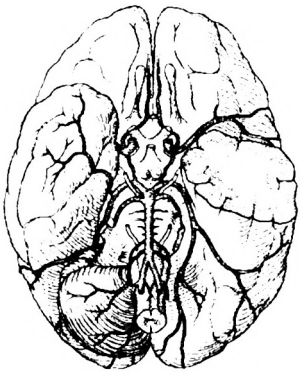
Los gráficos podrían estar algo mejor en la versión VGA.

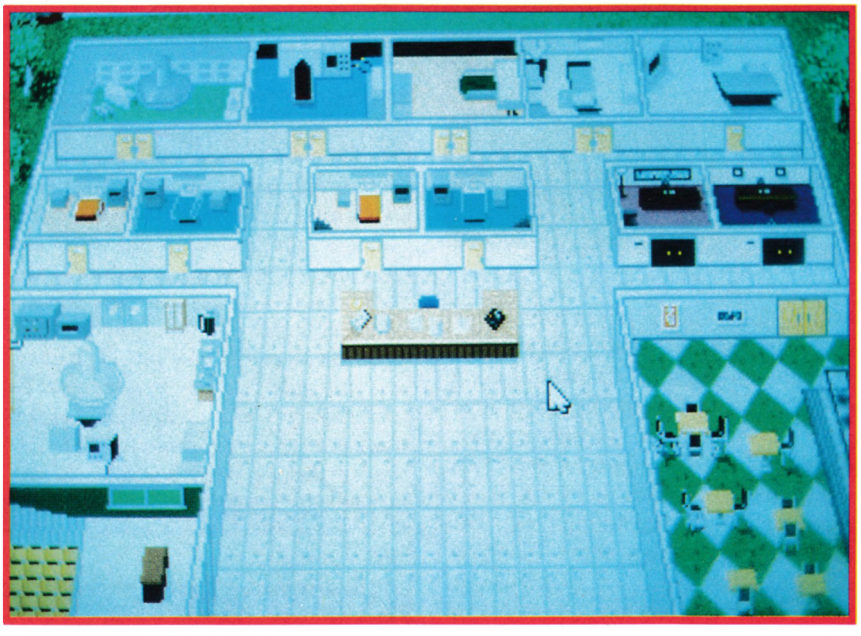


Sonido:	4
Gráficos:	7
Adicción:	9



LIFE AND DEATH II





Enriqueciendo a las funerarias

¡Silencio! ¡No fume, por favor! ¡No haga ruido! ¡Espere un momento aquí señor! ¡Doctor Luis acuda a la habitación número 4!. —Esto empieza a agobiarme, no logró conciliar el sueño: trabajo demasiado. Por las mañanas en el hospital como aprendiz de cirujano y por las noches en el cementerio, enterrando a los que han tenido la suerte de pasar por mis hábiles y experimentadas manos. Eso sí, gano mucho dinero: como enterrador, por supuesto—.

Hoy es mi segundo día de trabajo en un prestigioso Hospital de Neurología y estoy muy contento, aunque todos los compañeros me miran con odio, como si hubiese cometido el peor de los atropellos o, simplemente, no fuese más que un estorbo para el hospital. Lo de que me llamen Freddy Kruger o digan que me dedique a las películas de terror ya no me afecta, se sobreponerme a las adversidades: ¡soy un chico persistente!.

✂ *En el hospital*

El hospital está dividido en diferentes secciones, a través de las cuales podemos desarrollar todo el intelecto adquirido en la escuela superior de medicina. Así, podemos ir a la cafetería (francamente, es la sala que mejor conozco), nuestro despacho particular, la recepción (más fea y gorda no podía ser la secretaria), la sala de operaciones o las interminables y aburridas clases a las que hay que asistir obligatoriamente si es que queremos permanecer en activo.

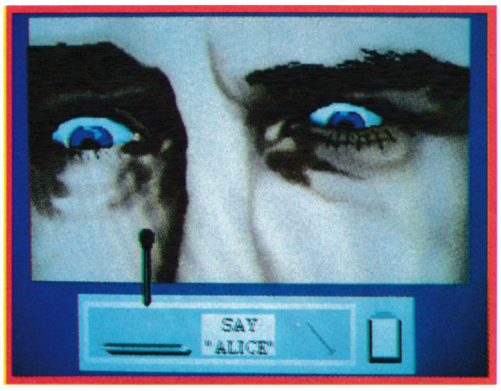
El juego comienza solicitando que nos registremos en el libro de entrada para grabar en disco nuestros adelantos y fracasos. Como ya tendremos tiempo de comprobar, estos últimos, superan con creces a los primeros.

Es muy importante que antes de empezar a operar a un paciente nos informemos detenidamente del material que tenemos a nuestra disposición en el centro, ya que, para relizar un buen diagnóstico, necesitamos información sobre el estado del enfermo. Una buena ayuda es el libro de Neurología que incorpora el programa, aquí encontraremos información acerca del material del hospital, del cerebro y de los distintos síntomas o enfermadades que pueden mostrar los pacientes.

✂ *Empezando a operar*

Después de asistir a la primera clase, muy breve por cierto, ya nos reclaman para diagnosticar al primer paciente y proceder al tratamiento oportuno. Al principio no tendremos que operar, lo más normal es recetar algún tipo de terapia o tratamiento, lo cual no es demasiado difícil. El verdadero problema comienza cuando tenemos que operar al primer paciente, desde entonces el nombre de Freddy Kruger o curandero atronará en nuestros oidos.

Las primeras pruebas que debemos efectuar son para detectar si los ojos reponden correctamente a los cambios de luz (efecto que conseguiremos con una pequeña linterna), si los miembros tienen reflejos (el martillo) y, por último, si el paciente es sensible y como reacciona ante el contacto de un objeto punzante (mucho cuidado con practicar este sistema en los ojos del paciente, podríamos acabar nuestra carrera de "medicucho" mucho antes de lo deseado).



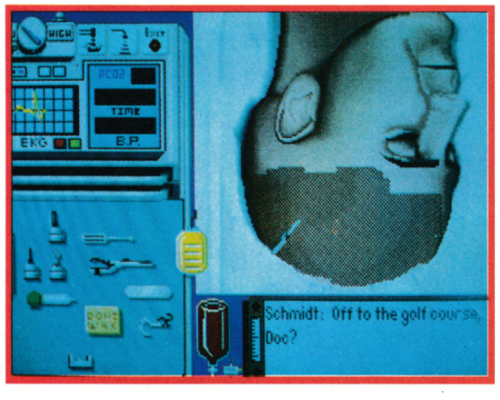
Tras analizar todas las reacciones y con el libro delante, tenemos que ser capaces de determinar cual es la dolencia que padece el enfermo y el remedio a ésta, que bien puede ser una medicación, una terapia o directamente pasar al quirófano.

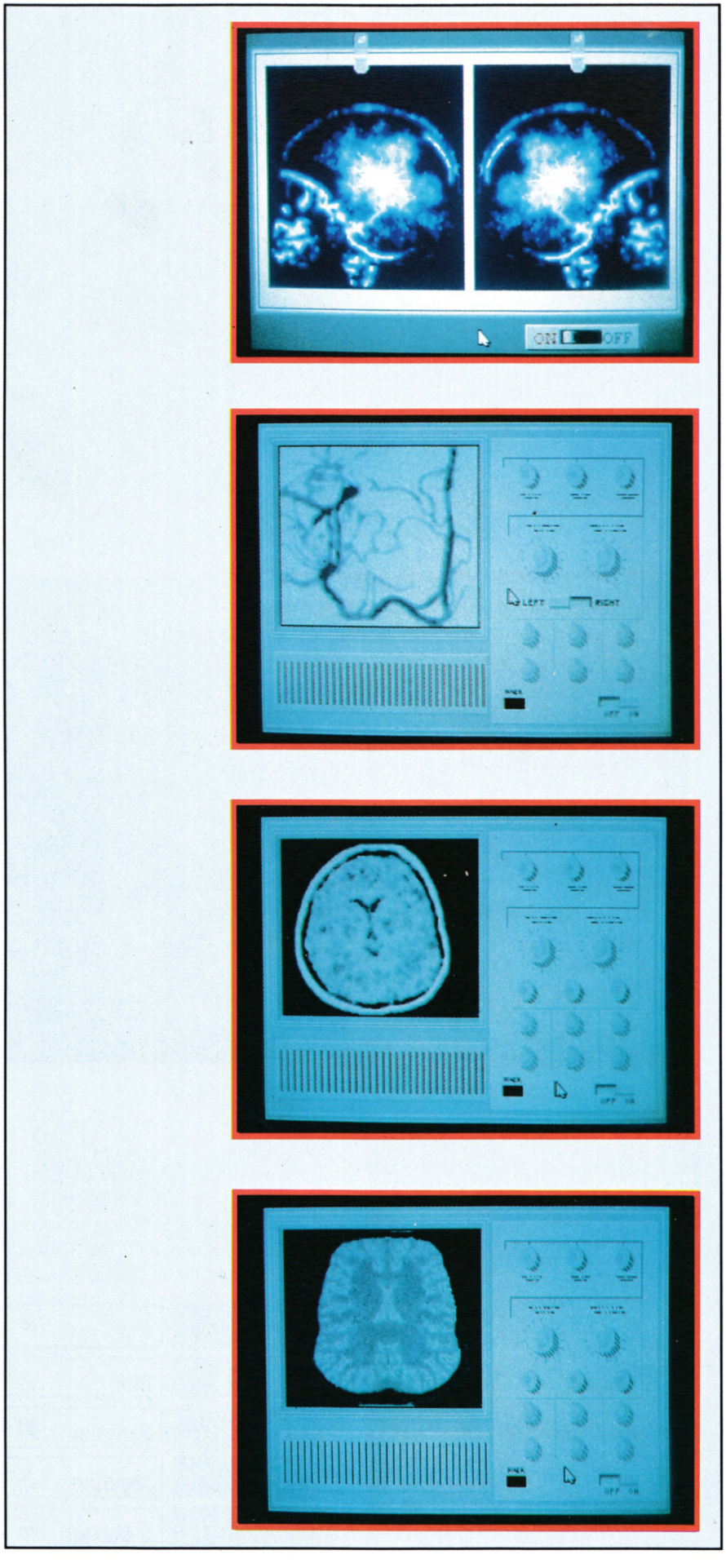
La medicación o la terapia son menos complicadas que la operación, después de practicarlas el enfermo mejorará, morirá o empeorará. La operación es más compleja ya que disponemos de una gran cantidad de instrumental, que varía según el tipo de operación, y del cual debemos saber su utilidad y además, tener la suficiente práctica para usarlos correctamente.

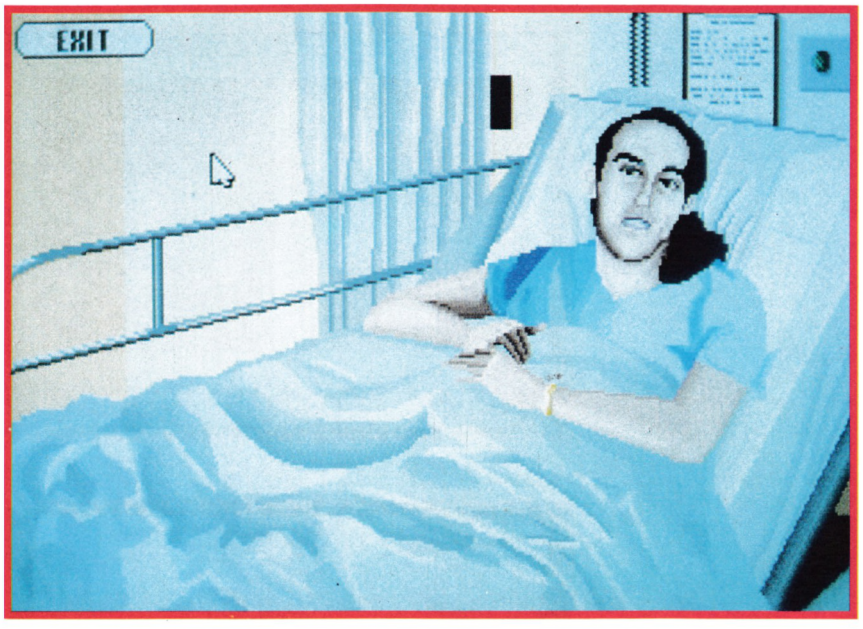
Un aspecto importante y que debemos tener en cuenta es que este juego no es software educativo. Life and Death II no pretende enseñar al usuario ninguna modalidad operativa, ya que los procesos que podemos ver en pantalla no tienen por que coincidir con la realidad. Por lo tanto, no intentemos operar a nuestros hermanos o mascotas, por muy mal que se encuentren o por mucho que les duela la cabeza.

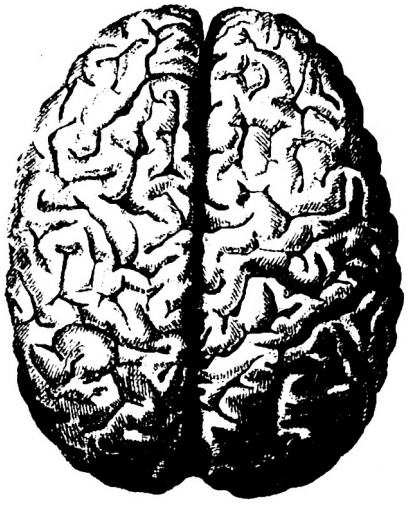
✂ *Después de todo...*

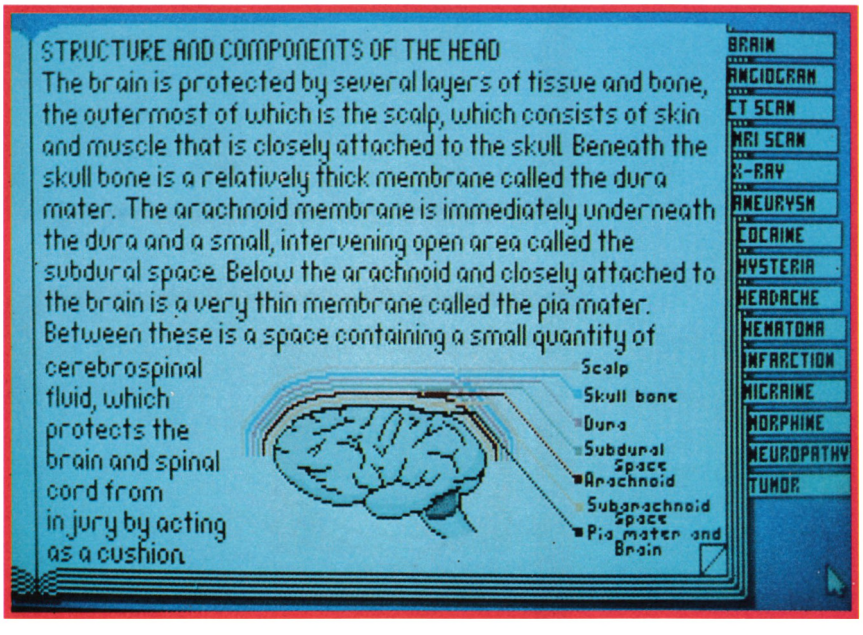
Life and Death II es un gran juego que en nada desmerece a su primera



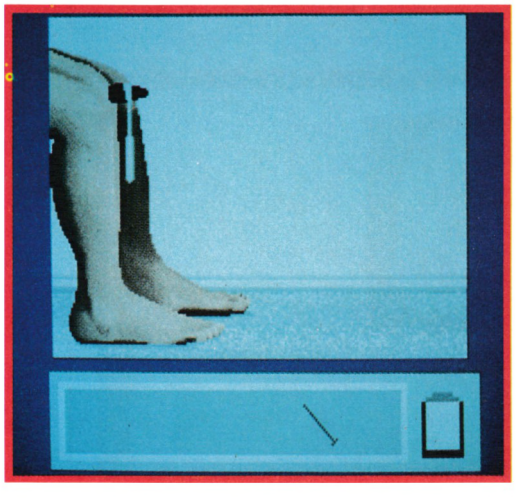








Un punto muy a favor de Life and Death II, ¡haber si se van acostumbrando todos los programadores de PC!, es la inclusión de todo tipo de tarjetas gráficas (Tandy, EGA y VGA 256 colores), ratón, joystick, tarjetas de sonido (Ad Lib, CMS Sound Blaster y Real Sound) y memoria EMS (memoria expandida). Muy bueno.



parte. Además, se han sabido mejorar notablemente los detalles gráficos y sonoros del juego, proporcionando un mayor realismo a cada una de las escenas que componen la operación y tratamiento de los pacientes.

5¼ ✌	3½ ✌
CGA ✖	EGA ✌
VGA ✌	Hercules ✖
Ratón ✌	Joystick ✌
Sonido PC ✌	S-Blaster ✌

VERSION COMENTADA: PC

Especialmente recomendado para amantes de juegos nuevos, con un concepto muy distinto al que estamos habituados. Los gráficos son muy buenos, el sonido adecuado para un juego de este tipo y el tema es lo suficientemente atractivo y novedoso como para que cualquiera pase un buen rato haciéndoselas pasar por cirujano (¡pobres pacientes!).

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo para PC.

Creador:

THE SOFTWARE TOOLWORKS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Novedoso y muy entretenido.

Lo peor:

Son pocos los pacientes que sobreviven.



Sonido: 6
Gráficos: 9
Adicción: 7

MEGAOCIO
Año III
N.º 28
Julio/Agosto 1991
P.V.P.:
500 ptas.

ESPECIAL TRUCOS • ESPECIAL TRUCOS • ESPECIAL TRUCOS • ESPECIAL TRUCOS



Año III
Nº 28
Julio 1991

SUMARIO ESPECIAL TRUCOS

1	AFTERBURNER II
2	ALTERED BEAST
3	AMC
4	ARCHIPIELAGOS
5	ARKANOID 2
6	ARMY MOVES
7	ARNOLD PALMER'S GOLF
8	ATOMIC ROBOKID
9	ATOMIX
10	AWESOME
11	BAAL
12	BALANCE OF POWER 1990
13	BACK TO THE FUTURE II
14	BACK TO THE FUTURE III
15	BARBARIAN
16	BATMAN
17	BATTLE COMMAND
18	BATTLE SQUADRON
19	BOMBUZAL
20	BUGGY BOY
21	CABAL
22	CADAVER
23	CAR-VUP
24	CARRIER COMMAND
25	CASINO GAMES
26	CASTLE MASTER
27	CASTLEVANIA
28	CONTINENTAL CIRCUS
29	CHUCK AND ROCK
30	CRACKDOWN
31	CYBERBASLL
32	DOUBLE DRAGON
33	DRAGON BREED
34	DRAGON'S LAIR II
35	DRAKKHEN
36	DRIVIN' FORCE
37	DUNGEON MASTER
38	DYNAMITE DUX
39	E-MOTION
40	E-SWAT
41	ELITE
42	F-19 STEALTH DIGHTER
43	F-29 RETALIATOR
44	F/A-18 INTERCEPTOR
45	FALCON
46	FIGHTER BOMBER
47	FLOOD
48	FORGOTTEN WORLDS
49	GAUNLET
50	GHOST BUSTERS
51	GHOSTBUSTERS II
52	GHOULS 'N' GHOSTS
53	GHOST & GOBLINS
54	GOLDEN AXE
55	GOLDEN AXE
56	HAMMERFIST
57	HELTER SKELTER
58	HORROR ZOMBIES
59	IMMORTAL
60	IMPOSSAMOLE
61	INDIANAPOLIS 500
62	INDY JONES ADVENTURE
63	INTERPHASE
64	IVANHOE
65	JAMES POND
66	JOHN MADDEN'S FOOTBALL
67	JUMPING JACKSON
68	KICK OFF 2
69	KID GLOVES
70	THE KILLING GAME SHOW
71	KLAX
72	LASER SQUAD
73	LEMMINGS
74	LIGHT CORRIDOR
75	LIFE FORCE
76	LOOM
77	LOTUS ESPRIT
78	MEGAMAN 2
79	MIDNIGHT RESISTANCE
80	MIDWINTER
81	MIG-29
82	MONTY PYTHON
83	NAVY MOVES
84	NEBULUS
85	NEMESIS
86	NEVER MIND
87	THE NEW ZEALAND STORY
88	NIGHTSHIFT
89	NINJA SPIRIT
90	NITRO
91	OOPS UP
92	OPERATION STEALTH
93	OPERATION THUNDERBOLT
94	OPYS
95	PANG
96	PARADROID '90
97	PIPEDREAM
98	PIPEMANIA
99	PLOTTING
100	POPULOUS
101	POWERMONGER
102	POWER STRIKE
103	PROBOBTECTOR
104	PRINCE OF PERSIA
105	PRO TENNIS TOUR 2
106	PROJECTYLE
107	PUNCH OUT
108	PUZZNIC
109	QUARTZ
110	RAD RACER
111	RAINBOW ISLANDS
112	RASTAN
113	RICK DANGEROUS II
114	ROBOCOP
115	ROBOCOP 2
116	SATAN
117	THE SENTINEL
118	SHADOW DANCER
119	SHADOW OF THE BEAST II
120	SHANGHAI
121	SILKWORM
122	SIM CITY
123	SLY SPY
124	SPACE HARRIER II
125	SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION
126	SPEED BALL 2
127	SPINDIZZY WORLDS
128	THE SPY WHO LOVED ME
129	STARGLIDER 2
130	ST DRAGON
131	STUNT CAR RACER
132	SUPER HANG-ON
133	SUPER MONACO GP
134	SUPER CARS
135	SUPER OFF-ROAD RACER
136	SWIV
137	SWITCHBLADE
138	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
139	TENNIS ACE
140	TETRIS
141	TIME MACHINE
142	TORVAK EL GUERRERO
143	THUNDERFORCE III
144	TOTAL ECLIPSE
145	TOWER OF BABEL
146	TOYOTA CELICA RALLY
147	TRACK AND FIELD II
148	TREASURE TRAP
149	TRUXTON
150	TURRICAN
151	TYPHOON THOMPSON
152	VAXINE
153	VENUS
154	VIGILANTE
155	VIRUS
156	WINGS OF FURY
157	WORLD CLASS LEADERBOARD
158	X-OUT
159	XENON II
160	XYBOTS
161	ZELDA II
162	Z-OURT
163	ZANY GOLF

4 ARCHIPIELAGOS

Al principio, escoge el nivel 8421 y oprime dos veces Enter para seleccionar cualquier isla de la 1 a la 9999.

5 ARKANOID 2 REVENGE OF DOH

Mantén apretado el botón izquierdo del ratón mientras se esté cargando el juego para que salga un anuncio bastante extraño.

6 ARMY MOVES

(Dinamic) ST/Amiga

El código para la parte dos es 101069. En la primera parte mantén apretado Alt + 1 + D para conseguir inmunidad y para el mismo efecto en la segunda parte, mantén apretado Alt + 1 + J

7 ARNOLD PALMER'S GOLF

(Sega) Mega Drive

Para conseguir una sorpresa, comienza un nuevo juego y toma 100 palos (pinceladas?) de cualquier agujero sin arrojar la pelota (no debería ser muy difícil para algunos). Cuando veas "Game Over", oprime arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha y botón A... Te encontrarás en la Zona de Fantasía.

11 BAAL

(Psyclapse) ST/Amiga

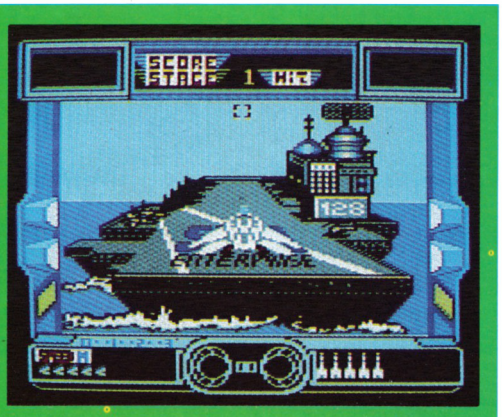
Teclea "LOVEBUNDLE" cuando tu nombre esté en el tablero de puntuaciones para usar el modo de entrenamiento incorporado del juego.

12 BALANCE OF POWER 1990

Presta atención a tus consejeros. Puedes ganar en situaciones que no les gustan, pero no merece la pena porque si lo haces empezarás, seguramente, en WW3.

1 AFTERBURNER II

(Sega) Mega Drive



Si mantienes los siguientes botones oprimidos en las siguientes vueltas cuando recargas gasolina, puedes incrementar tus misiles a 100.

Vuelta 3: Izquierda y B, Vuelta 5: Derecha y B, Vuelta 9: sólo B, Vuelta 11: derecha y B, Vuelta 13: izquierda y B, Vuelta 16: derecha y B, Vuelta 19: sólo B, Vuelta 21: Derecha y B.

2 ALTERED BEAST

(Sega) Master System



Para empezar con seis vidas en lugar de tres, oprime el pad direccional diagonalmente hacia arriba y a la izquierda y oprime el botón 1 repetidamente cuando aparezca en pantalla el logo de Master System.



3 AMC

(Dinamic) ST/Amiga

Algunos códigos de acceso: NOSTROMO, DISCOVERY, ENTERPRISE, DABOBAH, REPLICANT, KRUKK, METROPOLIS.

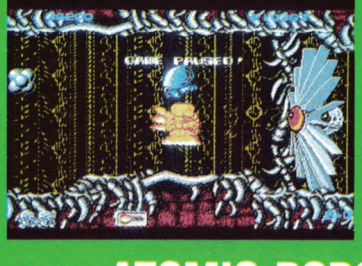
13 BACK TO THE FUTURE II

(Mirrorsoft) ST/Amiga

Detén el juego con la pausa y teclea "THE ONLY NEAT THING TO DO" (con los espacios) y deberías haber conseguido infinitas vidas, además de que Z te saltará un nivel.

17 BATTLE COMMAND

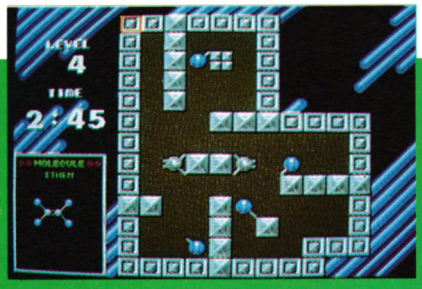
Usa la visualización externa todo lo que puedas, es la que te proporciona mejor visión para ver los ataques.



8 ATOMIC ROBOKID

(Activision) ST/Amiga

En la pantalla del título teclea "TUESDAY 14th" para conseguir un menú de trucos.



9 ATOMIX

(Rainbow Arts) ST/Amiga

Pincha HELP para introducir un modo de contraseña e introduce "TIME" para que se congele el tiempo.



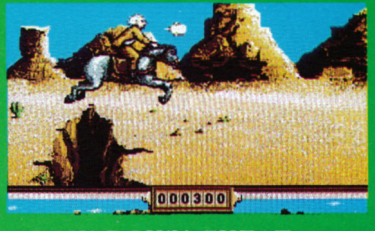
10 AWESOME

(Psygnosis) ST/Amiga

En la pantalla de cambio de energía, mueve el puntero hacia donde tengas tu escudo. Ahora mantén apretado "+" en el teclado numérico y haz fuego. La pantalla relampagueará y durante el juego F1-F10 te darán todas las armas, F1 deshará a los enemigos y F6 restaurará energía.

14 BACK TO THE FUTURE III

(Amiga y Atari ST)



Si quieres vidas infinitas, teclea las siguientes claves al comienzo de cada nivel, mientras se cuenta la historia: Nivel 1: ROTTEN CHEAT. Nivel 2: LOUSY CHEAT Nivel 3: LOW DOWN CHEAT



16 BATMAN

(Nintendo) Gameboy

Si quieres acceder al modo secreto "Sound Test" (prueba de sonido) y oír todos los ruidos que aparecen en el juego (quizá cuando te aburras) mantén apretado Arriba/Derecha en el joypad y oprime Start. Cuando aparezcan las palabras "Sound Test", podrás oír diferentes ruidos oprimiendo Arriba y Abajo en el pad.



15 BARBARIAN

(Psygnosis) ST/Amiga

Teclea "0", "4", y después el signo menos que tienes a mano derecha. Después oprime "0" y "8" y el signo menos de nuevo. Ahora oprime "5" y "9" para hacerte invencible.

20 BUGGY BOY

La única forma de hacer muchos puntos es golpear las banderas por orden, de modo que consigue los colores apropiados. Lo mismo ocurre con las banderas de tiempo extra, si sabes dónde están no perderás mucho tiempo en conseguirlas y pueden suponer la diferencia entre ganar y perder.

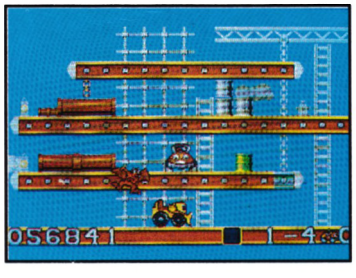
21 CABAL

(Ocean) ST/Amiga

Teclea SCHLIKA durante el juego. El borde relampagueará y Ahora F2 terminará el nivel.

22 CADAVER

En el nivel 3, si vas a la Corte Real y tocas a Wulf, te hará una petición, hazla y vuelve, y te hará otra y te dará una nueva llave para ayudarte (incluyendo las azules de la puerta cerrada del cuarto nivel).



23 CAR-VUP

Introduce estos códigos en la tabla de puntuaciones.

PUSSYCAT, para conseguir nueve vidas; BUMPER, te equipa con un amortiguador al comienzo de cada nivel; ARNIE-CAR, 100.000 bonos; WOAARRGGH, te da un Speed Turn (giro de velocidad); WHOOPSIE, empieza en el nivel prehistórico.

24 CARRIER COMMAND

Haz una pausa y teclea "GROW HOLD ALONG WITH ME". Ahora puedes conmutar la inmunidad con "+" y "-".

25 CASINO GAMES

(Sega) Master System

Para conseguir greenbacks (?) ilimitados teclea: MR SEGA 8314853112

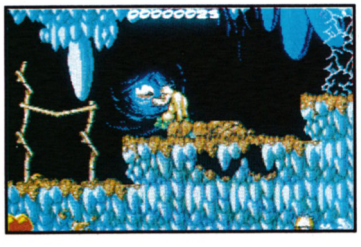
26 CASTLE MASTER

Para matar al último de los malos, termina primero con todos los demás espíritus del castillo y después dispárale por delante. Si acaso no encuentras ningún espíritu por las mazmorras, piensa en los roedores...

27 CASTLEVANIA

(Nintendo) Gameboy

Para conseguirte una vida extra, ignora la primera antorcha con la que te encuentres, pero a todas las demás del nivel uno dales un fuerte golpe - una de ellas esconde un 1-arriba.



29 CHUCK AND ROCK

(Atari/Amiga)

Teclear en la pantalla de presentación:
FAST AINT THE WORD: Vidas infinitas.
TURN FRAME: Nivel (F1-F5).
MORTIMER: Zona (1-5)

30 CRACKDOWN

(US Gold) ST/Amiga

Durante el juego, usa la pausa e introduce "SMURF" Oprime F1 y F2 Ahora te proporcionará vidas para ambos jugadores.



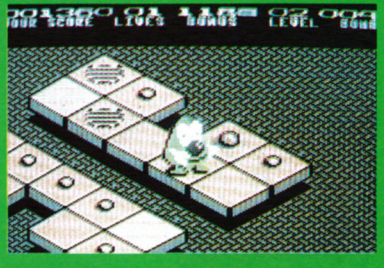
18 BATTLE SQUADRON

(Electronic Zoo) Amiga

Teclea "CASTOR" mientras juegas y el extremo relampagueará. Ahora serás inmune a la pérdida de energía, mientras que F6-F10 te proporcionarán las armas y F1-F5 irán alternando los ajustes de potencia.

19 BOMBUZAL

(Imageworks) ST/Amiga



Algunos códigos de nivel: ROSS, TREE, RATT, LISA, SINK, DAVE, BIKE, IRON, BIRD, LEAD, TAPE, WEED, VASE, RING, PILL, BIRL, SPOT, GOLD, PALM, OPAL, LOCK, SONG, SAFE, FIRE, WORM, LAMP.



28 CONTINENTAL CIRCUS

(Virgin) ST/Amiga

Cuando aparezca la primera luz roja en la línea de comienzo, empuja el joystick hacia delante, después hacia detrás hasta la siguiente luz roja, después hacia delante de nuevo hasta el verde para un buen comienzo.

31 CYBERBASLL

(Sega) ST/Amiga

Para ir directamente al juego superbowl final, teclea 65BB BXII BFEX.

33 DRAGON BREED

(Activision) ST/Amiga

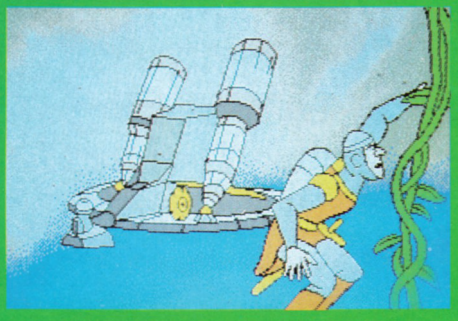
Al final de un nivel, mientras el siguiente se esté cargando, mantén apretado el botón izquierdo del ratón, DELETE y HELP al mismo tiempo. Cuando la pantalla relampaguee puedes saltar niveles pulsando una de las teclas de tu teclado.



32 DOUBLE DRAGON

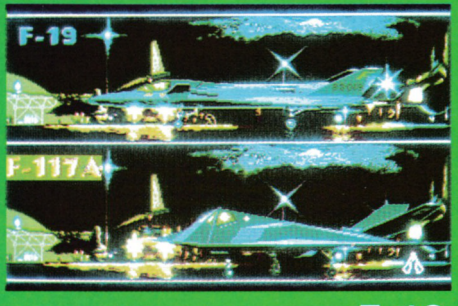
(Nintendo) Nintendo

Para empezar el juego con ocho vidas, selecciona el juego B para dos jugadores, y cuando empiece, dale a tu jugador indefenso un golpe, cuando esté vacío su banco de energía, tendrás como premio la vida que él perdió. Repítelo hasta que tengas cuatro de sus vidas y estarás listo para darle un puntapié a algún trasero descuidado.



34 DRAGON'S LAIR II
(Empire) ST/Amiga

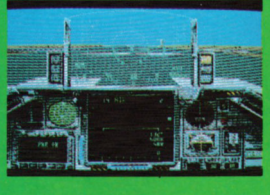
En la pantalla de créditos, oprime retorno y teclea después "GET MORDROC DIRK" (con espacios).



42 F-19 STEALTH DIGHTER
(Micropose) ST/Amiga

Oprime ALt-H para conseguir las líneas pitch (paso?) de tu HUD(?), vuela de arriba abajo, apaga todos los motores, mantén el avión a unos 10 grados de tu HUD y mira como trepa ese niño. Para prácticamente todas las misiones lleva tantos Mavericks como sea posible, con los Sidewinders tienen la máxima capacidad de masacre. Además, si el enemigo te lo está poniendo difícil, aterriza cerca de una pista de aterrizaje y corre hasta el extremo, después apaga los motores y espera. Por extraño que parezca, esto hará que el enemigo se aburra y se vaya.

45 FALCON



Mantén apretadas la X, Ctrl y Shift para conseguir un rearme en vuelo.

35 DRAKKHEN
(Infogrames) Amiga

Carga el disco de caracteres, selecciona un género por el tipo de nombre "31415927". Oprime ENTER y después teclea "SUPERVISOR" y ENTER de nuevo. Ahora durante el juego, F9 se detiene y vuelve a llenar puntos mientras que F9 te muestra algo.

36 DRIVIN' FORCE
(Digital Magic) Amiga

En el menú pincha en las dos "I" de "DRIVIN". Comienza el juego y tu vehículo estará pegado al camión como si tuviera cola.

37 DUNGEON MASTER

Para conseguir armas con las que despachas a los monstruos, sólo tienes que cruzar una puerta, quedarte a su lado y esperar. Cuando vengan detrás de tí, cierra la puerta sobre sus cabezas con insistencia.

38 DYNAMITE DUX
(Activision) ST/Amiga

Teclea "CHEAT" en la pantalla de títulos para vidas infinitas. Oprime F1 a F6 para saltar niveles y teclea NUDE para jugar el subjuego de boxeo.

39 E-MOTION
(US Gold) ST/Amiga

Teclea el nombre del juego en la pantalla de títulos. Ahora F1 avanza un nivel, F2 mueve 10 niveles, F3 te lleva un nivel hacia detrás, y F4 te lleva 10 niveles hacia atrás.

40 E-SWAT
(US Gold) ST/Amiga

Haz una pausa durante el juego y teclea "JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU" (Inténtalo con y sin espacios). El margen relampagueará y tendrás un premio de 99 vidas.

51 GHOSTBUSTERS II
(Activision) ST/Amiga

Cuando aparezca la palabra "Activision" en la pantalla oprime CTRL+ALT+S+U para conseguir una variedad de efectos.

43 F-29 RETALIATOR
(Ocean) ST/Amiga

1) Teclea el "THE DIDY MEN" cuando esté tu nombre en la lista de tareas. Ahora "ENTER" aterrizará el avión por tí. 2) Cuando te hayan matado en una misión, en lugar de volver a empezar el juego, espera hasta que la pantalla "Service Terminated" aparezca y resetea el ordenador. Vuelve a cargar el juego y tu piloto estará intacto. 3) Prepara tu misión como lo haces normalmente pero no introduzcas la pantalla de selección. Ahora cuando empieces tu misión tendrás misiles Thunderbolt sin límites. ¡Dispara!

Aterrizar puede ser muy difícil en este juego, de modo que cuando completes una misión, sólo tienes que volar sobre tu base y saltar. Te costará algunos puntos pero ¿quién se preocupa por los puntos?. Además es bonito ver el avión mientras tu bajas en paracaídas e incluso más divertido cuando te das cuenta de que todavía puedes controlarlo. Y para ser REALMENTE listo, salta muy alto y después haz que el avión dé media vuelta y se estrelle contra tí mismo. Es francamente divertido.

44 F/A-18 INTERCEPTOR

Para misiones extra, teclea 2 para conseguir un vuelo libre, después antes de elegir tu avión, oprime 6, 7, 8 ó 9. Puedes (no tienes que) trabajar el resto tú sólo.

46 FIGHTER BOMBER
(Activision) ST/Amiga

En el tipo ST o Amiga escribe tu nombre de piloto como "BUCKAROO". Ahora puedes avanzar en cualquier misión que desees. Teclea "D" en cualquier momento durante el vuelo para ir a tu siguiente objetivo. En PC simplemente teclea "SO WHAT IF I DO?" en la pantalla del piloto. Ahora puedes enfocar el mapa del juego con sólo usar la tecla Z.

41 ELITE

En la pantalla de protección, introduce "SARA" como palabra del manual. En el segundo intento actúa con la protección como se hace normalmente y podrás conseguir algunos valores para incrementar tu cargamento y armamento orpimiendo "*" (asterisco).

48 FORGOTTEN WORLDS
(Sega) Mega Drive

Teclea ARC en la página de títulos después la tecla HELP para empezar a golpear. S Ahora te lleva a la tienda y L al siguiente nivel. El modo de dos jugadores es lo mejor de este juego. Hazlo más divertido intentado el siguiente truco: haz que sólo un jugador recoja todos los dosh(?) al caminar, de modo que él pueda comprar las cosas más calientes de la tienda. Al final del nivel, deja al pobre viejo jugador sin dosh ni armas para comprar la granja, resucitará en el siguiente nivel con el mismo equipo que su compañero. En la versión PC, teclea "WREN" para conseguir invulnerabilidad.

52 GHOULS 'N' GHOSTS
(Sega) Mega Drive

En la pantalla de títulos, empuja el joypad arriba, abajo, izquierda y a la derecha, si lo has hecho bien, deberías oír una especie de "Pling". Ahora puedes tomar el nivel de comienzo de tu elección usando estas combinaciones:

Nivel 2: Start y Arriba. Nivel 3: Start y Abajo. Nivel 4: Start e izquierda. Nivel 5: Start y Derecha. Loki: Abajo, Derecha y Start.

Para imbatibilidad, teclea "KAREN BROADHURST" durante el juego.

53 GHOST & GOBLINS
(Elite) ST/Amiga

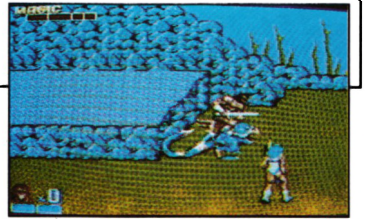
Cuando aparezca la pantalla de créditos, teclea "DELBOY". Las palabras "CHEAT MODE ACTIVATED" aparecerán en la pantalla y serás invencible.

54 GOLDEN AXE
(Sega) Master System

Para conseguir crédito extra, oprime 1,2 y Arriba cuando aparezca "Game Over".

55 GOLDEN AXE
(Sega) Mega Drive

Para que puedas conseguirte continuos 9 (esto es 30 vidas), selecciona el juego para un jugador y el modo arcade, después mantén apretada la diagonal izquierda inferior direccional del pad y oprime A y C al mismo tiempo. Ahora ve a cualquier lugar, oprime start y ya está.





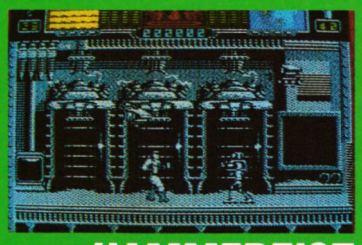
47 FLOOD
(Electronic Arts) ST

Códigos de nivel: FROG, YEAR, QUIF, LONG, WORD, FRED, WINE, GRIP, TRAP THUD,FRAK, VINE, JUMP, NILL, FOUR, GRIT, ZING, JING, LIDO, POOK, HATE, REED, LIME, QUID y WING. Si no te has hartado con todo eso, teclea la contraseña "SOAP" y selecciona cualquier nivel con el que jugar.



50 GHOST BUSTERS
(Sega) Master System

Para empezar el juego con montones de dosh, introduce tus iniciales como "AA", después teclea en número contabilizado 1173468723 y verás.



56 HAMMERFIST
(Activision) ST/Amiga

Consigue una alta puntuación y teclea "TAEHC OT TNAW I" (con espacios). Ahora F7 te teletransporta al siguiente nivel de juego.



49 GAUNLET
(Lynx) ST/Amiga

Para seleccionar cualquier nivel, elige a tu jugador y después oprime start. Cuando aparezcas en el nivel uno, no te muevas ni un milímetro. En lugar de ello, oprime Option 1.

57 HELTER SKELTER
(Anco) ST/Amiga

Códigos de nivel: SPIN, FLIP, GOAL, LEFT, TWIN, PLAY. En el modo para dos jugadores, si un jugador consigue EXTRA, simplemente deja que corra el tiempo hasta que uno de los jugadores pierda todas sus vidas. De esta forma, tendrás vidas infinitas.

58 HORROR ZOMBIES
(Millennium) ST/Amiga

Mantén apretado "M", "and" y " para conseguir vidas infinitas.

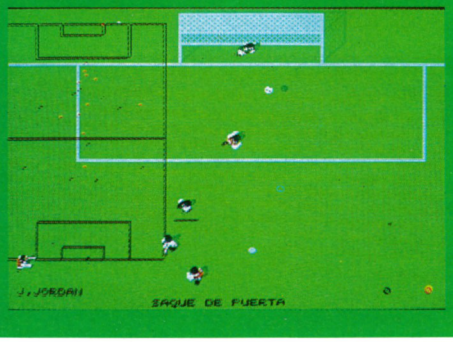
59 IMMORTAL
(Electronic Arts) ST/Amiga

Códigos de nivel: CDDFF10006F70 (nivel dos), OADDA21000E10 (nivel tres), BFDFE31001EB0 (nivel cuatro), 09DE443000EB0 (nivel cinco), 3B7FD53010E41 (nivel seis), 6b10fb1010a41 (nivel siete), e590d7710178c1 (nivel ocho).



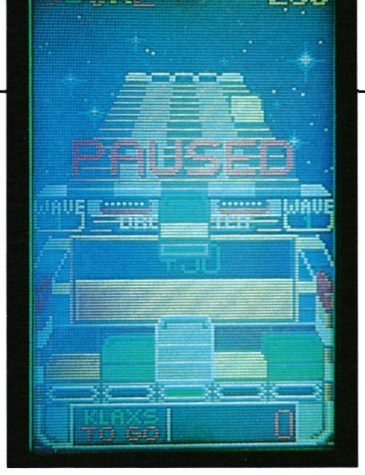
61 INDIANAPOLIS 500

Pon siempre 10 galones de combustible para conseguir la clasificación, y siempre ten el turbocargador al máximo. Puedes bajarlo para ahorrar combustible cuando vayas en cabeza, pero nunca te arriesgues antes.



68 KICK OFF 2
(Anco) ST/Amiga

Mantén apretada la R y cuanto hagas una falta. Esto mostrará dónde va a dar la patada a la pelota.



71 KLAX
(Domarck) Amiga

Mantén Shift y la barra espaciadora juntas y oprime 1-4 para divertirte y el juego incluirá créditos inagotables que te darán la oportunidad de ir directamente al nivel 100. Par jugar con la última pantalla mantén apretado Ctrl+4 durante el juego.

60 IMPOSSAMOLE
(Gremlin) Amiga

Teclea las siguientes palabras en la tabla de puntuaciones para conseguir muchos efectos: HEINZ (tres barras de potencia); OUCH OUCH (caminar sobre el agua); COMMANDO (tiempo de armas infinito) ANNFRANK (máximo de energía); LUMBAJAK (barra de energía de doble tamaño); y JUGGLERS.

66 JOHN MADDEN'S FOOTBALL
(Electronic Arts) Mega Drive

Aquí tienes algunos códigos útiles:
Segunda vuelta: J 0424000
Semifinales: 0133200
Final: 05332206

64 IVANHOE
(Ocean) ST/Amiga

Durante el juego, detén con pausa y teclea "JC IS THE BEST" y da un retorno (incluyendo los espacios). Quita la pausa y "n" te avanzará un nivel, "DELETE" matará a todos los atacantes de la pantalla, ";" te dará niveles extra y en la pantalla de bonos "CONTROL" mata al tipo grande. Para los Amigas, pausa y teclear "ZOBINETTE" seguido de un retorno. "N" hace el mismo trabajo.

63 INTERPHASE

Durante el juego teclea "Fenny" (Con la F en mayúsculas) para acceder a la utilidad del visualizador de objetos.

65 JAMES POND
(Millennium) ST/Amiga

¿Tienes problemas con el amigo preferido de todo el mundo? En el Amiga teclea "JUNKYARD"y oprime retorno –en el ST teclea "MR2"– y oprime retorno. Ahora (en ambas versiones) puedes conmutar al modo de trucos oprimiendo retorno, y puedes hacer que los cierres entre niveles desaparezcan presionando D:

62 INDY JONES ADVENTURE

Par conseguir el Grial, recoje toda la basura de tu consola. Para conseguir la botella de vino del restaurante, lee la etiqueta.

69 KID GLOVES
(Logotrom) Amiga

Detén el juego con pausa y teclea "RHIANNON" y después F6 te llevará de nuevo a la tienda, F8 te dará cargas de dinero y F9 te consigue inmunidad.

67 JUMPING JACKSON
(Infogrames) ST

Código a intentar cuando te estás cansando: KAYLEIGH, ALCHEMY, OCTOBERN, TANGRAM, INCUBUS, SIRUIS. En el Amiga, intenta ROCKNROLL, NOISES y ELVIS.

70 THE KILLING GAME SHOW

La clave de este juego está en el mapa. Si aprendes todos los modelos de ataque y formaciones de plataformas, podrás ahorrar más tiempo. Esta es toda la ayuda que podemos darte.

72 LASER SQUAD

En los niveles más duros, no intentes comprarte una armadura. Más vale gastar el dinero en buen armamento. Cuando dispares a cualquier cosa, usa siempre fuego automático.

74 LIGHT CORRIDOR
(Infogrames) ST/Amiga

Los códigos de nivel para este título francés tan divertido son: 0000, 5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305.

75 LIFE FORCE
Nintendo (Nintendo)

Destruye el segundo muro que está justo delante del gran cerebro al final del nivel uno para conseguir una vida extra.

77 LOTUS ESPRIT
(Gremlin) ST/Amiga

En el Amiga introduce como nombre de un jugador "FIELDS OF FIRE" (con los espacios) y como apodo del jugador dos "IN A BIG COUNTRY". Lo mismo con la versión ST pero sustituye "ANGEL DAR" y "HARVEST HOME". Si quieres un efecto novedoso, teclea el nombre del jugador uno como "MONSTER" y del segundo como "SEVENTEEN". Esto te llevará a un juego completamente diferente, uno de marcianos de scroll vertical.

80 MIDWINTER
(Rainbird) ST

Durante eljuego, oprime S para conmutar de esquiar a paquear (?) después haz un acercamiento máximo. Deberías ser invulnerable.

Ve directamente contra el enemigo HQ con alguna dinamita y preséntaselo al señor Huge Explosion (Enorme Explosión). Además si comienzas cada juego pinchando en el ratón exactamente en el mismo lugar en la pantalla "START", cada juego será idéntico.

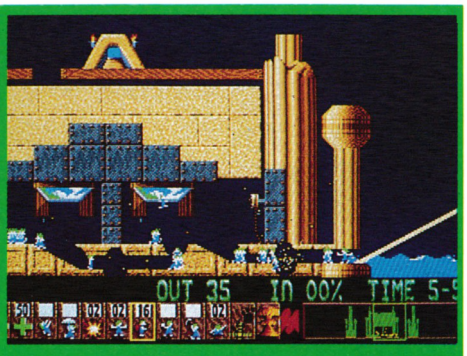
82 MONTY PYTHON
(Virgin) ST/Amiga

Teclea SEMPRININI como nombre en el tablero de puntuaciones y podrás elegir comenzar en el nivel en el que moriste o cualquier nivel anterior.

86 NEVER MIND
(Psygnosis) ST/Amiga

Contraseñas para los niveles: CMMMRHM, AMMRHA, HMMRHH, VMMRHV, PMMRHP, GMMRHG, IMMRHI, RMMRHR, MAMRHW, AAMRHN, HAMRHZ, VAMRHT, HHMWHH, GAMRHW, IAMRHB, RAMRHF, MHMWHM, AHMWHA, HHMWHJ, VHMWHV, PHMWHP, GHMWHG, IHMWHI, JRHMWHR, MVMWHW, AVMWHN. Estos empiezan a 0 y terminan a 25.

73 LEMMINGS
(Psygnosis) ST/Amiga



En la pantalla de títulos teclea "FQUIGGLY" para activar los modos de trucos, o alternativamente intenta los códigos de diversión: IJJLDNCCN, NJKDKCADCY, JNLHCIOECY, DKBIKNLGCT, HBANKKDHCK, BIONNLHICO, BEJHMDHJCY, MKKOLLBKCR, NHMDHBALCK, HMDHBINMCT, MDHBAJLNCM, DHBIJLMOCV, HBANLMDPCS, BINLMDHQCL, BAJHLFHBDO, KJJNNLBCDK, NJNNHCADDR, HLFLCINEDS, LFLCAJLFDL, FLCIJLLGDU, LCGNLLFHOX, CINLNNHIDQ, CCKJMFHJDN, MKHMNHCKDO, NJMFLCALDU, HONHCKNMDT, MNHCEKNNDP, NHCMKNOODK.

84 NEBULUS

Teclea "HELLOIAMJMP" en la pantalla de títulos, despuís usa F1 o F8 para seleccionar cualquier torre de salida (Con vidas infinitas).

85 NEMESIS
(Nintendo) Gameboy

Para conseguir todas las armas, haz una pausa y oprime Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B, A, B, A.

78 MEGAMAN 2
(Nintendo) Nintendo

Para ir directamente al santuario interior del Doctor Wily, donde hay un arsenal de armas, potencias y objetos especiales, selecciona "contraseña" en la pantalla de opciones y teclea: A1, B2, B4, C1, C5, D1, D3, E3, E5.

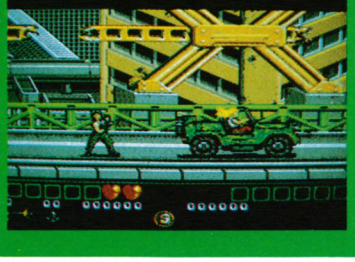


76 LOOM

Escucha cuidadosamente al Guild of Glassmakers (Gremio de cristaleros). Dicen mensajes y puedes oír y copiar para tu propio uso.

83 NAVY MOVES
(Dinamic) ST/Amiga

El código para la parte dos es 786169.



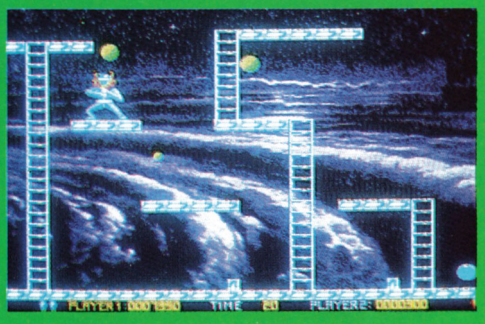
79 MIDNIGHT RESISTANCE
(Ocean) ST/Amiga

En la pantalla de títulos, haz una pausa y escribe "ITSEASYWHENYOUKNOWHOW" en el Amiga. Para el ST es más corto, pero incomprensible "SAMANTHA LYON".



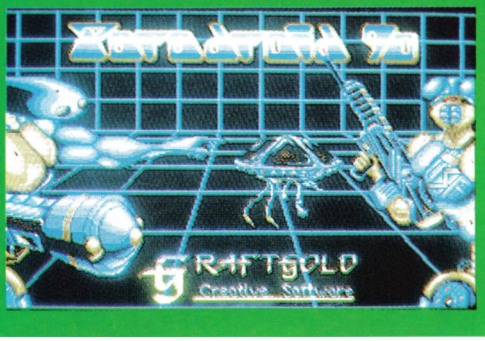
81 MIG-29

No te fies demasiado del sistema de seguridad de tus misiles. Incluso con un bloque rojo puedes perderlos si no estás en una buena posición, de modo que aproximate antes de soltar cualquier dispositivo mortal aire-aire.



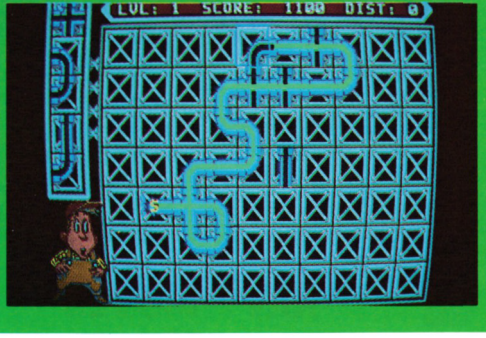
91 OOPS UP
(The Software Business) ST/Amiga

Algunos códigos de nivel: DK51, Q058, D04G, WAQD, DK49, XPE4, FE50, 10F4, DK39, 467H, VE96, S04L, PW04, MC90, TRP2, FUKO, JU68, R2T7, EB01, ER7E, A234, C5J0, 4799.



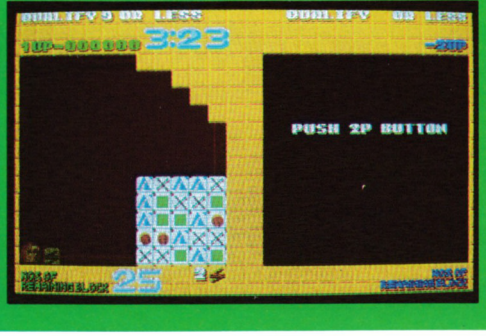
96 PARADROID '90

No vayas por ahí disparando a cualquier cosa, lo mejor es la transferencia. Incluso cuando te encuentres con un androide sin mucho poder, escapa para poder ahorrar tus energías.



98 PIPEMANIA
(Empire) ST/Amiga/PC

Códigos de nivel: BALL, BLOB, WILD, DOCK, GRIP, TICK y OOZE. Más un bono secreto de 50.000 si llenas la pantalla con tus tubos. Los códigos para PC son: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.



99 PLOTTING

Nunca te faltará el tiempo, de modo que estudia detenidamente la pantalla antes de hacer cualquier movimiento, incluso cuando todo parezca normal. Ten especialmente en cuenta las formaciones del techo, algunas esconden trampas.

87 THE NEW ZEALAND STORY

En la pantalla de títulos teclea "DRATSABIWIKNEKCUFREH TOM" para conseguir vidas infinitas, y saltar de nivel con la tecla "Help". Si no funciona, intenta Del, después "M" y "FLUFFY KIWIS" para conseguir el mismo efecto.

88 NIGHTSHIFT

Más códigos de nivel.
(B=Banana, C=Cherry (fresa), L=Lemon (limón), P=Plum (ciruela), A= Pineapple (piña)).

Nivel 2 - CBBL, nivel 3 - BCAP, nivel 4 - ALAP, nivel 5 AALC, nivel 6 CPPA, nivel 8 - ABAC, nivel 10 - LBPP, nivel 12 - CPBP, nivel 14, ACPB.

89 NINJA SPIRIT
(Activision) Amiga

Para conseguir una completa invulnerabilidad, oprime F9 para hacer una pausa. Después teclea Capslock y mantén apretado Ctrl-Shift. El juego debe resetearse ahora y ya lo habrás conseguido.

90 NITRO
(Psygnosis) ST/Amiga

Teclea tu nombre como "MAJ" para conseguir 5.000 de gasolina y 50 créditos.

92 OPERATION STEALTH

Para escapar de la gruta, mueve las piedras del suelo y utiliza las cuerdas sobre el objeto de metal. Trabaja sobre el suelo para buscar el zapapico, después trabaja con él en el lugar por el que entra aire fresco hasta que haya un agujero lo bastante grande como para que puedas salir por él.

94 OPYS
(Nintendo) Gameboy

Para seleccionar el nivel que desees, introduce "ZEAL" como contraseña.

95 PANG

En la pantalla de mapas, teclea "WHAT A NICE CHEAT". El mapa se debería poner púrpura, y te permitirá seleccionar cualquier nivel para empezar (pero tienes que ser rápido).

97 PIPEDREAM
(Nintendo) Gameboy

Toma tus previsiones en algunos de los últimos niveles con estas contraseñas: Nivel 17: SEED, Nivel 21: GROW, nivel 25: TALL, nivel 29: YALI.

93 OPERATION THUNDERBOLT

(Ocean) ST/Amiga

Teclea las siguientes teclas en secuencia para tener visión láser durante eljuego: F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F1, F1, F1, (un sólo jugador); y F8, F7, F6, F5, F4, F3, F8, F2, F2, F2 (dos jugadores). Alternativamente, teclea "WIGAN NINJA" como tu nombre en el tablero de puntuaciones.

100 POPULOUS

Intenta estos códigos seleccionados para ir a los mundos posteriores, sacados completamente al azar de las profundidades de nuestra Enciclopedia de Palabras Completamente Estúpidas Utilizadas por Progamadores y Nadie Más.

TIMMEHOLE, HURTUSLOG, VERYQUEER, SWATHOLE, SADDILOW, SWAKOPPAL.

109 QUARTZ

Cuando baje tu energía, permanece quieto y no dispares para recuperarla.

111 RAINBOW ISLANDS

(Ocean) ST/Amiga

Teclea los siguientes códigos en la pantalla de títulos para conseguir los siguientes efectos BLRBJSBJ - pies rápidos; RJSBJSBR - doble arco iris; SSSLLRRS - arco iris rápidos; BJBJBJRS - primera indirecta (?); LJKSKBKS - segunda indirecta; LBSJRWL - continuar todas las vueltas; SJBKRJSR - decelerar. Para conseguir vidas infinitas, elige tres créditos, mantén apretadas las teclas "QWERTY" y oprime el botón del joystick. Cuando se cargue el juego podrás conseguir vidas infinitas.

112 RASTAN

(Sega) Master System

Para conseguir continuaciones ilimitadas, enciende y aprieta rápidamente los botones. Si lo haces bien, la pantalla de títulos será plateada y podrás seguir como lo haces normalmente.

102 POWER STRIKE

(Sega) Master System

En la pantalla de títulos, oprime abajo, derecha, abajo, abajo, izquierda, derecha, arriba, derecha y el botón 1 dos veces para empezar el juego con diez vidas.

103 PROBOBTECTOR

(Nintendo) Nintendo

Para empezar el juego con 30 vidas, oprime arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha B y A.

104 PRINCE OF PERSIA

Ya no necesitas quedarte miserablemente estancado en un nivel, al oprimir Cpas Lock y L puedes saltar de uno a otro (aunque sólo funciona hasta el nivel 4).

107 PUNCH OUT

(Nintendo) Nintendo

Para descubrir un anillo secreto, teclea 135 792 468 y deja el último dígito a =. Ahora mantén apretado Select, A y B simultáneamente.

110 RAD RACER

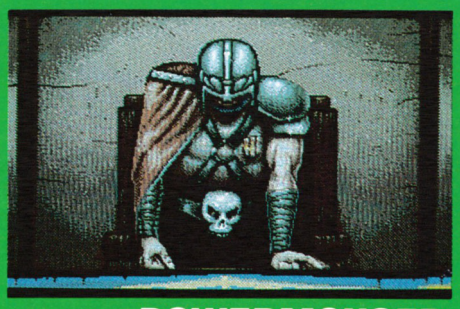
(Nintendo) Nintendo

Para saltar estadios, selecciona un coche, oprime una vez B para cada estadio que quieras perder y mantén apretado arriba y derecha al oprimir Start.

116 SATAN

(Dinamic) ST/Amiga

Mantén apretado Alt+1+D durante el juego uno y recibirás vidas infinitas. Haz lo mismo con Alt +1+M durante el juego dos para conseguir vidas y créditos infinitos.



101 POWERMONGER

No mates todos los corderos. No lo hagas.

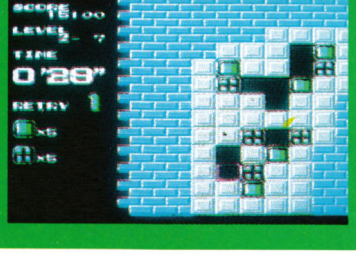
105 PRO TENNIS TOUR 2

Cambia tu nombre a "Dorothy", te ayudará a identificarte mejor con tu jugador.



106 PROJECTYLE

Usa el escáner para tomar las cápsulas congeladas fuera de pantalla. En tu propia zona, no te alejes de la portería hasta que alguno dipare. Esto debe darte la posibilidad de llevar la pelota directamente al túnel en el tiempomás corto posible, además disminuyes el riesgo de que te metan goles.



108 PUZZNIC

Asume lo ilógico, la forma correcta de moverse en Puzznic es raramente la más obvia. Si empiezas un nivel tomando los caminos más indirectos hacia los bloques, verás que las cosas no caen rápidamente en su lugar.



114 ROBOCOP (Nintendo)

Cuando hayas usado todas tus continuaciones, mantén apretados A, B, Select y Start para volver a la pantalla de títulos principal, donde podrás seleccionar Continue y empezar de nuevo donde lo dejaste, con infinitos créditos. Aún más, detén el juego con Return, mantén apretado Shift y teclea "ALEXX MURPHY". Haz fuego con el joystick, Ahora cada vez que uses el botón izquierdo del ratón repondrás toda la energía.



118 SHADOW DANCER (Sega) Mega Drive

Para matar a todos los malos en las vueltas de bonos y obtener los máximos bonos de 3 vidas extra, mantén a Shinobi firmemente situado en el extremo izquierdo de la pantalla cuando caiga, disparando continuamente.



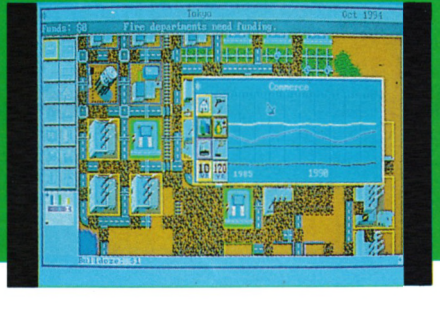
120 SHANGHAI

Si puedes hacerlo, no muevas las fichas de las que veas tres iguales.



121 SILKWORM

Mantén apretado "HELP" y haz fuego para empezar el juego. Esto te debería dar vidas infinitas y la posibilidad de saltar entre niveles con las teclas 1-0. Si no funciona, ve a la pantalla de selecicón y teclea SCRAP28.



122 SIM CITY (Infogrames) ST/Amiga

Pulsa Capslock y teclea "FUND" para ganar 10.000 dólares.

113 RICK DANGEROUS II

Introduce "POOKY" en la tabla de puntuaciones. Ahora en el menú de selección de nivel podrás elegir entre versiones de longitud total o acortada del juego.

115 ROBOCOP 2 (Ocean) ST/Amiga

Cuando empiece a sonar la música introductoria, teclea "SERIALINTERFACE". Aparecerá una pantalla para indicarte que estás sobre los trucos. Intenta este: una vez cargado, oprime F3 para acceder a la tabla de puntuaciones y después teclea "BAMBOOZULEM" seguido de Help. Deberías conseguir energía infinita. Cuando estés en la galería de tiro no muevas el joystick y conseguirás 1186 objetivos.

117 THE SENTINEL

Toma prestado el cerebro de un amigo, vas a necesitar uno de repuesto...

119 SHADOW OF THE BEAST II (Psygnosis) ST/Amiga

Camina recto desde la posición de comienzo hasta que te encuentres con el primer pygny. Pregúntale sobre los "TEN PINTS" y se activará la inmunidad. En el Atari, mantén la tecla izquierda Shift con Enter y = en el teclado numérico, suéltalas y oprime F5. Tu energía habrá subido a 30 unidades. Y habrás conseguido 1.000 puntos en el shandimetro (?).

123 SLY SPY (Ocean) ST/Amiga

Introduce el número de código como 0-0-7 y después durante el juego teclea "SHAKEN NOT STIRRED" para conseguir créditos infinitos.

124 SPACE HARRIER II (Sega) Megadrive

Al principio del juego, oprime A, B y C simultáneamente, después mueve el joypad a la izquierda o a la derecha para tomar el nivel de tu elección. Pincha un nivel, cualquiera...

125 SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION
(Ocean) ST

Cuando empiece el juego, teclea "INAGARDENIN" (una palabra sin espacios). Después al oprimir T verás que tu tiempo vuelve al normal y al oprimir N puedes saltar un nivel.

127 SPINDIZZY WORLDS

Para conseguir un control más preciso, pon tu ordeandor en el suelo y golpea la barra espaciadora con tu pie para frenar (lo mejor es que te quites los zapatos antes).

129 STARGLIDER 2

Al empezar el juego, oprime F, detén la velocidad de tu avión y oprime "DEL" para hacer la pausa. Ahora teclea "WERE ON A MISSION FROM GOD" y orpime 1. De ahora en adelante al oprimir K tu nave se armará con lo necesario para diezmar a la mayoría del universo libre-pensante. (¡Fascista!).

131 STUNT CAR RACER

Si te quedas estancado en un agujero o después de un salto, conduce despacio por el muro hacia arriba y acelera a empujones. Esto minimizará tus riesgos.

135 SUPER OFF-ROAD RACER

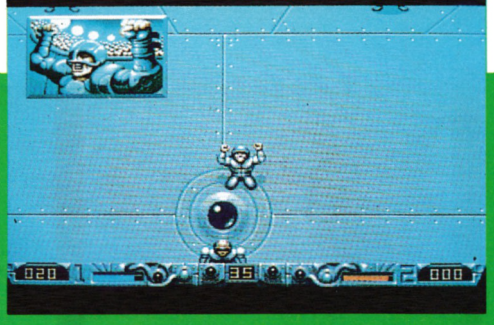
Gana todas las carreras por el margen más estrecho que puedas. (Quédate delante de la línea hasta que los coches del ordenador estén a punto de atraparte) Esto hará que la oposición sea más débil en la siguiente carrera.

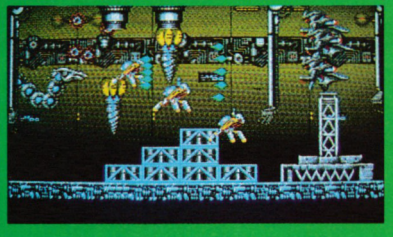
140 TETRIS
(Nintendo) Gameboy

Oprime abajo y Start en la pantalla de títulos, juega y verás una marquita cerca del número de estadio. Ahora verás que saltas en cada estadio diez niveles, de modo que el nivel 7 será el 17 y así sucesivamente.

126 SPEED BALL 2

Olvida gastar dinero en atributos para tu equipo, sólo ahorra y compra en su lugar jugadores estrella.





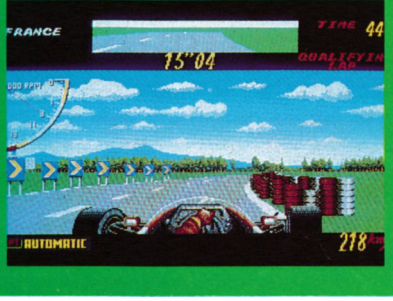
130 ST DRAGON
(Storm ST/Amiga

Mantén apretado el botón izquierdo del ratón y el de fuego hasta que el juego cargue infinitas vidas. Alternativamente, durante el juego, oprime Capslock y teclea "DECAFFINATED" para conseguir infinitas vidas. Para conseguir un poco más de diversión, escribe "I HATE THE RADION ADVERT" o "KYLIE".

132 SUPER HANG-ON

Introduce "705J" en la tabla de puntuaciones para conseguir una proposición mejor en la carretera.





133 SUPER MONACO GP
(Seg) Mega Drive

Unete al equipo de Maddona (no, no esa Madonna) tecleando 0QG3 NBCG E100 000 080H 00HC 2435 E689 7ABD FG90 0000 0001 0000 0000 A200 19C0.

139 TENNIS ACE
(Sega) Master System

Aquí está la contraseña para el último juegoNKOF VVKG LKGS FCKK

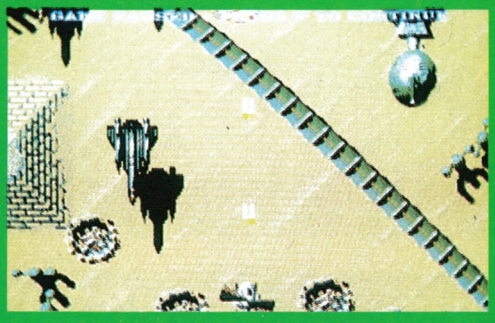
128 THE SPY WHO LOVED ME
(Domark) ST/Amiga

Teclea "MISS MONNEYPENNY" en la pantalla de títulos por infinitas vidas.

134 SUPER CARS

Introduce tu nombre como RICH para empezar con 500.000 libras.





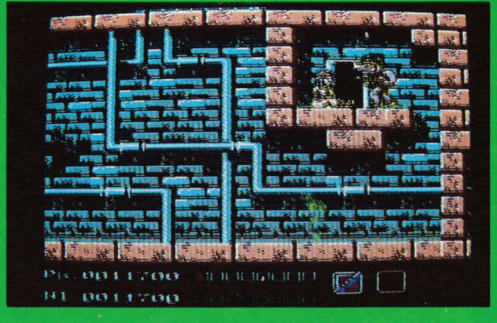
136 SWIV

Haz una puasa y teclea "NCC-1701" para conseguir infinitås vidas.



137 SWITCHBLADE

Introduce "POOKY" en la tabla de puntuaciones". Ahora oprime del 1 al 5 antes de hacer fuego o empezar un juego y empezarás en un nivel relevante.



138 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

(Mirrorsoft) ST/Amiga

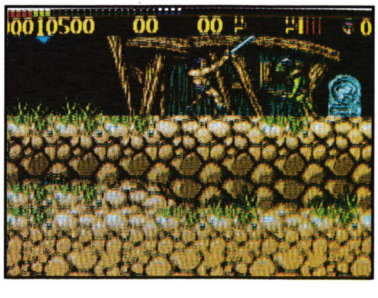
Cuando te pregunten un código teclea 8859, y después 1506, y la tercera vez da el código correcto. Durante el juego oprime Help para conseguir infinitas vidas.



142 TORVAK EL GUERRERO

(VCore Design) ST/Amiga

Teclea "CHEAT" en el tablero de puntuaciones. Haz fuego y oprime de 1 al 5 para ser transportado mágicamente entre niveles.



141 TIME MACHINE

(Activision) ST/Amiga

Teclea "DIZZY" en la tabla de puntuaciones para conseguir vidas infinitas.

143 THUNDERFORCE III

(Sega) Mega Drive

Para conseguir todas las armas, detén el juego, oprime 10 veces arriba, después abajo y b contínuamente hasta que hayas cogido todo en botín.

144 TOTAL ECLIPSE

Mantén apretados el 1 y el 9 y haz fuego para obtener una sorpresa.

145 TOWER OF BABEL

Al recoger klondikes (?), haz que la pala esté de frente a ellos y prográmala con fuego, derecha, derecha, derecha, derecha y fuego. El juego pensará que has conseguido dos klondikes de modo que cada nivel ahora sólo te dará la mitad de problemas que antes.

146 TOYOTA CELICA RALLY

(Gremlin) ST/Amiga

Cuando empieces una carrera mantén apretado Ctrl y C para detener tu tiempo. Además, cuando te caigas aprieta inmediatemente Help. Esto te llevará a la pantalla de opciones de la que debes salir instantáneamente haciendo fuego. Ahora puedes volver a empezar sin la sanción de 20 segundos.

147 TRACK AND FIELD II

(Nintendo) Nintendo

Estas son las contraseñas de cada día.

Día 2: DHKL*4ZLG, Día 3: DRLKQ3Z1G, Día 4: GRLK*3Z1G, Día 5: DR1KQ4PLN, Día 6: MBH+*4P1(herart), Día 7: ZB(flecha hacia abajo)WQ3PLN, Día 8: R(flecha hacia abajo)B55PPL1.

149 TRUXTON

(Sega) Mega Drive

Para acabar con el guardián del final del nivel sin sufrir ni un rasguño, oprime el botón B para soltar una pequeña bomba, después detén el juego durante 15 segundos, más o menos, cuando vuelva sal del juego y los malos habrán muerto.

151 TYPHOON THOMPSON

En los últimos niveles, dispara a muchas islas al mismo tiempo. Aplasta a los malos y conseguirás todos los espíritus que estén en el agua.

152 VAXINE

En el juego teclea, "WILDBEESTE", después F1 y F3 te avanzarán uno y diez niveles respectivamente y F2 y F4 te enviarán atrás los mismos niveles.

153 VENUS
(Gremlin) Amiga

Oprime la barra espaciadora en la página del título y teclea los siguientes planetas: MERCURY (vuelo contínuo), PLUTO (ammo infinito), JUPITER (tiempo infinito), MARS (todas las armas). Para acceder a los niveles intenta: MANTIDS, CICADAS, PSYLLIDS, PIERIDS, SATYRIDS, LYCAENID, PYRALID y NOCTUID.

155 VIRUS

Haz una pausa y quítala mientras aprietas Enter. Ahora oprime "C" para conseguir efectos especiales. "L" te da misiles gratis, "F" combustible, "D" una demostración y "N" conmuta al modo de trucos.

156 WINGS OF FURY
(Domark) ST/Amiga

Selecciona tu rango como haces normalmente, después en el portaviones, teclea "COLIN WAS HERE" (Con los espacios): Después C cambia las armas en vuelo, M te da armas infinitas, oprime P para una vida extra, D te hace inmune y F te carga de carburante.

157 WORLD CLASS LEADERBOARD

Viste unos plus-fours (pantalones anchos y cortos que se usan para jugar al golf) cuando juegues. No mejorará tu puntuación pero hará que los juegos resulten te den más experiencia.

160 XYBOTS

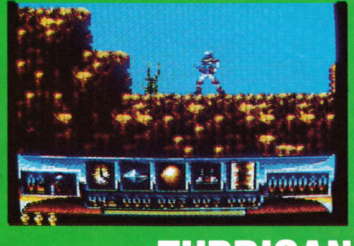
Introduce "ALF" en la tabla de puntuaciones y tendrás un montón de puntos en el siguiente juego.

161 ZELDA II
(Nintendo) Nintendo

Desafía a tu sombra en el vuelo final permaneciendo en el lado izquierdo de la pantalla arrodillado, después golpea repetidamente a la derecha, cuano la sombra vaya hacia tí, el caminará directo hacia tu espada, dejándote desarmado.

162 Z-OURT
(Electronic Arts) ST/Amiga

Oprime J y K simultáneamente para conseguir energía infinita Después oprime J y cualquier número entre 1 y 6 para saltar niveles, o 1 y 3 en el teclado numérico para saltar secciones.



150 TURRICAN

Teclea "BLUESMOBIL" para conseguir 99 vidas extra.



154 VIGILANTE
(Sega) Master System

Para seleccionar un estadio, oprime Arriba, Izquierda y el botón 1 en la pantalla de título.



148 TREASURE TRAP

Haz mejor uso de tus llaves tirándolas al suelo, desviarán tu rastro de los monstruos que te siguen.

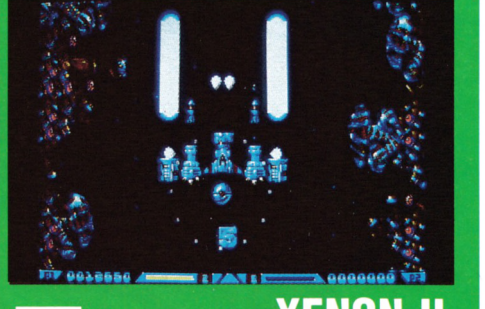
163 ZANY GOLF

Para llegar a buen fin, piensaté el recorrido a realizar.
No te precipites.



158 X-OUT
(Rainbow Arts) ST/Amiga

Compra la nave más cara y sitúala en la rejilla. Ahora selecciona el satélite más barato y ponlo en el indicador de dinero. Deberías conseguir medio millón de créditos. Oprime la tecla Esc en cualquier momento para ir al siguiente nivel.



159 XENON II
(Mirrorsoft) PC

Al seleccionar tu adaptador de gráficos oprime F7 e "i" durante el juego para conseguir energía infinita.

KLAX

Tras la estela de Tetris

Desde que el conocido Tetris se puso de moda, muchos han sido los programas que han imitado su estilo con mayor o menor descaro. Klax ha sido, sin duda, uno de los más afortunados seguidores de esta serie de juegos de inteligencia y reflejos.

La dinámica del juego, conversión directa de una máquina recreativa, es bastante sencilla. Todo consiste en recoger piezas con una pala y agruparlas por su color en filas, columnas o diagonales, acabándose la partida cuando el recinto reservado a tal efecto se llena de fichas o no conseguimos evitar que un cierto número de ellas caiga antes de que las recojamos.

Jugar con Klax es realmente divertido. Cuando se ve por primera vez, no se le presta demasiada atención debido a su sobriedad y sencillez gráfica. Si, por algún motivo, uno se siente atraído y observa cómo juega otra persona, probablemente huirá de allí diciendo que ese juego es una tontería. Pero si, por algún otro motivo aún más extraño, el incauto merodeador decide echar una partida, se encontrará repentinamente inmerso en un atrayente mundo de bloques que se deslizan, se recogen con una pala y se guardan para hacerlos caer en el momento oportuno, un universo cerrado en el que únicamente importa avanzar un nivel más. Cuando el mundo se nos viene abajo al acabarse la partida, notamos que nos cuesta horrores despegarnos del joystick y sufrimos lo indecible al tener que abandonar la consola para comer, dormir o visitar el retrete, entonces ha llegado el momento de plantearnos seriamente nuestro ingreso en una clínica de desintoxicación para adictos a los videojuegos. ¿Quién decía que Klax era una tontería?

CONSOLA:
AMSTRAD GX 4000

Lo mejor:
Adictivo.

Lo peor:
Gráficos poco llamativos.



Sonido:	7
Gráficos:	6
Adicción:	8



PCW MAGAZINE ¡POR FIN!



La revista que estabas esperando todos los usuarios del PCW.
Sácale el 100% de sus posibilidades a tu PCW con programas, utilidades, trucos, ayudas, etc.
Si quieres tener una herramienta eficaz para tu ordenador PCW, no lo dudes, Tu revista:
PCW MAGAZINE

¡COMO PARA PERDERSELA!



Pantalla de presentación. (Amiga)

Luego dicen de las carreteras españolas. El otro día no me maté con el coche de milagro, y no por mi culpa. La carretera estaba imposible: peraltes de sesenta grados, pistas que desaparecían bajo las ruedas, rizos con vuelta completa... una vergüenza. Me indigné tanto que hasta tuve que apagar el ordenador.

Si bebes no conduzcas

Hard Driving'II es la secuela de la famosa Coin-Op cuya conversión pudimos disfrutar hace ya tiempo en nuestros ordenadores. Las características del juego son básicamente las mismas que las de la primera parte: gráficos vectoriales sólidos, distintos circuitos para competir y todo tipo de maldades en ellos para que nuestro coche se salga de la carretera o choque en el mejor de los casos y se haga trizas o salga volando en el peor (la mayoría de las veces).

El control del coche se puede realizar desde teclado, joystick o ratón y constituye el punto más desquiciante del programa. Hacerse con el manejo de nuestro vehículo es bastante más complicado de lo que uno pudiera suponer. Los hay que dicen que viven en la carretera, ¡qué más quisiéramos!. De cada diez minutos que dura una partida, nos pasamos aproximadamente siete fuera de la pista. Algunas veces esto sólo consiste en conducir sobre barbechos (en definitiva, qué nos importa si se estropea o no la amortiguación), pero en otras ocasiones salirse de la carretera significa pegarse un bonito galletazo con el que luego podremos deleitarnos en la repetición.

Hard Driving'II tiene dos importantes atractivos aparte del juego en sí. Uno: permite unir dos ordenadores para que una pareja de participantes compita simultáneamente. Las posibles combinaciones son PC-PC, AMIGA-AMIGA, ST-ST, PC-ST, PC-AMIGA, ST-AMIGA. Dos: incluye un completo editor de pistas para crear nuestro propio circuito. Aprovechad para construir uno lo más recto posible y evitar así la constante humillación de acabar siempre con el coche entre los matorrales.



Comienza la carrera. Cuando el semáforo se ponga verde, ¡acelera!

VERSION COMENTADA: AMIGA

La relativa lentitud del juego queda disculpada por el gran número de cuerpos sólidos que se animan simultáneamente. Lo peor es que resulta demasiado difícil no ya llegar a la meta antes que los demás (eso ya es para sibaritas), sino tan sólo mantenerse en la carretera más de quince segundos seguidos. De todas formas, mientras vamos adquiriendo experiencia resulta bastante divertido chocar contra camiones que vengan en dirección contraria o hacer un "looping" intentando aplastar otros vehículos en la caída. Ver luego la repetición del accidente desde fuera del coche es toda una pasada.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

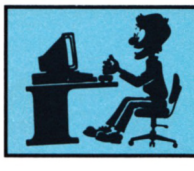
ERBE

Lo mejor:

Muchos circuitos para elegir y posibilidad de crear otros nuevos.

Lo peor:

Manejo difícil y con demasiada inercia.

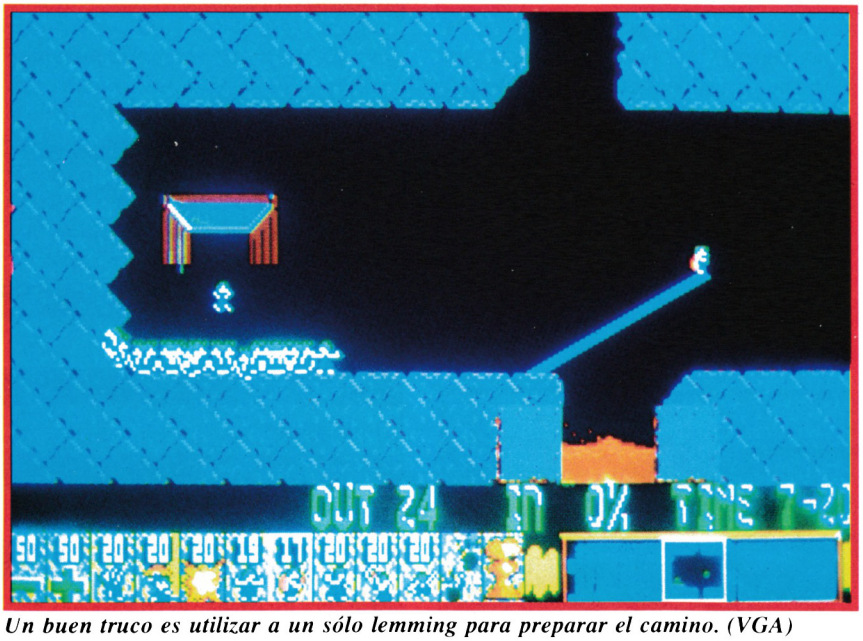


Sonido: 4
Gráficos: 7
Adicción: 8



LEMMINGS

Si nos tuviésemos que inclinar a favor del juego creemos más original, sin lugar a dudas, LEMMINGS, de Psygnosis se llevaría la palma. Con un nivel técnico asombroso y aderezado con unos de los más increíbles gráficos y animaciones que últimamente hemos tenido la oportunidad de ver, nos llega este juego distribuido por Dro Soft que esta haciendo furor en el mercado inglés.



Un buen truco es utilizar a un sólo lemming para preparar el camino. (VGA)

¡Traviesos y divertidos!

Los lemmings, como muchos de vosotros sabréis, son unos pequeños roedores, parecidos a los hamsters, que se caracterizan por su afán suicida, ya que en los momentos de superpoblación, estos curiosos animalitos tienden a extenderse sin control, arrasando todo lo que encuentran a su paso, tirándose por precipicios, lagos y demás.

Partiendo de esta peculiar idea, los hábiles programadores de Psygnosis han realizado este juego, que a continuación os describiremos más en concreto.

El juego

Lemmings está dividido en múltiples niveles (más de cien). Nuestra tarea será lograr conducir a los Lemmigs desde su punto de partida hasta la puerta de salida, intentando que en el trayecto sobrevivan el mayor número de Lemmings.

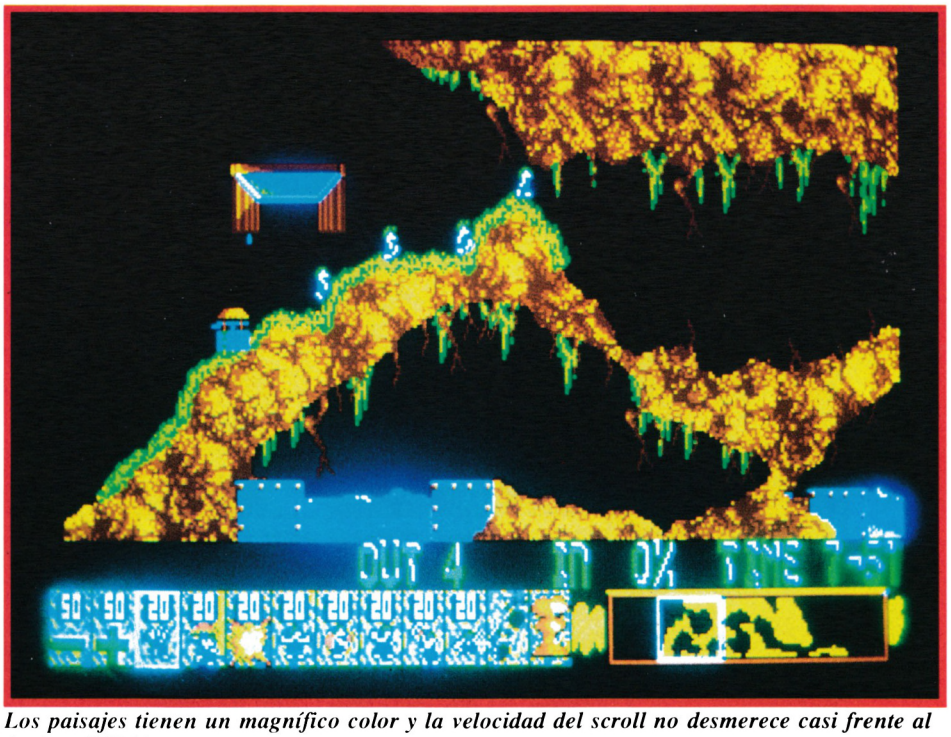


Al empezar la partida se abrirá una puerta en el techo de la caverna o nivel en el que nos encontremos (la mayoría de ellos serán cavernas, cuevas, túneles...) y los lemmings comenzarán a caer alocadamente hacia el suelo, y una vez allí tomarán la trayectoria más insospechada. Para conducir a todos los lemmings hasta la salida deberemos asignar una función o tarea a cada uno valiéndonos para ello de los iconos que se encuentran situados en la parte inferior de la pantalla. Así pues podemos darle a un lemming instrucciones para que escale una pared, para que cave un agujero, para que despliege un paracaidas (y no se mate) si va a caer desde una gran altura, que construya un puente para que puedan pasar los demás, o que simplemente se suicide explotando (en la mayoría de las pantallas habrá que hacer algún sacrificio).

Tecnología punta...

Lemmings es un juego técnicamente perfecto al que no se le puede reprochar absolutamente nada, porque es verdaderamente brillante.

Desde sus complicadas rutinas para mover a todos los lemmings (llega a haber en pantalla hasta cien lemmings), como el scroll de pantalla para ver el nivel completo (una maravilla) o los reconocimientos de choques, terreno o el mismo "scan" o pequeño mapa que nos informa de la posición exacta de cada lemming dentro del nivel.



Los paisajes tienen un magnífico color y la velocidad del scroll no desmerece casi frente al Amiga. (VGA)

Una verdadera maravilla

Por si fuera poco, los programadores, o quizá habría que llamarles genios, no se han conformado con ampararse en la originalidad o en algún aspecto parecido, sino que han querido llevar la calidad del producto hasta el final, dotando a los lemmings de unas animaciones francamente espectaculares y asombrosas, (en Amiga han creado una banda sonora para cada nivel, y hay más de cien), creando unos gráficos increíbles con un colorido óptimo y ajustando la jugabilidad perfectamente (para colmo, contamos con la opción de dos jugadores, en la que ambos competirán simultáneamente).

Os aseguramos que si queréis pasar un buen rato delante de vuestro PC y soltar alguna que otra carcajada, Lemmings es vuestro juego, un programa increíble y super-original que os sorprenderá.

César Valencia P.

5¼ ✓	3½ ✓
CGA ✓	EGA ✓
VGA ✓	Hercules ✗
Ratón ✓	Joystick ✓
Sonido PC ✓	S-Blaster ✓

VERSION COMENTADA: PC

La versión de PC es exactamente igual a la de Amiga, exceptuando el sonido, que se limita a simples pitidos muy esporádicos. Soporta tarjeta de sonido SoundBlaster y resoluciones EGA, CGA, VGA y Tandy.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST y PC.

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Todo, el conjunto, es fantástico.

Lo peor:

El sonido en PC sin SoundBlaster.



Gráficos: 10
Sonido: 10
Adicción 9

VALE DESCUENTO *MAIL SOFT*

Recorta y envía este cupón a: Mail Soft - Pº Sta. María de la Cabeza, 1 - 28045 Madrid solicitando tu juego LEMMINGS y benefíciate de este descuento.

☐ Atari ~~3.900~~ 3495 ☐ Amiga ~~3.900~~ 3.495

☐ PC 3.5 ~~3.900~~ 3495 ☐ PC 5.25 ~~3.900~~ 3.495

Nombre .....
Apellidos .....
Domicilio .....
Población ..... Provincia .....
C. Postal..... Teléfono .....
Forma de pago: contrareembolso
Gastos de envío: 250 ptas.

MAIL soft
SOFTWARE & HARDWARE

CRIME DOES NOT PAY



El poder y el dinero

Hace ya varios años se intentó poner contra las cuerdas al sector lúdico de la informática. Los detractores decían que los juegos eran una incitación a la violencia, y que los principales destinatarios de esos juegos eran niños o adolescentes fácilmente influenciables. Recuerdo que en un artículo publicado en la desaparecida Amstrad User se defendían los juegos violentos argumentando que al menos en los ordenadores siempre estaba claro quién era el bueno y quién el malo.

Pues ha llegado el momento en que ya ni siquiera podemos decir eso, porque Crime Does Not Pay nos coloca al mando de una organización mafiosa. Pero dejando consideraciones éticas aparte, afrontemos nuestro recién estrenado periplo como asesino, corruptor y contrabandista. Total, de algo hay que morir...

La herencia de Don C.

Don C. es (era, puesto que de él sólo quedan unas jugosas memorias) un pobre hombre que intentó toda su vida hacerse con el control de la ciudad. Lamentablemente, Don C. no era un hombre especialmente intrépido y sólo fue capaz de reunir la información necesaria para dar el golpe. Sin embargo, en sus memorias nos cuenta todos los secretos que tenemos que conocer para vencer. Hagamos un repaso rápido de estos secretos:

- Ante todo, nuestra misión, si queremos controlar la ciudad, es convertirnos en alcalde. Suena un tanto utópico, pero no lo es. Prueba de ello es que el actual alcalde es un mafioso.
- Los policías no son, ni mucho menos, un problema para nosotros. Tenemos un aspecto respetable y mientras no saquemos la pipa (la pistola) delante de ellos no seremos detenidos. Ahora, eso sí, no gastes balas disparándoles porque están protegidos por un chaleco antibalas. Y pueden enfadarse.
- Las puertas están hechas para ocultar cosas a la gente. Entra en todas puertas que te sea posible. En las habitaciones vas a encontrar desde dinero hasta llaves, pasando por pruebas que manchan a los altos cargos de la ciudad, o por útiles de trabajo tales como calcetines (para ocultar el rostro) o balas.
- El soborno funcionará en muchas ocasiones, de la misma forma que el chantaje o el asesinato. Lo que sucede es que los muertos no hablan, así que mientras no dispongas de información suficiente no te cargues a nadie que pueda ayudarte.
- No te creas que la ciudad está esperando que llegues tú para poder presumir de tener un clan criminal. Cuenta con que te vas a encontrar con numerosos francotiradores por donde quiera que vayas (excepto por tu barrio), y que además hay dos personajes que no se casan con nadie: los punks y "el gitano" que es como Rambo, pero sin cerebro. O sea, que es como Rambo.

El juego

¡Por fin somos europeos! Eso es lo que pensé cuando al ver la primera pantalla del juego se me dió la posibilidad de escoger entre cinco idiomas, uno de los cuales era... ¡el español! (¡Tachán, tachán!). Bueno, en el menú ponía ESPANOL, pero da lo mismo.

Tras la elección de idioma (al final, acabaremos cogiendo inglés, por la costumbre...) aparece una pequeña escena de presentación y, seguidamente, elegimos si queremos dirigir la mafia italiana o la china. Cada una tiene una zona de la ciudad asignada, y en teoría la mafia china es más difícil de controlar para los combates callejeros.

En cualquier caso, cada familia consta de un padrino, un matón, y una mujer fatal (cuyo aspecto no hace suponer ni mucho menos que sea fatal, todo lo contrario). De los tres componentes, dos tienen un mapa de la ciudad, con lo que siempre sabremos dónde nos encontramos. Cada personaje tiene unas habilidades ocultas, muy ocultas por cierto, ya que no he sido capaz de descubrirlas.

A lo largo del juego nos iremos moviendo por las calles, entrando en distintas dependencias, desde una carnicería hasta un night club o la central

de policía. En ellas encontraremos casi siempre objetos, y a veces personas con las que hablar y a las que intentar chantajear, así como cajas fuertes que sólo pueden ser abiertas con la clave correspondiente o con dinamita. Así pues, la esencia del juego consiste en descubrir todos los objetos que pueden sernos de utilidad y aprender a emplearlos en el momento justo. Entre los objetos encontraremos papeles con claves para las cajas fuertes, documentos comprometedores, munición, discos (para salvar la partida), e incluso botellas de bebida refrescante. Una ingente cantidad de objetos que colapsarán nuestros bolsillos y nos harán tomar dramáticas decisiones sobre qué objetos dejar y qué objetos coger.

Y poco más queda por decir del juego. Se trata de una videoaventura en el sentido clásico: recoger objetos, descubrir habilidades, etc., aunque aderezada con algunos momentos de fase arcade.



Valoración

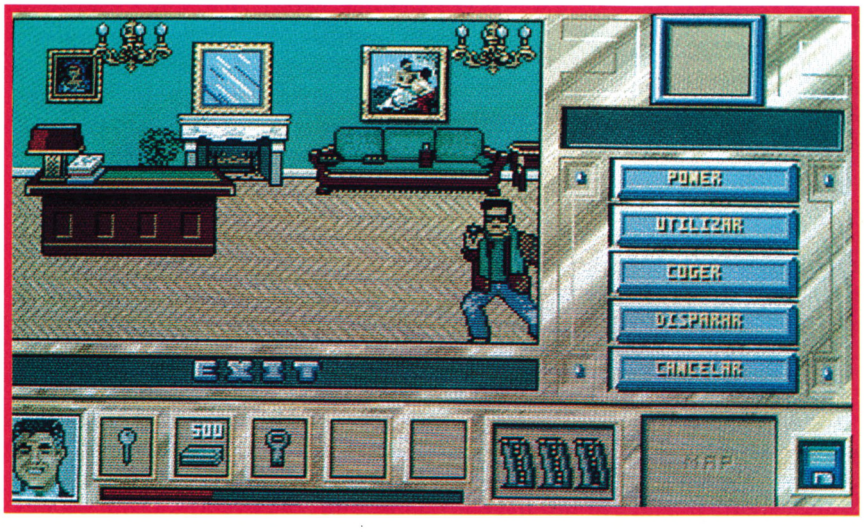
Probablemente, lo mejor de Crime Does Not Pay sean sus gráficos. Perfectamente trabajados, las secuencias de animación están bastante estudiadas y los decorados son muy coloristas, aportando una amplia variedad de detalles. Por poner un ejemplo, las primeras partidas tendremos la sensación de que algo se mueve en la pantalla además de nuestro personaje. Se trata de las farolas, que cambian la perspectiva conforme se van desplazando por la pantalla.

Del sonido no se puede decir lo mismo, aunque la variedad de músicas y algunos efectos de sonido, a pesar de ser escasos, cubren el panorama (hay una música para la presentación, otra para cada familia durante la estancia en el cuartel general, otra más para la fase de exploración de habitaciones y distintas melodías según a quién pertenezca la zona de la ciudad por la que avancemos). La música y los sonidos sólo nos acompañarán si somos los afortunados poseedores de 1 Megabyte de memoria.

El movimiento de los personajes en sí no es malo, pero un triste detalle nubla el futuro del juego. Para realizar el scroll el juego busca en la memoria información sobre la siguiente porción de decorado y la prepara para ser mostrada en pantalla. Este proceso tiene lugar cada cierto tiempo en lugar de hacerse de forma constante y el resultado es que nuestro protagonista anda a buen paso durante uno o dos segundos, se para bruscamente como si le hubiera dado un tirón y, tras una pausa de medio segundo, vuelve a reanudar su alegre marcha. Penoso.

Por lo demás, el juego está más que conseguido. No falta acción, el mapa es amplio y representa las distintas zonas de la ciudad, desde los suburbios hasta la zona residencial. El Crimen No Compensa, que es la traducción correcta del inglés, en lugar de la que parece a primera vista (El Crimen No Paga, como pensó un humilde servidor), sería también un juego adictivo si no fuera por ese triste detalle del scroll, y por cierta lentitud de respuesta del teclado para teclas accesorias tales como la que enciende o apaga la música o la que activa la pausa.

Ricardo Palomares



VERSION COMENTADA: AMIGA

Unos gráficos coloristas y trabajados, una buena idea, un sonido decente y algo de variedad en el desarrollo se van al traste por un pésimo scroll, que priva al juego de convertirse en un gran programa.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

TITUS

Distribuidor:

PROEIN, S.A.

Lo mejor:

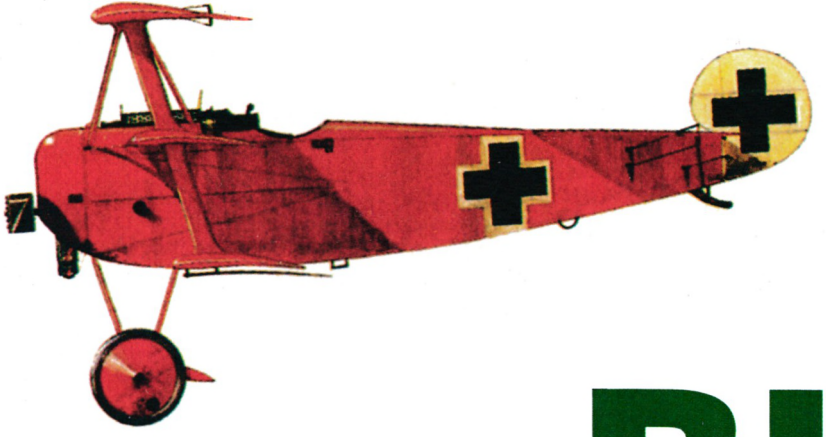
La idea y los gráficos.

Lo peor:

El scroll.



Sonido:	6
Gráficos:	9
Adicción:	6



BLUE MAX

Emulando por software al Barón Rojo

Hace tan sólo dos o tres años los arcades constituían una inmensa mayoría de entre los juegos que ocupaban las listas de éxitos. Relativamente fáciles de programar, sencillos de entender, con un buen volumen de ventas asegurado a poco que el programa cumpliese unos mínimos de calidad, y con la posibilidad de arropar el lanzamiento con una licencia, decir arcade era casi como decir dinero fijo.

Pero las cosas han cambiado mucho de un tiempo a esta parte, y ya no son los arcades los que copan las listas de ventas, especialmente las que se refieren al mercado de dieciséis bits. De hecho, salvo algunos nombres que no pueden pasarse por alto, en la actualidad las aventuras gráficas, los estratégicos y los simuladores son los tres tipos de juego que más rentan. En los tres casos el nivel de aprendizaje y lectura de manuales es mucho mayor que el preciso para los tradicionales arcades, e incluso se hace necesario un periodo más o menos largo de práctica para poder desenvolverse con soltura y comenzar a divertirse.

Este patrón de comportamiento se da con mayor intensidad, si cabe, en los simuladores de vuelo, donde al desconocimiento por parte de muchos usuarios del funcionamiento básico de un avión se suma una lista de teclas de tamaño nada despreciable.

Blue Max nos introduce en el mundo de los simuladores con un programa bastante fácil de manejar aunque no por ello privado de opciones. Dos razones hacen de este programa un excelente medio para abordar el cielo de pixels de nuestro ordenador. Por un lado está cierta facilidad de uso en comparación con otros simuladores (debo confesar que últimamente estoy especializado en el F-19, "ligeramente" más complicado), facilidad que se hace notar en detalles tales como la simplicidad de la maniobra de aterrizaje, la no existencia de flaps, la posibilidad de mantener el avión alineado y a altitud constante sin tener que efectuar constantemente correcciones de dirección, etc. Por otro lado, el juego está ambientado en la WWI, también llamada la Gran Guerra, o la World War I, aunque por estos lares es más conocida como la Primera Guerra Mundial. Es evidente que en un Fokker no vamos a encontrar demasiados problemas sobre si es preferible disparar ráfagas de metralla u optar por lanzar un Sidewinder. Estoy seguro de que comprendéis porqué.

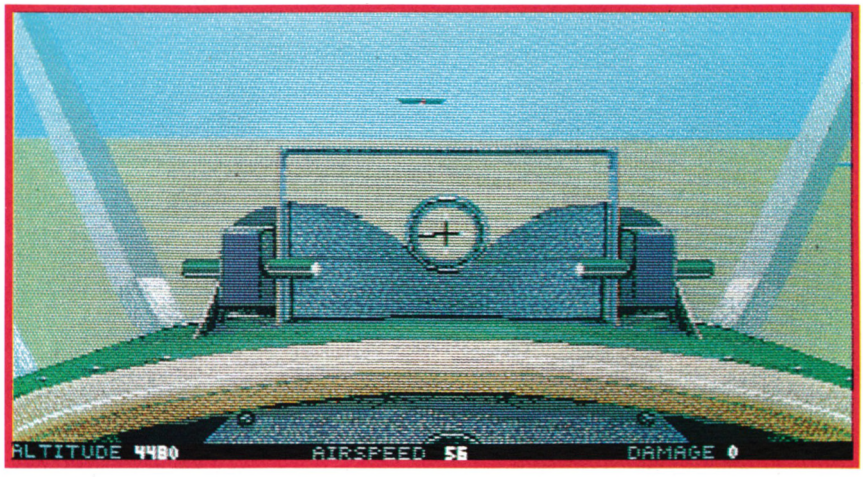
Sólo para intrépidos

Sí, porque los que tengan por costumbre pensar y sopesar las opciones antes de tomar una decisión morirán en un geriátrico antes de decidirse a jugar. El único pero voluminoso menú se abre y despliega ante nosotros multitud de veces proporcionando una inmensa cantidad de información y variedad que nos abrumará al principio. Partiendo de la posibilidad de jugar una o dos personas (simultáneamente, por supuesto), encontraremos una verdadera jungla de submenús, menús que nos permitirán decidir si jugamos del lado de los aliados o del Eje, el avión con el que luchamos (elegimos entre cuatro británicos si somos aliados o entre cuatro alemanes si defendemos los intereses germánicos), las condiciones climatológicas, si practicamos o jugamos "en serio", etc. Quedan muchas otras opciones, pero os las contaré luego para no cansaros ahora.

Una vez en el aire los controles son relativamente escasos: las siete teclas necesarias para dirigir el avión (subir, bajar, izquierda, derecha, acelerar, frenar y disparar), cuatro más para escoger puntos de vista desde el interior del mismo, otra para observar nuestro aeroplano desde la parte trasera en una vista llamada normalmente persecución o "chase", y las habituales de pausa, abandono y similares. Sin embargo, el comportamiento de los aviones es bastante realista, dentro de lo que puede suponerse sobre estas máquinas. De hecho, resulta imposible en la mayoría de los casos hacer rizos o loopings, dada la poca potencia que tenían estos aparatos (la mayoría tenía en torno a 130 CV, aproximadamente lo mismo que un coche familiar de hoy en día), y quitarse de detrás de la cola a un adversario es una tarea que requiere no poca destreza, dada la po-

ca velocidad que alcanzaban estos artefactos, lo que otorgaba al contrario tiempo más que suficiente para reaccionar y mantenerse a nuestras espaldas.

Decía antes que podíamos escoger entre practicar o afrontar una carrera más o menos constante como piloto. En el primer caso podemos simplemente entrar en vuelo y adquirir la habilidad necesaria para abatir el único avión enemigo que compartirá con nosotros el campo de juego. Este avión no nos infringirá daños y será sustituido por otro cuando logremos derribarle. Esta práctica es ideal para comenzar a habituarse a las distancias máximas de disparo y a los distintos tipos de maniobras que nos permite hacer nuestra aeronave.

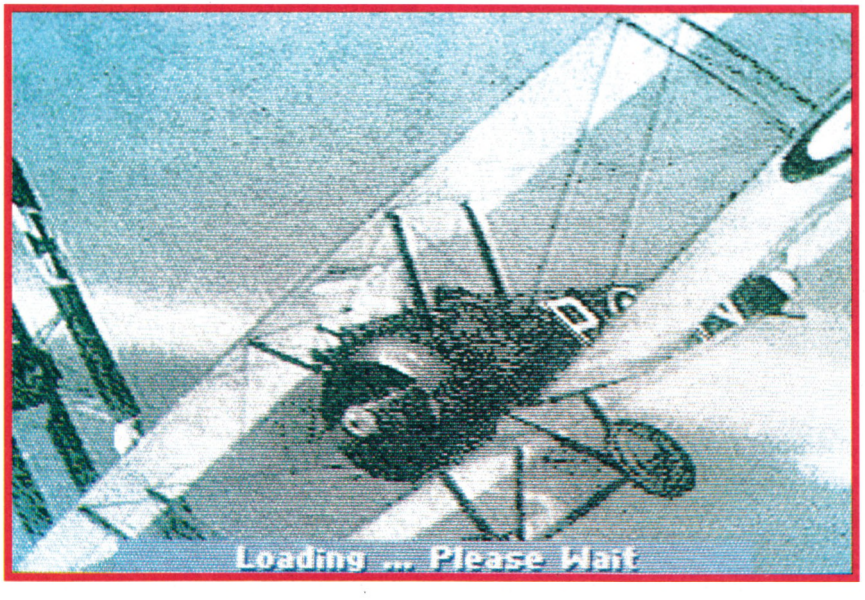


Disponemos de un segundo tipo de práctica que difiere de la anterior sólo en tres puntos: podemos ser heridos y derribados por los aeroplanos enemigos, podemos escoger el número de éstos (de uno a tres simultáneamente), y nuestra puntuación se mantiene tras la partida. Tanto en esta variante como en la anterior, la partida concluye cuando pulsamos ESC, cuando somos defenestrados, o cuando conseguimos aterrizar felizmente.

Hay otro tipo de práctica que comentaré más tarde por ser muy particular, y un modo de campaña, en el que afrontamos misiones más serias. En este modo empezamos por escoger entre tres posibles escenarios, que no se diferencian entre sí más que por la forma en la que se encuentran distribuidos los distintos puentes, ríos, fábricas, etc. Las misiones que nos serán asignadas van desde el simple reconocimiento fotográfico hasta el bombardeo de instalaciones terrestres, pasando por la destrucción de globos enemigos, patrullas aéreas o el sabotaje de misiones enemigas. Para quien no lo sepa, aclaro que lo de destruir globos enemigos no consiste en pincharle el globito al hijo de la vecina cotilla, sino en ametrallar unos globos que se colocaban a cierta altura en la cercanía de las ciudades y otros objetivos de valor militar, con el fin de dificultar el bombardeo del bando contrario.

Pásame el menú

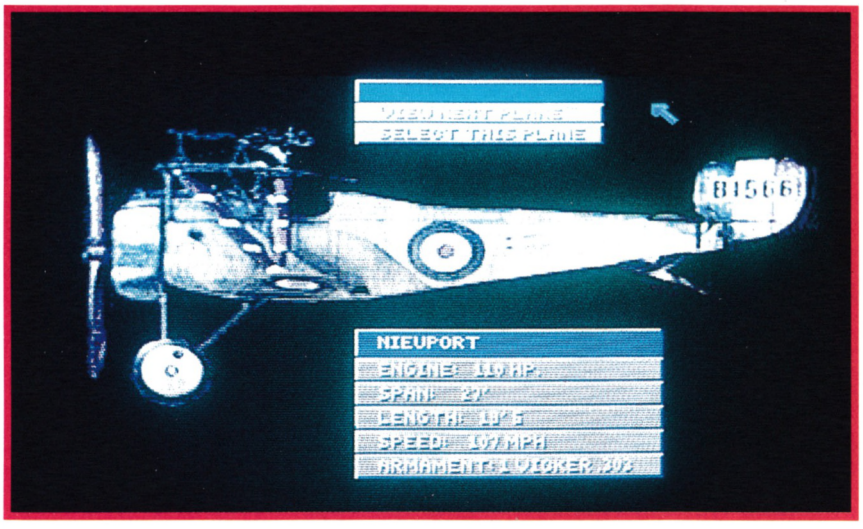
Ahora que estáis distraídos, voy a contaros algunas de las opciones que me dejé antes en el teclado. Creo recordar que no os comenté nada acerca de que podemos elegir el nivel de detalle del mapa y del avión (tanto dentro del avión como cuando utilizamos la vista "chase"), si queremos animaciones, tales como las que aparecen al disparar o cuando nuestro avión cae a tierra, y un detalle muy interesante: la posibilidad de usar el VCR (Video Cassette Recorder). Se trata de un mecanismo histórico que recuerda los últimos segundos sucedidos (o los últimos minutos, dependiendo de la memoria disponible) y que funciona en todos los modos, excepto en el de estrategia. El VCR es muy completo y complejo en su manejo, y nos permite escoger el sentido de avance de la cinta (hacia delante o hacia atrás), la velocidad (lento, normal o rápido), el punto de vista considerado y la forma de exposición. El punto de vista considerado se refiere a cuál de los aviones será el que se considere protagonista de la película, mientras que la forma de exposición nos da la posibilidad de observar el paisaje desde dentro de un avión, tal como lo vería el piloto, o desde multitud de ángulos (mapa, omni, manual, track) que a su vez pueden ser objeto de zoom.



Hay todavía más opciones, pero sólo tiene sentido hablar de ellas cuando se conoce el juego, puesto que aluden a preferencias puramente personales, como la forma de disparar o la lista de pilotos. Sólo queda hablar del modo de dos jugadores y de ese misterioso tipo de práctica que preferí silenciar anteriormente.

Peleas de perros y de gente civilizada

Efectivamente, el modo de dos jugadores nos permite enfrentarnos a un amigo, en lugar de a un Amiga, aunque si lo preferimos podremos formar equipo en común contra el ordenador, jugando en cualquiera de los dos bandos, aunque, obviamente, ambos de-



beremos estar en el mismo. Este modo de dos jugadores está disponible en cualquiera de los modos de juego y, cuando se escoge, la pantalla queda dividida en dos secciones, una para cada jugador. El modo de control puede ser cualquier combinación de teclas, joysticks o ratones (es decir, que pueden jugar ambos en el teclado, o en dos joysticks, o con dos ratones, o alternando cualquier combinación de estos dispositivos).

Por último, hablemos del modo estrategia, que es el único que nos quedaba por comentar. En este modo la estructura cambia radicalmente y se convierte en un juego de estrategia con componente arcade. El mapa de juego se cubre por una red hexagonal, en la cual nuestro avión queda incluido dentro de uno de esos hexágonos. Nosotros tenemos que mover el avión por esa red intentando situarnos a la cola del avión enemigo con el fin de derribarlo. Tras escoger la trayectoria pulsamos F4 (fin de turno) y seguimos la evolución de nuestro avión mientras intentamos hacer blanco. Es un curioso sistema de juego que aporta originalidad al juego.

Bueno, pues ya está todo dicho del juego. Todo menos si el juego es bueno o malo. Y a eso vamos...

Valoración

Ante todo, hay que destacar una vez más la ingente cantidad de opciones que convierten a Blue Max en un juego prácticamente completo, e ideal para iniciarse en los simuladores de vuelo.

De la parte gráfica, así como del movimiento, hay que hacer un comentario aparte. La posibilidad de escoger distintos niveles de detalle cubre más o menos bien todas las variantes referentes a la calidad de los gráficos, pero desgraciadamente a mayor nivel de detalle, menor velocidad del juego. En los niveles más altos de detalle los aviones presentan un aspecto bastante decente, pero a cambio los controles no responden todo lo ágilmente que sería de desear. En cualquier caso, en honor a la verdad hay que decir que la velocidad no es excesiva ni siquiera en el menor nivel de detalle, sin animación y sin tener conectada la cámara de vídeo, elementos todos estos que ralentizan el juego.

El sonido tiene en la música de presentación una buena nota, mientras que durante el desarrollo del juego los sonidos no destacan de forma especial, principalmente por dos cuestiones. La primera es que la programación de los canales no ha sido demasiado cuidada y a veces nos encontraremos escuchando el ruido de un avión enemigo entrando en barrena cuando hace ya casi medio minuto que chocó contra el suelo. Para solucionar esto basta con pulsar la tecla de pausa, ya que el sonido se detiene y vuelve a establecerse, ya de forma correcta, al reanudar el juego. La segunda cuestión es que algunas de las digitalizaciones son francamente buenas, pero no están tomadas de manera que creen sensación de realidad. Concretamente, la mencionada entrada en barrena consta de dos sonidos digitalizados; el momento en que acaba el primer sonido y comienza el segundo es perfectamente reconocible por la poca conexión que presentan entre sí los samples. A todo esto hay que sumar que el sonido sólo será apropiado en el caso de que se disponga de 1 Mbyte de memoria, puesto que en caso contrario no oiremos las digitalizaciones.

La acción es todo lo intensa que puede permitir un simulador no demasiado veloz, y la adicción se ve afectada por esta misma característica. En lo que concierne a originalidad y acabado, no se puede negar una alta nota en ambos apartados, puesto que la inclusión del modo de dos jugadores y la partida estratégica confieren un matiz diferente a este simulador, mientras que tanto los menús como las abundantes digitalizaciones gráficas y, en general, todo el juego, rebosan calidad, aunque posiblemente sea necesaria mucha velocidad y varios megas para disfrutar plenamente de Blue Max.

En definitiva, un gran juego, pero que tiene unos requerimientos hardware sin lugar a dudas excesivos. Casi imprescindible una segunda unidad de disco o un disco duro, uno o varios megabytes de memoria, y ¿por qué no? la potencia de un A3000.

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Un simulador muy completo, que nos aleja de la sofisticada tecnología actual y quasi-futurista para ponernos al mando de los primeros pájaros de hierro que lucharon en la Primera Guerra Mundial. Sin embargo, para disfrutar de los tres discos que componen el juego y sus innumerables opciones, más que un Amiga hace falta un harén.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y PC.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

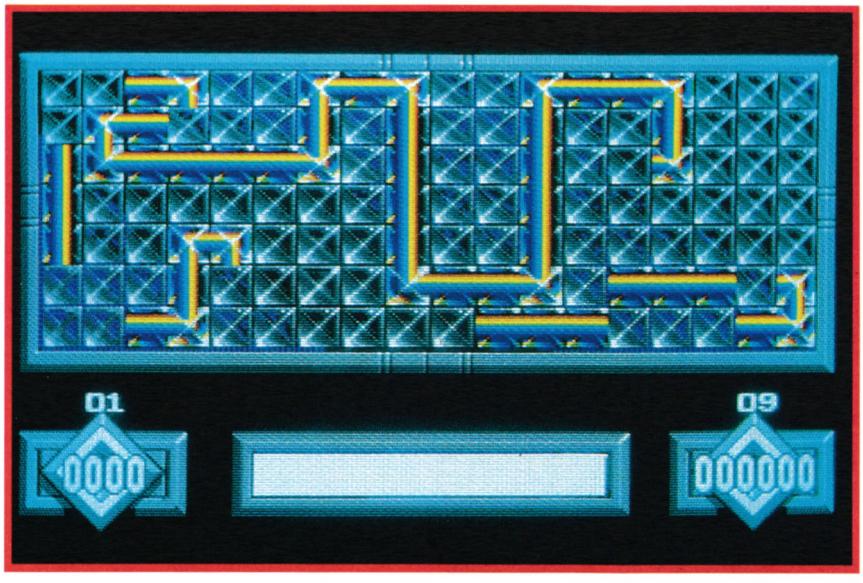
Completo y sencillo.

Lo peor:

Los requerimientos hardware.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 7



LOOPZ

La moda Pipemanía

Loopz no tiene una historia épica como argumento. No va de rambos, ni de carreras de coches, ni hay marcianos que exterminar. Es un juego de vista y reflejos basado en una idea no demasiado original pero, señores, el que se atreva a echar una partida y sea capaz de no repetir puede estar orgulloso de su fuerza de voluntad.

Cuando un juego innovador tiene un cierto éxito, poco tardan en surgir imitadores. No es la primera vez que vemos un programa de las mismas características que Loopz, pero mientras las imitaciones de una idea original mantengan un cierto nivel de calidad no vamos a quejarnos. El juego consiste en formar figuras cerradas a partir de las distintas piezas que se nos proporcionan, contando con un cierto tiempo para buscar el sitio idóneo donde situarlas. La forma de la figura puede ser tan sencilla o rebuscada (loopz - loop - vuelta, bucle en inglés) como uno quiera o pueda. Cuando se agota el tiempo sin que hayamos colocado la pieza se pierde una vida.

Hay tres formas distintas de jugar a Loopz. El modo A y el B son básicamente los mismos; en uno y en otro, el objetivo es construir figuras que desaparecen de la pantalla cuando las cerramos. Si participan dos jugadores en modo A, lo harán simultáneamente, mientras que en modo B lo harán de forma alternativa. En modo C no hay posibilidad de jugar dos personas, y se nos proporciona una figura que hay que completar tras retirársele automáticamente varias piezas.

Loopz es un juego totalmente recomendado si no tenéis ninguno de semejantes características debido a su impecable realización y excelente música que inmediatamente recuerda por su instrumentación a la del genial Shadow of the Beast. Si en la primera partida, como suele ser norma habitual en muchos de nosotros, no se echa un vistazo preliminar a las instrucciones, puede que nos sorprenda la dificultad del juego y se llene pronto la pantalla de piezas no deseadas y figuras a medio completar. Pero no es tan fiero el león como lo pintan. No hay necesidad de colocar cada pieza del mismo modo en que se nos proporciona ya que podemos rotarla tal y como se hacía en el Tetris.

Vaciar la pantalla por completo proporciona una bonificación, y cuantas más vueltas dé y más complicada sea la figura, mayor puntuación obtendremos. Las primeras piezas son pequeñitas y sencillas, pero poco a poco van apareciendo otras mayores y de forma más complicada. Hay que tener en cuenta que las rectas aparecen en medidas de una o tres unidades, pero nunca de dos, así que procurad no dejar espacios de ese tamaño. Lo más aconsejable al principio es comenzar por niveles sencillos o de lo contrario acabaremos con la pantalla llena de piezas sin posibilidad alguna de cerrar una figura. En el modo A, los jugadores más expertos tienen la ocasión de comenzar en uno de los diez niveles de dificultad que tiene.

Realmente hace falta jugar a Loopz para darse cuenta de lo entretenido que es. Qué importa que no sea una idea original si nos hace pasar tan buenos ratos. Si no tienes el Pipemanía o algún otro parecido y te gustan los juegos de habilidad y reflejos, ¿qué esperas para jugar a Loopz?

VERSION COMENTADA: AMIGA

El nivel de dificultad es lo suficientemente adecuado como para hacernos jugar una y otra partida sin cansarnos. Además, la música ambienta perfectamente, los gráficos, teniendo en cuenta que no cabían muchos lucimientos por el tema del juego y sus características, son buenos. Pero lo más destacado es la adicción. Uno puede tirarse horas jugando con Loopz sin darse cuenta de cómo pasa el tiempo.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, PC, Commodore 64, Spectrum, Amstrad CPC.

Creador:

AUDIOGENIC

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Bien hecho y muy adictivo.

Lo peor:

No es original.



Sonido:	8
Gráficos:	7
Adicción:	8



Fuerzas militares de excepción

NAVY SEALS

Cuando las cosas se ponen feas y se requiere una intervención militar especial, siempre son los SEALS los encargados de sacarnos las castañas del fuego. Unete a este equipo de élite en su lucha contra el terrorismo mundial, pero sé precavido porque esto no es un simple juego: los malos tiran a matar.

Los US Navy SEALs, fuerzas especiales capaces de resolver las más arriesgadas misiones por tierra, mar y aire (SEAL: SEa, Air, Land), han salido con éxito de muchas intervenciones históricas: el rescate de ciudadanos americanos en Granada, la acción en Panamá y la incursión por los peligrosos ríos de Vietnam. Son un grupo privilegiado formado por sólo cinco hombres aguerridos, eficaces y perfectamente entrenados que viven en constante alerta, ya que pueden ser movilizados en cualquier momento. Y ese momento ha llegado...

Un helicóptero ha sido derribado en el Golfo de Omán y su tripulación debe ser rescatada antes de que sea demasiado tarde. La segunda misión nos lleva a Beirut, donde es preciso destruir una reserva de misiles. Sólo dos misiones, pero que parecen ocho por su extensión y complejidad. Y es que en realidad son ocho las fases que componen el juego, seis dentro de la primera misión y dos en la última.

Los gráficos, sin ser una maravilla total y absoluta, sí son bastante buenos, el juego tiene mucha acción y su desarrollo, aunque quizá un poco visto, es entretenido. Pero lo que realmente destaca de Navy Seals es el movimiento del protagonista, más variado que espectacular, pero tremendamente real. Los personajes se mueven por toda la pantalla haciendo gala de una agilidad pasmosa; si una caja se interpone en su camino, trepan por el lateral hasta alcanzar la cima; si quieren acceder a un nivel superior, saltan para engancharse a la viga y suben con una acrobática pirueta; trepan por cuerdas y escaleras, avanzan colgados del techo con las manos... aparte, claro está, de los típicos movimientos de caminar, saltar, agacharse y disparar. Para reforzar el realismo (y para fastidiar, todo hay que decirlo) recibir un disparo supone la muerte instantánea en vez disminuir la barra de energía, caer desde gran altura merma nuestra fuerza vital y perder una de las cinco vidas significa la desaparición de uno de los miembros del comando, todo ello para que los más puritanos no puedan hablar de resurrecciones, superhombres o inmortales.

El desarrollo del juego es simple. Consiste en matar, matar y rematar a todo bicho viviente. Los aullidos digitalizados del que muere están bastante bien; este tipo de efecto siempre resulta agradable. Otro punto más que no hace sino confirmar el ya mencionado realismo es que los muertos no desaparecen tras un infame parpadeo como sucede en otros juegos, sino que sus cuerpos permanecen donde cayeron abatidos.

Lo peor resulta la música, bastante pachanguera, aunque el nivel sonoro en general es aceptable. En suma, un juego muy majo, bien hecho y entretenido, como debe ser.

VERSION COMENTADA: ATARI ST

Navy Seals es un juego que destaca, como ya se ha dicho, por su realismo. Sin embargo, es el juego de siempre: plataformas llenas de enemigos, distintas armas ocultas, disparos por doquier. Por lo demás, está bastante bien, es entretenido y tiene un montón de detalles que harán las delicias de los más juguetones.

OTRAS VERSIONES:

Atari ST, Amiga.

Creador:

OCEAN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

Gráficos y animación.

Lo peor:

Argumento muy típico, desarrollo poco original.



Sonido:	7
Gráficos:	8
Adicción:	8

Año III Nº 28
Julio/Agosto 1991

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA



GAMEBOY NOCHE

La consola Game Boy de Nintendo cuenta ya con dos importantes periféricos para hacer su uso más agradable aun si cabe:

LIGHT BOY es un aparato que aumenta la pantalla gracias a su lupa y que proporciona luz para no dejar de jugar aunque sea de noche. Su precio en el mercado es de 3.900 pesetas, y se suministra con dos pilas de 1.5 voltios.

GAME LIGHT. Es similar a LIGHT BOY, funciona con cuatro pilas de 1.5 voltios que no viene incluida en el paquete y su precio es de 2.100 pesetas. No incluye lupa, pero proporciona mucha más luz que LIGHT BOY.

Todo este material lo puedes encontrar en Mail Soft.



CARGADOR DE BATERIAS

El mayor de los problemas de las consolas de mano (Game Gear y Gameboy) y del sistema Lynx es la autonomía, las pilas duran menos de lo que nos gustaría y, por lo general, son caras. La solución es utilizar pilas recargables y un pequeño cargador de baterías, así mantendremos nuestro bolsillo a salvo para otros menesteres.

El cargador de baterías de la foto tiene un precio de 2.795 pesetas y puede recargar hasta cuatro pilas en 14 horas. El aparato se suministra con cuatro pilas. Este producto lo puedes solicitar a Mail Soft. Paseo Santa Maria de la Cabeza, 1. 28045 Madrid. Tel. 527 82 25.

ACCESORIOS LYNX



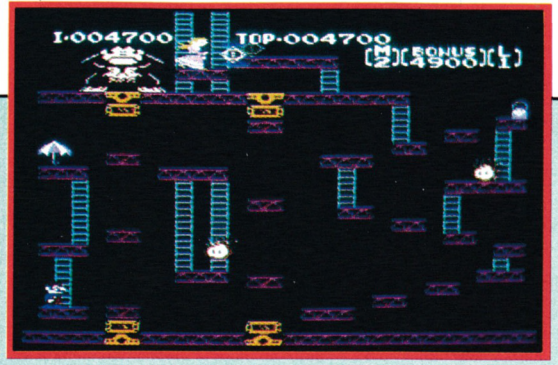
Ordenadores ATARI S.A., acaba de lanzar al mercado una nueva gama de accesorios para aumentar la portabilidad de su revolucionario sistema de videojuegos LYNX. Los nuevos accesorios del primer sistema de videojuegos portátil a color del mundo, ofrecen una absoluta comodidad para transportarlo y utilizarlo en cualquier lugar y situación.

El primero de los productos es un maletín de nylon diseñado para transportar todo lo necesario para el Lynx: el sistema, hasta 12 tarjetas, un adaptador para encender el coche, un adaptador de red, el cable ComLynx, la visera solar y un recambio de baterías "AA". En el interior, existen 12 bolsillos transparentes para tarjetas de juegos -dos en cada bolsita-, que facilitan la selección de la tarjeta de juego, y un compartimento acolchado para proteger al Lynx, todos independientes gracias a la tira de Velcro que cierra cada separador, evitando que el contenido de los distintos departamentos se mezcle. Además, los separadores internos son inamovibles, haciendo de este maletín un soporte cómodo, ideal y seguro para llevar de viaje. El precio del maletín es de 3.000 pesteas (I.V.A. no incluido).

El otro modelo, la cartuchera de diseño mucho más deportivo, se puede llevar colgada de la muñeca, permitiendo llevar las manos libres. Cuenta con dos pequeños bolsillos externos para 10 cartuchos y 2 pilas de recambio, y otro pequeño apartado para el cable Comlynx, que permite conectar (según el juego) hasta ocho Lynx para compartir la diversión con los amigos con un precio de 900 pesetas (I.V.A. no incluido), en el lateral. Este accesorio, con un tamaño ligeramente superior al de Lynx, permite llevar el sistema de videojuegos a cualquier lugar. Su precio es de: 2.000 pesetas (I.V.A. no incluido).

Para finalizar, la visera solar se ajusta sobre las esquinas de la pantalla; permitiendo, por un lado, y aunque la pantalla está retroiluminada, jugar en exteriores eliminando el exceso de luminosidad ambiental y reflejos. El precio es de 1.200 pesetas (I.V.A. no incluido).





Dos en uno

DONKEY KONG CLASSICS



¿Te gustan los juegos clásicos: Comecocos, Space Invaders, Las Moscas o Donkey Kong? Si es así estás de suerte, Nintendo acaba de lanzar al mercado uno de sus últimos productos: Donkey Kong Classics.

Se trata de un cartucho que incluye dos de los juegos que más éxito han obtenido a lo largo de todos los tiempos y que han contribuido a hacer de Mario un personaje popular entre los aficionados a los videojuegos.

En el primero de los dos juegos, Donkey Kong, controlamos a Mario en un intento desesperado por salvar a Pauline de las garras del malvado simio. Para ello debemos atravesar tres niveles diferentes que se irán repitiendo continuamente.

En el segundo de los videojuegos, Donkey Kong Jr., el protagonista es Junior y su misión es salvar a su amado padre, encerrado en una jaula por Mario. Para ello deberá atravesar cuatro niveles diferentes.

Se trata de una compilación de dos juegos que causaron auténtico furor hace algún tiempo. Muy buenos, entretenidos, con buenos gráficos, efectos de sonido y el único problema de ser algo lentos.

CONSOLA:
NINTENDO

Lo mejor:
Dos juegos distintos en un cartucho.

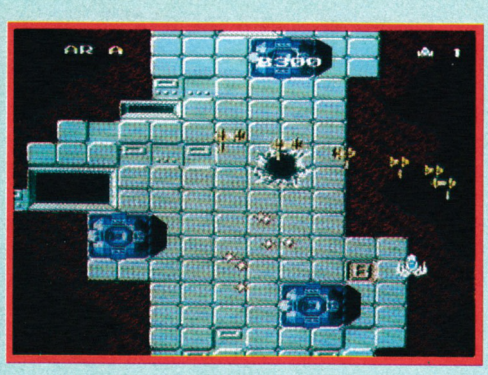
Lo peor:
Movimientos lentos.



Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 7

STAR FORCE

Pasados los años



La galaxia se encuentra invadida por marcianos. ¿Quién la desenmarcianará?. El desenmarcianador que la desenmarciane, buen desenmarcianador será.

Fuera de bromas, como bien habréis podido apreciar por tan singular entradilla, Star Force no es ni más ni menos que otro juego de matar marcianos. Pero no es un matamarcianos cualquiera, es un matamarcianos (lecher... ¡Sshsh!) basado en una máquina de los salones de videojuegos que nos saqueó los bolsillos hayá por el 85: ¡mas vale tarde que nunca!

El juego contiene un argumento bastante poco original, el típico de todos los matamarcianos, no obstante ofrece a cambio una trepidante acción que, seguramente, aguantarían pocos videojuegos de su edad.

Los gráficos de Star Force están bastante cuidados y se ha respetado bastante la idea original. Es posible recoger bonificaciones, destruir interrogaciones que nos ofrecen regalos sorpresa y aumentar el poder de nuestra nave recogiendo a Purser, un módulo que aumenta el poder de disparo y la velocidad de forma notable.

Sin duda alguna, ya sea por su calidad y adictividad o por tratarse de un clásico, Star Control es un juego que no debería faltar en tu juegoteca. Recomendado.

CONSOLA:
NINTENDO

Lo mejor:
Muy entretenido.

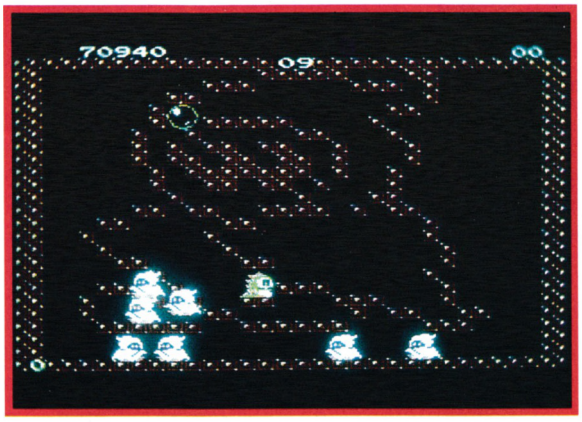
Lo peor:
Gráficos y sonido simples.



Sonido: 6
Gráficos: 6
Adicción: 9

BUBBLE BOBBLE

Dos dinosaurios en apuros



Erase una vez, en un bosque mágico y encantado, dos pequeños dinosaurios llamados Bub y Bob que llevaban una vida tranquila y apacible. Sin embargo, un día tormentoso, el malvado barón Von Blubba secuestró a dos de sus hermanos y se los llevó al terrible Bosque Diabólico. Bub y Bob no han parado desde entonces de enfrentarse a todo tipo de peligros. ¿Quieres tú ayudarlos?

Por fin los usuarios de Nintendo pueden disfrutar de este excelente y superadictivo arcade de plataformas de Taito, en el que uno o dos jugadores simultáneamente se enfrentan a múltiples y variados enemigos. A nivel gráfico, el juego resulta extremadamente sencillo, vamos, que no destaca por su colorido ni por sus escenarios; la música es agradable y, aunque bastante repetitiva, lo cierto es que no llega a cansar. Pero lo realmente bueno de este juego es que consigue mantenernos enganchados a la consola desde la primera partida. A ver, el valiente que se atreva a jugar una sola vez, sólo una, y luego dejarlo para ponerse a estudiar, que levante el dedo.

El manejo del personaje es tremendamente sencillo. Sólo es necesario moverse a izquierda y derecha, saltar y disparar burbujas. Esta pequeña gama de movimientos posibilita, sin embargo, un mayor número de acciones de lo que podría parecer en un principio:

Los enemigos no mueren de un simple golpe de burbuja; esto sólo los deja atrapados. Para aniquilarlos hay que saltar contra ella, de modo que reviente con enemigo y todo. Esto nos proporciona un regalo, de tipo alimenticio en la mayoría de los casos, que debemos apresurarnos en recoger. Si disparamos y no se hace blanco, las burbujas quedan flotando inertes, momento en que podemos utilizarlas como ascensor o destruirlas para obtener mayor puntuación. En otras ocasiones, aparecen llenas de líquido y, al reventarlas, salen disparadas por la pantalla aniquilando todos los enemigos que pillan.

Pero no es esto lo único que se puede hacer en Bubble Bobble. Otro de sus grandes atractivos consiste en la enorme cantidad de objetos que caen del cielo para que los recojamos. Muchos de ellos sólo proporcionan más puntos para el marcador, pero otros ocultan sorpresas. Así, los hay que provocan fuertes terremotos, aumentan el poder de las burbujas, nos pasan a pantallas de bonificación, hacen caer rocas o estrellitas demoledoras, nos hacen inmunes o proporcionan mayor velocidad.

También el amplio número de enemigos, cada uno con su psicología particular, y la ingente cantidad de niveles, dos mundos con 113 fases cada uno, contribuyen a hacer de Bubble Bobble un juego ideal del que resulta muy difícil cansarse.

CONSOLA:
NINTENDO
Lo mejor:
Muy adictivo.
Lo peor:
Gráficos simples.



Sonido:	7
Gráficos:	5
Adicción:	9

SOLO PARA "PROFESIONALES" DEL JUEGO

LASP

Alfonso I, 28 • 50003 ZARAGOZA
Telf./Fax: (976) 299060
Apdo. Correos 7037 • 50080 ZARAGOZA
ZARAGOZA (Spain)

SUPERFAMICON (Japonesa)

Super Famicon (Euroconector) + 2 juegos....59.000

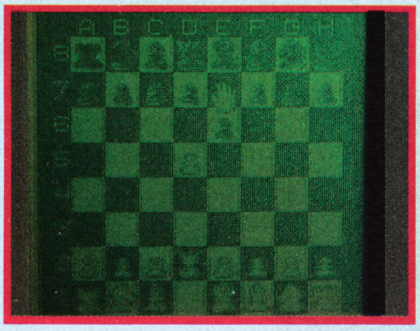
Act-Raiser	8.900	S War Zero	8.900
Big run	9.900	Super R Type	8.900
Gradius III	8.900	Final Fight	9.600
Hole in One Golf	9.900	F-Zero	8.900
Pilot Wings	8.900	SD Great Battle	8.500
Populous	9.900	Bombuzal	7.900
Sim City	8.900	Augusta	8.900
Super Mario World	8.900	Ultraman	8.900
Darius Twin	9.600	Superdeformer	8.900

NEO GEO (Japonesa)

Neo Geo (Euroconector) + 1 juego.....99.000

Alpha Mission 2	27.000	League Bowling	27.000
Baseball Stars	27.000	Magician Lord	26.000
Blue Journey	27.000	NAM'78	27.000
Bowies	27.000	Ninja Combat	29.000
Burning Fight	27.000	Puzzled	27.000
Cyberlip	27.000	Riding Hero	27.000
Ghost Pilot	27.000	Sengoku	27.000
King of Monsters	28.000	Super Spy	28.000
		Top Players Golf	28.000

Importación directa de Japon y USA. Consulta condiciones de entrega sin compromiso. 1 año de garantía. Totalmente adaptadas a normas españolas, nos avalan mas de 800 MSX-2+ japoneses adaptados e instalados en este año. Un mismo servicio integral para las mejores consolas del mundo. ¡Por fin! ya disponibles en España. ¡Llámanos!



CHESSMASTER

Desde que las empresas de software lanzaron los primeros juegos de ajedrez para los ordenadores, las máquinas de ajedrez empezaron a perder el interés de un gran sector del público.

Un completo ajedrez portátil

Sí, quizá sean mejores las máquinas que los programas de ordenador. Sí, de hecho lo son, pero para la mayoría de nosotros, que (salvo excepciones) no somos jugadores experimentados, cualquier programa de ordenador puede resultar un duro e implacable contrincante.

El Chessmaster que comentamos en esta ocasión no es un programa de ordenador, aunque en su tiempo fuese creado para éste por la empresa Toolworks.

Tampoco es una máquina de ajedrez. Es, ni más ni menos, uno de los últimos y mejores lanzamientos para la Gameboy.

El juego dispone de un interesante menú de opciones que nos permite seleccionar el nivel de juego, si deseamos que haya tiempo, resolver una determinada partida, cargar o grabar los datos para continuar otro día e incluso seleccionar algunas modalidades como: el modo maestro (que nos enseña a jugar), cambiar de fichas, utilizar el libro de aperturas o incluso retroceder una determinada cantidad de jugadas.

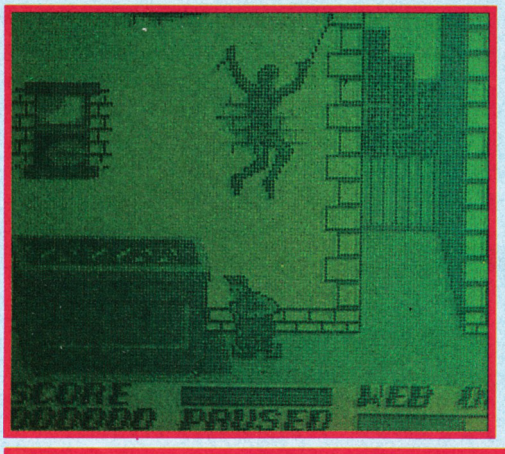
El juego dispone de unos buenos gráficos y unos efectos de sonido a los que no estamos acostumbrados en la Gameboy, voces digitalizadas con "Welcome to Chessmaster", "Check" o "Check Mate", son fácilmente identificables.

Un detalle muy de agradecer es la posibilidad de grabar y cargar partidas para continuarlas en otra ocasión. Lástima que este sistema utilice unas claves excesivamente largas y no las almacene en el cartucho con una pila: es un rollo apuntar en un papel una innumerable cantidad de caracteres y transcribirlos más tarde a la Gameboy con el cursor (agotador).

CONSOLA:
GAMEBOY
Material cedido por:
MAILSOFT
Lo mejor:
Completísimo.
Lo peor:
Claves muy largas.



Gráficos: 9
Sonido: 10
Adicción: -



SPIDERMAN

No han sido pocos los juegos de super-héroes que han visto la luz y seguramente, de entre todos ellos, pocos han obtenido la popularidad de la que actualmente goza Spiderman.

Este si que es el hombre araña

El juego que comentamos en esta ocasión se nos presenta lleno de efectos de sonido, buena música, movimientos rápidos y fluidos, aunque se limita a lo de siempre: avanzar y disparar.

Los enemigos son los de siempre y los aficionados a las aventuras del lanza-redes los reconocerán rápidamente: Dr. Misterio, el Duendecillo Verde, el Escorpión, el Rinoceronte, Dr. Octopus y Venom. Estos son todos los compinchados que han decidido raptar a la novia de Peter Parker (ya sabéis, Spiderman) y dar lugar a otra inolvidable historia de nuestro protagonista.

Resumiendo, se trata de un gran juego, muy adictivo y con efectos tan sorprendentes como que Spiderman pueda desplazarse por los aires de Nueva York colgado de sus telarañas. Lo cual proporciona un gran realismo. Recomendado.

CONSOLA:
GAMEBOY
Material cedido por:
MAILSOFT
Lo mejor:
Variado y entretenido.
Lo peor:
El sonido.



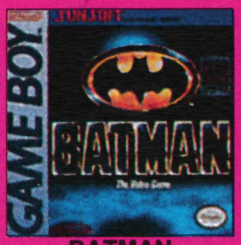
Gráficos: 7
Sonido: 9
Adicción: 9

TENEMOS LO MEJOR EN GAME BOY

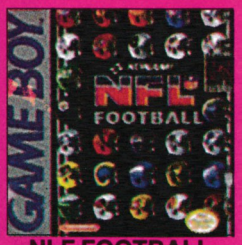
BOOMERS ADVENTURE	3.900	PIMBALL 66	3.900	QUARTH	3.900
BURAI FIGHTER	3.900	NINJA TURTLES	3.900	RULETA FORTUNA	4.900
CHESS MASTER	4.400	W.W.F.	4.900	PRINCESS BOBLET	4.400
DELAIAN OPUS	3.900	F-1 RACER	4.400	R-TYPE	4.400
N.F.L	4.400	CASTELVANIA	3.900	TENNIS	3.900
PIPE DREAM	3.900	BATMAN	4.400	GOLF	3.900
BASES LOADED	3.900	DOUBLE DRAGON	4.400	QIX	3.900
AMAZING PENGUIN	3.900	DEAD HEAT	3.900	SOLAR STRIQER	3.900
LOOPZ	4.400	IN YOUR FACE	3.900	MARIO LAND	3.900
PLAY ACT.FOOTBALL	4.400	F.OF N.STAR	3.900	M.MANIAC	3.900
GAME OF HARMONY	4.400	PAPER BOY	3.900	CATTRAP	3.900
NOBAGUMBA AMBIT	4.900	FORTRESS OF F	3.900	DRAGONS LAIR	4.900
DR.MARIO	3.900	FLIPULL	3.900	JEOPARDY	4.900



PIPE DREAM



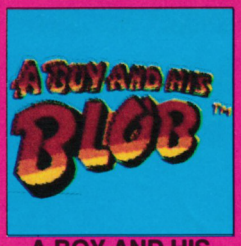
BATMAN



NLF FOOTBALL



WWF SUPERSTARS



A BOY AND HIS BLOD



BOOMERS ADVENTURA

¡ POR APERTURA GRANDES OFERTAS DE LANZAMIENTO !
ABIERTO SABADOS TODO EL DIA Y DOMINGOS POR LA MAÑANA



GAME BOY
+
(iluminación nocturna)
LIGHT BOY
14.900

INCLUYE:
—LIGHT BOY
—CONSOLA
—TETRIS
—AURICULARES
—CABLE LINK
—GARANTIA OFICIAL
—INSTRUCCIONES ESPAÑOL
—SUSCRIPCION REVISTA NINTENDO

SUPER NOVEDADES GAME BOY

CHOLLO GAMES

SEGA MASTER SYSTEM

ACE OF ACES	5.590	FANTASY ZONE THE MAZE	3.495	RASTAN	5.590
AERIAL ASSAULT	5.590	FIRE AND FORGET II	5.990	SANGHAI	4.990
ALEX KID IN SHINOBI WORLD	5.590	GAUNTLET	6.990	SLAP SHOT	5.590
ALEX KID	4.490	GHOSTBUSTERS	4.490	SPACE HARRIER	5.590
ALIEN SINDROME	3.900	GHOST AND GHOULS	5.990	SPY VS SPY	3.490
ALTEREST BEAST	5.590	GLOBAL DEFENSE	1.900	STRIDER	5.990
AMERICAN PRO FOOTBALL	4.490	GOLF MANIA	6.590	S.MONACO GP	5.590
B.DOUGLAS BOXING	5.990	GOLVELLIUS	3.900	SUPER TENNIS	1.990
BASKTEBALL NIGHTMARE	5.590	GREAT BASKETBALL	3.900	TEDDY BOY	1.990
BATTLE OUTRUN	5.590	BREAK VOLLEYBALL	3.900	THUNDERBLADE	5.590
BOMBER RAID	5.590	IMPOSIBLE MISSION	6.990	VIGILANTE	5.590
CALIFORNIA GAMES	5.590	INDIANA JONES	5.990	WORLS SOCCER	4.990
CARMEN SAN DIEGO	3.900	J.MONTANA FOOTBALL	6.500	ZILLION	3.900
CHASE HQ	5.590	MICKEY MOUSE	5.990	ZILLION II	3.900
CHOPLIFTER	4.990	MOONWALKER	5.990		
CLUDS MASTER	5.590	OPERATION WOLF	5.590	**PERIFERICOS**	
COLUMNS	4.990	OUT RUN	5.590	CONTROL PAD	1.590
CYBER SHINOBI	5.990	PAPER BOY	6.990	PISTOLA	4.990
DOUBLE GRAGON	5.590	PARLOUR GAMES	3.490	PISTOLA + 3 JUEGOS	10.000
DINAMITE DUKE	5.990	R-TYPE	5.990	SPORT PAD (NOVEDAD)	3.990
FANTASY ZONE	1.990	RAMBO III	5.990		

VENTA-CAMBIO-ALQUILER DE JUEGOS ELECTRONICOS
Nra. SRA. DE LA LUZ, 46. MADRID
HORARIO: de 10 a 14 h. y de 16 a 20 h.
TELEFONO DE CONSULTAS Y PEDIDOS: (91) 525 17 27
VENTA POR CORREO
(gastos de envío gratis)
Apdo. Correos: 28272
28025 MADRID

SOMOS ESPECIALISTAS EN NINTENDO. CONSULTA LOS ACCESORIOS PARA TU GAME BOY

MEGADRIVE

DICK TRACY	6.990	JOHN MADENN	6.700	FORGOTTEN WORLD	6.990
MICKEY MOUSE	6.990	AFTER BURNER II	6.990	GHOULS'N GHOST	8.490
LAKERS VS CELTICS	6.700	MOONWALKER	6.990	SWORD OF VERMILL	7.990
JAMES POND	8.490	BUSTER DOUGLAS	6.990	FATAL LAVERINT	6.990
P.G.A. GOLF	8.490	RASTAN SAGA	6.990	BASEBAL	6.990
ESWAT	6.990	STRIDER	8.490	ALEX KID	5.590
RAMBO III	5.990	COLUMS	5.990	SWORD SODAN	7.490
LAST BATTLE	6.990	POPOLOUS	8.490	BUDOKAN	8.490
WONDER BOY III	6.990	KLAX	6.490	GOLDEN AXE	6.990
CYBERBALL	6.990	SUPER HANG ON	6.990	MONACO G.P.	6.990
BASQUET BALL	6.990	SHADOW DANCER	6.990	DINAMITE DIKE	6.990
S.THUNDER BLADE	6.990	PHANTASY STAR II	9.900	GOLF	6.990



SUPER OFERTA
Para los 5 primeros MEGADRIVE un segundo joystick gratis.
MEGADRIVE 29.900

NINTENDO

CONSOLA	15.990	GREMLINS II	7.500	TO EARTH	6.500
ADV LOLO II	6.500	JOURNEY TO SILIU	6.900	TROJAN	6.500
AIR FORTRESS	7.500	IKARI WARRIORS	6.500	TURTLES	7.250
ALPHA MISSION	6.500	LIFE FORCE	6.500	TIGER HELI	6.500
BALLOU BILLY	6.500	MEGA MAN	6.500	KUNG FU	4.900
BATMAN	7.250	MEGA MAN II	7.500	ZELDA	8.400
BLUE SHADOW	6.900	POPEYE	4.200	ZELDA II	8.400
BLASTER MASTER	6.900	PROBOTECTOR	6.900	SNAKE RATTLE N ROLL	6.500
BITFFOTT	6.500	PUNCH OUT	6.500	DR. MARIO	6.500
BLADES OF STEEL	6.500	PUZZNIC	6.500	RUSH N ATTACK	6.500
BUBBLE BOBBLE	6.500	PAPERBOY	6.900	SHADOW WARRIORS	6.900
COBRA TRIANGLE	6.500	ROBOWARRIOR	6.500	WORLD CUP	6.900
DONKEY KONG	6.500	STAR FORCE	6.500	FAXNADU	7.250
DONKEY KONG III	6.500	AIRWOLF	6.900	DOUBLE DRAGON	6.900
DOUBLE DRAGON II	7.250	SUPER MARIO	4.200	GHOTBUSTERS II	7.250
EXCITE BIKE	4.900	S. MARIO II	7.600	INSOLATED WARRIORS	6.900
GOLF	4.200	TENNIS	4.200	RAD RACER	6.900
GOONIES II	6.500	TETRIS	6.500	GHOST GLOBLINS	6.500
GLADIUS	5.500	TOP GUN	6.500	SOLAR JET MAN	6.500
GALAGA	6.500	TRACK FIELD	6.500	JALECO GOAL	7.250

NOVEDADES JULIO

ATARI LYNX

ATARI LYNX: 17.900
GRATIS: PROTECCION DE PANTALLA

CHIP CHALLENGER	3.900	ROAD BLASTERS	3.900
LECTRO COP	3.900	ROBO SQUAD	3.900
GATES ZENDOCON	3.900	RYGAR	3.900
GAUNLET III	3.900	SHANGAI	3.900
KLAX	3.900	SLIME WORLD	3.900
PAC MAN	3.900	XENOPHOBE	3.900
PAPER BOY	3.900	ZARLOK MERCENARY	3.900
RAMPAGE	3.900	CALIFORNIA GAMES	3.900

GAME GEAR

GAME GEAR
+
Juego COLUMS
24.900

CARTUCHOS GAME GEAR

DRAGON CRYSTAL	5 490
G-LOCK	5 490
MICKEY MOUSE	5 490
PSYCHIC WORLD	5 490
REVENGE OF DRAGON	5 490
SUPER MONACO GRAN PRIX	5 490

CHOLLO GAMES
¡¡QUEREMOS TU ANTIGUO JUEGO!!
TRAENOS TU ANTIGUO JUEGO
+800 ptas. (Game Boy)
+1.500 (resto sistemas)
Y LLEVATE EL JUEGO QUE ELIJAS DE NUESTRO SURTIDO

CLUB DE CAMBIO
EN TODA ESPAÑA

SORTEO DE UNA CONSOLA LYNX
¿Cómo se llama el famoso personaje que aparece en la foto del W.W.F.?
MANDA TU RESPUESTA POR CORREO YA MISMO

*IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS.
*ENVIOS DE MATERIAL GRATIS A TODA ESPAÑA.
(Excepto en GAME BOY)
*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR DE IMPRENTA.

CUPON DE PEDIDO

NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
LOCALIDAD.....
PROVINCIA.....
C.POSTAL..... TFNO. .....

JUEGO	UNIDADES

MODELO DE CONSOLA:



Héroe entre los héroes

RYGAR

Cuenta una leyenda que hace millones de años, un mago bueno liberó la Tierra de todo mal. Pasó el tiempo y las fuerzas malignas resurgieron con fuerzas renovadas para esclavizar a los hombres. Sólo una persona, Rygar, que nació con la marca del mago, tiene en su mano la fuerza y la magia para volver a derrotar el mal.

El juego está basado en la máquina homónima de Temco, en la que un ágil y atlético personaje va eliminando monstruos dentro de un tiempo límite para acceder a otra fase. Como veis, un desarrollo poco original, que podría definir un gran número de juegos de los que actualmente están en el mercado.

Sin embargo, no puede decirse que sea un juego más. Tal vez sea porque resulta una conversión bastante fiel, o por sus niveles de scroll o por sus gráficos bien realizados y llenos de colorido (algunos aún recordamos, con horror, la versión Spectrum de hace unos años), pero lo cierto es que Rygar está bastante bien. El nivel sonoro, la música sobre todo, es lo menos destacable de este juego, si bien se le puede perdonar dado que el aspecto técnico en general merece una nota bastante alta.

Si alguna vez tuvisteis ocasión de jugar en la máquina original, recordaréis que el disparo de nuestro héroe consistía en un arma mágica que, a modo de látigo, se extendía normalmente hacia los lados, o alrededor de Rygar pulsando fuego y arriba simultáneamente. Pues bien, resulta un poco decepcionante que sólo se pueda disparar a los lados en la versión Lynx. Por lo demás, una buena conversión con multitud de enemigos distintos a los que destruir o pisotear con un enorme salto, cofres con valiosos objetos y cuatro importantes mejoras que, lamentablemente, desaparecen con la pérdida de una vida. Muy majete, sí señor.

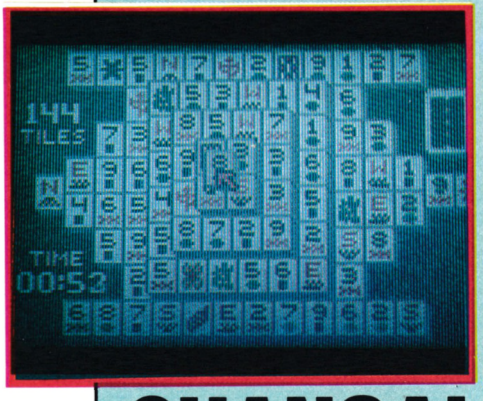
CONSOLA:
LYNX

Lo mejor:
Gráficos y adicción.

Lo peor:
Falta alguna animación de la Coin-Op original.



Sonido: 6
Gráficos: 8
Adicción: 7



La derrota del dragón

SHANGAI

Hace muchísimos años, asolaba la Tierra un terrible dragón que tenía el poder de cambiar su forma. Cuenta la leyenda que un sencillo granjero consiguió derrotar al monstruo. Para conmemorar esta hazaña se creó el Mah-Jong, juego que más tarde sería conocido por Shangai.

Se dice que aquél que consiga triunfar en este juego se verá recompensado con parte de la sabiduría del dragón. Puede que esto sea cierto o que no lo sea, pero lo que sí os podemos garantizar es que con Shangai vais a pasar muchos buenos ratos.

El juego consiste en ir eliminando las 144 piezas que componen una figura tridimensional. La disposición de dichas piezas puede variarse al comienzo de la partida, escogiendo entre las múltiples formas del dragón (halcón, mariposa, pez, oso, araña, tortuga y el propio dragón). Pueden participar uno o dos jugadores cooperando o compitiendo entre sí. Jugando una sola persona o dos, se tiene opción a un consejo de la máquina siempre que lo creamos necesario, aunque el movimiento que se nos proporcione puede no ser el más adecuado. El juego no tiene límite en cuanto a tiempo, y la partida se acaba cuando ya no quedan fichas por remover.

Existen varios tipos distintos de piezas que se distinguen por sus grabados: tres de los dragones, cuatro de los vientos, cuatro estaciones, cuatro flores y cuatro grupos de nueve fichas cada uno con diferentes dibujos. La operación de eliminar parejas de piezas tiene sus restricciones. Sólo se pueden emparejar las del mismo número y color, y siempre que no estén bloqueadas, es decir, que no halla otras piezas por alguno de sus lados o por encima que las impidan deslizarse con libertad.

Un juego realmente entretenido, de los que actualmente están muy de moda, con muchas melodías para elegir y con gráficos bastante atractivos dentro lo que cabe.

CONSOLA:
LYNX

Lo mejor:
Muy adictivo.

Lo peor:
No es tan grande la variedad de juego que ofrece como se pretende.



Sonido: 8
Gráficos: 7
Adicción: 9

La mazmorra de las tinieblas

"...Y he aquí que cuatro de los más valerosos guerreros de la tierra conocida, Thor el bárbaro, Thyra la valkiria, Questor el elfo y Merlín el mago, se adentraron en el reino de la oscuridad para hacerse con las riquezas de los demonios..."

Gauntlet es uno de los arcades más conocidos de la historia de los videojuegos y también uno de los que mayor número de consolas y ordenadores ha visitado en forma de conversión. La Sega Master System no podía ser menos que las demás. El resultado, por suerte para nosotros, los juguetones, ha sido de lo más logrado y parecido al original.

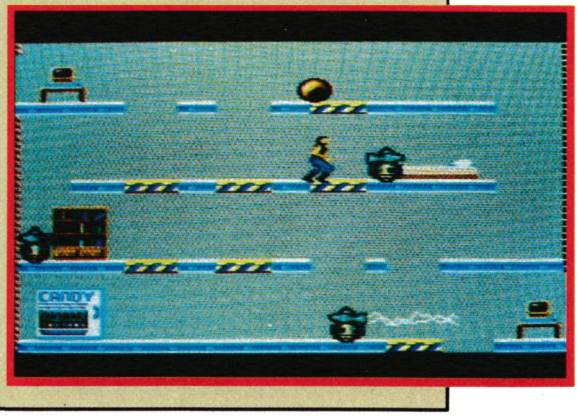
Seguro que la mayoría de vosotros, que siempre estáis al tanto de todas las novedades, conoceréis el juego. Para los más rezagados, diremos que se trata de un trepidante arcade en el que uno o dos jugadores se enfrentan contra todo tipo de monstruos, fantasmas, orcos, demonios, magos y otros seres, recorriendo un sinfín de laberínticos niveles. La visión del escenario es, en todo momento, cenital, y el objetivo es sobrevivir hasta encontrar la salida de cada nivel. Por el camino, aparte de los enemigos que se multiplican como conejos en el interior de sus refugios generadores, podemos encontrar diversas ayudas que van desde la ansiada comida que recarga nuestra energía hasta las llaves que abren cualquier puerta, pasando por las pócimas de magia poderosa, amuletos que proporcionan invisibilidad o tesoros que suman puntos.

El juego crea adicción tras la primera partida y alcanza cotas de entretenimiento y diversión insospechadas si son dos los jugadores que participan. Los gráficos son bastante buenos, aunque no alcanzan la calidad de la máquina original. Completamente recomendado e imprescindible.

CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM
Lo mejor:
Rápido y adictivo.
Lo peor:
No poder jugar cuatro personas a la vez.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 9



La Tierra en peligro

Este juego salió hace ya muchos años para ordenadores de ocho bits, cuando el Spectrum y el Amstrad CPC eran los que más se vendían. Esta moderna versión para la Master System conserva todo lo bueno de las anteriores, pero superándolas en el aspecto gráfico. Así, los usuarios de Sega pueden seguir disfrutando del excelente movimiento del personaje pero con más color y de alguna que otra digitalización de sonido.

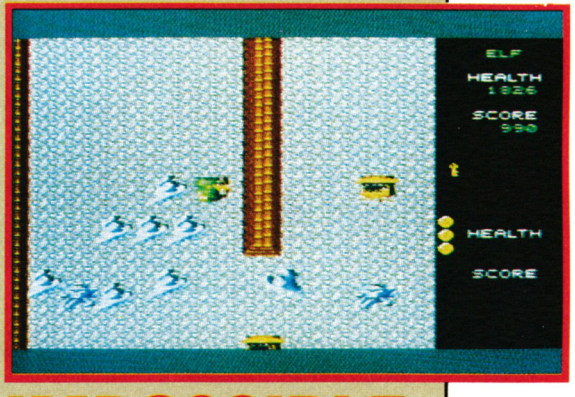
El objetivo de Impossible Mission es llegar al habitáculo de Elvin, dentro de un tiempo límite, para impedir que destruya el mundo. Antes de poder hacerlo, debemos encontrar todas las piezas que componen un puzzle y completarlo correctamente. Dicho puzzle compone una clave de acceso sin la cual es imposible acabar la misión. El juego se desarrolla en el extenso mapeado que forma el refugio secreto de Elvin. Debemos recorrer todas las habitaciones del complejo en busca de información y objetos útiles, evitando los robots o desactivándolos siempre que sea posible. No llevamos armas, sólo podemos esquivar los peligros saltando acrobáticamente, y se puede perder una vida sin más penalización que la pérdida de diez minutos en el tiempo asignado.

Es éste un juego atípico, que tiene como mayor atractivo la emoción de poder fisgar por todos los muebles y habitaciones en busca de alguna que otra sorpresa útil. De entrada es poco adictivo, pero se le va cogiendo el gustillo poco a poco. Así que si conseguís picaros con él, tendréis juego para rato, puesto que cada nueva partida supone siempre un mapa del complejo y una configuración de los enemigos diferente.

CONSOLA:
SEGA MASTER SYSTEM
Lo mejor:
El movimiento del personaje.
Lo peor:
De entrada, el desarrollo resulta un poco extraño.



Sonido: 8
Gráficos: 8
Adicción: 7

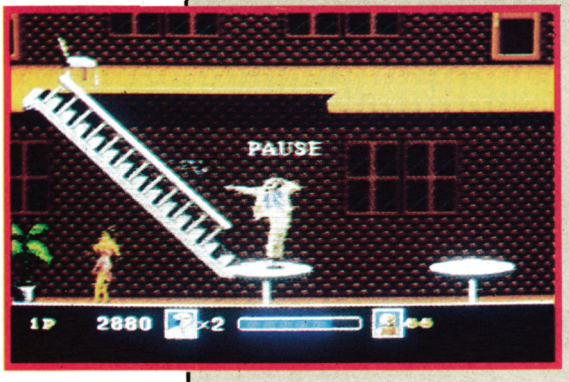


IMPOSSIBLE MISSION

El malvado de turno, Elvin Atombender, amenaza desde su laboratorio subterráneo con destruir el mundo entero. Evitarlo es tu tarea, agente 4125, pero te advertimos que no será fácil. Porque, en realidad, esta es una misión imposible.

MOONWALKER

No me gusta Michael Jackson, me cae mal, no me gusta su música y por lo general, rechazo automáticamente todo lo que pueda tener relación con él. Por supuesto, Moonwalker es una excepción, sé reconocer las cosas buenas cuando las veo.



Con la música también se gana

Los gráficos son muy buenos, las animaciones sorprendentes y la música, al margen de que me guste o no, es de una calidad sorprendente (hay una distinta en cada una de las fases de que consta el juego). Pocas veces he tenido la oportunidad de escuchar en un videojuego una melodía tan lograda.

El juego, como podéis suponer, se basa en el protagonista de la película Moonwalker y su misión no es otra que la de rescatar a un gran número de niños que se encuentran esparcidos a través de los distintos niveles del juego. Así, nos veremos obligados a luchar en una mansión, en las calles con los delincuentes o en un siniestro paraje similar a un cementerio, contra zombies y demás habitantes de la noche.

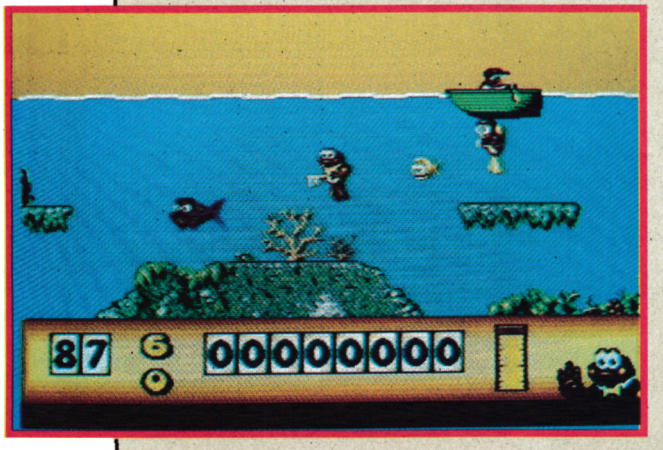
Lo más impresionante del juego es cuando el protagonista lanza un hechizo de baile y todos los enemigos de la pantalla bailan hasta morir agotados, además de estar muy bien realizado, podemos disfrutar viendo bailar junto a Michael a unos perros, zombies, navajeros o incluso a una lechuza.

En líneas generales podemos decir que Moonwalker es un juego muy entretenido, con gran calidad y con una músicas que para sí quisieran muchas de las máquinas que habitan en los salones recreativos.

CONSOLA:
MEGADRIVE
Lo mejor:
La música y los efectos especiales.
Lo peor:
La música se congela al final de cada fase.



Gráficos: 8
Sonido: 10
Adicción: 9



JAMES POND

Pocos protagonistas de videojuegos gozan de la popularidad del personaje Pond, James Pond, el detective más famoso de éste y del otro lado del océano. Un pez de armas tomar al que le han sido encomendadas las más difíciles misiones para preservar su habitat.

Como pez en el agua

James se sumerge en el agua, salta y es capaz de desplazarse por tierra firme. Además dispone de un mortífero arma como el utilizado en el juego Bubble Bobble: es capaz de lanzar burbujas de aire que capturan a los enemigos y que al estallarlas los convierten en exquisitos manjares que puntúan al ser comidos.

Las misiones que tiene que afrontar Pond se limitan, en la mayoría de los casos, a recoger un determinado número de objetos y a depositarlos en un lugar concreto. En la primera fase son llaves, en la segunda explosivos para destruir unas instalaciones petrolíferas, etc...

Se trata de un juego muy entretenido, con una gran cantidad de niveles, buena música, efectos de sonido, animaciones, calidad y detalles que incitan a seguir jugando una y otra vez, como puede ser el rugido que lanza Pond cuando realizamos un movimiento concreto en una determinada zona (probar a saltar al lado de uno de los barcos).

De ti depende que James Pond triunfe una vez más y pase a la historia o por el contrario, se convierta en una raspa que desprecie el más miserable de los felinos.

CONSOLA:
MEGADRIVE
Lo mejor:
Gracioso y entretenido.
Lo peor:
Difícil en ocasiones.



Gráficos: 8
Sonido: 8
Adicción: 6



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

ACTION SET

EXPERIENCE THE ULTIMATE IN VIDEO ENTERTAINMENT

¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !

DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

SUPER MARIO BROS.

DOUBLE DRAGON

TEENAGE MUTANT

BIONIC COMMANDO

BATMAN

TETRIS

Super Controller

TO THE EARTH

The Legend of ZELDA

Zoomer

ULTIMATE

Club Nintendo

BATMAN

The Video Game

INFORME SECRETO

ZELDA II

¡¿Uncle Fester y Bionic Lester?!

Gracias a su tecnología avanzada, a la calidad de sus componentes y a su robusto diseño, el sistema de videojuegos NINTENDO se ha impuesto en todo el mundo. Sólo NINTENDO te ofrece los mejores títulos del mercado, con gráficos de gran resolución comparables a las máquinas de los salones recreativos. Además, todos los usuarios reciben gratis la revista "Club Nintendo", con trucos, mapas, y comentarios de las últimas novedades. ¡No renuncies a lo mejor! ¡Pásate a NINTENDO!

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN

TELFS.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74
FAX: 248 24 63

ESCAPE FROM COLDITZ





✡ *COMO ABRIR PUERTAS*

Existen cientos de puertas por todo el castillo y muchas estarán cerradas. Puedes encontrar un juego de llaves y ganzúas y usarlos para abrirlas. Existen tres tipos de puertas:

Puertas de baja seguridad. Para abrirlas utiliza una ganzúa.

Puertas de Seguridad de Grado 1. Usa una llave de grado 1 para abrirlas.

Puertas de Seguridad de Grado 2. Usa una llave de grado 2 para abrirla.

Las llaves y ganzúas sólo las puedes usar una vez, pero cualquier puerta sin cerrar permanecerá así hasta el final del juego. Ten cuidado en la Zona de los Prisioneros, porque muchas de las puertas te llevan a salas vacías y malgastarás las llaves (sería conveniente que elaborases un mapa de la zona).

Explora todas las áreas lo más rápidamente posible y recuerda que contienen objetos útiles que te servirán en el futuro (marca su posición en el mapa).

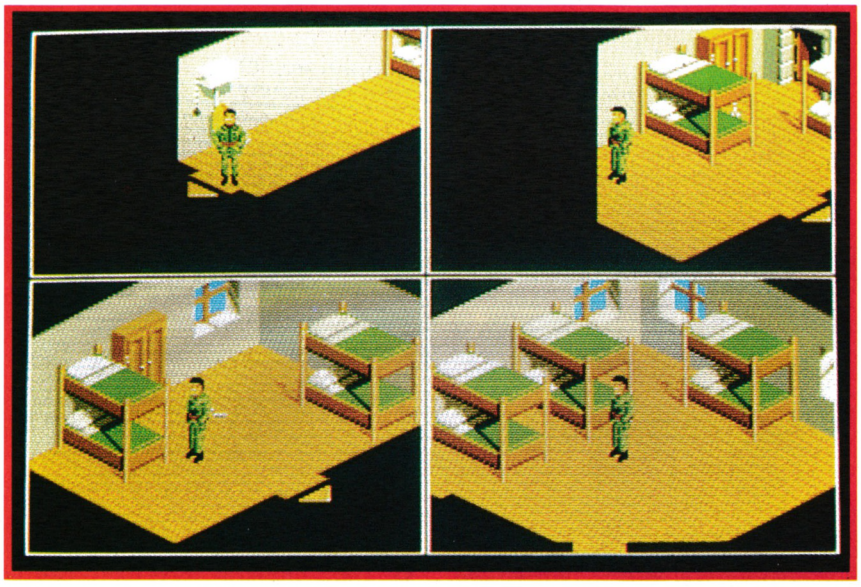
✡ *COMO EVITAR A LOS ALEMANES*

El Castillo está regularmente patrullado por centinelas que recorren rutas seleccionadas, intentando impedir cualquier intento de fuga.

Algunos guardias alemanes (si creen que algún prisionero se está escapando) pueden hacer fuego. Son hombres bien entrenados, sólo necesitan una bala para matar a uno de los fugados.

Para reducir las posibilidades de que un guardia te dispare por la espalda, colócate tras un objeto sólido (como una pared). Es mejor cruzar alguna puerta sin cerrar para esconderte y mantenerte a salvo durante un rato. Espera en una habitación durante un par de minutos y el guardia se habrá ido (raramente entran en las habitaciones). Sin embargo, si dejas el santuario demasiado pronto, puede ser que







esté todavía husmeando por ahí y, probablemente, te arrestará.

Ten cuidado cuando abras las puertas, los centinelas tienen la desagradable costumbre de esperar en el otro lado. El que te arresten en esta situación es casi inevitable, porque te darás de narices con el guardia.

Recuerda que siempre hay (al menos) dos centinelas patrullando en cada patio.

✡ *EQUIPO*

Puedes recoger diferentes herramientas y otros objetos importantes que te ayudarán a escapar. La mayoría de ellos están escondidos detrás de los muros, mesas y camastros, de modo que debes investigar todos los posibles escondrijos.

Entre las cosas más importantes para tu equipo están:

Llaves. Usalas para abrir puertas específicas.

Ganzúas. Usalas para abrir puertas de baja seguridad.

Uniforme. Te ayuda a disfrazarte como un guardia nazi.

Pase. Usalos con el uniforme. Te quedarás sin ellos si te detienen y te interrogan los genuinos centinelas.

Papeles. Necesarios en la puerta principal, con el pase y el uniforme.

Pico, Sierra, Zapas. Usalos para volver a abrir túneles en desuso.

Velas. Necesarias en túneles, para alumbrarte el camino.

Piedras. Arrójalas para distraer la atención de los guardias recelosos.

Nunca lleves demasiado equipo de una vez. Si te atrapan, te confiscarán todos los objetos y los perderás. Esconde el equipo en áreas de "Seguridad" (como la capilla), ya que los alemanes nunca buscan en estos lugares. Aunque te suponga hacer algunos viajes y gastes tiempo, no corras el peligro de que te lo confisquen.

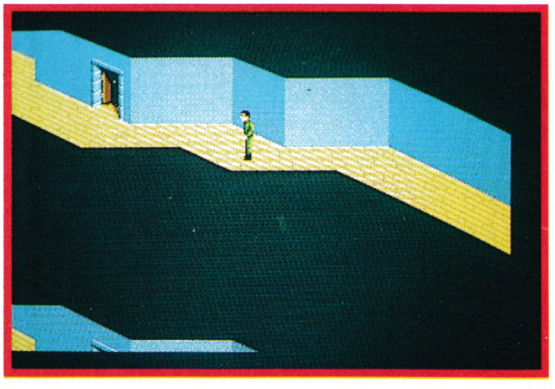
✡ *CONSEJOS GENERALES*

Con la tecla F9 puedes hacer que tus prisioneros vayan a dormir a un camastro en su lugar de comienzo. Es muy útil por la noche, así disminuirá la barra de Fatiga. Si un prisionero cansado es enviado a Solitary, hazle descansar unos minutos cuando vuelva a su zona.

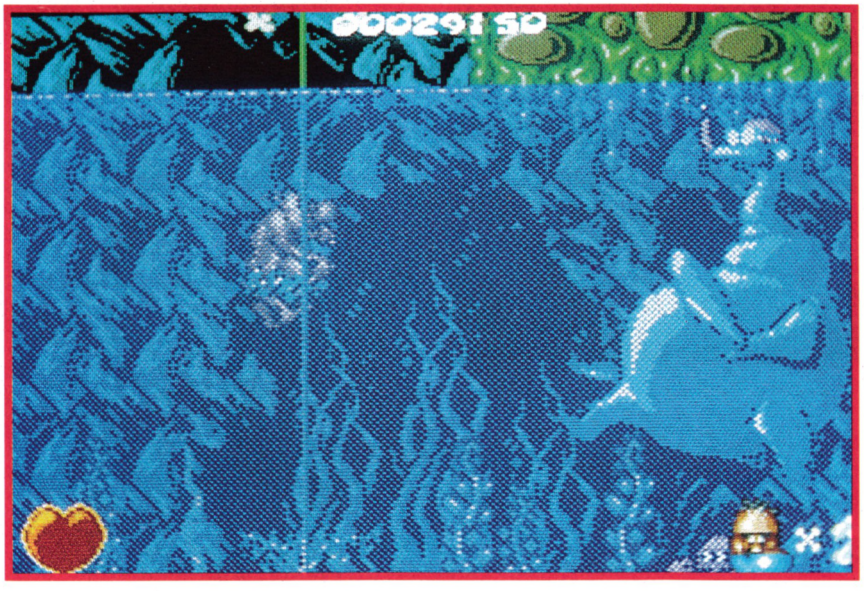
Usa el mapa que entregan con el juego: te proporciona una visión general de todos los sectores del castillo. Aunque no incluye todas las habitaciones, al menos te muestra bastante aproximadamente tu paradero.

Los guardias nazis no dudarán en abrir fuego si imaginan que te quieres escapar. Si un centinela perseguidor deja de correr es casi seguro que está a punto de disparar, y nunca fallan. Una buena táctica para evitarlo es, si el alemán no está muy cerca, dejar de correr de repente. El centinela correrá hacia tí para hacer un arresto, en ese momento debes continuar tu escapada y dirigirte hacia una puerta o intentar poner un obstáculo entre vosotros. Como el nazi necesita aproximadamente un segundo para levantar y bajar el rifle, puedes llegar a escapar con éxito, pero sólo si calculas bien el tiempo: ¡es un segundo!

La fatiga juega una parte importante en el juego, especialmente después de que uno de tus hombres haya estado corriendo mucho. Si la barra de fatiga llega a estar llena, sólo podrás caminar.



CHUCK ROCK

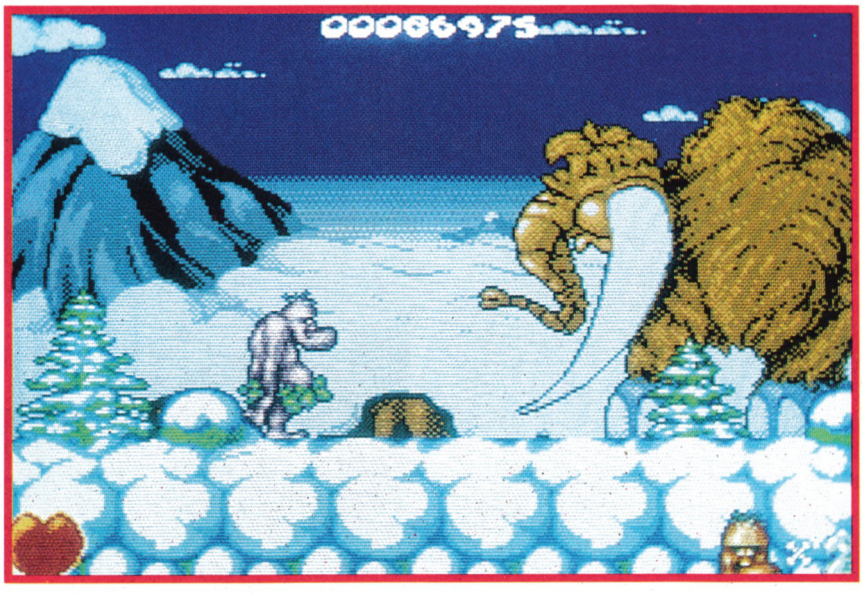


El malvado Gary Citter ha raptado a Ofelia, pero ella no le teme, sabe que Chuck atravesaría el mundo entero por rescatarla.

NIVEL 1

A. Lleva siempre una piedra, grande o pequeña. Incluso si no tienes a quien arrojársela, puede servirte para cruzar el pantano.

B. Hay pequeños animales de piedra, con patas, que brotan de repente y que te pueden atacar.



C. De los huevos con crías salen aves muy violentas.

D. Hay pequeños rinocerontes a los que tienes que golpear dos veces para eliminarlos.

NIVEL 2

A. No puedes matar al Monstruo de Barro, de modo que espera a que pase y después rodéalo o salta sobre él.

B. Un dinosaurio coge barro con la boca y después te lo escupe. Espera hasta que su cabeza esté en el suelo antes de darle un golpe.

C. Hay avalanchas en este nivel, de modo que es recomendable llevar una piedra para protegerte.

D. A los murciélagos sólo los puedes destruir con una piedra. Si no tienes, ya puedes poner pies en polvorosa.

E. Cuidado con las luciérnagas, no puedes destruirlas.



F. Cuidado con el dinosaurio azul, puede chamuscarte con su fuego en niveles posteriores.
G. Evita los champiñones pequeños.

NIVEL 3

A. No estés bajo el agua durante mucho tiempo. Cuando la cara de Chuck se ponga azul tendrás que salir a tomar aire.
B. Camina por la tierra durante todo el tiempo que os sea posible. No obstante, la mayoría de bonos de energía están situados bajo el agua.
C. Ten cuidado con el dinosaurio de la nariz larga. Parece tranquilo, pero en realidad es bastante peligroso.
D. Puedes saltar hacia las ranas grandes, de color azul. Al hacerlo, saltarán lanzándote a través de las plataformas.
E. Ten cuidado con las ranas azules pequeñas que aparecen de vez en cuando por la pantalla. Pueden convertirse en una auténtica pesadilla.

NIVEL 4

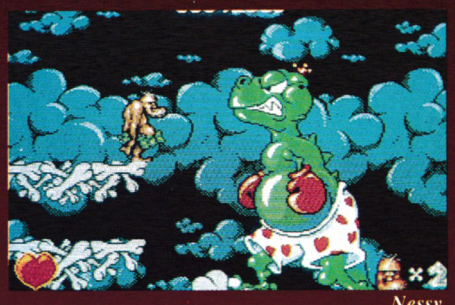
A. Ten cuidado con los bloques de hielo, aparecen por la pantalla y reducen la energía de Chuck si le tocan.
B. Caen carámbanos del techo. Usa una piedra para protegerte.
C. Elimina al lanzador de bolas de nieve inmediatamente. Golpéale cuando esté haciendo una bola.
D. Existen dos mamut lanosos muy útiles en este nivel. Golpea al de los cuernos grandes para que te catapulte un nivel. El de la nariz grande te lanzará hacia otra plataforma.
E. El dinosaurios con la nariz grande naranja ha agarrado un resfriado, lo que significa que está constantemente estornudando en tu dirección. Termina con él en cuanto puedas.

NIVEL 5

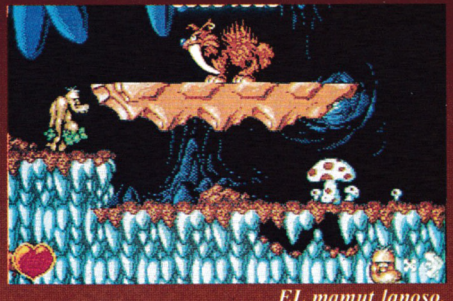
A. Ten cuidado al golpear o arrojar rocas al dinosaurio verde. Algunos de ellos se convierten en ángeles, pero otros lo hacen en demonios y te atacan.
B. Algunos dinosaurios te arrojan su dentadura postiza. Huye, de lo contrario intentará morderte.
C. El dinosaurio de fin de fase tiene que ser destruido inmediatamente. Si fallas, Chuck nunca verá a Ofelia y Gary Critter será más feliz que nunca.

LOS ENEMIGOS

Nessy. La principal arma de Nessy son sus pompas. La mayoría tienen el tiempo controlado, de modo que Chuck puede entrar en ella, tomar un punto y salir nadando. Como arma trasera, Nessy puede menear su cola provocando turbulencias que empujan a Chuck hacia atrás. Usa las bolsas de aire para que Chuck utilice el suministro de oxígeno.


Nessy.

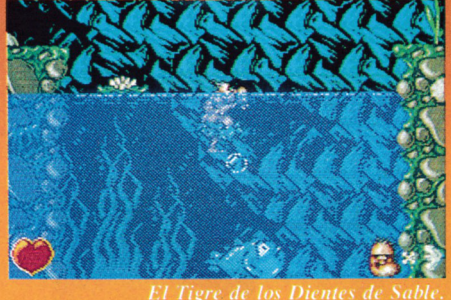
EL mamut lanoso. Es un mamut con una problema serio de actitud. Empieza su ataque bombardeando a Chuck desde arriba de la pantalla, después levanta su trompa lanzando un soplido contra nuestro héroe de neanderthal. Su última forma de ataque es aspirar a Chuck hacia él y para cercarlo con sus colmillos.


EL mamut lanoso.

El Tiranosaurius. El ataque varía según la posición de Chuck. Si está en el suelo, intentará golpearlo con su cola, pero en la primera plataforma lo hará con sus guantes. La única forma de batirlo es golpear su cabeza.


El Tiranosaurius.

El Tigre de los Dientes de Sable. Es extraordinariamente frío. Si Chuck está demasiado cerca, le golpeará y después caminará tranquilamente sobre él. Cuando ruge, Chuck siente pánico y se queda clavado.


El Tigre de los Dientes de Sable.

El Tricerotops. La forma más segura de controlarlo es arrojándole rocas. Por desgracia, una vez que la roca llega a él cae dentro del cubil del Tricerotops Chuck tiene que ser rápido para atraparlo, si no, morirá aplastado debajo de las patas del Tricerotops.


El Tricerotops.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón : GONZZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



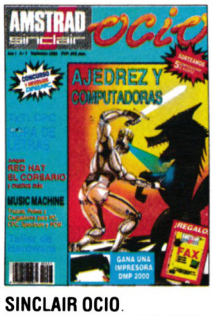
SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum: Imprimir gráficos desde CM. RAMDOS. RENEGADE III ¿ Batalla final ?. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON:Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videolimpic. Final Assaul, Supertest, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS. CPC, Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T : CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona ?. JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS. ¡ Vive el Comic !. Los mejores juegos: Tintín en la Luna, Jabato, Capitán América, Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDAWRE. Proyecto DIXIXONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIXONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras, Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane ". TRUCOS.



MEGAOCIO .
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
GUIA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipemania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI - VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.

NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



MEGAOCIO.
Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
ELVIRA. ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO.
Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



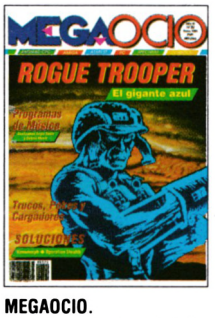
MEGAOCIO.
Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



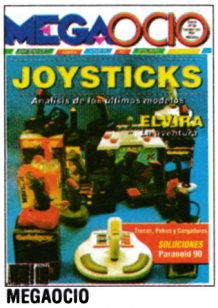
MEGAOCIO.
Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



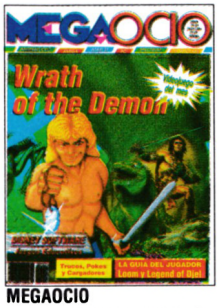
MEGAOCIO.
Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Khalaan, Corporation.
JUEGOS: Spiderman, Caveman, Indianapolis.
TRUCOS CPC. Listados. Correo.



MEGAOCIO.
Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO
Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.



MEGAOCIO
Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.



MEGAOCIO
Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº: _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

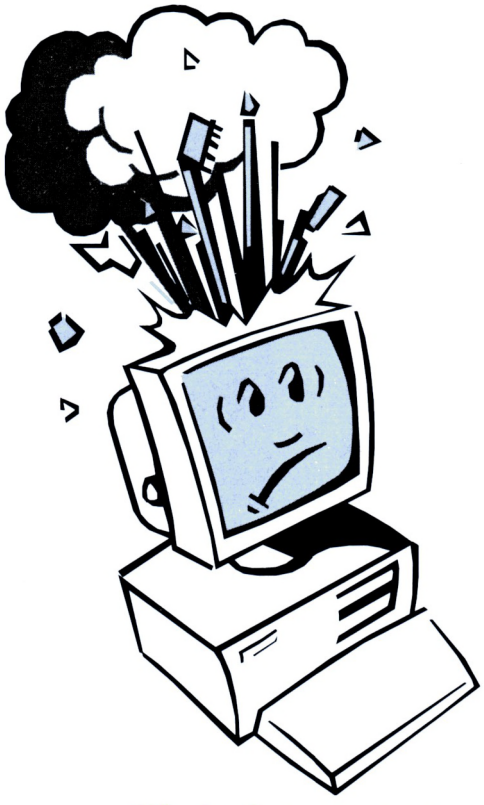
FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REEMBOLSO

☐ TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

COMPLETA TU COLECCION

BIG



Sujeto I: Oscar de las Heras Latorre, Madrid.
Tema primero: Cozumel, parte primera.
Asunto 1: no alcanza el objeto que hay dentro del baúl.
Big Chipo: estas intentando cogerlo y hay que sacarlo. En esa aventura se intentó, para un mejor realismo, que los objetos que estuviesen dentro de un contenedor hubiera que sacarlos, y los que estuviesen en el suelo, o a tu alcance, que cogerlos. Esto se ha abandonado en las siguientes, permitiendo las dos formas para una mayor jugabilidad.
Sujeto II: Manuel López ¿Tambaeo? (no se entiende), de Mataró.
Tema Primero: Abracadabra. Parte primera.
Asunto 1: no puede coger el cofre del piso superior.
Big Chipo: el cofre es muy pesado y no tienes que cogerlo.
Asunto 2: desde la biblioteca, ¿cómo abrir la entrada secreta?
Big Chipo: mira detrás de los libros, mueve o tira de la palanca, Este, examina el reno y mueve el cuerno.
Tema Segundo: Don Quijote. Parte segunda.
Asunto único: ¿cómo se coge la ramita para mezclar bien?
Big Chipo: subiendo al naranjo.
Sujeto III: Francisco Cordón Llera, de Jaén.
Tema único: Abracadabra.
Parte primera asunto 1: da la moneda a Petrus, pero no puede entrar por la puerta a pesar de llevar le cruz.
Big Chipo: debes decirle al mismo Petrus que abra la puerta.
Asunto 2: Saligia lo echa de su guarida.
Big Chipo: dale los polvos que hay dentro del anillo del Rey Trimus.
Asunto 3: la utilidad del anillo de Trimus, la botella, la cadena, la cruz, el cascanueces y la cuchara.
Big Chipo: anillo, polvos; botella, nada; cruz, asustar al ratón y arrancarle pelos; cascanueces, triturar colmillo del dragón; cuchara, remover pócima.
Asunto 4: no puedo abrir el cofre.
Big Chipo: no lo abras no sirve para nada.
Asunto 5: ¿hay algo en las armaduras?
Big Chipo: no, son parte del decorado.
Asunto 6: a veces aparece la pócima de Saligia, ¿qué debo hacer?
Big Chipo: dale los polvos del anillo para que se quede contenta.
Asunto 7: ¿hay alguna llave? No me la da nadie ni la encuentro.
Big Chipo: es que no hay ninguna.
Asunto 8: ¿para qué son el escorpión y el murciélago?
Big Chipo: sin utilidad.
Sujeto IV: Yago García Salmerón.
Tema primero: Jabato, escena final.
Asunto 1: llego hasta el subterráneo de Kepher, lanzo la cría y me quito el anillo, pero no puedo liberar a Claudia ni matar a Kepher.
Big Chipo: dile a Taurus que libere a Claudia antes de matar al bissho.
Sujeto V: Joaquín Expósito Cabrera, de Llobregat.
Tema primero: espacial. Parte final.
Asunto: llevo todos los COPOYOS y todos los robotitos, pero la BALUM me impide el paso.
Big Chipo: deja los robotitos solos y retira tus COPOYOS.
Tema segundo: Cozumel, parte segunda.
Asunto 1: ¿cómo quitar el musgo del altar oeste del templo?
Big Chipo: échale un poco de petróleo (no todo) y préndele fuego.
Asunto 2: ¿Sirve para algo la serpiente muerta?
Big Chipo: es un buen bocado si gustas de este tipo de manjar. Asunto 3: ¿Por donde se entra hasta donde está la diosa?
Big Chipo: por la tumba.
Asunto 4: a la tumba del ala este se le rompe la losa y está vacía, ¿he de hacer algo en la tumba?
Big Chipo: accionar el mecanismo que la abre desde el altar del musgo.
Tema tercero: Los Templos Sagrados
Asunto 1: se me escapa Kuill al salir de la Yucatana.
Asunto 2: ¿para qué sirve la cuenta del Imix?.
Asunto 3: ¿cómo puedo hablarle a Maccacus, jefe de los monos, para que me deje pasar?.
Asunto 4: no sé cómo se cogen las cerezas.
Asunto 5: ¿cómo se penetra en los túneles secretos?, ¿qué hay que hacer para que se abran? Ordenes exactas, por favor...
Big Chipo: ver nota al final.
Sujeto VI: David Campos Soler, de Alicante.
Tema único: Cozumel. Parte primera.
Asunto 1: ¿a quién debo dar la carta del cura?
Big Chipo: al Maestro, ¡pero si casi te lo dice!.
Asunto 2: ¿qué hay que decir al maestro?
Big Chipo: toca a la puerta, salúdalo y dale una fruta.
Asunto 3: tengo el vestido y el aguacate, ¿qué más compro?
Big Chipo: un contenedor, petróleo, zapote, quinqué y cerillas.
Sujeto VII: Antonio del Río Deza, de Alcalá de Henares.
Tema primero: Jabato. Parte primera.
Asunto 1: ¿quién es el patrón de los pollos?
Big Chipo: ¡jié, jié!, ¡vaya bromita... !San Pío!.
Asunto 2: ¿existe alguna forma de escapar de los guerreros Galos?
Big Chipo: acierta las adivinanzas y Druidax te dará una poción para que Taurus pueda vencer al temible Oburrix.
Tema segundo: Cozumel.
Asunto 1: ¿cómo hacer que Kuill me siga?
Big Chipo: llevándolo, pero del pueblo no saldrá, se irá volando al sitio donde lo encontraste la primera vez. Esto es importante.
Asunto 2: ¿Qué hacer con el musgo verde?

CHIPO

Big Chipo: echarle un poco de petróleo (no todo) y quemarlo.
Asunto 3: tengo el vestido, el aguacate, el chisquero, el zapote, el quinqué y el petróleo. ¿Qué mas compro?
Big Chipo: la botella con petróleo.

Sujeto VIII: Víctor Ruiz Marco, de Barcelona.

Tema primero: Jabato. Escena final.
Asunto 1: Tengo la espada en la mano, suelto la cría y pongo "matar a Kepher", pero acabo con el cerebelo succionado. Por favor, quiero disfrutar de un final feliz en los brazos de Claudia.
Big Chipo: ordena a Taurus que libere a Claudia y ya puedes dar la estocada final y luego regocijarte.
Tema segundo: Los Templos Sagrados. Parte primera.
Asunto 1: ¿cómo evitar que los monos me acocoteen?
Asunto 2: ¿cómo coger los frutos del árbol?
Asunto 3: utilidad de la espiral cuadrada.
Asunto 4: llevo un montón de cosas, púa, liana, caña, hachuela, Imix, palo, red... por favor, hacedme un esquema general de lo que debo hacer.
Big Chipo: ver nota inferior.

Sujeto IX: Pere Ramos Bosh, de Hospitalet de Llobregat.

Tema primero: Espacial. Parte segunda 16 Bits.
Asunto 1: contraseña del planeta Paradiso.
Big Chipo: las Coordenadas Espaciales, (no contraseñas, !parece mentira!) están todas en el HODOSE que se forma al abrir en el vacío el PD-AA. Paradiso=112 085 137.
Asunto 2: ¿Cómo sacar los COPOYOS del COSASU?
Big Chipo: !cómo los puedes tener si no sabes las contraseñas!. De todos modos no se sacan, salen solos en la última parte del juego.
Asunto 3: quiero todas las contraseñas de la tercera fase.
Big Chipo: !y dale!
Asunto 4: ¿Cuales son las coordenadas de la Oscura Amenaza?
Big Chipo: son 170 193 184, pero no ganarás nada si no has hecho todos los pasos anteriores (ir a Tecnodia y que te de el Romi las del Crucero Imperial, donde te darán las de la O. A.

Tema segundo: Cozumel. Parte segunda.
Asunto 1: ¿dónde se encuentra el ídolo del templo.
Big Chipo: examina la diosa momificada.
Asunto 2: ¿Para qué sirve darle el cascabel al mono?
Big Chipo: para que se entretenga y te deje negociar con Big Turk.
Tema tercero. Jabato. Primera parte
Asunto 1: ¿para qué sirve la poción?
Big Chipo: para dar fuerzas a Taurus en el combate contra Oburrix.
Asunto 2: ¿cómo puedo vencer a los Galos?
Big Chipo: mirando el asunto 1.

Sujeto X: Raúl del Pino Triana, de Burgos.

Tema único: Templos Sagrados.
Asunto 1: no puedo pasar los monos.
Asunto 2: ¿para qué sirve la Espiral Sagrada?
Asunto 3: no hay más pantallas en el Templo?.
Asunto 4: ¿para qué sirven la caña y el palo?.
Asunto 5: ¿para qué sirve la cuenta?.
Asunto 6: ¿cómo se cogen los frutos del árbol (cerezas)?
Big Chipo: ver nota inferior.

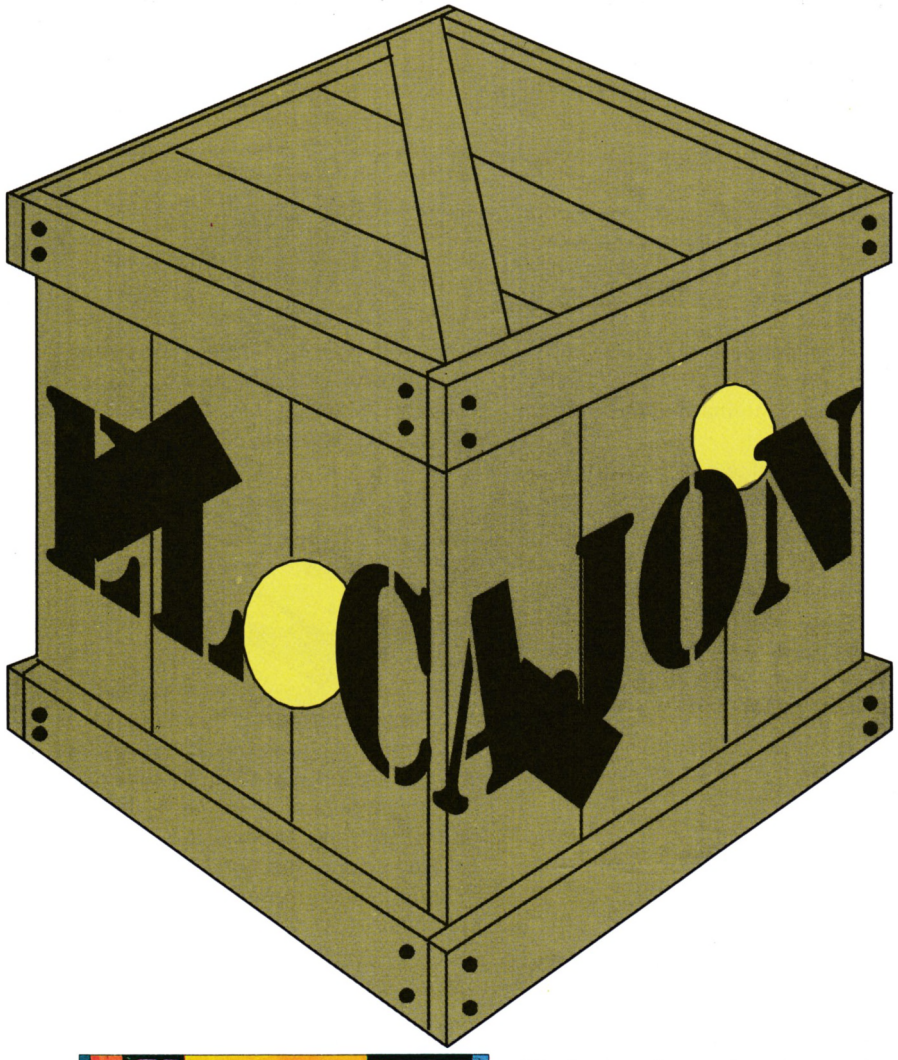
Sujeto XI: Fernando Granados Diez, de Madrid.

Tema primero: Cozumel. Segunda parte.
Asunto: Lleva 5 collares y se monta un lío con ellos.
Big Chipo: debes ponértelos, (nunca 2 a la vez, luego calentarlos frotando, previo Ram Save, y obtendrás algo relacionado con el poder de cada uno. Solo hay uno que te liberará del poder de la diosa).
Tema segundo: Los Templos Sagrados.
Asunto 1: ¿Para qué sirve el bloque de piedra de la sala derruída?.
Asunto 2: ¿Cómo se pueden coger los frutos del árbol?
Asunto 3: ¿Cómo evitar que los monos me lancen cocos?
Big Chipo: ver nota inferior.
Notas a todos los templistas varados:
1: Salva el Cozumelano con el remo y la cuerda. Al bajar dale sus documentos y cuerda.
2: Deja que Kuill se vaya, te dará una vista de pájaro (o de loro) de las estancias...



3: La cuenta de Imix es una de las diez que forman el collar. Descifra la ayuda 1. Ocho se obtienen de las tabletas. Descifra ayuda 4. Y la última bajará cuando las tengas todas. 4: La espiral cuadrada es un mapa de las estancias. Estúdialo en el librillo acompañante y las entenderás. A la derecha y abajo está la plazoleta, cuyos bloques de la pared norte abren agujeros hasta la esquina inferior izquierda y los de la oeste, los cierran. Desde esta esquina puedes abrir los agujeros de la vertical que llegan hasta la esquina superior izquierda. Continúa así y descifra la ayuda 2 y 3. (Si lo tienes pirateado!, ¡te fastidias!). No toques los bloques de las localidades del medio, a menos que estés atrancado y quieras retroceder.
4: con la hachuela corta una caña de bambú, arranca una espina de cáctus y examina el suelo (siempre examina) y coge un Curarem Botúlico (venenosísimo y que tiene un ligero parecido a cereza), insértale el cáctus: ya tienes una cervatana y un proyectil para los monos. De hablarle dulcemente nada, Joaquín de Llobregat.
5: Cuidado con la trampa para jaguares. Baja o sube con las manos libres.
6: Una estaca te servirá contra el fiero jaguar.
7: Con el palo y la hachuela tendrás un hacha apta para cortar troncos y lianas para la balsa.
8: Descifra ayuda 5 y podrás pasar al cenote. Allí debes bajar la balsa (bien hecha) y sujetarla del agujero con otro tronco que haga de traba o tope.
9: Para volver usa los agujeros como tobogán.
10: Recuerda la clave.

SAMUDIO MONRO - 1991





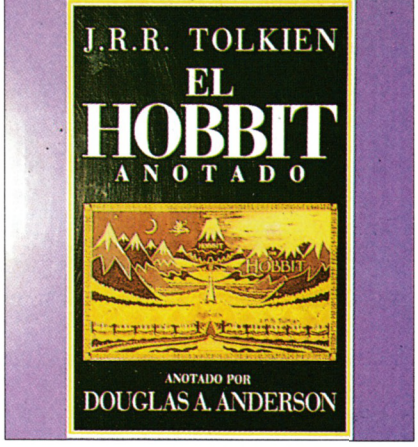
TINTIN Y EL LAGO DE LOS TIBURONES

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

Cuando la mayoría de las películas de dibujos animados de Tintín, Astérix o Lucky Luke están basadas en cómics ya publicados de estos personajes, resulta al menos curioso comprobar que también se da el caso contrario: el paso de una película (con dibujos de gran calidad, por cierto) a cómic.

Libro aconsejado para los fans de Tintín, basado en el mejor y más cuidado filme que se ha hecho sobre este famoso personaje. "Tintín y el Lago de los Tiburones" está realizado a base de fotogramas de la película homónima. La historia comienza con un importante robo de objetos de arte. Paralelamente a este suceso, a orillas del pacífico Lago de los Tiburones el profesor Tornasol se halla trabajando en un importante invento que le permitirá duplicar cualquier objeto sólido. De conocerse su existencia, dicho invento se convertiría en pieza muy codiciada por ladrones y maleantes, dado que podría crear una fortuna a partir de un insignificante objeto de valor. El profesor descubre la desaparición de sus planos, lo que se convierte en un nuevo reto para el talento deductivo de Tintín. El responsable de todos estos delitos es Rastapopoulos, el "malo" por excelencia desde que hiciera su primera aparición en "Stock de Coque", que se oculta en su refugio en el fondo del lago. Todo esto sirve de excusa para la entrada en escena del submarino con forma de tiburón ideado por Tornasol en "El secreto del Unicornio".

Todo tipo de peligros acechan a Tintín y a sus amigos en esta excelente obra de Juventud.



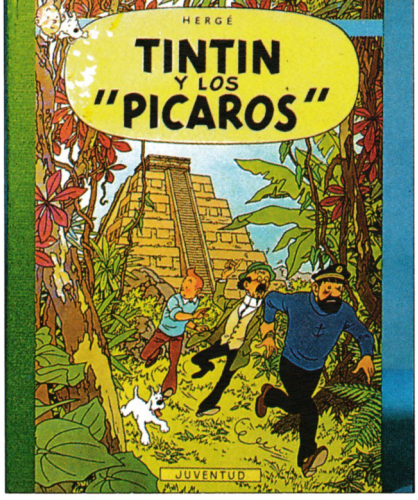
EL HOBBIT ANOTADO

AUTOR: J.R.R. Tolkien
EDITOR: Minotauro

Poco o nada puede decirse de esta obra que no se haya dicho antes. La narración de los viajes de Bilbo el hobbit ha sido y seguirá siendo leída por miles y miles de personas capaces de soñar y de dejarse envolver por el fascinante mundo de elfos, magos y dragones creado por Tolkien. Enmarcado en el género de literatura fantástica de evasión, El Hobbit es -dicen- un libro para niños, pero ningún adulto que comience su lectura será capaz de dejarlo inacabado. Uno llega a sentirse realmente incómodo con la irrupción de Gandalf el Mago y los enanos en el hogar de Bilbo, siente miedo y angustia en la oscuridad del lago subterráneo donde habita Gollum (episodio memorable y de gran importancia en posteriores novelas del mismo autor), segrega adrenalina combatiendo las enormes y repulsivas arañas del Bosque Negro y se siente héroe luchando contra Smaug, el dragón.

Para aquel que desee introducirse por primera vez en este fantástico universo, se recomienda el siguiente orden de lectura: El Hobbit, El Señor de los Anillos, El Silmarillion, Los Cuentos Inconclusos. Esta ordenación viene dada en función de la historia, sencillez de estilo y complejidad argumental, asegurando de este modo un interés creciente y una aproximación gradual a la historia de la imaginaria Tierra Media. Probablemente pocas personas serían capaces de disfrutar de El Silmarillion sin haber leído previamente El Señor de los Anillos, y sucede que los hechos aquí narrados son posteriores a la epopeya de Bilbo Bolsón.

Minotauro nos ofrece ahora una lujosa versión de El Hobbit con anotaciones de Douglas A. Anderson e ilustraciones de diversos autores, que sin duda hará las delicias de todo buen aficionado al género. Para amantes de la literatura de Tolkien.



TINTIN Y LOS PICAROS

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

Aunque tras la muerte del genial Hergé han sido publicados varios libros que recopilan diverso material sobre su personaje más famoso, Tintín, lo cierto es que ésta que nos ocupa es la última historia completa realizada por este gran maestro del cómic.

"Tintín y los Pícaros" quizá sea la obra más comprometida políticamente de Hergé, dado que la situación que nos muestra no resulta del todo desconocida. Varios países latinoamericanos se identificarían perfectamente con Tapiocápolis, imaginaria ciudad en que se desarrollan los hechos y donde revoluciones y golpes de estado son el pan nuestro de cada día. Tintín, el capitán Haddock y el profesor Tornasol caen en una trampa en la que el cebo es el encarcelamiento y posterior condena a muerte de la célebre cantante Bianca Castafiore. A partir de aquí se desvela una compleja trama de intrigas y traiciones en la que intervienen personajes ya conocidos por los seguidores de Tintín, como el rebelde general Alcázar, el coronel Sponsz, Pablo y, cómo no, los simpáticos y superdespistados gemelos Hernández y Fernández.

El mensaje final es del todo pesimista. Las últimas viñetas reflejan elocuentemente la situación del país tras el cambio de gobierno: continúan la represión policial, la miseria y el despotismo del jefe de estado. Todo sigue igual. Un final no tan feliz como el que acostumbramos a ver en estas historias.

Este libro, como todos los de Tintín, se publica en varias ediciones: rústica (720 pesetas), cartoné (880 pesetas) o con lomo de tela (1050 pesetas).



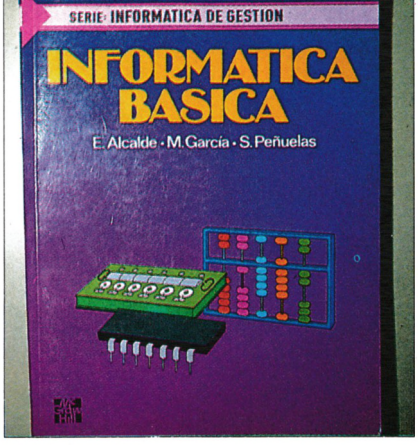
EL TEMPLO DEL SOL

AUTOR: Hergé
EDITOR: Juventud

Continuación del libro "Tintín y las siete bolas de cristal", que ya se comentó desde estas páginas. La historia comienza con el secuestrado profesor Tornasol a bordo del Pachacamac. En esta ocasión, Tintín y el borrachín y gruñón Haddock se ven envueltos en mil y una aventuras con el objetivo primordial de rescatar a su amigo, condenado a muerte por profanar los restos de la momia de Rascar Capac. La nota humorística la ponen, como siempre, los tropiezos del capitán Haddock y las hilarantes torpezas de Hernández y Fernández.

Rescatar al profesor no es tarea fácil, y más cuando se tiene a todo un país en contra. La sombra de El Inca, mito y leyenda para los extranjeros, realidad para los indígenas, está presente en todo momento y nadie se atreve a dar información a nuestros amigos por temor a un severo castigo. Tan sólo el joven Zorrino, conmovido por el noble corazón de Tintín, le presta una valiosa ayuda al guiarlo hasta el mismísimo Templo del Sol, lugar donde se esconde el impresionante tesoro de los incas que tantos años buscaron sin éxito los colonizadores españoles, y donde ningún extranjero, a excepción del profesor Tornasol, ha puesto el pie y continúa con vida. El final feliz pone de manifiesto la superstición y también la nobleza de una de las razas más antiguas del mundo.

Este libro supone una nueva incursión del fallecido Hergé en temas atrayentes y, en cierto modo, ocultos y misteriosos. Ahora le toca el turno a las antiguas y perdidas civilizaciones, como en otras ocasiones le tocó al yeti ("Tintín en el Tíbet") o a los OVNIS ("Vuelo 714 para Sydney"). Juventud pone el libro al alcance de los lectores en las tres ediciones habituales: rústica, cartoné y lomo de tela.



INFORMATICA BASICA

AUTOR: E. Alcalde, M. García y S. Peñuelas
EDITOR: McGraw-Hill

Te gusta la informática?, ¿Sabes quien es el padre de los ordenadores tal y como hoy los conocemos?, ¿Quién fue la primera mujer programadora?, ¿Cómo es un disquete?, ¿cómo suman los ordenadores? Todas estas y muchas más preguntas tienen respuesta en este libro de Informática Básica de la editorial McGraw-Hill.

La obra trata los elementos fundamentales de la informática, haciendo una pequeña pero completa introducción al origen de las computadoras hasta llegar a nuestros días. Con ello se intenta esclarecer la evolución, en tan corto plazo, que a supuesto esta nueva ciencia. Además el libro se centra en otros conceptos básicos que nos ayudarán a conocer mejor las distintas partes de nuestro ordenador y su funcionamiento, así como los dispositivos y técnicas de programación destinados a éste.

Este libro, recomendado para todo aquel que desee iniciarse en la informática de una forma sencilla y amena, contiene un total de doce temas: Introducción a la informática, La información y su representación, Unidad central de proceso: unidades funcionales, Soportes de la información y unidades de E/S, La programación de computadoras, Archivos y registros, Sistemas operativos y traductores, Teleinformática, Organización de los servicios informáticos, Computadoras de la quinta generación. Inteligencia artificial, Paquetes de programas integrados y, por último, Computadora y sociedad. Además de abarcar temas tan interesantes como estos, el libro dispone en sus últimas páginas de un pequeño glosario que nos ayudará a comprender mejor algunos de los términos utilizados en el libro.

SUSCRIBETE AHORA A MEGAOCIO Y...



✔**BENEFICIATE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**
Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del CLUB A. USER:
Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✔ **Y recuerda que en MEGAOCIO encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.**
Además tendrás acceso a nuevas secciones:
"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ºIzda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.
NOMBRE.....
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
CODIGO POSTAL.....**LOCALIDAD**.....
PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:
☐ Contrareembolso ☐ Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.

AMSTRAD sinclair ocio



MUSICA EN CPC

Music Machine es el nuevo aparato que nos permitirá explotar las capacidades musicales de nuestro CPC al cien por cien. El artefacto en cuestión puede desarrollar numerosas tareas, entre las cuales destacan, por ejemplo, la posibilidad de utilizarlo como digitalizador de audio, el poder construir diferentes efectos de sonido para nuestros programas, sintetizador de sonido a dos voces, posibilidad de compatibilidad total con MIDI, el poderlo utilizar como batería, crear nuestros composiciones editándolas, cargándolas o grabándolas en cualquier momento, podemos reproducir datos desde MIDI para nuestras propias composiciones y se da con varios sonidos digitalizados para nuestro uso. El peculiar aparato cuesta en su versión CPC y Spectrum alrededor de 12000 Ptas y lo podéis encontrar o pedir en Microsat, en la calle Consejo de Ciento, 345 Desp.6 (Barcelona), Tfns: (93) 216-00-13 y 215-74-96.



TU JUEGO EN 3D

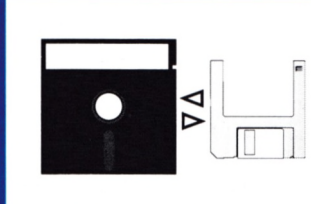
Tu propio juego en Free-Scape

Incentive Software, creadora de la técnica del Freescape utilizada en juegos como Driller, Dark Side o Castle Master va a lanzar algo verdaderamente asombroso, se trata de un diseñador personalizado para que nosotros mismos podamos crear nuestras aventuras en tres dimensiones. Podremos incorporar sonidos y demás efectos y el kit de construcción cuenta con una gran facilidad de manejo y gestión por iconos. Esto promete...

PC TRANS

Transfiere tus ficheros PC-CPC/CPC-PC

PC TRANS es un programa que nos permitirá transferir ficheros entre los sistemas Amstrad CPC y PC & Compatibles. El precio de PC TRANS es de 5500 Ptas, y necesita obligatoriamente una unidad de 5 1/4 para funcionar o una de 3 1/2, al precio de 21900 Ptas.



Para funcionar en un 464 se necesita una unidad de 3" con un interface especial. La utilidad en cuestión está distribuida por Microsat, en Barcelona, y sus teléfonos de contacto son (93) 216-00-13 y 215-74-96 y la dirección es: c/Consejo de Ciento, 345 Desp.6 (Barcelona).

TETRON

De entre todos los juegos que han salido al mercado en los últimos años, Tetris ha sido de los pocos que se han ganado el apelativo de original, adictivo y simple. En realidad se trata de un juego muy entretenido, fácil de comprender y sobre todo muy original, ningún juego anterior a éste tenia un concepto similar. El listado que en esta ocasión publicamos en la revista es una réplica de esa máquina que a tantos cautivó y convirtió en locos por "hacer lineas". El juego se controla con las teclas O (Izquierda), P (Derecha) y A (Abajo). Suerte.

```
70 RANDOMIZE TIME
80 SYMBOL AFTER 256:MEMORY 39999:SYMBOL
AFTER 240:FOR N=40000 TO 40031:READ A$:P
OKE N,VAL("&"+A$):NEXT
90 DATA FE,06,C0,DD,46,00,DD,7E,02,DD,5E
,04,DD,6E,06,DD,56,08,DD,66,0A,1D,2D,15,
25,CD,2C,BC,CD,50,BC,C9
100 'TETRON
110 '
120 MODE 1
130 SPEED KEY 255,255
140 KEY 0,"SPEED KEY 20,1"
150 FA=INT(RND*8)+1:IF FA=0 OR FA=8 THEN
 GOTO 150
160 FICH=FA
170 FA=INT(RND*8)+1:IF FA=0 OR FA=8 THEN
 GOTO 170
180 SCORE=0:NIVEL=1:LINEAS=0
190 X=18:Y=2
200 CONL=0
210 IT=0.2
220 INK 0,0:INK 1,14:INK 2,6:INK 3,24:BO
RDER 0:PAPER 0
230 WINDOW #2,5,33,6,14:PAPER #2,3:CLS #
2
240 LOCATE 17,3:PEN 3:PRINT "TETRON":LOC
ATE 1,21:PEN 2:PRINT"       PULSA 'RETURN
' PARA JUGAR":PAPER 3:LOCATE 6,7:PEN 2:P
RINT " PROGRAMADO EN 1989-90 POR"
250 LOCATE 5,10:PEN 1:PRINT "   CESAR VA
LENCIA HERRELLO":LOCATE 5,13:PRINT "
   AMSTRAD OCIO"
260 MOVE 71,180:DRAWR 450,0,2:DRAWR 0,13
4:DRAWR -450,0:DRAWR 0,-134
270 '
280 IF INKEY(18)=0 THEN GOTO 310
290 GOTO 280
300 '
310 RELEASE 7:MODE 1
320 MODE 1:PAPER 0:GRAPHICS PEN 1
330 INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:BORD
ER 0:PAPER 0
340 PEN 1:LOCATE 14,2:PRINT CHR$(214):LO
CATE 25,2:PRINT CHR$(215)
350 FOR M=3 TO 20:LOCATE 14,M:PRINT CHR$
(143):LOCATE 25,M:PRINT CHR$(143):NEXT
360 LOCATE 14,21:PRINT CHR$(213):LOCATE
25,21:PRINT CHR$(212):LOCATE 15,21:PRINT
 STRING$(10,CHR$(143)):MOVE 220,64:DRAWR
 -120,-60:MOVE 380,64:DRAWR 120,-60:MOVE
 214,78:DRAWR -200,-60:MOVE 384,78:DRAWR
 200,-60
370 LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT"TETRON":LOCAT
E 33,1:PRINT"TETRON":PEN 3:LOCATE 1,3:PR
INT STRING$(13,CHR$(131)):LOCATE 26,3:PR
INT STRING$(14,CHR$(131)):PEN 3:LOCATE 1
,18:PRINT STRING$(13,CHR$(131)):LOCATE 2
6,18:PRINT STRING$(14,CHR$(131))
380 PEN 2:LOCATE 1,5:PRINT "  NEXT":LOCA
TE 33,5:PRINT"SCORE":LOCATE 1,11:PRINT"
 LEVEL":LOCATE 33,11:PRINT"LINES"
390 MOVE 192,48:DRAWR 214,0,3:MOVE 156,3
0:DRAWR 286,0,3:MOVE 116,10:DRAWR 368,0,
3
400 LOCATE 11,4:PEN 2:PRINT CHR$(135);CH
R$(139):FOR CI=5 TO 15:LOCATE 11,CI:PRIN
T CHR$(133);CHR$(138):LOCATE 27,CI:PRINT
 CHR$(133);CHR$(138):NEXT:LOCATE 11,16:P
RINT CHR$(141);CHR$(142):LOCATE 27,4:PEN
 2:PRINT CHR$(135);CHR$(139)
410 LOCATE 27,16:PRINT CHR$(141);CHR$(14
2)
420 INK 0,0:INK 1,14:INK 2,6:INK 3,24:BO
RDER 0:PAPER 0
430 FOR TM=1 TO 10:LOCATE 15,11:PEN 3:PR
INT "PREPARADO!":LOCATE 16,14:PRINT"PLAY
ER 1":FOR R=1 TO 75:NEXT:LOCATE 15,11:PE
N 3:PRINT "           ":LOCATE 16,14:PRIN
T"          ":FOR R=1 TO 75:NEXT:NEXT
440 FICH=FA
450 WINDOW #3,1,9,6,10:FA=INT(RND*8)+1:I
F FA=0 OR FA=8 THEN GOTO 450
460 GOSUB 6810:PEN 3:LOCATE 32,8:PRINT R
IGHT$(STRING$(7,"0")+RIGHT$(STR$(SCORE),
LEN(STR$(SCORE))-1),7):LOCATE 33,14:PRIN
T RIGHT$(STRING$(5,"0")+RIGHT$(STR$(LINE
AS),LEN(STR$(LINEAS))-1),5):PEN 1
470 PEN 1:LOCATE 4,13:PRINT NIVEL:GOSUB
6940
480 GOSUB 7330:GOSUB 7450
490 '
500 GOSUB 7220
510 ON FICH GOTO 520,1090,1420,2030,2710
,4090,5490
520 X=18:Y=2
530 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(207);CHR
$(207):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(207);CHR$
(207)
540 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL:
GOSUB 6910:GOTO 440
550 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVE
L:GOSUB 6910:GOTO 440
560  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
570 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 640
580 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 700
590 Y2=Y
600 Y=Y+IT
610 LOCATE X,Y2:PRINT "  ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT "  "
620 GOTO 530
630 '**** PULSA DERECHA
640 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN RETURN
650 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN RETURN
660 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN RETURN
670 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  "
680 X=X+1:RETURN
690 '**** PULSA IZQUIERDA
700 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN RETURN
710 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN RETURN
720 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  "
730 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN RETURN
740 X=X-1:RETURN
750 '
760 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LOC
ATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+2:P
RINT CHR$(143):LOCATE X,Y+3:PRINT CHR$(1
```

TETRON

```
43)
770 LOCATE X,Y+4:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL:
GOSUB 6910:GOTO 440
780 T$=INKEY$
790 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
800 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 930
810 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 1010
820 IF T$=" " THEN GOTO 880
830 Y2=Y
840 Y=Y+IT
850 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1:
PRINT " ":LOCATE X,Y2+2:PRINT " ":LOCATE
 X,Y2+3:PRINT " "
860 GOTO 760
870 '*** COMPRUEBA SI PUEDE ROTAR ***'
880 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN GOTO 830
890 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN GOTO 830
900 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN GOTO 830
910 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PR
INT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " ":LOCATE X,
Y+3:PRINT " ":X=X-1:GOTO 1100
920 '**** MUEVE DERECHA
930 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN RETURN
940 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
950 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
960 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
970 LOCATE X+1,Y+4:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
980 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:PR
INT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " ":LOCATE X,
Y+3:PRINT " "
990 X=X+1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(14
3):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X
,Y+2:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+3:PRINT
CHR$(143):RETURN
1000 '***** MUEVE IZQUIERDA ***
1010 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1020 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1030 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1040 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1050 LOCATE X-1,Y+4:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1060 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " ":LOCATE X
,Y+3:PRINT " "
1070 X=X-1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(1
43):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE
X,Y+2:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+3:PRINT
 CHR$(143):RETURN
1080 '*** FICHA HORIZONTAL ***
1090 X=18:Y=2
1100 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143);CHR$(143)

1110 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
1120 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1130 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1140 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1150 T$=INKEY$
1160 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
1170 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 1310
1180 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 1370
1190 IF T$=" " THEN GOTO 1250
1200 Y2=Y
1210 Y=Y+IT
1220 LOCATE X,Y2:PRINT "    "
1230 GOTO 1100
1240 '**** PULSA ROTAR
1250 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 1200
1260 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 1200
1270 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 1200
1280 LOCATE X,Y:PRINT "    "
1290 X=X+1:GOTO 750
1300 '**** MUEVE DERECHA
1310 LOCATE X+4,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1320 LOCATE X+4,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1330 LOCATE X,Y:PRINT "    "
1340 X=X+1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(1
43);CHR$(143);CHR$(143);CHR$(143)
1350 RETURN
1360 '**** MUEVE IZQUIERDA
1370 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1380 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1390 LOCATE X,Y:PRINT "    "
1400 X=X-1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(1
43);CHR$(143);CHR$(143);CHR$(143)
1410 RETURN
1420 X=18:Y=2
1430 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(232):LO
CATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(232);CHR$(232):L
OCATE X-1,Y+2:PRINT CHR$(232)
1440 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1450 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
1460 T$=INKEY$
1470  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
1480 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 1600
1490 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 1680
1500 IF T$=" " THEN GOTO 1560
1510 Y2=Y
1520 Y=Y+IT
1530 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X-1,Y2
+1:PRINT "  ":LOCATE X-1,Y2+2:PRINT " "
1540 GOTO 1430
1550 '*** PULSA ROTAR
1560 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 1510
1570 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 1510
1580 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT " ":X=X
-1:GOTO 1740
1590 '*** MUEVE DERECHA
1600 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1610 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1620 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1630 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1640 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1650 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT " ":X=X
+1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(232):LOCATE X-1
,Y+1:PRINT CHR$(232);CHR$(232):LOCATE X-
1,Y+2:PRINT CHR$(232)
1660 RETURN
1670 '*** MUEVE IZQUIERDA
1680 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1690 LOCATE X-2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1700 LOCATE X-2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1710 LOCATE X-2,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1720 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT " ":X=X
-1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(232):LOCATE X-1
,Y+1:PRINT CHR$(232);CHR$(232):LOCATE X-
1,Y+2:PRINT CHR$(232)
1730 RETURN
1740 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(232);CH
R$(232):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(232);C
HR$(232)
1750 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
1760 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1770 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
1780 T$=INKEY$
1790 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
1800 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 1920
1810 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 1980
1820 IF T$=" " THEN GOTO 1880
1830 Y2=Y
1840 Y=Y+IT
1850 LOCATE X,Y2:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y
2+1:PRINT "  "
1860 GOTO 1740
1870 '*** PULSA ROTAR
1880 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 1830
1890 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 1830
1900 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT "  ":X=X+1:GOTO 1430
1910 '*** MUEVE DERECHA
1920 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1930 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1940 LOCATE X+3,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
1950 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT "  ":X=X+1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$
(232);CHR$(232):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR
$(232);CHR$(232)
1960 RETURN
1970 '*** MUEVE IZQUIERDA
1980 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
1990 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2000 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2010 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT "  ":X=X-1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$
(232);CHR$(232):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR
$(232);CHR$(232)
2020 RETURN
2030 X=18:Y=2
2040 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(233):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(233);CHR$(233):LOC
ATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(233)
2050 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
2060 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
2070 T$=INKEY$
2080 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
2090 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 2220
2100 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 2300
2110 IF T$=" " THEN GOTO 2170
2120 Y2=Y
2130 Y=Y+IT
2140 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y2+2:PRINT " "
2150 GOTO 2040
2160 '*** ROTAR FICHA
2170 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 2120
2180 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
```

TETRON

```
HEN GOTO 2120
2190 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
2200 GOTO 2370
2210 '*** MUEVE DERECHA
2220 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2230 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2240 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2250 LOCATE X+2,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2260 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
2270 X=X+1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(2
33):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(233);CHR$(23
3):LOCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(233)
2280 RETURN
2290 '*** MUEVE IZQUIERDA
2300 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2310 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2320 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2330 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2340 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
2350 X=X-1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(2
33):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(233);CHR$(23
3):LOCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(233)
2360 RETURN
2370 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(233);CH
R$(233):LOCATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(233);C
HR$(233)
2380 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
2390 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
2400 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
2410 T$=INKEY$
2420 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
2430 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 2640
2440 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 2560
2450 IF T$=" " THEN GOTO 2510
2460 Y2=Y
2470 Y=Y+IT
2480 LOCATE X,Y2:PEN 1:PRINT "  ":LOCATE
 X-1,Y2+1:PRINT "  "
2490 GOTO 2370
2500 '*** ROTAR FICHA
2510 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 2460
2520 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 2460
2530 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT "  ":LOCATE
X-1,Y+1:PRINT "  "
2540 GOTO 2040
2550 '*** MUEVE DERECHA
2560 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2570 LOCATE X-2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2580 LOCATE X-2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2590 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT "  ":LOCATE
X-1,Y+1:PRINT "  "
2600 X=X-1
2610 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(233);CH
R$(233):LOCATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(233);C
HR$(233)
2620 RETURN
2630 '*** MUEVE IZQUIERDA
2640 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2650 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2660 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2670 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT "  ":LOCATE
X-1,Y+1:PRINT "  "
2680 X=X+1
2690 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(233);CH
R$(233):LOCATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(233);C
HR$(233)
2700 RETURN
2710 X=18:Y=2
2720 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+2:
PRINT CHR$(143);CHR$(143)
2730 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
2740 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
2750 T$=INKEY$
2760 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
2770 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 2900
2780 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 2990
2790 IF T$=" " THEN GOTO 2850
2800 Y2=Y
2810 Y=Y+IT
2820 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT " ":LOCATE X,Y2+2:PRINT "  "
2830 GOTO 2720
2840 '*** ROTAR FICHA
2850 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 2800
2860 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 2800
2870 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT "  "
2880 GOTO 3070
2890 '*** MUEVE DERECHA
2900 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
2910 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2920 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2930 LOCATE X+2,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
2940 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT "  "
2950 X=X+1
2960 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+2:
PRINT CHR$(143);CHR$(143)
2970 RETURN
2980 '*** MUEVE IZQUIERDA
2990 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3000 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3010 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3020 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3030 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT "  "
3040 X=X-1
3050 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X,Y+2:
PRINT CHR$(143);CHR$(143)
3060 RETURN
3070 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR
$(143)
3080 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
3090 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
3100 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
3110 T$=INKEY$
3120  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
3130 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 3270
3140 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 3360
3150 IF T$=" " THEN GOTO 3210
3160 Y2=Y
3170 Y=Y+IT
3180 LOCATE X,Y2:PRINT "    ":LOCATE X,Y2
+1:PRINT " "
3190 GOTO 3070
3200 '*** ROTAR FICHA
3210 LOCATE X,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 3160
3220 LOCATE X+1,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3160
3230 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3160
3240 LOCATE X,Y:PRINT "    ":LOCATE X,Y+1
:PRINT " "
3250 GOTO 3430
3260 '*** MUEVE DERECHA
3270 LOCATE X+3,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3280 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3290 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3300 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3310 LOCATE X,Y:PRINT "    ":LOCATE X,Y+1
:PRINT " "
3320 X=X+1
3330 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR
$(143)
3340 RETURN
3350 '*** MUEVE IZQUIERDA
3360 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3370 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3380 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3390 LOCATE X,Y:PRINT "    ":LOCATE X,Y+1
:PRINT " "
3400 X=X-1
3410 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR
$(143)
3420 RETURN
3430 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(143):L
OCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(143)
3440 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
3450 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
3460 T$=INKEY$
3470 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
3480 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 3620
3490 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 3700
3500 IF T$=" " THEN GOTO 3560
3510 Y2=Y
3520 Y=Y+IT
3530 LOCATE X,Y2:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y
2+1:PRINT " ":LOCATE X+1,Y2+2:PRINT " "
3540 GOTO 3430
3550 '*** ROTAR FICHA
3560 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3510
3570 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3510
3580 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 3510
3590 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT " ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
3600 GOTO 3770
3610 '*** MUEVE DERECHA
3620 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3630 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3640 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
```

TETRON

```
 THEN RETURN
3650 LOCATE X+2,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3660 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT " ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
3670 X=X+1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(1
43);CHR$(143):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(
143):LOCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(143)
3680 RETURN
3690 '*** MUEVE IZQUIERDA
3700 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3710 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3720 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3730 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3740 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X+1,Y+
1:PRINT " ":LOCATE X+1,Y+2:PRINT " "
3750 X=X-1:LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(1
43);CHR$(143):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(
143):LOCATE X+1,Y+2:PRINT CHR$(143)
3760 RETURN
3770 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X+2,Y-1:PRINT C
HR$(143)
3780 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
3790 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
3800 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
3810 T$=INKEY$
3820  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
3830 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 3950
3840 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 4030
3850 IF T$=" " THEN GOTO 3910
3860 Y2=Y
3870 Y=Y+IT
3880 LOCATE X,Y2:PRINT "   ":LOCATE X+2,
Y2-1:PRINT " "
3890 GOTO 3770
3900 '*** ROTAR FICHA
3910 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3860
3920 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 3860
3930 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
-1:PRINT " ":GOTO 2720
3940 '*** MUEVE DERECHA
3950 LOCATE X+3,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3960 LOCATE X+3,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
3970 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
3980 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
-1:PRINT " "
3990 X=X+1
4000 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X+2,Y-1:PRINT C
HR$(143)
4010 RETURN
4020 '*** MUEVE IZQUIERDA
4030 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4040 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4050 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
-1:PRINT " "
4060 X=X-1
4070 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143);CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE X+2,Y-1:PRINT C
HR$(143)
4080 RETURN
4090 X=18:Y=2
4100 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LOCATE X
,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X-1,Y+2:PRIN
T CHR$(143);CHR$(143)
4110 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
4120 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
4130 T$=INKEY$
4140 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
4150 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 4280
4160 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 4370
4170 IF T$=" " THEN GOTO 4230
4180 Y2=Y
4190 Y=Y+IT
4200 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT " ":LOCATE X-1,Y2+2:PRINT "  "
4210 GOTO 4100
4220 '*** PULSA ROTAR
4230 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 4180
4240 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 4180
4250 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT "  "
4260 GOTO 4450
4270 '** PULSA DERECHA
4280 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4290 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4300 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4310 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4320 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT "  "
4330 X=X+1
4340 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LOCATE X
,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X-1,Y+2:PRIN
T CHR$(143);CHR$(143)
4350 RETURN
4360 '*** PULSA IZQUIERDA
4370 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4380 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4390 LOCATE X-2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4400 LOCATE X-2,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4410 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT " ":LOCATE X-1,Y+2:PRINT "  "
4420 X=X-1
4430 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LOCATE X
,Y+1:PRINT CHR$(143):LOCATE X-1,Y+2:PRIN
T CHR$(143);CHR$(143)
4440 RETURN
4450 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143);CHR
$(143)
4460 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
4470 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
4480 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
4490 T$=INKEY$
4500  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
4510 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 4640
4520 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 4720
4530 IF T$=" " THEN GOTO 4590
4540 Y2=Y
4550 Y=Y+IT
4560 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT "   "
4570 GOTO 4450
4580 '*** PULSA ROTAR
4590 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 4540
4600 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 4540
4610 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "   "
4620 GOTO 4790
4630 '*** MUEVE DERECHA
4640 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4650 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4660 LOCATE X+3,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4670 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "   "
4680 X=X+1
4690 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143);CHR
$(143)
4700 RETURN
4710 '*** PULSA IZQUIERDA
4720 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4730 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4740 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4750 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "   "
4760 X=X-1
4770 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143);CHR
$(143)
4780 RETURN
4790 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
4800 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
4810 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
4820 T$=INKEY$
4830 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
4840 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 4970
4850 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 5060
4860 IF T$=" " THEN GOTO 4920
4870 Y2=Y
4880 Y=Y+IT
4890 LOCATE X,Y2:PRINT "  ":LOCATE X,Y2+
1:PRINT " ":LOCATE X,Y2+2:PRINT " "
4900 GOTO 4790
4910 '*** ROTAR
4920 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 4870
4930 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 4870
4940 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:
PRINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
4950 GOTO 5140
4960 '*** MUEVE DERECHA
4970 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
4980 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
4990 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5000 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5010 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:
PRINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
5020 X=X+1
5030 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
5040 RETURN
5050 '*** MUEVE IZQUIERDA
5060 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5070 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5080 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5090 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
```

TETRON

```
5100 LOCATE X,Y:PRINT "  ":LOCATE X,Y+1:
PRINT " ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
5110 X=X-1
5120 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143);CH
R$(143):LOCATE X,Y+1:PRINT CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
5130 RETURN
5140 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+2,Y+1:PRINT CHR$(143)
5150 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
5160 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
5170 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
5180 T$=INKEY$
5190  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
5200 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 5340
5210 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 5420
5220 IF T$=" " THEN GOTO 5280
5230 Y2=Y
5240 Y=Y+IT
5250 LOCATE X,Y2:PRINT "   ":LOCATE X+2,
Y2+1:PRINT " "
5260 GOTO 5140
5270 '** PULSA ROTAR
5280 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5230
5290 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5230
5300 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 5230
5310 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
+1:PRINT " "
5320 GOTO 4100
5330 '*** MUEVE DERECHA
5340 LOCATE X+3,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5350 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5360 LOCATE X+3,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5370 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
+1:PRINT " "
5380 X=X+1
5390 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+2,Y+1:PRINT CHR$(143)
5400 RETURN
5410 '*** MUEVE IZQUIERDA
5420 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5430 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5440 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5450 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+2,Y
+1:PRINT " "
5460 X=X-1
5470 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+2,Y+1:PRINT CHR$(143)
5480 RETURN
5490 X=18:Y=2
5500 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(143)
5510 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
5520 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
5530 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
5540 T$=INKEY$
5550  IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
5560 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 5680
5570 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 5750
5580 IF T$=" " THEN GOTO 5640
5590 Y2=Y
5600 Y=Y+IT
5610 LOCATE X,Y2:PRINT "   ":LOCATE X+1,
Y2+1:PRINT " "
5620 GOTO 5500
5630 '** ROTA
5640 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5590
5650 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5590
5660 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
+1:PRINT " "
5670 GOTO 5820
5680 LOCATE X+3,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5690 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5700 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
5710 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
+1:PRINT " "
5720 X=X+1
5730 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(143)
5740 RETURN
5750 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5760 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5770 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
5780 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
+1:PRINT " "
5790 X=X-1
5800 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y+1:PRINT CHR$(143)
5810 RETURN
5820 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
5830 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
5840 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
5850 T$=INKEY$
5860 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
5870 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 5990
5880 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 6080
5890 IF T$=" " THEN GOTO 5940
5900 Y2=Y
5910 Y=Y+IT
5920 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X,Y2+1
:PRINT "  ":LOCATE X,Y2+2:PRINT " "
5930 GOTO 5820
5940 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5900
5950 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 5900
5960 LOCATE X+1,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 5900
5970 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
5980 GOTO 6160
5990 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6000 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6010 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6020 LOCATE X+2,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6030 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6040 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
6050 X=X+1
6060 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
6070 RETURN
6080 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6090 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6100 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6110 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6120 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X,Y+1:P
RINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
6130 X=X-1
6140 LOCATE X,Y:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE X,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):LOC
ATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
6150 RETURN
6160 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y-1:PRINT CHR$(143)
6170 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
6180 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
6190 LOCATE X+2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
6200 T$=INKEY$
6210 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
6220 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 6340
6230 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 6410
6240 IF T$=" " THEN GOTO 6290
6250 Y2=Y
6260 Y=Y+IT
6270 LOCATE X,Y2:PRINT "   ":LOCATE X+1,
Y2-1:PRINT " "
6280 GOTO 6160
6290 LOCATE X,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 6250
6300 LOCATE X,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 6250
6310 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 6250
6320 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
-1:PRINT " "
6330 GOTO 6480
6340 LOCATE X+2,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6350 LOCATE X+3,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6360 LOCATE X+3,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6370 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
-1:PRINT " "
6380 X=X+1
6390 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y-1:PRINT CHR$(143)
6400 RETURN
6410 LOCATE X,Y-1:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6420 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6430 LOCATE X-1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6440 LOCATE X,Y:PRINT "   ":LOCATE X+1,Y
-1:PRINT " "
6450 X=X-1
6460 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT STRING$(3,CH
R$(143)):LOCATE X+1,Y-1:PRINT CHR$(143)
6470 RETURN
6480 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LO
CATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):L
OCATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
6490 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIV
EL:GOSUB 6910:GOTO 440
6500 LOCATE X,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN SOUND 1,300,3,13:SCORE=SCORE+2*NIVEL
:GOSUB 6910:GOTO 440
6510 T$=INKEY$
6520 IF INKEY(69)=0 THEN IT=1
6530 IF INKEY(27)=0 THEN GOSUB 6650
6540 IF INKEY(34)=0 THEN GOSUB 6730
6550 IF T$=" " THEN GOTO 6600
6560 Y2=Y
6570 Y=Y+IT
6580 LOCATE X,Y2:PRINT " ":LOCATE X-1,Y2
```

TETRON

```
+1:PRINT "  ":LOCATE X,Y2+2:PRINT " "
6590 GOTO 6480
6600 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 6560
6610 LOCATE X+2,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN GOTO 6560
6620 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN GOTO 6560
6630 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
6640 GOTO 5500
6650 LOCATE X+1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6660 LOCATE X+1,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6670 LOCATE X+1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6680 LOCATE X+1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6690 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
6700 X=X+1
6710 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LO
CATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):L
OCATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
6720 RETURN
6730 LOCATE X-1,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " T
HEN RETURN
6740 LOCATE X-2,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6750 LOCATE X-1,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6760 LOCATE X-1,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
 THEN RETURN
6770 LOCATE X,Y:PRINT " ":LOCATE X-1,Y+1
:PRINT "  ":LOCATE X,Y+2:PRINT " "
6780 X=X-1
6790 PEN 1:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(143):LO
CATE X-1,Y+1:PRINT CHR$(143);CHR$(143):L
OCATE X,Y+2:PRINT CHR$(143)
6800 RETURN
6810 IF FA=1 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(207);CHR$(207):LOCATE 4,8:P
RINT CHR$(207);CHR$(207):RETURN
6820 IF FA=2 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(143);CHR$(143);CHR$(143);CH
R$(143):RETURN
6830 IF FA=3 THEN CLS #3:LOCATE 7,7:PEN
1:PRINT CHR$(232):LOCATE 6,8:PRINT CHR$(
232);CHR$(232):LOCATE 6,9:PRINT CHR$(232
):RETURN
6840 IF FA=4 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(233):LOCATE 4,8:PRINT CHR$(
233);CHR$(233):LOCATE 5,9:PRINT CHR$(233
):RETURN
6850 IF FA=5 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(143):LOCATE 4,8:PRINT CHR$(
143):LOCATE 4,9:PRINT CHR$(143);CHR$(143
):RETURN
6860 IF FA=6 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(143):LOCATE 4,8:PRINT CHR$(
143):LOCATE 3,9:PRINT CHR$(143);CHR$(143
):RETURN
6870 IF FA=7 THEN CLS #3:LOCATE 4,7:PEN
1:PRINT CHR$(143);CHR$(143);CHR$(143):LO
CATE 5,8:PRINT CHR$(143):RETURN
6880 RETURN
6890 END
6900 '*** MIRA SI ES GAME OVER
6910 IF Y<=3 THEN FOR M=1 TO 100 STEP 10
:SOUND 1,M,5,15:SOUND 2,M+1,5,14:SOUND 4
,M+2,3,15:NEXT:LOCATE 15,12:PRINT"GAME O
VER":FOR R=1 TO 1500:NEXT:RUN
6920 RETURN
6930 '*** RECONOCE SI HAY LINEA
6940 XP=15
6950 LOCATE XP,Y:IF COPYCHR$(#0)<>" " TH
EN INC=INC+1
6960 IF INC=10 THEN FOR SD=300 TO 200 ST
EP -20:SOUND 1,SD,3,14:SOUND 2,SD+1,3,14
:SOUND 4,SD,3,14:NEXT:CALL 40000,15,24,2
,Y,0,0:INC=0:LINEAS=LINEAS+1:SCORE=SCORE
+50:GOSUB 7330:GOTO 7000
6970 IF XP=24 THEN INC=0:GOTO 7000
6980 XP=XP+1
6990 GOTO 6950
7000 IF Y+1>=20.5 THEN GOTO 7070
7010 XP=15
7020 LOCATE XP,Y+1:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN INC=INC+1
7030 IF INC=10 AND (Y+1)<>21 THEN FOR SD
=400 TO 300 STEP -20:SOUND 1,SD,3,14:SOU
ND 2,SD+1,3,14:SOUND 4,SD,3,14:NEXT:CALL
 40000,15,24,2,Y+1,0,0:INC=0:LINEAS=LINE
AS+1:SCORE=SCORE+50:GOSUB 7330:GOTO 7070
7040 IF XP=24 THEN INC=0:GOTO 7070
7050 XP=XP+1
7060 GOTO 7020
7070 IF Y+2>=20.5 THEN GOTO 7140
7080 XP=15
7090 LOCATE XP,Y+2:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN INC=INC+1
7100 IF INC=10 AND (Y+2)<>21 THEN FOR SD
=500 TO 400 STEP -20:SOUND 1,SD,3,14:SOU
ND 2,SD+1,3,14:SOUND 4,SD,3,14:NEXT:CALL
 40000,15,24,2,Y+2,0,0:INC=0:LINEAS=LINE
AS+1:SCORE=SCORE+50:GOSUB 7330:GOTO 7140
7110 IF XP=24 THEN INC=0:GOTO 7140
7120 XP=XP+1
7130 GOTO 7090
7140 IF Y+3>=20.5 THEN GOTO 7210
7150 XP=15
7160 LOCATE XP,Y+3:IF COPYCHR$(#0)<>" "
THEN INC=INC+1
7170 IF INC=10 AND (Y+3)<>21 THEN FOR SD
=600 TO 500 STEP -20:SOUND 1,SD,3,14:SOU
ND 2,SD+1,3,14:SOUND 4,SD,3,14:NEXT:CALL
 40000,15,24,2,Y+3,0,0:INC=0:LINEAS=LINE
AS+1:SCORE=SCORE+50:GOSUB 7330:RETURN
7180 IF XP=24 THEN INC=0:RETURN
7190 XP=XP+1
7200 GOTO 7160
7210 RETURN
7220 IF NIVEL=1 THEN IT=0.2
7230 IF NIVEL=2 THEN IT=0.3
7240 IF NIVEL=3 THEN IT=0.4
7250 IF NIVEL=4 THEN IT=0.5:PEN 1:FOR IP
=16 TO 20:LOCATE 15,IP:PRINT CHR$(202):L
OCATE 24,IP:PRINT CHR$(202):NEXT
7260 IF NIVEL=5 THEN IT=0.6:PEN 1:LOCATE
 18,19:PRINT CHR$(143):LOCATE 17,17:PRIN
T CHR$(143):LOCATE 21,18:PRINT CHR$(143)
7270 IF NIVEL=6 THEN IT=0.7
7280 IF NIVEL=7 THEN IT=0.8:PEN 1:LOCATE
 16,20:PRINT STRING$(8,CHR$(203)):LOCATE
 17,19:PRINT STRING$(6,CHR$(203)):LOCATE
 18,18:PRINT STRING$(4,CHR$(203)):LOCATE
 19,17:PRINT STRING$(2,CHR$(203))
7290 IF NIVEL>7 THEN IT=1
7300 RETURN
7310 PEN 3:LOCATE 32,8:PRINT RIGHT$(STRI
NG$(7,"0")+RIGHT$(STR$(SCORE),LEN(STR$(S
CORE))-1),7):LOCATE 33,14:PRINT RIGHT$(S
TRING$(5,"0")+RIGHT$(STR$(LINEAS),LEN(ST
R$(LINEAS))-1),5):PEN 1
7320 RETURN
7330 IF LINEAS<5 THEN NIVEL=1
7340 IF LINEAS>5 AND LINEAS<10 THEN NIVE
L=2
7350 IF LINEAS>10 AND LINEAS<15 THEN NIV
EL=3
7360 IF LINEAS>15 AND LINEAS<20 THEN NIV
EL=4
7370 IF LINEAS>20 AND LINEAS<25 THEN NIV
EL=5
7380 IF LINEAS>25 AND LINEAS<30 THEN NIV
EL=6
7390 IF LINEAS>30 AND LINEAS<35 THEN NIV
EL=7
7400 IF LINEAS>35 AND LINEAS<40 THEN NIV
EL=8
7410 IF LINEAS>40 AND LINEAS<45 THEN NIV
EL=9
7420 IF LINEAS>45 THEN NIVEL=10
7430 GOSUB 7310
7440 RETURN
7450 IF NIVEL=1 THEN IT=0.2:RETURN
7460 IF NIVEL=2 THEN IT=0.3:RETURN
7470 IF NIVEL=3 THEN IT=0.4:RETURN
7480 IF NIVEL=4 THEN IT=0.5:RETURN
7490 IF NIVEL=5 THEN IT=0.6:RETURN
7500 IF NIVEL=6 THEN IT=0.7:RETURN
7510 IF NIVEL=7 THEN IT=0.8:RETURN
7520 IF NIVEL>7 THEN IT=1:RETURN
7530 RETURN
```


SI QUIERES RECIBIR ESTE PROGRAMA EN DISCO, COMODAMENTE, SIN TECLEARLO, PUEDES SOLICITARLO CONTRA REEMBOLSO DE 1500 PTAS. A LA SIGUIENTE DIRECCION:

MEGAOCIO

DISCO TETRON

C/ GARCIA DE PAREDES, 76 DPDO. 1º IZDA.

28010 MADRID

Nombre .....

Apellidos .....

Dirección .....

Población ..... C.P. .....

Teléfono .....

Compro, vendo, cambio

CATALUÑA

Vendo Amstrad CPC 464 + Monitor color, covertidor TV, 3.0 juegos originales y dos manuales, todo por 40.000 pts.También vendo convertidor T.V. solo, sin estrenar, por 7.000 pts. Escribir a: Oscar Guma Navarro; C/ 26 de Enero Nº 5, Atcº-3º(08014 Barcelona). Tlfno: 93- 421 36 76.

MADRID

Vendo Commodore pc 10 iii dos diskettes , ram 640 port serie y paralelo conector raton, teclado at ampliado. Impresora Amstrad DMP 3160. Carlos 7381634.

Nuevo Club del atari ST ofrece: intercambio de programas y juegos trucos de los mismos y muchos más. Mándanos un disco y a vuelta de correo recibirás algo alucinante. Escribe a: ST intrudes; c/ Lorenzo Bosquet, 33 2º(28820 Coslada-Madrid).

Cambio, compro y vendo todo tipo de Software .PCW. Tengo gran gran lista de juegos. David.tlfno:91-7978354 de 20'00 a 22'00 h.

Vendo impesora Amstrad como nueva, compatible con todos los ordenadores precio a convenir. Llamar noches.Tlfno: 91-208 13 77

CASTILLA-LA MANCHA

Compro segunda unidad de disco de 3 1/2 para Amstrad CPC 6128.Interesados mandar ofertas a: Eugenio Mansilla Ruiz; C/ Conde Mayalde, 7 45250 Añover de Tajo. (Toledo).

VALENCIA

Cambio y vendo juegos y utilidades de todas las clases y supernovedades para commodore amiga y CPC 6128. Interesados escribir a : Mad Factory. Apartado 74,46230 Alginet (Valencia). No os arrepentireis.

Vendo Amstrad CPC 464.Monitor color y convertidor TV.Joystick, más de 300 programas.Enviar lista a: Enrique Martorell. C/ Sequia Real del Xuquer, 79 46260 Alberique- Valencia. Contestaré a todos.

CASTILLA-LEON

Cambio Amstrad CPC 664 monitor verde, discos etc, por impresora para el Amiga 500.También vendo juegos para el Amiga y Amstrad CPC. Son originales. Escribir a: David Gutierrez; C/ Menendez Pidal Nº1, 1º C.Palencia.Tlfno:988-728 292.

Me gustaria conocer y contactar con usuarios de PC y compatibles.Escribir: Jose Luis Perez. C/ San Francisco 47-09005 Burgos

Por cambio de ordenador, vendo mas de 100 discos AMSFOT llenos de juegos a precios muy interesantes. Todos juntos o por separado también convertidor MP1 para Amstrad 6128. Belen Avellon.Dos de Mayo, 6-4ºA-09006 Burgos

Vendo CPC 6128 color + joystick + libro CP/M + unidad de cassette + cable+cintas + muchos discos repletos de juegos (más de 100) y programas (Advanced art studio. Microdesign + extra, Tasword, Tascopy, Discology, Dbase II,Multiplan...).Todo por 68.000 ptas.Impresora DMp 3160 y joystick Telemach 200 opcionales.Tambien vendo programas sueltos. Escribir a: Carlos Gallego López.c/arévalo s/n.05165 Tiñosillos-Avila.

Club Nautilus.Vendemos todo tipo de programas de Amiga 500 al precio de 150 pts.Disco incluido.Escribir al Aptdo.762.34080 Palencia.También vendemos juegos para Amstrad CPC Disco.Abstenerse piratas.Solo originales.

CANARIAS

Cambio y vendo juegos y utilidades para amiga 500 y PC. Interesados llamar al tlfno: 922-645418.

Las mejores novedades desde Alemania para Amiga 500 antes que en España, llegan al club canario TAHKO. Que buscas, ya lo tenemos.Contactar con Rafael Gomez Cabrera; Avda. 1º de Mayo 17, 11ºa.35002 Las Palmas. Compro discos vírgenes al por mayor ¡¡ Si ofertan bajo precio !!.

ASTURIAS

Club TWSC para Amiga.Escribenos y recibiras información gratuita sin compromiso.Twsc.Apdo.8091 Gijón (Asturias).

Estoy interesado en comprar todo tipo de Soft para Amiga.Escribir a :Juan. La Mancha 24 Pt izda 3º D.33210 Gijon.Asturias.

ARAGON

Vendo CPC 6128 color con Multiface + casette sony + joystick telemach 200 + convertidor TV + gunstick+ libros Basic +juegos cinta y disco + muchas utilidades (gráficos sonido). Todo por solo 95.000 Pts. Interesados llamar al 337786 Zaragoza.

Se ha formado un Club a nivel nacional. Si quieres formar parte de el y cambiar juegos y utilidades de Amstrad CPC 464 y 6128, escribenos una carta a: Club Megasoft; C/ General Lasheras 21, 3º A 0 1º A; 22003 Huesca. Enviarnos una lista de juegos especificando si son cinta o disco.

Vendo Amstrad PC-1640 con unidades de 3 1/2" y 5 1/4" y teclado expandido por 55.000 ptas. Tfno. (976) 22 19 17

VASCONGADAS

Cambio todo tipo de programas para Amiga.Solo originales..Aitor Pertika Ortiz.Azurleku 7-6 I.48004 Bilbao.Bizkaia.Tlfno:.94-41 16 650.

GALICIA

¡Atencion! Vendo Amstrad CPC 6128 Color con Juegos utilidades y Joystick.Todo por solo 35.000 Pts.Interesados escribir a: Jose Miguel Bujan Diaz.C/Brasil 58,3ºA Vigo.(36204 Pontevedra).

ANDALUCIA

Si te interesa intercambiar las últimas novedades contacta conmigo.Tengo las últimas novedades del Amiga tanto en 5 1/4 como en 3 1/2. Escribe a: C/Mateo Inurria,27. 11300 La linea. Cadiz. Tlfno: 956/102 288

Intercambiamos sin ánimo de lucro toda clase de programas para Pc 3 1/2. También compramos programas para Atari St. Si te interesa mándanos tu lista y te enviaremos la nuestra. Antonio Martinez Irles. C/ Morera 28. 30510 Yecla.Murcia.

COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea, envíanosla a:

MEGAOCIO
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ºIzda.
28010 Madrid

ESPERAMOS TU COLABORACION

CALCULADORAS CON DISEÑO INFORMATICO

NUEVAS ORIGINALES PRÁCTICAS

Disco Calculadora 3 1/2"
REF: BT 714
P.V.P.: 1.950 PTAS.

Disco Calculadora 5 1/4"
REF: BT 715
P.V.P: 1950 PTAS.

SUMAN, RESTAN, MULTIPLICAN, DIVIDEN, REALIZAN RAICES CUADRADAS, PORCENTAJES, ... 8 DIGITOS.

PC Calculator
Ref: BT 769
P.V.P.: 1.450 Ptas.

IDEALES PARA REGALO
RELLENE HOY MISMO SU CUPON DE PEDIDO

ENVIOS A TODA ESPAÑA. PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

PROGRAMAS PARA PC ORIGINALES

MUY ECONOMICOS, LIQUIDACION DE STOCK

■ *PIANOMAN*

El teclado se convierte en un ORGANO ELECTRONICO; además puede grabar música, componer en varias voces, rectificar la música grabada, utilizar la música almacenada en programas BASIC y TURBOPASCAL y muchísimas cosas más.

Ref.: 529

■ *SAY y SLOWTALK*

Dos programas que hacen hablar a tu ordenador. Tú tecleas las palabras y el altavoz reproduce la pronunciación; también se pueden reproducir los ficheros de texto que tengas en tus disquetes.

Ref.: 530

■ *THE DRAW 4.0*

Editor de pantallas en color y con caracteres especiales Salva, carga pantallas, tiene diversos tipos de tramas y letras especiales como griegas y signos matemáticos.

Ref.: 531

■ *COMUNICACIONES KERMIT*

Este disco contiene el KERMIT COMUNICATION SYSTEM; contiene los códigos fuente en EMSAMBLADOR y KERMIT.EXE

Ref.: 532

■ *PROCESADOR DE TEXTOS*

Este disco contiene WORDFLEX, un excelente procesador de textos.

Ref.: 533

■ *PCCALC*

Una completa hoja de cálculo con manual de uso.

Ref.: 535

■ *SABE CALENDAR*

Una agenda electrónica, y SAGE TAG, un programa para producir múltiples etiquetas.

Ref.: 536

■ *CARTAS COMERCIALES EN INGLES*

100 modelos diferentes de cartas en INGLES, relacionadas con el mundo de los NEGOCIOS. "Estas cartas son un curso completo de correspondencia comercial".

Ref.: 537

■ *QUBECALC*

Una hoja de cálculo que permite entradas de números y fórmulas en las tres dimensiones X, Y, Z (línea, columna y página).

Ref.: 538

■ *COMUNICACIONES CP/M MSDOS PARA ORDENADORES 8086/88*

Este disco contiene dos programas de comunicaciones. Uno se llama MODEM86, para ordenadores 8086/88, y corren bajo CP/M y MS DOS.

Ref.: 539

■ *CHI-WRITER*

Un procesador de textos que permite escribir en la pantalla con distintos tipos de letras a la vez. Posee ALFABETO GRIEGO, LETRA GOTICA, CARACTERES CIENTIFICOS, etc...

Ref.: 540

■ *PROGRAMAS EDUCATIVOS*

Un test de química, composiciones musicales, un piano electrónico, un programa para la representación de funciones de álgebra, etc...

Ref.: 542

■ *FRENCH VERB CONJUGATOR*

Versión 1.13. Un programa para aprender a conjugar verbos en FRANCES, el programa permite buscar, traduce automáticamente, etc.

Ref.: 543

■ *FRENCH #1*

Un programa tutor para aprender FRANCES.

Ref.: 545

■ *ANIMALS*

Propósito: Familiarizar al niño con las operaciones aritméticas elementales. Otra de sus opciones es continuar series de números. Los elementos de los grupos a sumar están representados por animales, lo que confiere al juego una presentación muy atractiva acompañada de efectos sonoros.

Ref.: 546

■ *FUNNELS*

Un programa también de cálculo aritmético algo más complejo que el anterior. Proporciona explicaciones intuitivas de las operaciones y adopta varias configuraciones y grados de dificultad. No es exagerado decir por ello que incluso para los adultos este programa llega a suponer un desafío.

Ref.: 547

■ *AIRTRAX*

Más difícil aún. No es un simulador de vuelo, sino todo un simulador de torre de control aéreo. Dispone de multitud de comandos que podrás obtener listados por impresora. Con ellos podrás controlar tanto las salidas como las llegadas de los aviones, la velocidad del juego y muchas cosas más, entre ellas paralizar el juego para recobrar la respiración. Recuerda, no es tu vida la que dependa de tu habilidad, sino la de cientos de personas ansiosas por llegar a sus hogares. No los traiciones.

Ref.: 548

■ *CHESS*

No te arrepentirás de adquirir este programa de ajedrez. A lo intuitivo de su manejo (utilizando las teclas de cursor) une una buena presentación gráfica, multitud de opciones y su empeño en ganar siempre.

Ref.: 549

■ *CINE, CINE, CINE...*

Base de datos sobre CINE. Contiene 2.000 películas y con todos los datos: actores, directores, guionistas, etc... "Permite añadir nuevas películas".

Ref.: 550

■ *El TAROT y el I CHING*

Dos programas de ciencias ocultas.

Ref.: 551

■ *PROGRAMAS BASIC (I/0)*

Un disco lleno de rutinas para BASIC, consistentes en (FAST CREEN 170), pantallas rápidas de entrada y salida.

Ref.: 553

■ *TURBO PASCAL, RATON, JOYSTICK, WINDOW*

Este disco contiene numerosas rutinas en TURBO PASCAL. Incluye (I/O) Joystick, Interface para el MOUSE (RATON), Rutinas para WINDOW (ventanas) y mucho más.

Ref.: 554

■ *TRATAMIENTO DE FICHEROS*

Un completo conjunto de programas .COM y .BAS para el tratamiento de ficheros con estos programas podrá recuperar, ordenar, copiar, chequear, etc., los ficheros que tiene almacenados en sus disquetes.

Ref.: 555

■ *DISK TOOL*

Este programa permite la manipulación de un disco, edita, cambia, borra, etc., los datos grabados en un disco. En la pantalla aparecen los datos en código ASCII y Hexadecimal.

Ref.: 556

* *3 X EL PRECIO DE DOS = 2.500 PTAS (TRES DE ELLOS A ELEGIR SEGUN STOCK)*

RELLENE EL CUPON AL FINAL DE LA REVISTA O LLAME AL TEL(91) 319 39 81

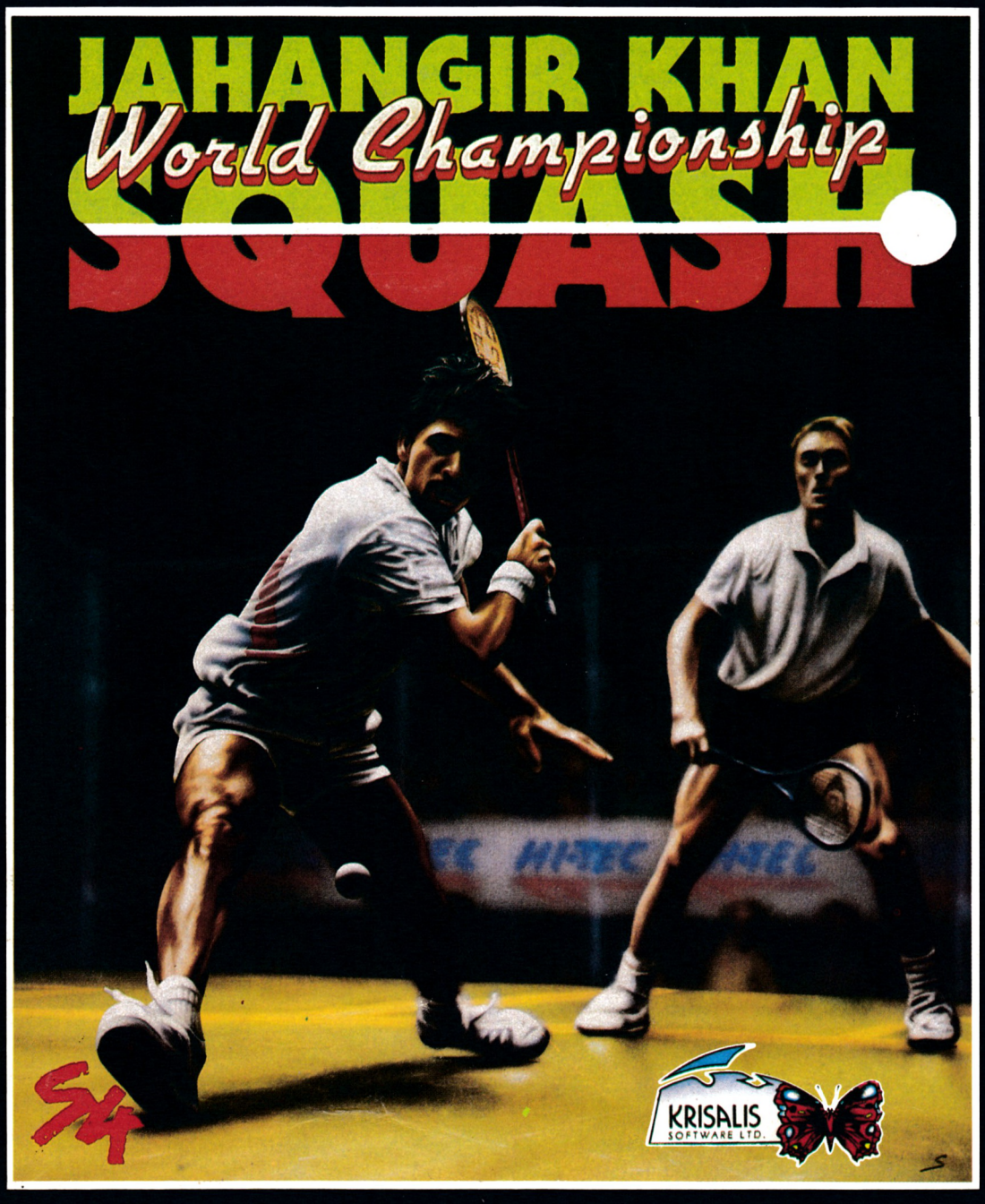
VIDEO CAMARA

LA NUEVA REVISTA PARA
LOS ~~USUARIOS~~ DEL VIDEO Y LAS CAMARAS
amantes



Nº 1

DESPUES DE LA PRIMERA VEZ YA NO PODRAS VIVIR SIN ELLA



© KRISALIS SOFTWARE LTD.

JAHANGIR KHAN, el jugador de squash número 1 del mundo, viene ahora a la pequeña pantalla de tu ordenador gracias a Krisalis Software.

El juego comprende dos simulaciones independientes. El Nivel Club, que está oficialmente aprobado por la Squash Rackets Association, permite al jugador competir en Campeonatos de Clubs de Squash, utilizando menús que incluyen una liga a ocho escalones con cuarenta jugadores. La velocidad de la bola puede controlarse utilizando la opción punto rojo.

La longitud del partido puede ser de tres o cinco juegos. Se puede jugar siguiendo las reglas antiguas o las nuevas y siguiendo las estadísticas de los jugadores.

La simulación Campeonato del Mundo te introduce en todas las sensaciones fuertes y tensión de un campeonato mundial con pruebas eliminatorias en las que participan 32 cabezas de serie.

Dos jugadores pueden jugar uno contra otro directamente o contra el ordenador.

© KRISALIS SOFTWARE, LTD



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95

Producido en UK/ESPAÑA

