

175
ptas.

MICRO

Manía

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.

HOBBY PRESS

Sólo para adictos

Mapa gigante
y todos los secretos
del BLACK BEARD



TRUCOS
y POKES
para los juegos
de máxima
actualidad



DISFRUTA CON TU CHICA
TURBO GIRL
EL ÚLTIMO PELIGRO
DE LA NOCHE



REGALO ANIVERSARIO
Esta revista es una reedición
para coleccionistas y se regala
conjunta e inseparablemente
con Micromanía nº 122.

Regalamos
MIL juegos
para tu ordenador
y este fabuloso
equipo de video



(TV+VIDEO+CÁMARA 8mm.)

Micromania
20 años
1985-2005



COMECOCOS "MOSQUEAO"



COCONAVE



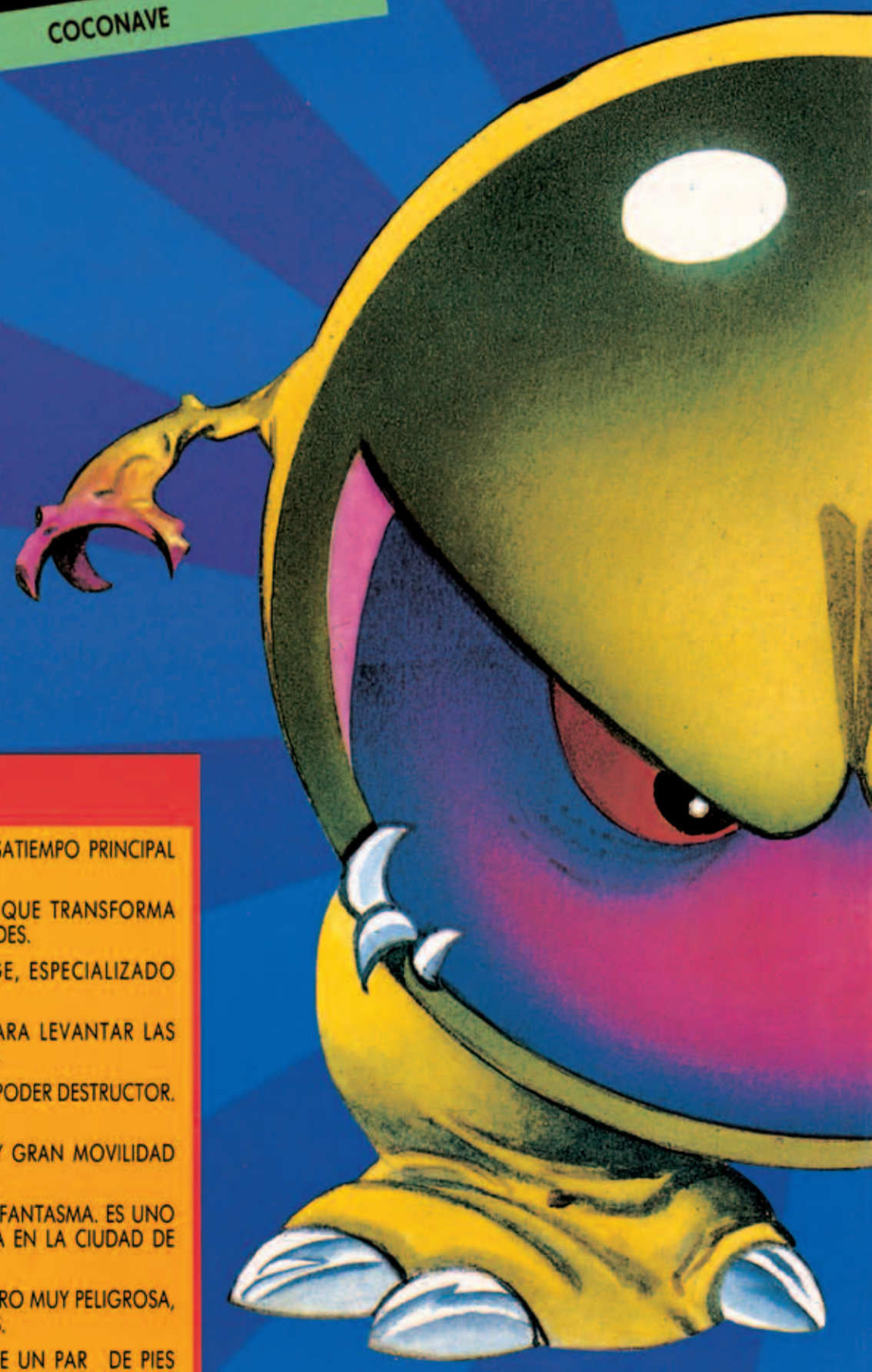
HIPOPODOSO



EXCAVATOFONO



EL COMECOCOS

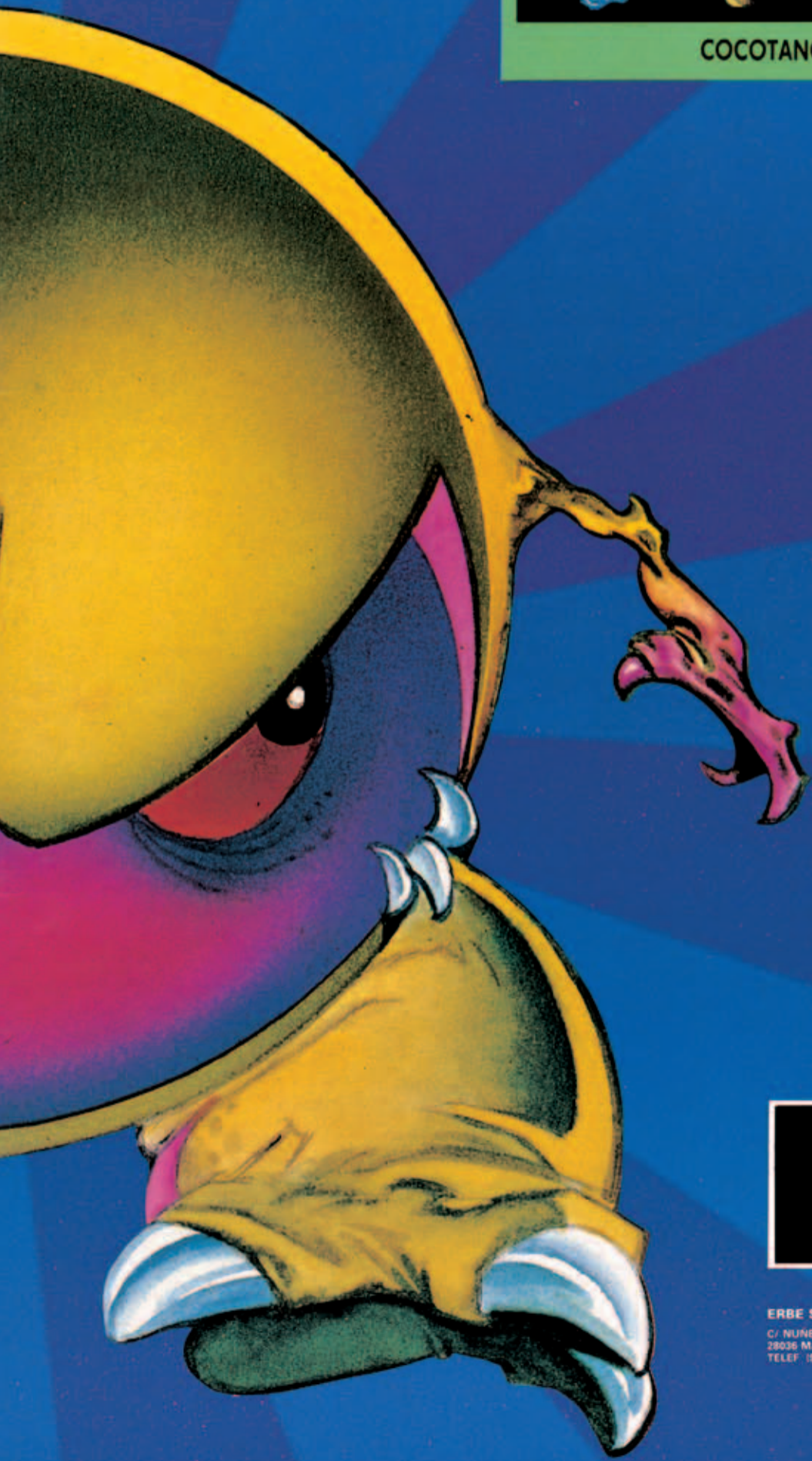


REPARTO ESTELAR

- COMECOCOS: PERSONAJE ESPONJOSO Y ORONDO DE CARACTER AFABLE CUYO PASATIEMPO PRINCIPAL ES DEVORAR LAS COCO-BOLAS.
- COMECOCOS "MOSQUEAO": ESTADO DE ENFADO E IRRITACION MOMENTANEO QUE TRANSFORMA AL COMECOCOS DE UN TIPO TRATABLE, EN UN DEVORADOR INCANSABLE DE PELMAZOIDES.
- HIPOPODOSO: COQUIFERO DE CUATRO PATAS, PROCEDENTE DE COCOVILLAGE, ESPECIALIZADO EN APLASTAR PELMAZOIDES, REPUGNANTOSOS Y OTRAS ESPECIES SIMILARES.
- EXCAVATOFONO: MAQUINA AUTOGENA PROVISTA DE PALA, QUE SE EMPLEA PARA LEVANTAR LAS COCO-BOLAS QUE HAN SIDO APLASTADAS, POR CIERTOS PERSONAJES SIN ESCRUPULOS.
- COCONAVE: NAVA AUTOPROPULSADA POR RAILES, DE LIMITADA OPERATIVIDAD Y ALTO PODER DESTRUCTOR. DEBE DE SER USADA POR COCOPILOTOS EXPERTOS.
- COCOTANQUE: CARRO DE COMBATE BLINDADO, PROVISTO DE ARTILLERIA LIGERA Y GRAN MOVILIDAD DE DISPARO. SOLO PUEDE SER USADO POR COMECOCOS ADIESTRADOS.
- PELMAZOIDES: PERSONAJE DE FISONOMIA ETEREA, CARACTER ESPECTRAL Y UN TANTO FANTASMA. ES UNO DE LOS PEORES ENEMIGOS DEL COMECOCOS Y SU ESPECIE ES LA QUE MAS ABUNDA EN LA CIUDAD DE COCOVILLAGE.
- MARICOCO: PEQUEÑA COLEOPTECOCO PONEADORA, DE CARACTER POCO VIOLENTO, PERO MUY PELIGROSA, PORQUE VA SEMBRANDO LOS LUGARES POR LOS QUE PASA DE MULTIPLES COCO-BOLAS.
- REPUGNANTOSO: EL MAS PELIGROSO DE LA SAGA DE LOS MONSTROCOCOS. TIENE UN PAR DE PIES ENORMES QUE UTILIZA PARA HUNDIR LAS COCO-BOLAS CON EL UNICO FIN DE FASTIDIAR AL COMECOCOS.



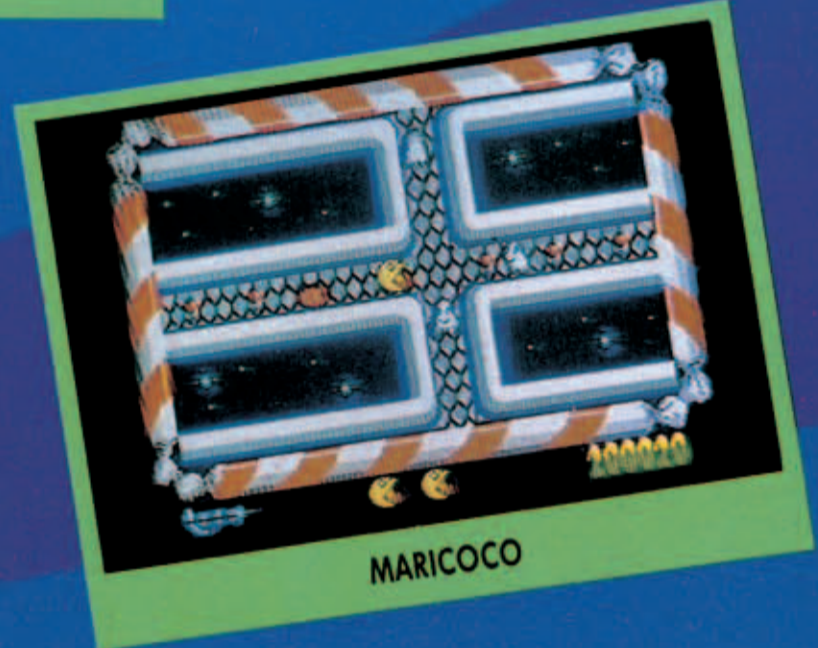
DEL SIGLO XXI



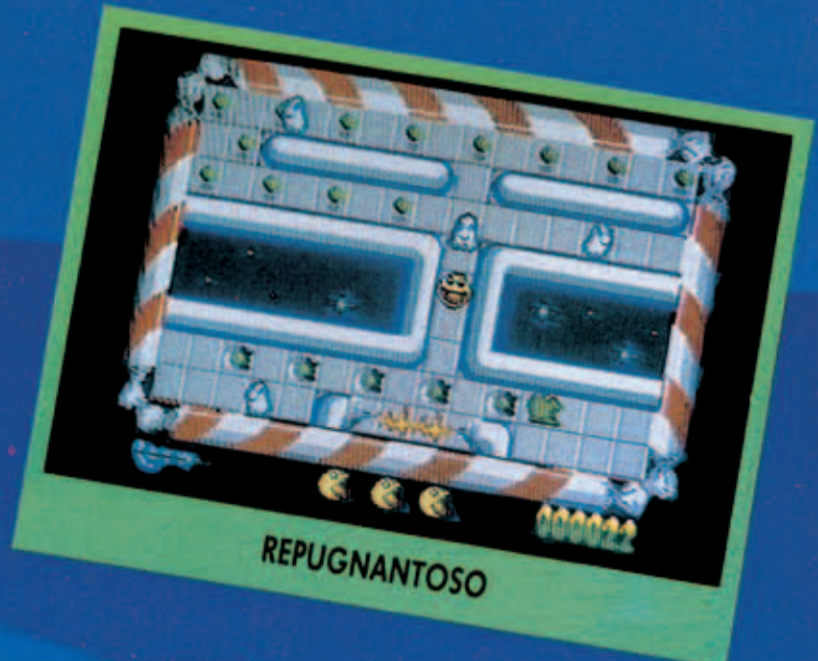
COCOTANQUE



PELMAZOIDES



MARICOCO



REPUGNANTOSO



ERBE SOFTWARE
C/ NÚÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GAJON
TELEF. (985) 15 13 13

Serma Software

EL MEJOR

PRESENTA LOS JUEGOS MAS VENDIDOS EN INGLATERRA

SERMA SOFTWARE trae directamente de Inglaterra la serie con más programas en las listas de superventas inglesas, a un precio excepcional (sólo 550 ptas. + IVA)

Entre la gran variedad de juegos existentes te recomendamos:

BMX SIMULATOR.— Increíble realismo; peraltes, curvas, saltos y rampas con todos los efectos de un circuito. Siete recorridos diferentes con diferentes grados de dificultad. Opción para 2 jugadores, cámara lenta y repetición.

GRAND PRIX SIMULATOR.— Consta de 14 circuitos. Atraviesa puentes, manchas de aceite... y trata de conseguir récord. Opción para dos jugadores.

FRUIT MACHINE SIMULATOR.— Es el primer simulador que supera la realidad. Todas las opciones de las máquinas tragaperras. Disfruta de toda la emoción, pero sin correr ningún riesgo.

ATV SIMULATOR.— Simulador de vehículo todo terreno. Rampas, dunas, saltos, caídas... toda la emoción de un verdadero Rallie.

DIZZY.— Recoge los ingredientes de la poción mágica para lograr deshacerte del malvado mago LAKS mientras atraviesas los reinos fantásticos.

JET BIKE SIMULATOR.— Nueva versión de deportes acuáticos con diferentes circuitos: lagos, puertos, costas, a toda velocidad y los mejores gráficos.

PRO SKI SIMULATOR.— Toda la emoción de los más peligrosos descensos, pero sin necesidad de ambulancia si las cosas salen mal. Una verdadera obra maestra.

SUPER ROBIN HOOD.— Rescata a tu amada Marian de las garras del Sheriff de Nottingham. Atraviesa las salas de esqueletos, esquiva las flechas... Ella está en peligro.

GHOST HUNTER.— Penetra en la mansión tenebrosa para rescatar a tu hermano prisionero de las Fuerzas del Mal. Es un programa que te helará la sangre.



550 ptas.
+ IVA



Del 1 de junio
al 15 de julio
por la compra
de dos juegos
te regalamos
UN ARO VOLADOR

DISTRIBUIDORES
GALICIA: ESTERILIZACION
Roberto Arago Fuentes y otros
San Andrés 135 9 6
15000 La Coruña Tel: 981 22 44 73
CATALUÑA: CANTONER, MSA
Dorset 5 4
Viladomat 256 239
Barcelona Tel: 930 321 50 14
CATALUÑA: Institut del català
Mald Març
Vilanova 136 1 4
Barcelona Tel: 930 253 19 41
ANIDA: UDA ORIENTAL
P. M. U.
C/ de La Torre Acosta
Edificio Arca 6
MADRID Tel: 902 24 18 95

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A KONAMI SHOP, FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63.

TITULO: _____ SISTEMA: _____
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ COD. POSTAL: _____
DIRECCION: _____ PROVINCIA: _____
POBLACION: _____ FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO
TALON BANCARIO

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Micromanía
20 años
1985 - 2005

¡Cumplimos 20 años!

Sí, Micromanía, tu revista favorita lleva 20 años hablando de videojuegos. ¿Que no te lo crees? Pues lo que tienes en tus manos es una de las mejores pruebas: una fantástica y exclusiva edición para coleccionistas del número 1 de Micromanía en su segunda época –que comenzó en 1988–, que es quizá uno de los formatos más espectaculares y representativos que ha tenido la revista. Esta edición especial incluye un pequeño logo del 20 aniversario para que no la confundas con tu edición original del número 1. Gracias por acompañarnos durante todo este tiempo, sin ti no habríamos podido llegar hasta aquí ¡Qué lo disfrutes!

Han pasado ya casi tres años desde que el primer número de MICROMANÍA vio la luz. Mes a mes hemos intentado sorprenderos con nuevas secciones, superándonos lógicamente gracias a la experiencia que según las malas lenguas sólo da el tiempo. Pero teníamos un problema, demasiadas ideas y poco espacio, por eso MICROMANÍA se ha hecho mayor.

Ahora inauguramos una nueva etapa. Hemos rescatado del archivo las ideas imposibles, hemos conseguido lo que jamás nadie podía imaginarse, bajar el precio, hemos aumentado la capacidad de la revista con páginas gigantes, para intentar subir el listón una vez más, y todo ello porque pensamos que los riesgos difíciles son los únicos que merece la pena correr y que vosotros, los principales implicados, sabréis entender y aplaudir nuestra postura. Tenéis ante vosotros 80 páginas repletas de ilusión y ganas de hacer las cosas bien, o, por lo menos, de intentarlo. Sólo nos queda pedir os que disculpéis los errores que, por supuesto, intentaremos corregir y desde aquí invitaros a participar, con sugerencias, trucos y cuanto pase por vuestra imaginación, porque seguro que tenéis mucho que enseñarnos y nosotros mucho que aprender todavía. Un viejo slogan dice «Renovarse o morir», y estamos dispuestos a correr el riesgo. La última palabra la tenéis vosotros.

La Redacción

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente:
María Andriño
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández

Redacción
Pedro Pérez
José Emilio Barbero
Ángel Andrés

Diseño
Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
Mar Lumbreras

Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá

Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José J. García Quesada
David Rodríguez

Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre

Director de Administración
José Ángel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumbreras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administración
y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Distribución
Coedis, S. A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime
Lerner

Fotocomposición
Novocomp, S. A.

Fotomecánica
Ibérico

Depósito legal: M-15 436-1985

Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay.
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas de Información.
Solicitado control O.J.D.

ari

MICROMANÍA no se hace
necesariamente solidaria de las
opiniones vertidas por sus
colaboradores en los artículos
firmados. Reservados todos los
derechos.



6 MEGAJUEGO. TARGET RE-NEGADE. Un nuevo título de Imagine que va a dar mucho que hablar, porque a veces segundas partes sí son buenas.

9 CONCURSO. Participa en nuestro concurso «LOS MICROMANIÁTICOS DEL ESPACIO» y consigue un fabuloso equipo de video.

10 ENTREVISTA. Hablamos con DOMINIC ROBINSON, el programador de «Flying Shark».

15 PUNTO DE MIRA. Para que sepas a qué atener te comentamos todas las novedades del software nacional e internacional.

28 INFORME. Arkanoid y sus secuelas, la fiebre que nos invade.

34 LA GUERRA DE LAS VAJILLAS. Descubrimos los secretos del último programa conversacional de Dinamic.

39 BLACK BEARD. Mapa gigante para que puedas encontrar el tesoro que perdió Barbanegra.

44 GARFIELD. Solución y mapa, de esta divertida aventura del popular personaje creado por Jim Davis.

50 TURBO GIRL. Acompaña a la explosiva protagonista de este juego a través de tres fases repletas de peligros.

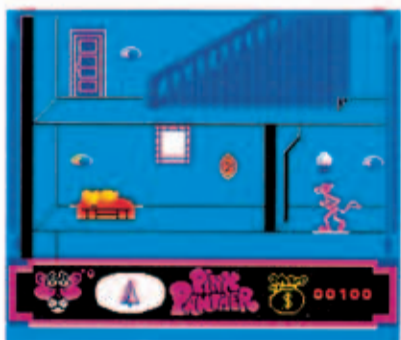
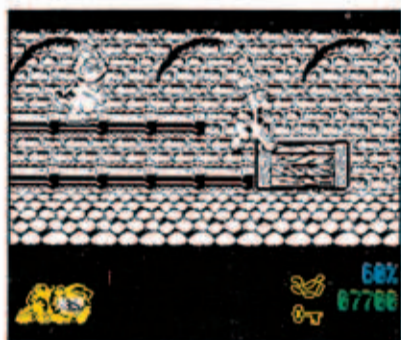
56 VENOM STRIKES BACK. Encuentra un final feliz para el último programa de la trilogía de la máscara.

62 LA PANTERA ROSA. Nuestra entrañable Pantera Rosa llega a la pantalla dispuesta a buscar trabajo. ¿Eres capaz de ayudarla?

66 CARGADORES. Para que llegar al final sea mucho más fácil, aprovéchate de las ventajas de nuestros invencibles cargadores de vidas infinitas.

74 ARCADE MACHINE. Todas las novedades en máquinas recreativas presentadas mes a mes.

78 PANORAMA-AUDIVISIÓN. Para que sepas qué puedes ver y escuchar: Conciertos, películas, radio, tv, etc.



Participa en nuestro concurso

y consigue este fabuloso equipo de video. Además, si averiguas qué personalidad tienen los alienígenas que presentamos cada mes, podrás tomar parte en otro sorteo del que serán escogidos 1.000 ganadores, que recibirán un juego de ordenador elegido por ellos mismos.



TARGET RENEGADE

IMAGINE
SPECTRUM, COMMODORE

Han pasado un par de meses y todavía te quedan cardenales y dolores, —recuerdo de tu última aventura—, por todo el cuerpo. Claro que no se puede decir que los secuaces de Mr. Big se fueran de rositas precisamente, pues les diste a cada uno su merecida ración de golpes surtidos. El mismísimo Mr. Big probó en persona una buena ración de tu medicina, pero por lo visto le supo a poco...

Tu hermano Matt, un tipo tan valiente como tú, pero también igual de incauto, se ha metido en uno de esos líos a los que sois tan aficionados... sólo que esta vez, ni tú ni el tenéis la más mínima idea de cómo salir del atolladero.

Matt estaba investigando las andanzas de Mr. Big, el responsable de la mayoría de los muchos negocios sucios que existen en el barrio más peligroso de la ciudad, Scumbille.

Mr. Big, tal y como era de esperar, no ha tardado mucho en enterarse de que cierto jovencito anda haciendo preguntas poco convenientes sobre su persona por lo que ha decidido enviar a sus más resueltos secuaces para que lo capturen y lo pongan a buen recaudo.

Ahora sabes bien que las posibilidades de que salga con vida de aquel infierno son mínimas. Mr. Big le sacará el máximo de información posible y después... mejor no pensarlo.

Debes hacer algo, y rápido. Tu hermano tiene las horas contadas.

El juego

Como os estaréis imaginando la decisión de nuestro protagonista fue tan rápida como imprudente: aventurarse en solitario hasta la guarida de Mr. Big y rescatar el solito a su hermano.

No lo va a tener fácil. Las calles de Scumbille están tomadas por todo un ejército de chulos,

macarras, punkies, mujerzuelas y demás especímenes de la peor calaña, poco amistosos y altamente agresivos, que suelen tener como norma golpear primero y preguntar después.

Ahora todo está en tus manos... bueno para ser más precisos en tus puños, rodillas, codos, pies y cualquier otra parte de tu cuerpo que te pueda servir para golpear y evitar ser golpeado.

Las fases

Cinco niveles nos esperan para que los atravesemos, cada uno de ellos más difícil que el anterior pero todos con las mismas características: enemigos y más enemigos, golpes y más golpes.

El paso de una pantalla a otra se puede conseguir de dos maneras, o bien dejando K.O. a la vez a todos los enemigos que haya en pantalla o bien propinando una buena cantidad de golpes a nuestros contrincantes. En cualquier caso es conveniente que cada cierto tiempo comprobemos si tenemos libre el acceso a la siguiente pantalla.

Al final de cada fase deberemos acabar con todos nuestros adversarios (basta con derribarlos tres veces) tras lo cual seremos conducidos automáticamente hasta el siguiente nivel.

El garaje

Tu misión empieza en uno de esos típicos escenarios de pelu-

la policiaca, claro que el primer puñetazo que recibas te recordará que esto no es una película y que estás luchando por tu vida y la de tu hermano.

El garaje en que te encuentras está compuesto por tres pisos comunicados entre sí por un ascensor. Nuestro objetivo, claro está, va a consistir en recorrer cada uno de esos pisos, para hacer al final de cada uno, uso del ascensor y descender así hasta la planta baja donde se encuentra la salida al exterior.

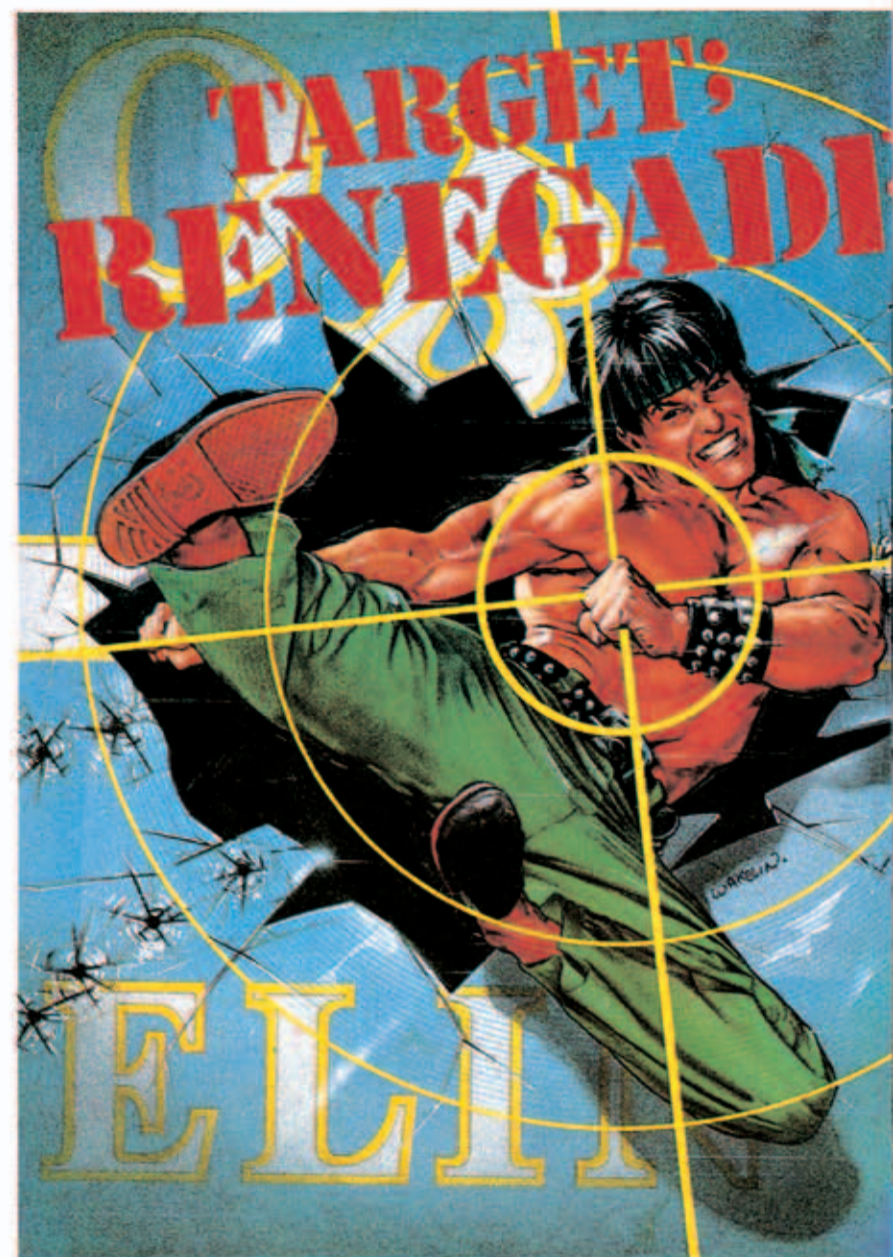
Dos son los enemigos que vamos a encontrar en esta fase: por un lado los motoristas, que intentarán arrollarnos a una velocidad vertiginosa. Contra ellos el único golpe eficaz será la patada con salto, la cual por cierto se va a convertir en nuestra más preciada arma a lo largo de nuestra aventura. Por otro lado una peligrosa banda de macarras se dedicará a atacarnos incesantemente. Contra ellos vale cualquier golpe, aunque de nuevo te recomendamos la patada con salto.

Uno de los macarras, especialmente peligroso, te atacará con una barra de hierro. Si consigues derribarle, la barra quedará a merced del primero que la coja. Si te encuentras cerca sitúate encima de ella y pulsa fuego. Con ella en tu poder prueba a darle a esos macarras una buena ración de su propia medicina.

Las calles

Te ha costado lo tuyo salir, pero lo has conseguido. Claro que el panorama que presentan las calles te hace pensar que pese a todo tal vez estabas más seguro dentro del garaje.

Un variado desfile de mujeres de «no muy buena reputación» se acercan hacia ti con cara de pocos amigos. Olvidando aquel viejo precepto de no pegar al sexo débil (?) comenzaste a repartir golpes a diestro y siniestro, recordando siempre que un salto y una



PELIGRO

buen patada pueden hacer morder el polvo al más duro de nuestros adversarios.

Una de nuestras contrincantes va armada con una especie de cachiporra con pinchos que nos puede ser muy útil si conseguimos arrebátarsela.

También deberemos tener cuidado de esquivar los disparos de su jefe, que armado con una pistola y un reducido número de balas aparecerá esporádicamente. Esperar a que se le agote la munición y entonces atacarle sin piedad.

El parque

Has conseguido dejar atrás a aquellas histéricas sanguinarias pero no parece que las cosas hayan mejorado mucho. Lo que debería ser un parque lleno de niños jugando es en realidad el escondrijo de una de las bandas más peligrosas de la ciudad: los temibles skin-heads (cabezas rapadas) quienes además de no tener un pelo de tontos, tampoco se cortan un pelo a la hora de hacer una demostración de sus habilidades con las artes marciales.

Aparte de tu amplio repertorio de golpes podrás emplear contra ellos un hacha que se encuentra abandonada en una de las pantallas del parque.

Las tiendas

Llegar hasta aquí no ha sido precisamente un juego de niños, pero no es nada comparado con lo que nos espera. Nuestros enemigos son cada vez más rápidos y astutos; buena prueba de ello es que por primera vez, y no será la última, tendremos que hacer fren-

U.S.® GOLD



JUEGOS DE ORO

LOS MICROMANIATICOS DEL ESPACIO ¡AVERIGUA CÓMO SON LOS SERES MÁS ORIGINALES DE LA GALAXIA!



Cuatro alienígenas interestelares, procedentes de otros tantos planetas, han sido desintegrados por las fuerzas del mal y dispersados en varias partes: cabeza, tronco y piernas.

Participa con nosotros en las labores de investigación para reconstruir los cuerpos de los desafortunados alienígenas y repatriarlos a sus planetas de origen.

Cada mes tendrás que reconstruir a uno de estos cuatro personajes siderales basándote en la descripción de las características físicas y sociales de su planeta. No olvides que cada personaje está formado por *sólo tres partes* (cabeza, tronco y piernas), que deberás seleccionar entre las que te ofrecemos.

El concurso consta de cuatro fases, las tres primeras en las que deberemos encontrar a los habitantes de tres planetas (Heliotrolis, Plantaqua y Eolonova) y una cuarta en la que reconstruiremos al habitante del planeta Geotron, cuyos elementos se encuentran camuflados entre las piezas de los demás alienígenas. Por tanto, para descubrir la identidad del alienígena del último mes, no debes deshacerte de los elementos sobrantes, ya que las partes que lo integran (*recuerda que son tres*) habrán sido publicadas en meses anteriores (*una parte cada mes*) y el habitante de Geotron sólo podrá reconstruirse al final.

Si participas en cualquiera de las tres primeras fases y descubres la forma del alienígena



correspondiente, podrás resultar premiado con uno de los 250 programas que cada mes sorteamos ante notario entre los acertantes.

El juego podrá ser elegido entre cualquiera de los que se encuentren disponibles actualmente en el mercado y con un valor de venta al público de 875 pesetas.

Las tres primeras fases se desarrollarán durante los meses de junio, julio y agosto.

La cuarta fase, en septiembre, consistirá como hemos dicho, en descubrir el alienígena del planeta Geotron. En ese mes publicaremos las características del planeta, pero no las partes del personaje, puesto que debes reconstruirlo a partir de los dibujos de cabezas, cuerpos y

piernas sobrantes de los tres meses anteriores.

Los premios de esta última fase serán también 250 cintas de videojuego, y como gran premio final, un fabuloso equipo de video compuesto de:

- * Una cámara de video Sony V-30.
- * Un video de sobremesa VHS Akai.
- * Un televisor Goldstar 14'.

Este equipo de video completo recaerá, por sorteo ante notario, en uno de los acertantes de la cuarta fase.

Quede claro que es posible participar en cualquiera de las cuatro fases de este concurso de forma independiente, aunque cada fase tiene una fecha límite distinta para la recepción de las soluciones.

PRIMERA FASE

En esta ocasión deberéis recomponer al habitante del planeta Heliotrolis. Para conseguirlo hay primero que leer atentamente la descripción del planeta de donde procede, lo que os dará las pistas suficientes para averiguar cuáles son las partes integrantes del personaje (*sólo una solución es la correcta*).

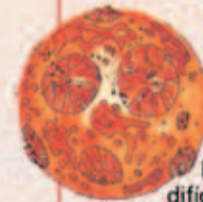
Una vez hecho esto, recórtalas y pégalas en el lugar que se indica (*no valen fotocopias*). Ahora sólo queda enviar el cupón relleno con tus datos personales, en sobre cerrado, antes del día 30 de junio de 1988 (*se considerará la fecha del matasellos*) a:

MICROMANÍA HOBBY PRESS, S. A.
Apartado de Correos 328. 28100 ALCOBENDAS (Madrid).

IMPORTANTE:
No olvidéis indicar en una esquina del sobre la palabra «HELIOTROLIS». Sin este dato no podréis tomar parte en el sorteo. ¡¡SUERTE!!

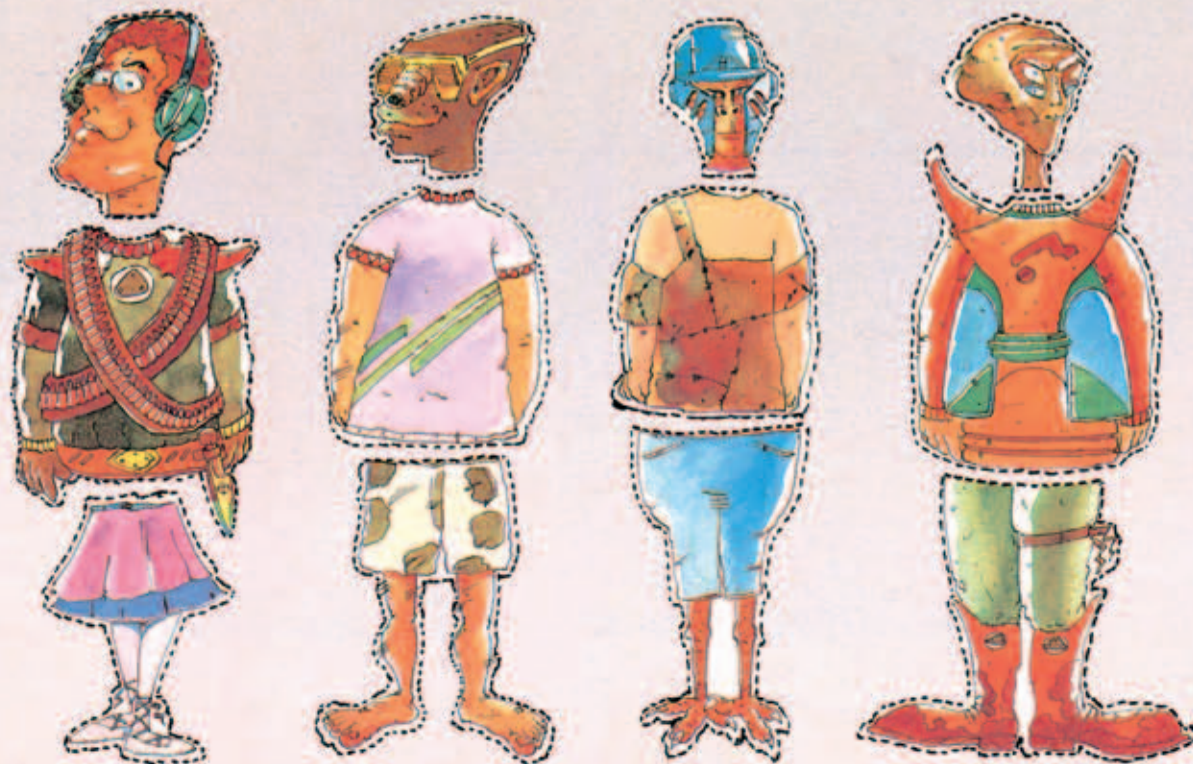
Suerte!

EL PLANETA HELIOTROLIS



Heliotrolis es un pequeño planeta situado a 7.000 años luz de la Tierra. Es difícil definir su localización exacta, pero los expertos aseguran que se encuentra cercano a un gigantesco sol que ilumina toda la galaxia. El calor y la luz, como podéis imaginar, son casi insostenibles, por lo que sus habitantes tienen la sana costumbre de dormir durante el día (salvo cuando van de caza), y dejarse ver solamente de madrugada.

La superficie de Heliotrolis está cubierta por un pegajoso polvo rojizo que tiene la particularidad de impregnar todo lo que toca, además de impedir el crecimiento de cualquier tipo de vegetal, lo que obliga a los Heliotropinos a alimentarse exclusivamente de la caza. El polvo, que a simple vista puede parecer bastante molesto es, sin embargo, de gran utilidad para sus habitantes, ya que les permite seguir la pista a los gigantes monstruos que capturan.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

Pega en este recuadro las piernas, el cuerpo y la cabeza del habitante de Heliotrolis.

NOMBRE Y APELLIDOS:

DOMICILIO:

POBLACION:

PROVINCIA:

C.P.:

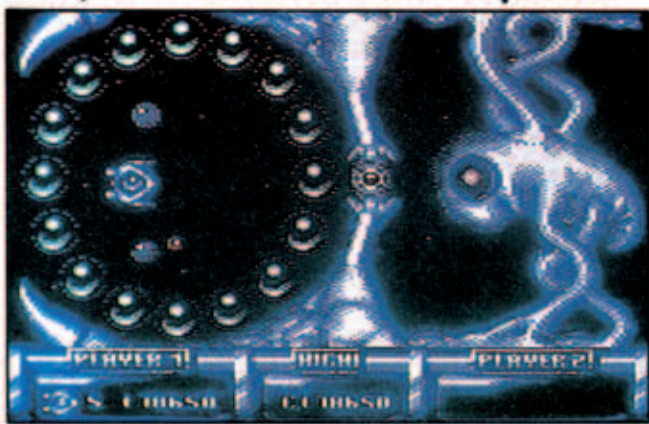
TELEFONO:

MODELO Y MARCA DE TU ORDENADOR:

JUEGO QUE TE GUSTARIA RECIBIR EN CASO DE RESULTAR PREMIADO:

FLASH

IO, un nuevo arcade espacial



● Bajo este misterioso nombre se esconde la nueva producción de Firebird para todos los usuarios de Commodore.

Sin embargo, no se puede decir que su contenido sea precisamente misterioso, pues el programa está dentro de la más pura línea de eso que los ingleses llaman «shoot'em up» y que nosotros conocemos como «matamarcianos».

Eso sí, IO no es un «matamarcianos» cualquiera, sino uno de los mejores producidos para una máquina, tan adecuada para este tipo de juegos, como es el Commodore.

Cuatro niveles nos esperan dispuestos a que nos internemos en ellos, pero vamos a necesitar una completa puesta a punto de nuestro joystick y de nuestros reflejos antes de comenzar la misión.

Matar es divertido

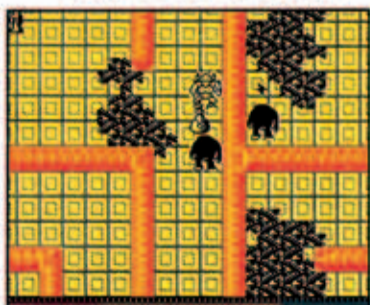
● Este podría ser el belicista slogan que resumiera las intenciones de **Trigger Happy**, un nuevo arcade espacial que acaba de ser lanzado al mercado por CRL, únicamente en su versión Commodore.

El juego ha sido realizado por Jeff Lee, autor del ya clásico Rocky Horror Show, y está compuesto por 32 niveles distintos llenos de naves enemigas, torretas de disparo... Por cierto, al parecer, al final del juego existe una pantalla sorpresa esperando a que desvelemos su secreto.

Estamos seguros que no tardaréis en descubrirlo.

Más laberintos

● Parece que las secuelas del exitoso Gauntlet no van a dejar de aparecer nunca. La última de ellas lleva por nombre **Gothik**, y acaba de ser publicada por la compañía británica Firebird, quien ya fuera autora de otros títulos del mismo estilo como Druid I y Druid II.



De nuevo multitud de niveles, cientos de enemigos, pocimas, cofres, hechizos y todos los demás elementos inherentes a esta clase de juegos, nos esperan dispuestos a procurarnos todo tipo de quebraderos de cabeza y multitud de horas de diversión.

Gothik estará disponible en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad.

Palacios de hielo

● Si hay una compañía especializada en la creación de juegos de acción ésta es, sin duda, Elite, autora de algunos de los arcades más legendarios de la historia de la programación.



Su más reciente producción, **Beyond the Ice Palace**, no va a ser precisamente la encargada de romper la línea tradicional de la casa, pues viene dispuesta a convertirse en uno de los arcades más exitosos de los próximos meses.

Envueltos en un mágico mundo habitado por las más diabólicas y peligrosas criaturas vamos a tener que recorrer tres niveles para encontrar una misteriosa flecha sagrada.

Beyond the Ice Palace aparecerá simultáneamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

Microprose a por todas

● La compañía inglesa Microprose acaba de firmar recientemente un acuerdo para distribuir en Europa y Australia a la compañía Cosmi, antes dependiente de U. S. Gold.

Como primer fruto del acuerdo se prevé la inminente aparición de los siguientes títulos: **Defcom 5**, **The Presidente is Missing** y **Super Huey III**.

Os mantendremos informados.

Entrevista

Hablamos con el autor de "Flying Shark"



Nombre: Dominic Robinson
Edad: 22 años
Softgrafía:
Uridium (Spectrum)
Zynaps (Spectrum)
Anarchy (Spectrum)
Flying Shark (Spectrum)

Dominic Robinson

Desde que Dominic Robinson inició su brillante carrera con «Uridium», sus programas han alcanzado los primeros puestos en todas las listas de aceptación. Hace unos días tuvimos ocasión de conversar con él, e intentamos averiguar cuál es el secreto de su éxito.

Dominic nos recibió en las oficinas de la «British Telecom» en Londres, la distribuidora de todos los lanzamientos de «Graftgold», la compañía fundada hace pocos meses por Dominic, Steve Turner, Andrew Brabrook y John Cummings. Esto fue lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—Hace unos 5 ó 6 años, cuando todavía estaba en el colegio. Empecé programando una calculadora «Texas Instruments», y de allí pasé al ZX81 y finalmente al Spectrum. Lo bueno de empezar con una calculadora programable es que el lenguaje que se necesita es muy parecido al Código Máquina, lo cual me permitió rápidamente aprender cuando adquirí mi primer ordenador.

—¿Consideras la programación como un hobby o como un trabajo?

—Una mezcla de las dos cosas. Es un hobby cuando todo marcha bien y es un trabajo cuando no.

—¿Qué pasos sigues para

programar un juego? Por ejemplo: primero la idea, luego los gráficos, etc...

—El germen de una idea normalmente es el primer paso, seguido por el estudio de cómo poner esa idea técnicamente en práctica. Esto puede ser un problema considerable, especialmente con una máquina de 8 bits como el Spectrum, que limita las ambiciones de un programador. Un obstáculo que yo encuentro particularmente molesto es la escasez de colores disponibles. Creo que el Atari ST puede muy bien empujar al Spectrum fuera del mercado; el ST es quizás el ordenador más interesante que existe en la actualidad aunque el precio todavía es muy alto. Pienso que el final de los ordenadores de 8 bits está cercano y que serán reemplazados por los de 16 bits, si bien no estoy seguro del momento en que sucederá.

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que «Uridium» sobrepasó en ventas a «Zynaps», aunque no existe gran diferencia entre ambos. Sin em-

bargo, estoy más satisfecho con «Flying Shark».

—¿Trabajas solo o en equipo?

—Soy componente de un grupo de programadores que se llaman a sí mismos Graftgold, y entre los que se encuentran Steve Turner, Andrew Brabrook y John Cummings. Sin embargo suelo desarrollar la mayor parte de un juego solo, con ayuda de especialistas en determinadas áreas; por ejemplo, en «Flying Shark», John Cummings me hizo los gráficos.

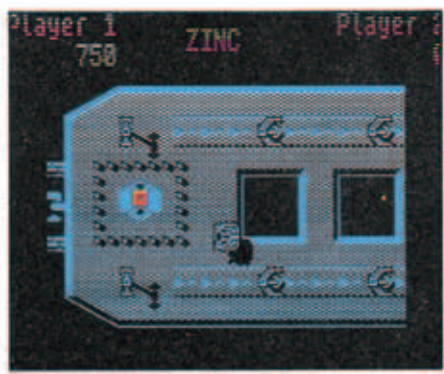
—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—Sí. Yo conozco a uno o dos que se han hecho ricos. Pero es necesario estar en el lugar acertado en el momento oportuno. Con esto quiero decir que si escribes un programa para un ordenador recién salido al mercado, y este programa explota la capacidad y las características de esa nueva máquina, vendes un buen número de copias rápidamente. Ciertamente es más difícil hacer fortuna con rapidez escribiendo programas para orde-

HUMOR



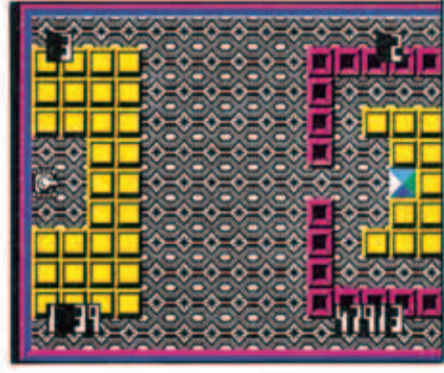
ARCADES ANTE TODO



URIDIUM, un arcade que batió récords de ventas.



ZYNAPS tuvo como grafista a John Cummings.



ANARCHY fue comercializado por Hewson dentro de su serie Rack'it.



FLYING SHARK, una conversión soberbia de la máquina de Taito.

● El germen de una idea es el primer paso para programar un juego, seguido por el estudio de cómo poner esa idea técnicamente en práctica

nadores ya establecidos como el Commodore 64 y el Spectrum, ya que se hace cada vez más difícil salir con ideas originales que exploten las fronteras de la capacidad de esas máquinas.

—¿Cómo surgió la idea de hacer «Flying Shark»?
—Directamente de una máquina recreativa, fue una conversión y me pareció interesante.

—¿Cuánto tiempo has tardado en realizar «Flying Shark»?

—Seis semanas. Fue un trabajo apesurado.

—¿Hacia dónde crees que se dirigirá el mercado del software?

—El software económico (budget) sigue vendiéndose muy bien, y ahora estamos viendo el principio de un «boom» de software más sofisticado para las máquinas de 16 bits, lo cual está reflejado naturalmente en el precio más elevado de dichos productos.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—«Morpheus», el último juego de Andrew Brabrook, programado para Commodore 64 y publicado por Rainbird. Es un juego muy interesante que demanda grandes cualidades del jugador. Aunque Andrew es muy amigo mío tengo que admitir que realmente es un gran juego. Acaba de ser lanzado; la tardanza fue debida al jaleo que tuvimos al cambiar de sellos, de Hewson a Telecomsoft.

—¿Qué factor es el más

importante para que un juego tenga éxito?

—El «gameplay» debe de ser el factor más importante, pero un buen juego; es una combinación de todo lo que has mencionado. Pero no importa la apariencia del juego por muy buena que sea, si no tiene buen «gameplay» nunca triunfará.

—¿Qué opinión te merece el software español?

—Mucho me temo que sólo he visto fotos de algunas pantallas de «Game Over» y «Army Moves» en revistas. Nunca he usado los juegos, por lo tanto no puedo comentar nada, aunque deseo a programadores de esa calidad el mayor éxito tanto en España como en el mercado europeo.

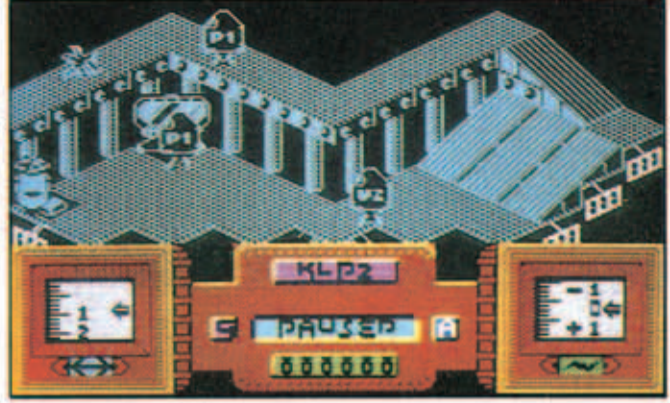
—¿Puedes dar algún consejo a los programadores que están empezando?

—Que no se lo tomen tan a pecho, para empezar. Un programa es mucho más de lo que aparenta. El truco está en pensar en sólo una parte de él en determinado momento. Y cuando el programador se encuentre con algo que le haya salido bien, que le pregunte a alguien con más experiencia que él mismo para que le eche un vistazo y que le pida una crítica constructiva del trabajo; así se hará una idea mucho más clara de donde está y hacia dónde debe dirigirse.

Alan Heap

FLASH

Vuelve Quazatron



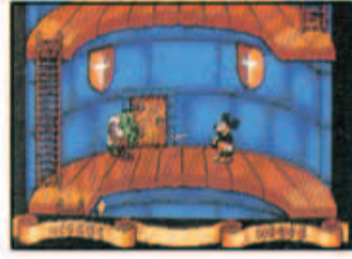
● Steve Turner, autor entre otros de programas tan conocidos como Avalon, Dragontorc o Ranarama acaba de presentar su última creación: **Magnatron**.

El programa no es sino la segunda parte de uno de sus juegos menos populares, aunque no por ello menos interesante, Quazatron.

Klp-2, el robot protagonista de aquella aventura, vuelve a la carga con sus circuitos más engrasados y relucientes que nunca, dispuesto a hacer frente a cuantos androides, robots o demás tipos de ingenios mecánicos se le pongan delante.

En principio, Magnatron aparecerá sólo en las versiones Spectrum y Commodore.

Mickey Mouse



● El simpático y superpopular ratón Mickey tiene dos motivos para estar especialmente contento: por una parte la celebración de su 60 cumpleaños y por otra, su aparición por primera vez en una de las pocas pantallas que aún no había visitado: la de nuestros ordenadores.

Gremlin Graphics, la conocida compañía inglesa, se ha hecho con los derechos para la realización de un programa basado en el clásico personaje de Walt Disney, que aparecerá este verano. El juego se desarrolla en el Castillo Disney, donde el malvado ogro King ha robado la varita mágica de Merlin el mago, rompiéndola en cuatro trozos y entregando cada uno de ellos a una bruja. Nuestra misión consistirá en adentrarnos en las torres en que se esconden las brujas para recuperar las cuatro piezas.

Mickey Mouse aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.

Un samurai muy especial

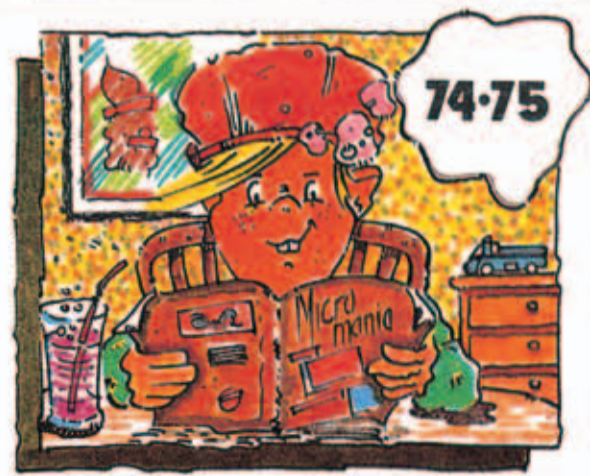
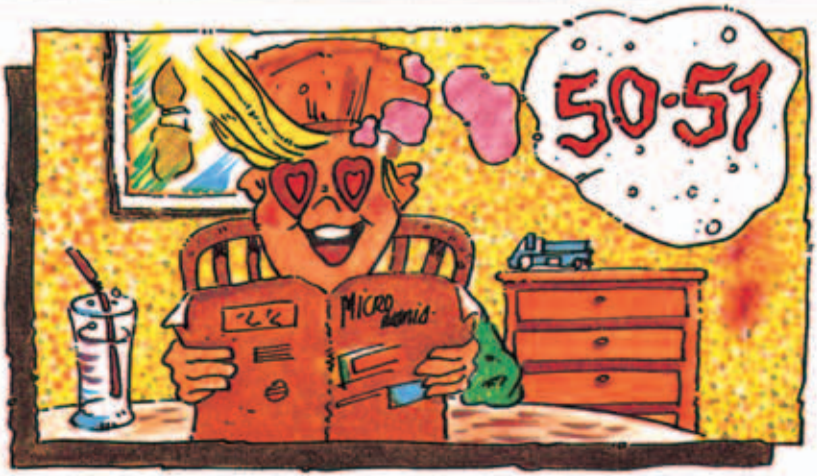


● Sin duda a estas alturas no se puede decir que la aparición de un nuevo programa de artes marciales vaya a descubrir nada nuevo dentro del mundo del software, pero si os decimos que el protagonista del nuevo juego de lucha que nos presenta Firebird es un conejo, creemos que la cosa cambia bastante.

Samurai Warrior, el título a que nos referimos, está protagonizado por un simpático conejo llamado Usagi Yojimo, salido directamente de las páginas de un popular comic no editado en nuestro país.

El juego se desarrolla en el Japón imperial del siglo XVII en plena guerra civil con cientos de señores feudales luchando entre sí. Uno de ellos, Noriyuki, a cuyas órdenes sirve nuestro protagonista, ha sido secuestrado por uno de sus rivales. Nuestro objetivo va a consistir en acompañar a Usagi en su misión de rescate.

De momento, tan sólo los usuarios de Commodore podrán disfrutar de las andanzas de este combativo conejo.



"CODEMASTERS" contribuye a una buena causa



David y Richard Darling, directores de «Codemasters».

La compañía británica «Codemasters», autora entre otros de títulos tan populares como *BMX Simulator*, *Terra Cognita* o *Grand Prix Simulator*, prepara el lanzamiento de un nuevo programa deportivo llamado «Sport Aid».

En esta ocasión el interés que acompaña a cualquier título nuevo se ve incrementado por el carácter benéfico del programa. Los beneficios producidos por el juego serán destinados totalmente a paliar el hambre y las necesidades de los niños de todo el mundo. Para conocer más detalles sobre esta interesante propuesta nos pusimos en contacto con David Darling, director gerente de «Codemasters», en sus oficinas en Inglaterra.

Nos interesaba saber, en primer lugar, cómo había surgido la idea de hacer este juego. David nos contó que «Sport Aid» es una fundación benéfica que se creó en Inglaterra hace más o menos dos años. Desde entonces esta asociación ha organizado importantes eventos destinados todos ellos a ayudar a los niños necesitados. Sin duda el más importante fue un concierto de rock en Londres el pasado año y una serie de mini-maratones

que tuvieron lugar simultáneamente en varias ciudades del mundo. «Codemasters» pensó que sería interesante aportar su granito de arena, ya que la causa lo merecía, produciendo un juego de ordenador que tuviera todos los elementos de los maratones de «Sport Aid».

No es esta la primera vez que el mundo del software contribuye a esta causa, ya que no hace mucho algunas compañías cedieron los derechos de algunos de sus juegos para realizar una recopilación cuyas ganancias serían destinadas también a esta fundación. Sin embargo hasta ahora jamás ninguna compañía había diseñado un juego con estos fines.

Han cedido los beneficios de su último juego a la Fundación "Sport Aid"

David Darling también nos comentó que los autores de «Sport Aid» han sido los gemelos Andrew y Philip Oliver, que programaron para «Codemasters» juegos como «Grand Prix Simulator» y «Dizzy». Ellos también han cedido los royalties que le corresponderían como autores del juego.

«Sport Aid» tiene como protagonista al atleta etíope Omar Calipha quien tomó parte en el primer maratón. En el juego, Omar tiene que resolver algunos rompecabezas en cada uno de los países que visita y cuando lo consigue, izar la bandera y encender la llama olímpica.

El juego está financiado por Codemasters, y por «Sport Aid», que cubre la campaña de publicidad. La música ha sido cedida por Peter Gabriel.

David insistió en que los beneficios no sólo irán destinados a los niños del tercer mundo, sino a todos los niños necesitados del mundo, ya sea en África, en el Reino Unido, en España o en cualquier lugar donde hagan falta fondos.

Las dos primeras versiones de «Sport Aid» para Spectrum y Amstrad ya están a la venta en Inglaterra y se comercializarán dentro de muy poco en España.

DUQUE DE SESTO, 50
28009 MADRID

MICRO-1

TELÉFONOS: 274 75 02 / 274 75 03
ENVÍOS A PROVINCIAS: (91) 409 61 36

| | | | |
|---|--------|--------------------------------|--------|
| DISKETTE 3" | 595 | UNIDAD DE DISCO 3" | 21.900 |
| DISKETTE 5 1/4" DC/DD | 165 | CONVERTIDOR TV AMSTRAD ... | 18.900 |
| DISKETTE 3 1/2" DC/SD | 349 | MODULADOR TV | 8.900 |
| CASSETTE LIMPIADOR | 695 | TECLADO SPECTRUM | 695 |
| DISKETTE LIMPIADOR 5 1/4" | 1.250 | CASSETTE ESPEC. ORDENADOR .. | 3.995 |
| DISKETTE LIMPIADOR 3 1/2" | 1.450 | INTERFACE RS-232/CENTRONIC .. | 9.900 |
| DISKETTE LIMPIADOR 3" | 1.350 | INTERFACE SPECTRUM | 1.075 |
| QUICKSHOT I | 995 | CABLE IMPRESORA | 2.900 |
| QUICKSHOT II | 1.195 | ARCHIVADOR 3 1/2" (10 UDS) ... | 250 |
| QUICKSHOT II TURBO | 2.595 | ARCHIVADOR 3" (50 UDS) SPACE | 3.600 |
| CABLE SEPARADOR AMSTRAD 464 | 1.315 | ARCHIVADOR 5 1/4" (50 UDS) | 3.600 |
| CABLE SEPARADOR AMSTRAD 6128 | 1.875 | SPACE | 3.600 |
| FUNDA IMPRESORA | 950 | ARCHIVADOR 5 1/4" (100 UDS) .. | 2.750 |
| FUNDA PC | 1.875 | ARCHIVADOR 5 1/4" (10 UDS) ... | 275 |
| DISCO DURO 20 MB | 69.900 | LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM | 2.890 |
| DISCO TARJETA 20 MB | 69.900 | LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD DK'TRO- | |
| UNIDAD DISCO 1.2 MB | 24.900 | NICS | 1.500 |
| UNIDAD DISCO 360 K | 17.350 | LÁPIZ ÓPTICO COMMODORE | 3.900 |
| ¡APROVECHA NUESTRA OFERTA DE ESTE MES! | | RATÓN AMSTRAD | 4.300 |
| ¡POR LA COMPRA DE 3 CAJAS DE DISCO DE 5 | | FILTRO 12" MONITOR | 3.200 |
| 1/4" (12 UDS) TE REGALAMOS OTRA! | | FILTRO 14" MONITOR | 3.600 |

| SECCIÓN VARIOS | |
|-----------------------------|--------|
| VIDEO GOLDSTAR HQ CON MANDO | 53.900 |
| CRONOMETRO DE MANO DIGITAL | 795 |
| CASCOS STEREO | 390 |
| RADIO CASSETTE CON FM | 3.900 |
| SUPLETORIO TELÉFONO | 895 |
| CINTA C-90 CROMO | 165 |
| CINTA C-45 | 90 |
| CINTA C-90 | 145 |
| CARTUCHO MICRODRIVE | 495 |

| | | | |
|---------------------|-------|-------------------|-------|
| TURBO GIRL | 875 | FRONTIERS | 875 |
| HUNDRA | 875 | GARFIELD | 875 |
| IMPACT | 875 | POPEYE | 595 |
| PENAUD (DISCO) ... | 2.250 | THE VIKINGS | 875 |
| PINK PANTHER | 875 | B. MORANE (DISCO) | 1.950 |
| TRAZ | 875 | D. MOUSE | 595 |
| 'CAJA DE SOL' | 2.250 | | |
| MORTAD. Y FILEMÓN | 875 | | |
| GUERRA DE VAJILLAS | 875 | | |
| ATROG | 875 | | |
| FREE CLIMBING | 875 | | |

OFERTA ESPECIAL

¡¡¡**TODOS ESTOS TÍTULOS A 395 pts. (c/u)!!!**

COSMIC SHOCK ABSORBER
THE GREAT SCAPE
MARTIANOIDS
IMPOSSABALL
BUBBLER

SHADOW SKIMMER
WIZBALL
CATCH 23
SHORT CIRCUIT
JAMES BOND 007

DEATH WISH 3
SURVIVOR
MUTANTS
LEADERBOARD
10TH FRAME

DON QUIJOTE
RANA RAMA
NEMESIS
ARKANOID
DRAGON'S LAIR

¡¡¡ELIGE TU REGALO!!!

SI COMPRAS MÁS DE 1.500 PTS. EN SOFTWARE:

- 1 CASCO STEREO
- 1 PROGRAMA DE NUESTRA SERIE DE 395 PTS.
- 4 CINTAS VÍRGENES

SI COMPRAS MÁS DE 2.500 PTS. EN SOFTWARE

- 1 CRONOMETRO DE MANO DIGITAL
- 1 TECLADO SPECTRUM
- 1 VALE DE 350 PTS. PARA TU PRÓXIMA COMPRA

"MICROHOBBY" entregó los premios a los mejores programas del año

Nuestra revista hermana Microhobby celebró recientemente su gala anual de entrega de premios a los mejores programas del año. El acto, celebrado en un conocido cine madrileño, contó con la asistencia de destacados responsables del mundo del software, y por supuesto con la numerosa presencia de los encargados de emitir las votaciones definitivas, todos vosotros.

La relación de afortunados en cada una de las categorías fue la siguiente:

Gráficos: **The Sentinel**. El galardón fue recogido por Miguel Ángel Gómez, director de Dro, distribuidora del programa en nuestro país.

Movimientos: **Barbarian**. El encargado de recoger el galardón fue Peter Stone, directivo de Palace la creadora del programa con la carátula más explosiva de la historia del software. Por cierto, la decepción fue general ante la no asistencia de María Whittaker la sugerente modelo de la susodicha carátula. Otra vez será...

Sonido: **Head Over Heels**. Recogió el premio en nombre



El cine Alcalá Palace congregó a los máximos responsables del software de entretenimiento. En primera fila el clan Dinamic al completo.



Peter Stone, directivo de Palace Software recogió el premio al mejor movimiento, conseguido por su juego Barbarian.

de Ocean, Paco Pastor, director de Erbe, la distribuidora española de la prestigiosa compañía inglesa.

Pantalla de presentación: **Army Moves**. El software español y en concreto Dinamic comenzaba su victoriosa jornada. Nadie mejor para tomar posesión del galardón que el mismísimo creador de la pantalla premiada, Javier Cubedo.

Originalidad: **The Sentinel**. Otro de los triunfadores del acto, The Sentinel, conseguía su segundo galardón. De nuevo recogió el premio Miguel Ángel Gómez, en nombre de Fi-

rebird la compañía creadora del programa revelación del pasado año.

Argumento: **Don Quijote**. El segundo galardón obtenido por la compañía española Dinamic, fue recogido por su director comercial, Jesús Alonso, quien destacó la importancia de que un programa conversacional recibiera uno de los galardones.

Valoración global: **Fernando Martín Basket Master**. El último y más importante premio de los entregados, fue acogido con una auténtica explosión de júbilo por todos los presentes. Pablo Ruiz, director de Dinamic, recogió el premio y agradeció públicamente la acogida dispensada por el público español a cada uno de sus productos.

Al término de la ceremonia los asistentes pudieron disfrutar de una divertida película, tras lo cual la gala se dio por terminada.

Dignas de mención fueron las palabras pronunciadas por Paco Pastor, director de Erbe: «Ojala el próximo año seamos tantos que debamos celebrar esta misma gala en el Palacio de los Deportes». Desde aquí deseamos que así sea.

Edición Limitada

Si esperabas sorpresas
aquí tienes la primera. Seguiremos....



Disponibles con:
COMMODORE
SPECTUM
AMSTRAD (solo Amstrad)

cassette 1450 Ptas.
Amstrad disk 2495 Ptas.

EXITOS

PROEIN
SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICS C/I Arco Iba. 75 - BARCELONA - Tels. 206 49 00 10

PROEIN
Barcelona, 11 - 2001 Madrid - Tels. 011 77 22 00 00

Los Criticones



José Juan García Quesada
Colaborador de Micromania



José Emilio Barbero
Redactor de Micromania



Ángel Andrés Navia
Redactor de Micromania



Pedro José Rodríguez
Colaborador de Micromania



Cristina M. Fernández
Redactora de Micromania



Francisco Verdú
Colaborador de Micromania

IMPOSSIBLE MISSION II El regreso de Elvin

Epyx

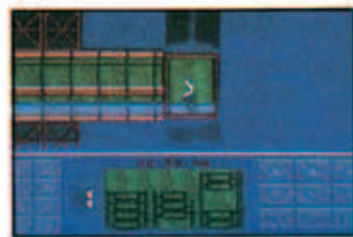
Amstrad

Versión comentada: Amstrad

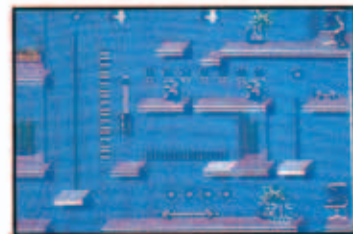
Parece que ya se ha convertido en norma, que cuando un programa alcanza un cierto éxito, como fue el caso de la primera entrega de esta complicada, pero adictiva mezcla de arcade y estrategia, inevitablemente continúe la serie.

Al igual que en el episodio anterior, deberemos adoptar el rol de un agente secreto que se infiltra en la guarida del demente Dr. Elvin.

El escondrijo que se ha



El ascensor comunica los niveles.



Los objetos esconden ayudas.

buscado dicho científico no es, precisamente, un cuchitril que pueda ser fácilmente disimulado, sino tres torres gemelas en cada una de las cuales se encuentra la clave numérica que nos puede ayudar a desbaratar sus planes.

Por supuesto, Elvin no es lo suficientemente ingenuo como para dejar al alcance de cualquiera dichos elementos por lo que ha dispersado por los edificios un gran número de androides guardianes.

Además, podemos encontrar algunas ayudas temporales como bombas de tiempo, inicialización de plataformas, desactivación de algunos robots, etc., sin las cuales sería imposible lograr superar algunas de las pantallas.

El sistema para conseguir estas ayudas y las claves que buscamos es idéntico al utilizado en la anterior entrega, es decir, deberemos colocarnos delante de los objetos que componen el mobiliario de las habitaciones y buscar.

Se ha respetado excesivamente el desarrollo de la primera parte, lo cual, si bien no es malo, porque era muy atractivo e interesante, también nos obliga a pensar en un intento de aprovechamiento del éxito anterior y en una escasez de originalidad notable.

Técnicamente, el programa alcanza la calidad habitual que Epyx imprime a sus programas: gráficos agradables, movimiento perfectamente realizado y un altísimo nivel de adicción, que estamos seguros que os mantendrá en vilo hasta que resolváis el enigma de la clave numérica del malvado Elvin.

Ángel Andrés



MAD MIX GAME

La más loca, divertida, adictiva y brillante aventura de Pac

Topo

Spectrum, Amstrad, MSX

Versión comentada: Spectrum

Si hay un personaje que ha hecho historia dentro del mundo de la programación ese ha sido, sin duda, Pac Man, el simpático y tragón comeocos.

Pac ha visitado más de una vez las pantallas de nuestros ordenadores ganándose miles de admiradores. Ahora, tras unas

cortas vacaciones, vuelve en una remozada versión, dispuesto a colocarse de nuevo en el número uno de las listas de éxitos.

El juego ha sido realizado por la compañía española Topo Soft, que una vez más acaba de demostrarnos dos cosas: en primer lugar que para hacer un buen juego tan sólo es necesario saber hacer las cosas bien, sin necesidad de argumentos estrambóticos y enrevesados y por

otra que el software nacional se encuentra cada vez más cerca de convertirse en uno de los mejores del mundo.

Esto que os puede resultar exagerado no os lo parecerá tanto cuando carguéis por primera vez este Mad Mix Game y os deis cuenta de que lleváis minutos y minutos, incluso horas jugando, partida tras partida, totalmente «enganchados» por el juego.

Y es que Mad Mix es uno de esos programas que desde el primer momento son capaces de hacernos olvidar el paso del tiempo, dejándonos como única preocupación llegar cada vez a una fase más avanzada.

El juego está compuesto por

Infiltrate de nuevo

● La moda de las segundas partes de los programas de éxito ataca de nuevo. Tras la excelente acogida que obtuvo, tanto en Europa como en América, el sensacional Infiltrator, U. S. Gold su creadora vuelve al ataque con una segunda parte que promete ser aún más apasionante que la primera.



● Infiltrator II contará de nuevo con la presencia del capitán Johny «Jimbo Baby» McGibbits quien deberá de hacer uso de toda su habilidad, ya demostrada en su anterior aventura, para salvar una vez más a la humanidad de las manos del malvado de turno.

Un detalle curioso y agradable: junto con Infiltrator II se nos suministra la primera parte del juego para que si así lo deseamos comencemos la aventura desde el principio.

De momento sólo estará disponible para Commodore.

tilos y para todos los gustos, a un precio increíble: 1.200 ptas. (2.250 en disco).

Se comercializa desde el 25 de mayo en los formatos Spectrum, Amstrad y MSX.

Vuela con tu amiga

● No, la cosa no va de que hagáis un viaje en avión con alguna de vuestras amistades femeninas; lo que la compañía inglesa Anco nos propone es tomar parte en una fascinante sesión de simulación de vuelo a bordo de su última producción: **FLIGHT PATH 737**.

El programa, que ya apareció con anterioridad en otras versiones, ha sido editado ahora para todos los usuarios de Amiga.



Nuestra misión consistirá en hacer despegar nuestro aparato en un aeropuerto totalmente rodeado por escarpadas montañas y conducirlo sano y salvo hasta el aeropuerto de destino.

¡No olvidéis abrocharos el cinturón!

Desfile de monstruos

● Scary Monsters, una de las últimas producciones de Firebird, está dispuesta a poner los pelos de punta incluso a los más pintados.

Para ello han reclutado al más variopinto ejército de seres terroríficos: vampiros, hombres lobo, momias... salidos directamente del más clásico de los «thrillers» cinematográficos.

En principio sólo los usuarios de Commodore podrán recibir la visita de esta peligrosa horda de engendros. Allá ellos si se atreven a abrirles la puerta...

Vuelven los Picapiedra

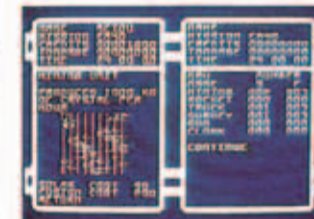
● Los más prehistóricos y cavernícolas personajes de los dibujos animados, los Picapiedra, no quedaron totalmente satisfechos del éxito obtenido en su anterior aventura informática, por lo que han decidido volver esta vez, dispuestos a encabezar las listas de éxitos internacionales.

Cuatro son las misiones de que consta su nueva aventura: pintar la casa de Pedro, conducir su troncomóvil hasta la bolera, jugar la partida de bolos y rescatar a Pebbles de la cima de un edificio al que se han subido. Como veis no se puede pedir más variedad dentro de un solo programa.

The Flintstones estará disponible en las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST y Amiga y ha sido realizado por la, salvo error, desconocida, compañía Grand Slam. ¡Wiiilmaaaa, cómprame este juego!

Únete a la corporación

● Corporation es el nuevo título presentado por Activision, un curioso juego con algo de arcade y mucho de estrategia que va a romper sin duda los moldes imperantes hoy en día en el mundo de software.



El juego nos traslada hasta las inmediaciones del año 3028, dentro de un universo dividido en dos super-corporaciones opuestas. Nuestro objetivo consiste en recolectar la máxima cantidad posible de un valiosísimo mineral antes de que la corporación opuesta a la nuestra se haga con él.

Corporation sólo estará disponible en Commodore.

Éxitos Dinamic

● La compañía española Dinamic acaba de presentar un pack que reúne todos sus programas de mayor éxito desde el año 1985 al 1988. Los títulos incluidos son: Abu Simbel Profanation, Camelot Warriors, Phantomas 2, Nonamed, Dustin, Army Moves, Game Over, Don Quijote, Rocky y Arquimedes XXI.

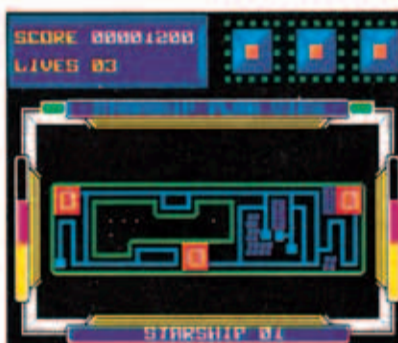
Como veis, un auténtico desfile de estrellas de todos los es-

UNITRAX Un arcade del montón

Spectrum, Amstrad, Commodore
Versión comentada: Spectrum

«Unitrax no es sólo una batalla», es el mensaje que aparece en la pantalla mientras el juego se está cargando. Estoy de acuerdo con ello, no se trata sólo de una batalla. Sin embargo, hubiese preferido que se tratase sólo de eso, pero que al menos fuese interesante.

A grandes rasgos, el objetivo del juego es destruir la flota de naves espaciales alienígenas. Para conseguirlo será necesario encontrar cada una de las tres bombas que existen por nave y colocarlas en los reactores nucleares. Cuando entras en un reactor puedes seleccionar entre: ver el mapa de la nave, ver el estado actual del juego, abandonar el reactor, o colocar una bomba. Una vez destruidos los tres reactores, tendrás que eliminar todos los enemigos de la nave para ser transportado hasta la siguiente.



Nuestro objetivo es destruir la flota de naves espaciales alienígenas.

El juego tiene un problema: el scroll es muy lento en comparación con la velocidad que lleva el vehículo que controla el jugador; esto hace que la acción transcurra con violentos cambios de velocidad scroll/no-scroll; y ello, además de no ser muy agradable de ver, convierte a nuestra nave en algo poco manejable. Los vehículos enemigos, cuando están fuera de la pantalla, no siguen estos carriles y por tanto puedes encontrarte de pronto con alguno de ellos saliendo en un lugar de donde era imposible que saliese. Los gráficos de los objetos móviles apenas llegan a ser mediocres y carecen casi totalmente de animación. En definitiva, todo esto contribuye a que el juego no despierte demasiado entusiasmo y lleve rápidamente al aburrimiento.

José Juan García Quesada



El juego consta de quince niveles de estructura similar.



Este original Comecocos puede convertirse en un gigantesco «Hipopodoso».



La «Maricoco» tiene la costumbre de reponer los puntos que ya hemos recogido.



El contacto con el «Repugnatoso» puede ser mortal.



El icono «Excavatofono» convierte al protagonista en una eficaz excavadora.

15 niveles diferentes con una estructura similar a las clásicas pantallas de cualquier come-cocos aunque con un tamaño muy superior, por lo que en pantalla tan sólo se nos muestra la porción del mapa en que nos encontramos.

Nuestro objetivo consiste en comernos todos los puntos del nivel en que nos encontremos, si lo conseguimos accederemos automáticamente al siguiente. Pero claro, aunque esto ya de por sí sería divertido no es todo lo que ofrece Mad Mix, pues se le han añadido una serie de detalles novedosos que lo hacen aún más divertido y original. Vamos a comentar algunos de ellos.

Para eliminar a los fantasmas disponemos de dos sistemas: bien recoger el icono llamado simpáticamente «comecocos cabreado» con lo que nos podremos comer a cualquiera que se nos ponga delante, o bien recoger el icono «hipopodoso» con lo que Pac se transformará en un enorme hipopótamo capaz de aplastar al más rebelde de los fantasmas. Obviamente el efecto de estos iconos es temporal y el número de ellos existentes por nivel es bastante reducido. Otra posibilidad consiste en pasar por ciertos lugares donde Pac podrá ponerse a los mandos tanto de una efectiva nave espacial como de un potente carro de combate.

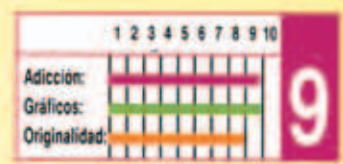
Otros detalles curiosos aunque poco agradables para nuestras pretensiones de victoria es la aparición de dos personajes especialmente singulares: la «maricoco» y el «Repugnatoso». La primera no encierra ningún peligro para nuestra integridad física, pero tiene la desagra-

dable costumbre de ir reponiendo los puntos que hemos recogido por lo que puede destruir todo nuestro trabajo anterior. En cuanto al Repugnatoso además de decir que si puede resultar mortal su contacto, os conviene no olvidar que allá por donde pasa va hundiéndose en el suelo los puntos que se encuentren en su camino. La única forma de recoger estos puntos será utilizando el icono «excavatofono» que convertirá a Pac en una eficaz excavadora.

Tanto los gráficos, como los movimientos y el sonido del programa son además de buenos, tremendamente simpáticos y divertidos logrando que en conjunto Mad Mix Game sea un gran juego.

Estamos seguros de que Mad Mix va a dar mucho que hablar y de que muy pronto se instalará en los primeros puestos de las listas de ventas. De nuevo un aplauso para el software español y en concreto para los muchachos de Topo.

José Emilio Barbero



Micromanía
20 años
1985-2005

DINAMIC, LIDER E



¡MEJOR PROGRAMA DEL AÑO '87!

FERNANDO MARTIN

El juego más vendido en España. Récord de ventas en el último año. Hay dos posibilidades de juego: contra Fernando Martín o participando dos jugadores. Contiene varios niveles de dificultad. La «Executive version» de MSX, tiene más posibilidades de juego y mayor fluidez de movimientos. Premio al mejor programa de 1987.



¡¡ADENTRATE EN EL PELIGRO!!

HUNDRA

Hay misiones duras, pero hay donde lo es más volver de ellas. Muchos han muerto en el intento. Una chica sola lo tiene más difícil. Pero el amor paternal la obliga a continuar. Suerte que cuenta con tu ayuda para salir del entuerto. No irás a dejarla sola ¿verdad?



¡CON LA PIEL EN EL ASFALTO!

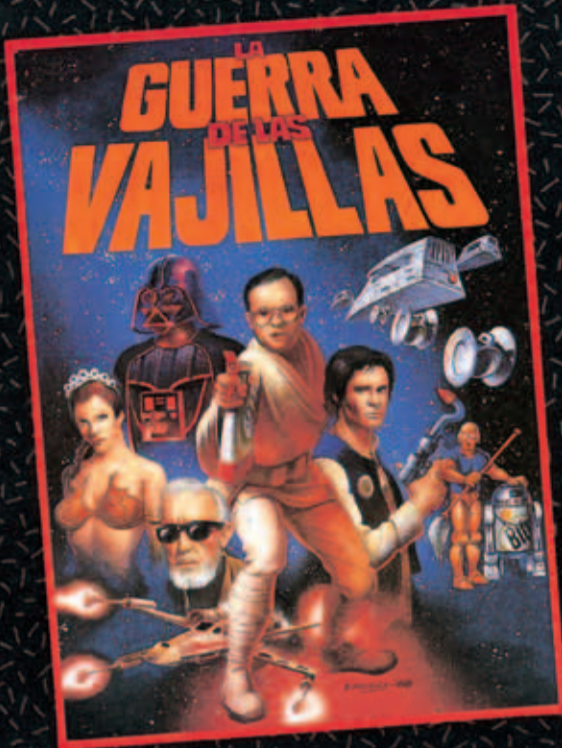
TURBO GIRL

Ha puesto los motores de su moto en marcha. La misión es muy peligrosa. Su objetivo: destruir a los malvados Elder. Los motores rugen. Se enfrentará a las naves de combate más peligrosas del universo. Se ajusta el casco. Necesitará tu ayuda. ¡Arranca con ella y... suerte!



EN VIDEO-JUEGOS

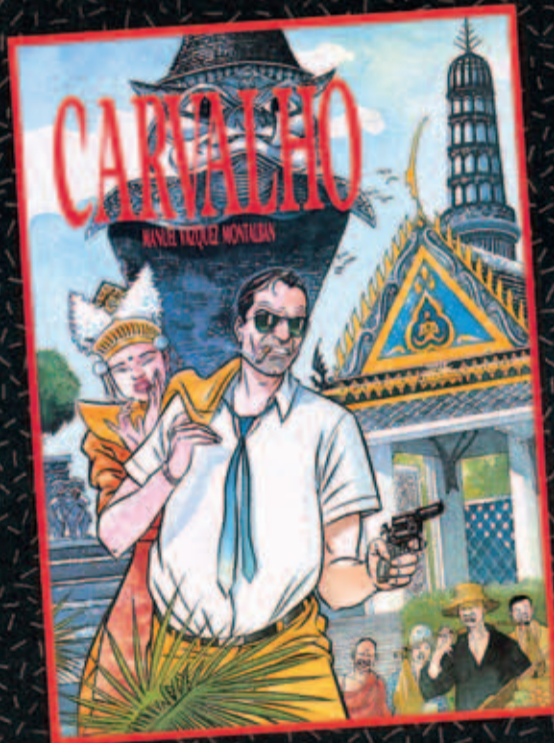
Micromania
20 años
1985-2005



EN UNA GALAXIA POCO LEJANA...

LA GUERRA DE LAS VAJILLAS

No, no se trata de un tira al plato. Tras este legendario nombre se oculta una saga de heroísmo, amor y camaradería donde tú serás el protagonista. ¿Tu misión? La de siempre: salvar a la princesa, ganar al malo y destruir la Estrella Pringosa. Atrévete.



AL ESTILO MONTALBAN

CARVALHO

Nada le hacía suponer a Carvalho que volvería al Bangkok de su juventud. Como si no le bastara el duro Madrid, se vio obligado a ir en busca de una amiga, de unos recuerdos, de un pasado... y encontró algo más. Una excitante novela de la que ahora tú también puedes ser protagonista.



¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE! ¡QUE FUERTE!

COLECCION DE EXITOS DINAMIC

La diversión más completa empieza por la sorpresa. Primer: son ocho juegos en una edición de lujo. Segunda: todo el lote al precio de juego y medio. Tercera: son éxitos garantizados por Dinamic. Y, por si fuera poco, son: ROCKY*, DUSTIN, NONAMED, CAMELOT, ABU SIMBEL, ARMY MOVES, DON QUIJOTE*, PHANTOMAS 2, GAME OVER Y ARQUIMEDES XXI*.

Fugas, combates, deportes, aventuras, fantasía, espionaje, ciencia-ficción y mucho más. Todo dentro de esta oferta sin precedentes que tiene asegurada la diversión.

¿Sorprendido? Entonces... ¿A qué esperas? ¡NO TE QUEDES SIN ELLA!

* ROCKY Y ARQUIMEDES XXI sustituyen a GAME OVER Y DON QUIJOTE, en la versión de MSX cassette y disco.



VENTAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO.)

DINAMIC

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

ROADWARS La culminación de Melbourne House

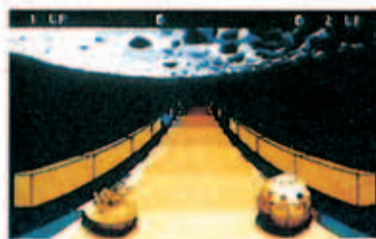
Melbourne house

La compañía inglesa Melbourne House parece estar intentando situarse en la vanguardia de la producción de software para máquinas de 16 bits, cosa no demasiado extraña si tenemos en cuenta la escasa repercusión que han tenido sus últimos lanzamientos.

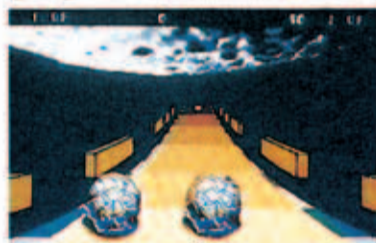
De la misma manera que hace ya algunos años revolucionaron el mercado con el lanzamiento de títulos tan legendarios como «The way of the Exploding Fist» ahora están consiguiendo el mismo efecto con la aparición de programas tan sensacionales como fue «Xenon» o como es este «Roadwars».

Básicamente, los planteamientos de que parten todos sus últimos títulos son: un buen argumento, gráficos sensacionales y sonidos tremendamente espectacular, todo ello dentro de arcades con acción a raudales y un grado de adicción insuperable.

Nuestro objetivo dentro del juego es bastante simple; patrullamos por una gigantesca



La nave cuenta con un cañón teledirigido y un escudo de defensa.



En la opción de dos jugadores podemos colaborar con la segunda nave.

autopista espacial tratando de eliminar una serie de paneles laterales que debido a una avería emiten peligrosos rayos. A nuestro lado se encuentra otra nave con la que podemos colaborar o competir en el desarrollo de la misión.

La nave que pilotamos cuenta con los dos últimos adelantos de la tecnología de ataque y defensa, por una parte un potente cañón láser teledirigido, capaz de desintegrar instantáneamente los paneles laterales y por otra un eficaz escudo capaz de resistir el impacto de los rayos que emiten los paneles.

Lamentablemente y como nada puede ser perfecto nuestra nave no está capacitada para hacer uso de los dos dispositivos a la vez, por lo que deberemos utilizar uno u otro dependiendo de la situación.

Todo esto que en principio no parece demasiado complicado se torna, una vez cargado el programa y puestos a los mandos de la nave, en un juego con una dificultad altísima sólo comparable a la adicción y diversión que proporciona.

«Roadwars» es un buen ejemplo de las maravillas que se pueden hacer con una buena máquina e imaginación.



SKYFOX

Buenos gráficos para un excelente simulador

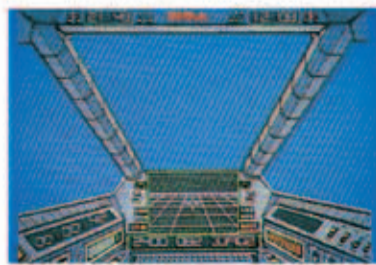
Electronics Arts

Los simuladores de vuelo no cuentan con una gran aceptación en nuestro país debido, sin duda, a dos factores que los alejan de los gustos de la mayoría de los aficionados, por una parte la excesiva dificultad que entraña el manejar correctamente este tipo de programas y por otro lado la escasa calidad gráfica de que suelen estar dotados sus escenarios y la escasez de acción que padecen.

Skyfox es un simulador de vuelo, y sin embargo, no por ello adolece de las pegas que acabamos de mencionar, puesto que el manejo del programa es relativamente sencillo (por lo menos si lo comparamos con lo que suele ser un simulador normal) y a través de sus distintas fases vamos a poder entrar en directo combate con tanques o aviones, que realmente parecen tanques y aviones y no los diseños, más o menos futuristas, a base de líneas a que nos tienen acostumbrados los simuladores de vuelo.

Nuestra misión empieza con

el ataque, de una fuerza enemiga desconocida, a la base de la Federación. Después de los primeros momentos de pánico y desconcierto, un único piloto consigue despegar con el único avión que ha sobrevivido a la primera oleada de ataque: el prototipo Skyfox.



El manejo de Skyfox es sencillo si lo comparamos con otros simuladores.



En el juego se suceden continuos ataques de tanques y aviones.

Desgraciadamente el piloto no contaba con una cosa, el prototipo no estaba ni siquiera probado y tan sólo el alto mando y su constructor estaban enterados de su funcionamiento, por lo que va a tener que descubrir por sí mismo las fantásticas posibilidades de su avión.

Con él deberá hacer frente a las sucesivas oleadas de invasión del enemigo: en primer lugar tanques, a continuación aviones y por último, el ataque de la nave nodriza.

El programa ha sido correctamente realizado y tanto los gráficos como los movimientos y el sonido tienen una calidad aceptable y cumplen con perfección su cometido si bien tal vez no aprovechen al máximo las enormes posibilidades de una máquina tan sensacional como es el Atari ST.

Pese a todo el programa resultará especialmente atractivo para todos aquellos interesados en el mundo de los simuladores de vuelo que nunca se han atrevido a adentrarse en él por miedo a su complejidad.



the SENTINEL



SENTINEL

Con él llegó la revolución

Firebird

Hay juegos en los que prevalece la carga adictiva, también hay otros en los que lo fundamental son los gráficos y el movimiento, pero sólo hay un escogido grupo que puede ser calificado como realmente original. Sin embargo, Sentinel no puede ser englobado en ninguno de estos grupos, sencillamente porque sin destacar en especial por un aspecto, alcanza casi la perfección en su resultado global. Nos explicamos.

Sentinel es a simple vista un juego complejo, pero bastan unos minutos para comprender su sistema de manejo y adentrarse en un adictivo mundo que conforma por sí mismo un nuevo tipo de arcade.

La acción se desarrolla en una lejana galaxia compuesta por 10.000 mundos, formados a su vez por plataformas y bloques semejantes a un tablero de ajedrez, pero con distintas alturas en cada recuadro.

Controlamos a un robot, que tiene como misión destruir al centinela principal de cada mundo. Para ello debe absorber su energía situándose frente a él. Es esta misma energía, que nuestro protagonista consigue absorbiendo los objetos materiales del juego, la que le permite continuar con vida, ya que también le permite crear objetos, como bloques para ir ascendiendo hacia el centinela, generar duplicados de sí mismo para trasladarse de un lugar a otro o situar



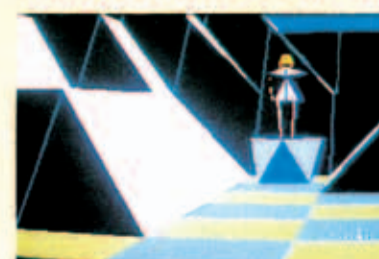
Debemos transferir la energía al robot.



El árbol permite reponer energía.



Nuestra misión es destruir al centinela.



Debemos acumular bloques para alcanzar progresivamente la cima.



La ambientación casi es perfecta.



El acceso a los distintos niveles es cada vez más complejo.



En algunos mundos encontraremos hasta tres centinelas.

nuevos árboles para comprobar si la zona es segura. Cuando consigamos absorber la energía del centinela, se nos dará la clave que nos permite acceder a un nivel superior, dependiendo ésta de la energía que todavía tengamos disponible. De este modo llegaremos más alto cuanto mayor sea la cantidad de energía restante.

Gráficamente Sentinel está conformado por sencillos gráficos, pero pese a ello en cada pantalla se consigue una ambientación perfecta, destaca aquí por supuesto el mayor colorido de la versión Atari respecto a sus predecesoras en Spectrum y Amstrad, aunque por lo demás es semejante.

Sentinel es, hoy por hoy, una obra maestra de la programación, ya que en él se unen todos los elementos claves para convertirse en un éxito en todos los sentidos. Pese a que las diferencias con las otras versiones no son excesivas, para ser sinceros debemos afirmar que muy poco quedaba por mejorar.

Desde aquí sólo nos queda decir que esperamos que cunda el ejemplo; todavía hay juegos capaces de sorprendernos.



LEVIATHAN

Algo más que un simple arcade

English Software

Leviathan a simple vista podría ser calificado como un típico arcade, pero bastan unos minutos ante él para comprobar que la espectacularidad de sus gráficos y la trepidante acción le hacen destacar por encima de cualquier otro juego conocido.

Sus gráficos en tres dimensiones nos ofrecen unas imágenes del terreno de juego que incitan a adentrarnos en la aventura aunque sólo sea para recrearnos en su contemplación. El movimiento consigue plasmar en pantalla un gran realismo, perfeccionado además por el fondo musical y los efectos sonoros propios del combate.

La aventura nos adentra en un mundo desconocido, un tanto hostil cuando menos, en el que sobrevivir en su exterior, burlando o destruyendo sus poderosas defensas es nuestro sino.

La dificultad de este arcade es doblemente elevada, por una parte encontraremos enemigos equipados con naves de similares características a nuestro vehículo y por otro lado, los obstáculos que no siempre muestran una apariencia bélica o simplemente activa; son por el contrario edificaciones de aspecto ordinario o simples objetos inmóviles y de aspecto



Los gráficos tridimensionales nos invitan a adentrarnos en el juego.

puramente decorativo.

Leviathan presenta una diferencia básica con otros juegos de semejante argumento, en los que para conseguir el objetivo es preciso avanzar constantemente: en él podemos retroceder con nuestra nave cuando lo consideremos oportuno en situaciones «delicadas», aunque también correremos el riesgo de encontrarnos frente a hordas de naves enemigas que en teoría habíamos dejado atrás.

En definitiva, un arcade que podría competir perfectamente con los mejores videojuegos de consola.



BUBBLE BOBBLE

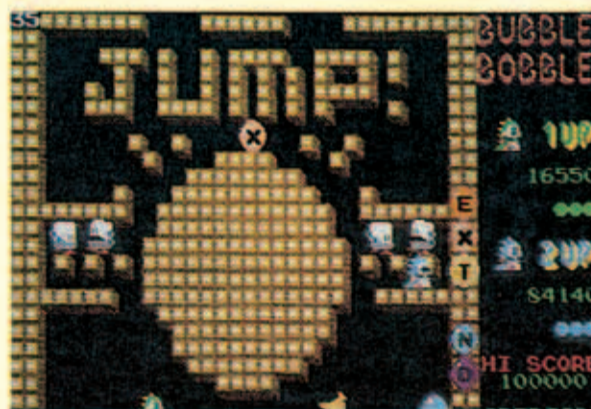
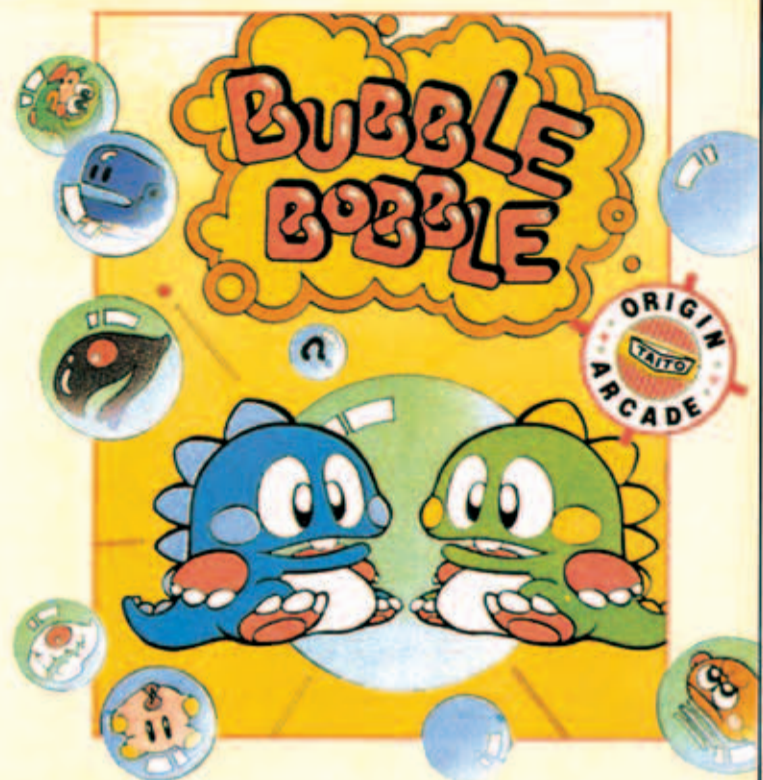
Arcades al poder

Firebird

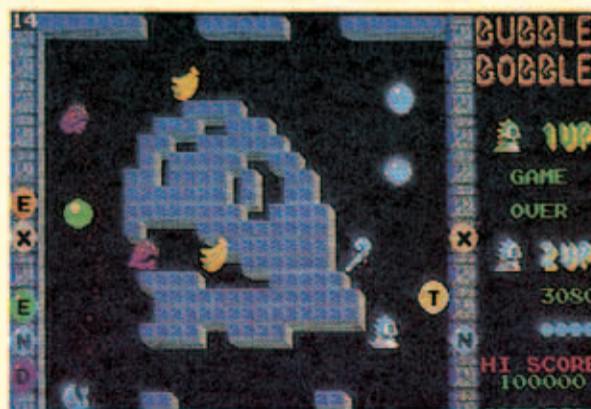
Directamente desde las máquinas de videojuegos llegan hasta la pantalla de nuestro Atari dos simpáticos y saltarines brontosaurios que responden al nombre de Bubble y Bobble.

Su vida de paz y tranquilidad acaba de ser interrumpida por la intromisión de un perverso personaje, el barón Von Bubbla, quien dominado por la envidia ha secuestrado a dos hermosas brontosaurias novias de nuestros amigos. Ahora tendrán que recorrer las 100 pantallas que componen la mansión del barón; sin más ayuda que su dominio del salto y su disparador de burbujas, un arma no muy dañina pero sí sumamente pegajosa.

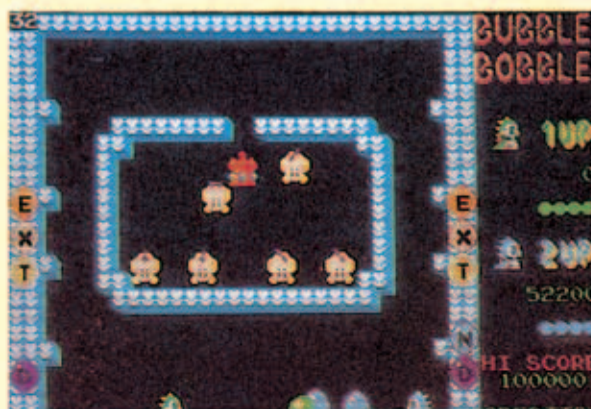
Con ella deberán disparar a los secuaces del barón que pa-



El parecido con la máquina original es asombroso.



La interacción de dos jugadores aumenta la adicción.



En el transcurso de la partida podemos recoger diversos objetos.

trullan por cada una de las pantallas para que una vez que queden atrapados dentro de las burbujas, hacerlas explotar (para lo cual basta con tocarlas) y mandarles así a visitar a sus parientes más lejanos.

Si permanecemos demasiado tiempo en una pantalla los secuaces del barón tendrán tiempo de avisarle y se presentará en persona para hacernos desistir de nuestros propósitos.

Durante el transcurso de la partida podremos recoger diversos objetos de utilidad; unos simplemente nos proporcionarán una buena cantidad de puntos, otros en cambio nos concederán ventajas tales como vidas extras o mayor velocidad.

Como veis Bubble Bobble es un puro arcade de plataformas, que va a poner a duda prueba nuestros reflejos, pues si bien en los primeros niveles no nos ponen las cosas demasiado difíciles, a medida que avanzamos en nuestra misión aumenta el número de enemigos y la inteligencia y rapidez de éstos.

El parecido de la versión Atari con la máquina original es realmente asombroso y tanto los gráficos como la música y el sonido son de gran calidad, además de tremendamente simpáticos.

Bubble Bobble es, en definitiva, un excelente arcade con un altísimo grado de adicción y un desarrollo sencillo y muy divertido, capaz de hacernos pasar horas y horas pegados a la pantalla.

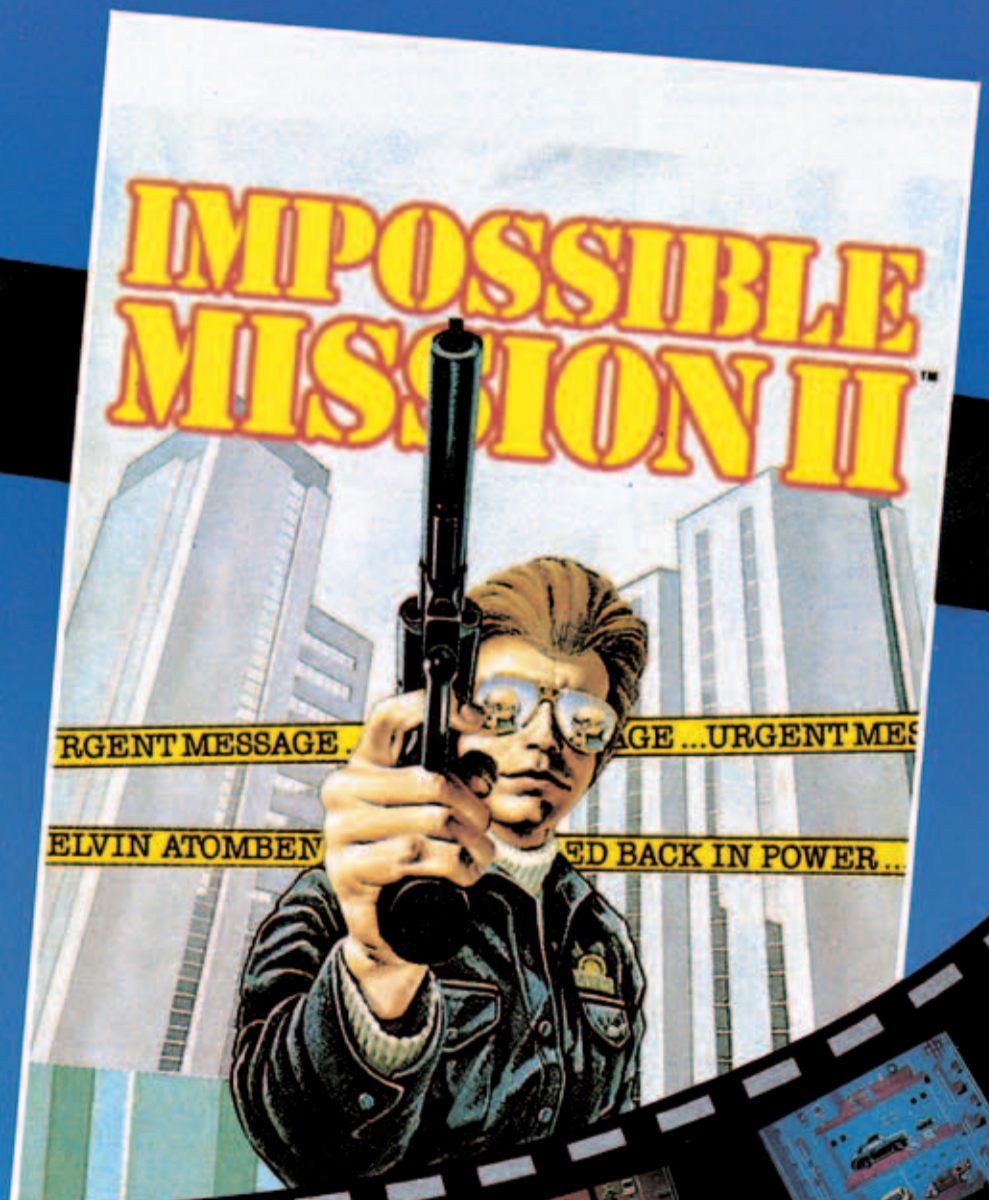
Podríamos contar más cosas acerca de este arcade, pero... No podemos resistir ni un segundo más sin echar otra partida.



Micomania
20 años
1985-2005

¡¡ MONTATE LA PELICULA Y VENCE EN LA MISSION IMPOSIBLE !!

ERBE PRESENTA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ RUÍZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/ VILADOMAT, 114
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 253 55 80

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17. 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 89 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTH
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJÓN
TELEF. (985) 15 13 13



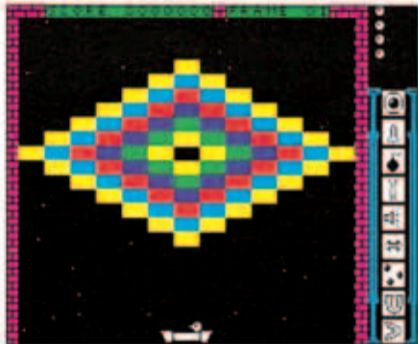
EPYX®

PUNTO DE MIRA

IMPACT Por debajo de la media

ASL
Spectrum
Versión comentada: Spectrum

Nuestro objetivo en este fiel continuador de la saga Arkanoid es demoler todos los muros de cada una de las 80 pantallas de que consta el juego. Para ello dispondrá de una raqueta situada en la parte inferior de la pantalla y de una pequeña pelota que irá rebotando y destruyendo los ladrillos. Algunos ladrillos dejarán caer pequeños objetos



El programa resultaría mucho más interesante si se hubiera cuidado un poco más el aspecto gráfico.

que, según la cantidad que acumules, te permitirán disparar misiles, reducir la velocidad de la bola, atraparla con la raqueta, dividir la bola en tres, ver los ladrillos invisibles, y varias opciones más. Además, la acción está animada por alienígenas con las habituales formas de planetas, galaxias y demás.

Impact ofrece algunas interesantes variaciones respecto a otros programas de la saga. Cada 10 pantallas el programa proporciona una palabra clave con la que poder empezar en ese punto la siguiente vez que juegues.

El programa también permite definir 10 nuevas pantallas utilizando un editor no demasiado manejable. Puedes colocar ladrillos irrompibles, de varios golpes o normales; seleccionar entre varios tipos de enemigos; elegir la velocidad inicial de la pelota y unas cuantas opciones más. Aún así, el juego resultaría bastante más atractivo si se hubiesen esmerado un poco en el aspecto gráfico; tal como está, no consigue mantener el interés durante demasiado tiempo.

José Juan García Quesada



PLEXAR La pelota loca ataca de nuevo

Mastertronic
Spectrum
Versión comentada: Spectrum

Plexar es uno más de los cientos de programas editados por Mastertronic que sin llegar a ser francamente malos tampoco son lo suficientemente buenos como para aspirar a convertirse en un éxito de ventas.

El programa es una curiosa mezcla entre el scroll frontal de programas como por ejemplo Trailblazer y los divertidos saltos, rebotes y demás travesuras de la pelota de tenis protagonista del «Boulder».

Básicamente dos son las razones por las que Plexar no consigue llegar a interesar: por una parte la escasa calidad gráfica que tienen sus decorados, compuestos por diferentes tipos de tramas que forman la carretera por la que avanzamos. En segundo lugar y principalmente porque cada una de estas tramas tiene un efecto distinto sobre nuestra pelota; unas las destruyen, otras la desplazan en un sentido, otras la despiden hacia arriba...; el problema está en averiguar cuál es el efecto de cada una y recordarlo en el preciso

momento en que vayamos a pasar sobre alguna de ellas. Esto dificulta el juego enormemente pues resulta prácticamente imposible recordar en todo momento el efecto de cada trama.

Por ello el programa en lugar de lograr que nos «pique» y juguemos partida tras partida lo único que consigue es desesperarnos.



Recordar en todo momento el efecto de cada trama es imposible.

Sin embargo no todo es negativo, pues tanto el scroll como los movimientos de la pelota están muy conseguidos simulando perfectamente el efecto de avance sobre la carretera.

Plexar resulta en conjunto un juego normalito, aunque, desde luego, muy por encima de la media de calidad de que suelen hacer gala los títulos aparecidos dentro de las series «budget».

Cristina M. Fernández



HUNDRRA Un nuevo tanto para Dinamic

Dinamic
Spectrum, Amstrad, MSX
V. comentada: Spectrum, Amstrad

Hundra se une a la ya larga lista de arcades con protagonistas femeninas, pero posee una serie de extraordinarias cualidades que le hace sobresalir del resto de los juegos de este tipo.

Jorund, rey de los vikingos del norte, ha penetrado en los jardines sagrados de los dioses engañado por Loki, el dios de la mentira.

La cólera del resto de los dioses no se ha hecho esperar y el infortunado Jorund ha sido condenado al destierro en el reino prohibido de Lukx. Hundra, la hermosa hija de Jorund, convence a los dioses de la inocencia de su padre y recibe de ellos la autorización para rescatarlo. Tras recibir los consejos de un anciano mago la joven se dirige al rescate de su padre, para lo cual tendrá previamente que localizar y recoger las tres gemas sagradas que calmarán los ánimos enfurecidos de los dioses.

El desarrollo del programa y el mapeado del mismo se mantiene en unos moldes tradicionales que facilitan la rápida integración del jugador; que se sienten desde el primer momento fas-



El agua es uno de los mayores contratiempos que encontraremos.



Para conseguir nuestro objetivo debemos buscar antes tres gemas.



Podemos caer en trampas mortales de las que es imposible salir.



Constantemente deberemos evitar el contacto con los diferentes enemigos.

cinado por la rapidez y naturalidad del movimiento de nuestra protagonista, la cual se mueve con total soltura entre decorados, realizados con un derroche de detalles a nivel gráfico y un exquisito uso del color.

La respuesta del personaje a nuestros mandos es prácticamente instantánea y el relativamente bajo nivel de dificultad nos permite recorrer desde el primer momento un buen número de pantallas a la vez que comenzamos a tomar contacto con los inevitables enemigos y los diversos objetos que nos serán de utilidad en la búsqueda de las tres gemas sagradas.

Hundra, realizada por un joven equipo de programación y diseño de nuestro país, debe convertirse en ejemplo para todos aquellos programadores que dan sus primeros pasos en el difícil y selectivo mundo del software de videojuegos. Cuando juegues con Hundra ten presente que tal vez no dentro de mucho tiempo, tú mismo podrás crear un juego tan bueno o mejor que éste para que el software español mantenga el extraordinario nivel de calidad de los últimos años.

Pedro José Rodríguez Larrañaga





MAIL soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR CORREO

(91) 239 34 24
239 04 75

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

| SPECTRUM** | SPECTRUM** | AMSTRAD** | AMSTRAD** | MSX** | COMMODORE | PC |
|---------------------------|------------------------------|-------------------------------|------------------------|-------------------------|------------------------------|-------------------------------|
| 1942 1.200 | MASK 875 | BATMAN 500 | SIDE ARM 875 | ARKANOID 500 | BUBBLE BOBBLE 1.500 | GUNSHIP 2.600 |
| 3 LUCES DE GLAURUNG 500 | MASK TWO 875 | BATTLE OF THE PLANETS 500 | SIGMA 7 500 | ARMY MOVES 500 | BUGGY BOY 875 | HUNDRY + TURBO GIRL 2.250 |
| 3D GAME MAKER 1.500 | MARCH DAY II 875 | BATTLE SHIP 875 | SIR FRED 875 | AUF WIEDERSEN MONTY 500 | CALIFORNIA GAMES 875 | LA ABADIA DEL CRIMEN 2.250 |
| 4 JUEGOS COP OUT + B 875 | SOXI MIX 875 | BEIJING 875 | SIX PACK I 1.750 | AVENGER 1.750 | CAPITAN AMERICA 875 | LIVE AMMO 2.900 |
| 4 LUCASFILM GAMES 1.200 | MEGACORP 875 | SELLON THE ICE PALACE 875 | SIX PACK II 1.750 | BATMAN 500 | CHAIN REACTION 875 | LOS 40 PRINCIPALES 2.500 |
| 4 SUPER 4 1.200 | MIAMI VICE 500 | BLACK LAMP 875 | SIX PACK III 1.750 | BATTLE CHOPPER 875 | CHAMPIONSHIP WRESTLING 875 | PLATOON + ARKANOID II 2.250 |
| 720 GRADOS 875 | MICRO BALL (PINBALL) 500 | BLOOD VALLEY 875 | SNOOKER (BILLAR) 1.200 | BEACH HEAD 875 | CHARLES CHAPLIN 875 | PROHIBITION 2.750 |
| ABU BUMBEL 500 | MISTERIO DEL NIÑO 875 | BOBBLEIGHT 1.200 | SPIRITS 875 | BOULDER DASH I 875 | COCHE FANTASTICO 500 | REX HARD 2.250 |
| ALENS 875 | MORTADELO Y FILEMON 875 | BOMB JACK 875 | STAINLESS STEEL 500 | BOULDER DASH II 875 | COLOSSUS 4 (AJEDREZ) 875 | SIR FRED 2.250 |
| AFTERGLOWS 4.200 | MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200 | BREAK THRU 500 | STAR DUST 875 | BOUNDER 500 | COMBAT SCHOOL 875 | STAR RAIDERS II 2.250 |
| ANTIRIAD 500 | NEVESIS 1.500 | BRIDE OF FRANKENSTEIN 875 | STAR WARS 1.200 | CALIFORNIA GAMES 875 | COMMANDO 875 | STARBYTE 2.250 |
| ARKANOID 500 | NIGEL MANSELL 875 | BRUCE LEE 500 | STARBYTE 875 | COLT 36 500 | CORRECAMINOS 875 | TOMAHAWK 2.600 |
| ARKANOID II 875 | NINJA HAMSTER 875 | BUGGY BOY 875 | STARFOX 875 | COSA NOSTRA 500 | CORTOCIRCUITO 500 | TRANSFER A3 (TORO SCRT) 2.500 |
| ARKOS 875 | NODES OF YESOD 1.200 | CAJA DINAMIC 500 | STARGLIDER 2.900 | DAMBUSTERS 1.200 | CRITICAL MASS 500 | TRIVIAL PURSUIT 4.800 |
| ARMY MOVES 875 | NONAMED 400 | CALIFORNIA GAMES 875 | STOP BALL 875 | DEATH WISH 3 875 | CYBERNOID 875 | |
| ATF 1.200 | NONFERATU 875 | CARITAN AMERICA 875 | SUPER CYCLE 875 | DEATH WISH 3 875 | DEFLKTOR 875 | PC** |
| BARBARIAN 875 | NUCLEAR BOWLS 875 | CENTURIONS 875 | SUPER HANG ON 875 | DEKONJA 875 | DEFLKTOR 875 | P.V.P. |
| BASIL MOUSE DETECTIVE 875 | OUT OF THIS WORLD 875 | CENURIONS 875 | SUPERPRINT 500 | DESPERADO 875 | DONKEY KONG 500 | ACE OF ACES 3.900 |
| BASKET TWO ON TWO 875 | PHANTOM CLUB 875 | CESSNA OVER MOSCOW 1.200 | TAIRAN 875 | DRUID 875 | DRUID 500 | ARKANOID 3.900 |
| BATMAN 500 | PHANTOM CLUB 875 | CHAIN REACTION 875 | TANK 875 | DRUID 500 | EMPIRE 875 | BOB WINNER 3.500 |
| BATTLE SHIPS 875 | PHANTOM CLUB 875 | CHALLENGE OF THE GOBOTS 875 | TANATOS 500 | ENDURO RACER 875 | ENDURO RACER 875 | BOB WINNER 3.500 |
| BELLYN THE ICE PALACE 875 | PHANTOM CLUB 875 | CHAMONIX CHALLENGE 875 | THE SENTINEL 875 | EQUINOX 500 | ENLIGHTENMENT (DRUID II) 875 | CALIFORNIA GAMES 3.900 |
| BEDLAM (SOLO 12K) 875 | PHANTOM CLUB 875 | CHAMPIONSHIP WATERSKING 1.200 | THE VIKINGS 875 | EXPRESS RAIDER 875 | EXPRESS RAIDER 1.800 | DAMBUSTERS 3.900 |
| BEST OF 3D 875 | PHANTOM CLUB 875 | CHARLES CHAPLIN 875 | THREE WEEKS IN R 875 | EYE 500 | FERNANDO MARTIN 875 | ENFORCER 2.850 |
| BLOOD VALLEY 875 | PHANTOM CLUB 875 | COBRA 875 | THUNDERCAT 1.200 | FERNANDO MARTIN 1.500 | FIRE FLY 875 | ENFORCER 2.850 |
| BOBBLEIGHT 1.200 | PHANTOM CLUB 875 | COLOSSUS 4 1.200 | TOUR DE FORCE 875 | FIRE FLY 875 | FIRE FLY 875 | GATO 3.500 |
| BOUNDER 500 | PHANTOM CLUB 875 | COMBAT SCHOOL 875 | TRANZOO 875 | FLUNKY 1.200 | FLUNKY 1.200 | GOODY 3.900 |
| BRAVE STAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | COMMANDO 875 | TRAZ 1.200 | FLUNKY 1.200 | FLUNKY 1.200 | GRAND PRIX 500 CC 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | CORRECAMINOS 875 | TRIVIAL PURSUIT 3.500 | FRIGHTMARE 1.500 | FRIGHTMARE 1.500 | GRAND PRIX 500 CC 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | CORTOCIRCUITO 875 | TROGLO 500 | GAUNTLET 875 | GAUNTLET 875 | IMPOSSIBLE MISSION II 3.900 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | COSA NOSTRA 500 | TURBO GIRL 875 | GAUNTLET II 875 | GAUNTLET II 875 | LA ABADIA DEL CRIMEN 3.900 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | CRAY 5 500 | TURBO SPIRIT 500 | GAUNTLET III 875 | GAUNTLET III 875 | MACADAM BUMPER 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | CYBERNOID 875 | UCHI MATA 500 | GAUNTLET IV 875 | GAUNTLET IV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATH WISH 3 875 | VENON STRIKES BACK 875 | GAUNTLET V 875 | GAUNTLET V 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | VIXEN 875 | GAUNTLET VI 875 | GAUNTLET VI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WINTER GAMES 875 | GAUNTLET VII 875 | GAUNTLET VII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET VIII 875 | GAUNTLET VIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET IX 875 | GAUNTLET IX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET X 875 | GAUNTLET X 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XI 875 | GAUNTLET XI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XII 875 | GAUNTLET XII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XIII 875 | GAUNTLET XIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XIV 875 | GAUNTLET XIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XV 875 | GAUNTLET XV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XVI 875 | GAUNTLET XVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XVII 875 | GAUNTLET XVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XVIII 875 | GAUNTLET XVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XIX 875 | GAUNTLET XIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XX 875 | GAUNTLET XX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXI 875 | GAUNTLET XXI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXII 875 | GAUNTLET XXII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXIII 875 | GAUNTLET XXIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXIV 875 | GAUNTLET XXIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXV 875 | GAUNTLET XXV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXVI 875 | GAUNTLET XXVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXVII 875 | GAUNTLET XXVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXVIII 875 | GAUNTLET XXVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXIX 875 | GAUNTLET XXIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXX 875 | GAUNTLET XXX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXI 875 | GAUNTLET XXXI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXII 875 | GAUNTLET XXXII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXIII 875 | GAUNTLET XXXIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXIV 875 | GAUNTLET XXXIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXV 875 | GAUNTLET XXXV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXVI 875 | GAUNTLET XXXVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXVII 875 | GAUNTLET XXXVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXVIII 875 | GAUNTLET XXXVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XXXIX 875 | GAUNTLET XXXIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XL 875 | GAUNTLET XL 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLI 875 | GAUNTLET XLI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLII 875 | GAUNTLET XLII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLIII 875 | GAUNTLET XLIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLIV 875 | GAUNTLET XLIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLV 875 | GAUNTLET XLV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLVI 875 | GAUNTLET XLVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLVII 875 | GAUNTLET XLVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLVIII 875 | GAUNTLET XLVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET XLIX 875 | GAUNTLET XLIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET L 875 | GAUNTLET L 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LI 875 | GAUNTLET LI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LII 875 | GAUNTLET LII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LIII 875 | GAUNTLET LIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LIV 875 | GAUNTLET LIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LV 875 | GAUNTLET LV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LVI 875 | GAUNTLET LVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LVII 875 | GAUNTLET LVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LVIII 875 | GAUNTLET LVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LVIX 875 | GAUNTLET LVIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXX 875 | GAUNTLET LXX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXI 875 | GAUNTLET LXXI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXII 875 | GAUNTLET LXXII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXIII 875 | GAUNTLET LXXIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXIV 875 | GAUNTLET LXXIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXV 875 | GAUNTLET LXXV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXVI 875 | GAUNTLET LXXVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXVII 875 | GAUNTLET LXXVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXVIII 875 | GAUNTLET LXXVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXIX 875 | GAUNTLET LXXIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXX 875 | GAUNTLET LXXX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXI 875 | GAUNTLET LXXXI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXII 875 | GAUNTLET LXXXII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXIII 875 | GAUNTLET LXXXIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXIV 875 | GAUNTLET LXXXIV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXV 875 | GAUNTLET LXXXV 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXVI 875 | GAUNTLET LXXXVI 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXVII 875 | GAUNTLET LXXXVII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXVIII 875 | GAUNTLET LXXXVIII 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXIX 875 | GAUNTLET LXXXIX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXX 875 | GAUNTLET LXXXX 875 | MACH II 3.500 |
| BREASTAR 875 | PHANTOM CLUB 875 | DEATHSCAPE 1.500 | WIZARD WARZ 875 | GAUNTLET LXXXXI 875 | GAUNTLET LXXXXI 875 | MACH II 3.50 |

EL ENIGMA DE ACEPS Aventura sin límite

Ace Software

De vez en cuando surgen programas capaces de despertar en nosotros la vena aventurera, invitándonos a resolver los misterios ocultos en unos cuantos «Ks». El enigma de Aceps es uno de ellos y el reto que nos plantea es digno de los más eminentes cerebros que siguen de cerca la evolución de las aventuras conversacionales.

Nuestro objetivo es recorrer las cerca de 100 pantallas que constituyen la estructura de las pirámides de Cafax y Aceps, para desvelar el misterio que en ellas se oculta.



Cada pantalla contiene por sí misma gran cantidad de información.

Cuenta la leyenda que el faraón Aceps I ordenó construir su cámara mortuoria en las dos pirámides citadas, pero para evitar visitas inoportunas pronunció una terrible maldición que recaería sobre todo aquel que osase profanar su descanso. Aceps I había practicado durante su larga vida el difícil

arte de controlar las maldiciones, pero en más de una ocasión los resultados no habían sido los deseados y por si las moscas preparó jugosas «sorpresitas», léase trampas y macabros seres, en el interior de las pirámides.

Como habréis podido deducir nuestra visita a las cálidas tierras del Nilo estará amenizada por las actuaciones en directo de cientos de criaturas extrañas.

El enigma de Aceps trae ante nosotros un complejo misterio, que sólo podremos resolver si observamos detenidamente cada pantalla, mensajes incluidos, por supuesto, y dejamos volar nuestra imaginación. Ésta es precisamente una de las diferencias esenciales con otros programas conversacionales que han pasado por nuestras manos. Cada pantalla, dotada de una calidad gráfica, si no espectacular, si adecuada, contiene por sí misma gran cantidad de información y su simple observación puede incitarnos a realizar determinadas acciones.

Un nuevo concepto de aventura conversacional, que promete despertar más de una afición oculta a la arqueología.



THE CHESSMASTER 2000 Un maestro del tablero

Electronic Arts

Tras la reciente celebración en nuestro país del Campeonato Mundial de Ajedrez, este deporte alcanzó una popularidad inusitada que hizo que la mayoría de nosotros nos pusiéramos frente a un tablero intentando emular (inútilmente, por supuesto) a todo un Kasparov o a un Kárpov cualquiera.

Además lo que disponíamos de un ordenador sacamos de nuestra programoteca aquellos juegos de ajedrez que teníamos casi olvidados y comprobamos con estupor que si jugando contra una persona las cosas no nos iban muy bien contra el computador caíamos en el más espantoso de los ridículos.

Ahora el tiempo ha pasado y muchos de los que jugaron por primera vez en aquellas fechas se habrán convertido en pequeños expertos a añadir a la larga lista de aficionados con que cuenta el ajedrez en nuestro país.

Paralelamente habrán ido dejando atrás esos primeros programas de ajedrez para pasar a buscar programas cada vez más perfectos en cuanto a planteamientos técnicos y estéticos.

Esa es precisamente la oferta que nos hace The Chessmaster 2000, un título que se presenta a



El programa incluye una biblioteca con más de 71.000 jugadas.



Al sencillo menú de opciones no se le puede poner ninguna pega.



Encontrarás en tu PC un rival a la altura de las circunstancias.

si mismo como el mejor programa de ajedrez aparecido en el mercado.

Como cualidades principales para merecer este título presenta las siguientes: biblioteca con más de 71.000 jugadas y las 100 mejores partidas de la historia, multitud de jugadas de apertura, gráficos en dos y tres dimensiones e insuperable facilidad de manejo.

En lo que se refiere a los aspectos puramente de programación el juego está francamente bien realizado con muy buenos gráficos y un completo menú de opciones muy sencillas de comprender y manejar al que no se le puede sacar ninguna pega.

Las cuestiones técnicas deben ser juzgadas lógicamente por expertos en la materia aunque desde luego el enorme número de jugadas almacenadas en memoria van a satisfacer con creces las necesidades de nivel de juego de la mayoría de los aficionados.

The Chessmaster 2000 es, sin duda, un programa altamente recomendable tanto para los que quieran dar sus primeros pasos dentro de este apasionante juego como para los que ya lo conozcan y busquen un buen adversario para poner a prueba sus conocimientos.



LA ISLA DEL TESORO Del libro a tu ordenador

Ideologic

Intentar definir en unas líneas cuáles son las claves para que un programa sea un éxito sería algo cuanto menos pretencioso por nuestra parte, pero lo que sí está claro es que en cualquier aventura conversacional el argumento es la base sobre la que se asientan todos los elementos del juego. Y hablando de argumentos, nada mejor que adaptar uno, archiconocido para todos nosotros, como el que ha dado vida a esta aventura, la famosa novela de Stevenson «La isla del tesoro».

La historia a grandes rasgos nos invita a buscar el tesoro escondido por el capitán Flint en una isla del Pacífico, adoptando el papel de Jim Hawkins, un joven aventurero que animado por las palabras del pirata Billy Bones se embarcará en esta peligrosa aventura. A lo largo del juego aparecerán en escena varios personajes, presentados en pantalla junto con su correspondiente descripción, dependiendo de nuestra

habilidad y nuestras dotes detectivescas averiguar qué personajes nos ayudarán en nuestro cometido y cuáles nos impedirán apoderarnos del tesoro.

La aventura en sí responde a los esquemas tradicionales, frases escuetas, un vocabulario más o menos amplio, recogido además en el manual de instrucciones y presentación en pantalla de los gráficos si lo estimamos oportuno, pasando exclusivamente al modo texto en cualquier momento si lo preferimos. Como nota anecdótica debemos añadir que en lugar de encontrar una opción de ayuda, nos presenta otra de semejante utilidad denominada «palabras», que muestra un número limitado de acciones entre las que se encuentra la que debemos realizar en ese momento.

La isla del tesoro es una completa aventura con la dificultad precisa para no desanimar a los menos pacientes y con el interés de un argumento perfecto. El programa además va acompañado por un manual



La aventura responde a los esquemas tradicionales.



La historia nos invita a buscar el tesoro del capitán Flint.

que incluye un mapa de la isla y la descripción de cada personaje. ¿Alguien puede ofrecer más?



BILL BUDGE PINBALL CONSTRUCTION SET Diseña tu propio juego

Electronic Arts

Este nuevo programa de Electronic Arts es un kit de construcción que nos va a permitir diseñar nuestras propias máquinas de pinball así como, jugar con ellas.

Los que acaben de iniciarse en el mundo de los ordenadores compatibles estarán pensando que ésta es una idea tremendamente original y que si el programa está bien realizado el resultado debe ser una auténtica maravilla... Pues ni una cosa ni otra.

En cuanto al tema de la originalidad, hay que decir que el programa es una réplica de otro aparecido con anterioridad, Macadam Bumper, y es que el parecido es tal, que uno puede llegar a pensar que está jugando con su segunda parte.

En lo que se refiere a su realización tampoco se puede decir nada favorable, puesto que adolece de las mismas virtudes y defectos que tenía el Macadam Bumper: gráficos



Bill Budge resulta demasiado parecido al histórico Macadam Bumper.

simples, sonidos poco espectaculares y excesiva rapidez de la bola. Quizá el aspecto más destacable sea la facilidad de manejo del programa debido a la utilización de un completo sistema de iconos, a través del cual podemos acceder a todas las opciones del menú principal.

A excepción de esto, pocos más aspectos positivos se pueden encontrar dentro de este Bill Budge Pinball Construction Set. Un programa perfectamente olvidable que nada nuevo aporta al mundo de la programación.



VIXEN

Mitad mujer, mitad zorro



Martech
Spectrum, Amstrad
Versión comentada: Spectrum

Cada cierto tiempo suele aparecer un juego que incluso mucho antes de ser comercializado ya ha despertado el interés de todos los usuarios. Valga como ejemplo el juego que nos ocupa, Vixen. Tanto él como su explosiva publicidad llevan dando que hablar desde hace ya un par de meses.

Sin embargo, ahora ya con el programa en nuestras manos, conviene no olvidar que los reclamos publicitarios, por muy buenos que sean, no bastan para hacer triunfar a un juego si luego éste no resulta igual de atractivo que su carátula. Por ello, aunque nos pese, vamos a olvidarnos de la seductora rubia de la portada y vamos a centrarnos en el análisis del juego que es lo importante al fin y al cabo.

Vixen es ni más ni menos que un nuevo arcade en la línea de Rastan, Rygar, Thundercats..., es decir un típico juego de scroll horizontal donde lo único importante es matar y matar, cuanto más mejor. Obviamente Vixen tienen sus peculiares características que le diferencian del resto de los juegos de este tipo, pero en lo básico nada nuevo añade.

El argumento nos traslada miles de años atrás en el tiempo en un universo paralelo al que pertenece el planeta Granath, una tierra dominada por los dinosaurios donde la totalidad de los mamíferos han sido exterminados... a excepción de Vixen, por supuesto. Recogida, cuando sólo era una niña, por una manada de zorros, ha sido criada y educada por éstos, adquiriendo el poder mágico que le permite transformarse en uno de ellos.

Armada con su látigo, su más preciada arma, va a tener que recorrer multitud de niveles combatiendo contra sus más acérrimos enemigos: los feroces dinosaurios. Durante su recorrido deberá recoger algunos objetos como gemas, tiempo, vidas y el más importante de todos: la energía

del zorro. Ésta aparece representada por la cabeza de este animal; si la recogemos aumentará el nivel de nuestra barra de energía. Cuando ésta llegue al máximo, si completamos el nivel en que nos encontramos tendremos acceso a un nivel especial de bonus, donde nos transformaremos en zorro. Aquí nuestro objetivo será completar el nivel antes de que se nos acabe el tiempo recogiendo el mayor número de gemas posible.

El juego está dividido en tres zonas que se cargan independientemente desde cassette sin que sea necesario acabar una para cargar otra. Sin embargo, la verdad es que las diferencias entre las zonas son escasas, exceptuando algunos enemigos y el diseño del recorrido.

Tanto los gráficos como los movimientos del programa están correctamente realizados,



El juego consta de tres fases que se cargan independientemente desde cinta.



Vixen es un arcade en la línea de Rastan o Thundercats.

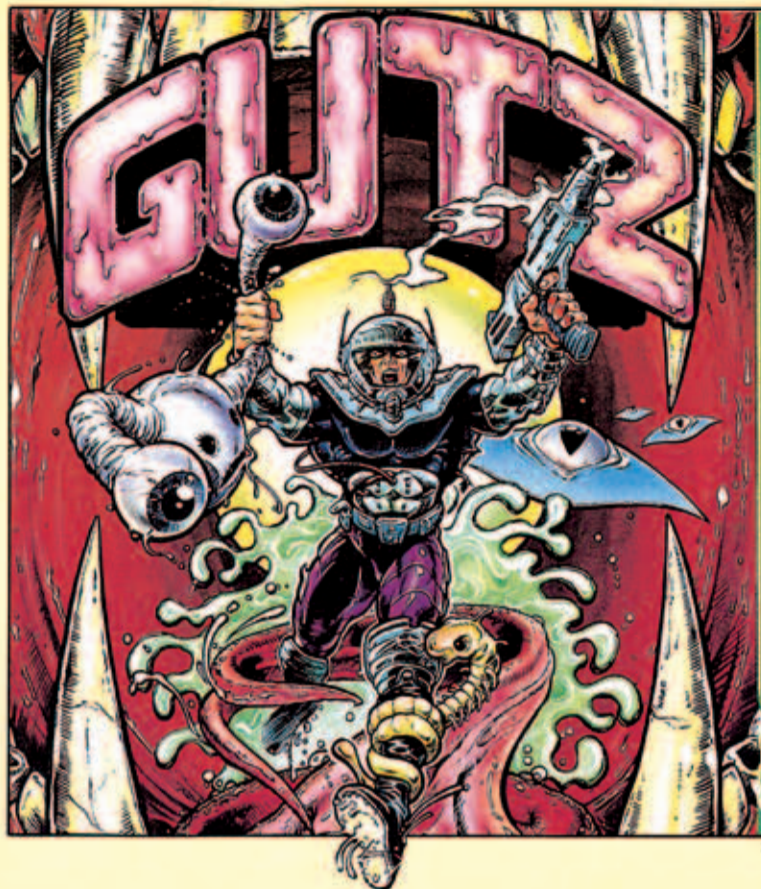


Armada con un látigo, Vixen deberá acabar con los dinosaurios.

si bien tampoco se puede decir que sean una auténtica maravilla, por lo que, en conjunto, Vixen resulta un buen juego, aunque desde luego su calidad está muy por debajo de lo que se esperaba de él.

Tal vez sea conveniente recordar a los señores de Martech que su oficio es hacer y vender buenos programas y no buenas carátulas...

José Emilio Barbero



GUTZ

Una criatura del tamaño de la Luna

Special FX

Spectrum, Commodore
V. comentada: Commodore, Spectrum

Special FX es una joven empresa de soft que irrumpió con fuerza en el saturado mundo de los juegos de ordenador con programas de indudable calidad (Firefly, por ejemplo). Gutz, la última entrega de Special FX, sale con la misma ambición con que lo hicieron las primeras.

Ha sido descubierta una extraña emisión pulsatoria proveniente de los alrededores de Júpiter, y te han mandado a ti para que investigues la posible forma de vida. La misión es clara: establecer contacto. Una vez allí descubres que, efectivamente, hay vida inteligente, pero claro, ¿cómo puede uno establecer contacto con una criatura de 10 millones de toneladas, el tamaño de una pequeña luna y un apetito extremadamente voraz?

Total, que has sido comido vivo y ahora tu único objetivo es escapar del interior de ese macro-organismo, buscando y destruyendo sus órganos vitales. Deambulando por intestinos, arterias y otros conductos, encontrarás otros seres hambrientos que han corrido tu misma suerte y con los cuales deberás evi-



Debes buscar y destruir todos los órganos vitales del gigantesco organismo.



El laberinto algunas veces resulta demasiado intrincado.

tar cualquier roca. También encontrarás armamento con el cual defenderte.

Sin ser nada del otro mundo, Gutz resulta agradable y su interés crece a medida que avanza el juego. El único reproche es quizás que el laberinto intestinal por el cual nos movemos es demasiado intrincado, con lo cual al principio resulta un poco desalentador. Por lo demás nada que objetar.

Francisco Verdú



BOB MORANE

(JUNGLA)

Aventura en la selva

Infogrames

Amstrad
Versión comentada: Amstrad

Tras el título original de «Lee Enfield en una aventura amazónica» se encuentra la tercera y última parte de la serie Bob Morane, creada por Infogrames. En esta ocasión Bob se encuentra en la selva brasileña al borde de la cordillera de los Andes con el doble objetivo de rescatar a su amigo Bill, prisionero de la Sombra Amarilla, y recuperar el fabuloso tesoro de los Chibchas antes que su mortal enemigo. Nuestro personaje cuenta con un detector

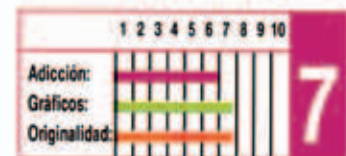


El rostro de Bob cambiará de expresión en función del nivel de daños.

térmico que informa sobre la presencia de enemigos en las cercanías y una serie de cartuchos de dinamita que le permitirán abrir pasadizos y eliminar enemigos cuando el cuchillo no sea lo suficientemente eficaz. Por desgracia el número de cartuchos es limitado y además el detector térmico funciona por energía solar y necesitará ser recargado cuando Bob se encuentre en pasajes cerrados como el templo. Las posibilidades de lucha de Bob son verdaderamente amplias pues combinando el botón de disparo con las teclas de dirección podrá disponer de siete tipos posibles de ataques, además de las opciones de saltar y ponerse en guardia. Muchas de las características de los otros programas de la serie siguen por desgracia presentes en esta última aventura. El sistema de orientación y movimiento es, si cabe, aún más confuso que en los otros dos juegos y la pantalla destinada a la acción sigue siendo demasiado pequeña. De nuevo los puntos que salvan algo al programa son el colorido de los gráficos y el excelente sonido de la jungla tropical.

Podemos resumir por tanto que la serie Bob Morane mantiene un nivel de calidad media-baja en sus tres productos, juegos que solamente usuarios con mucha paciencia y ganas de seguir adelante podrán aprovechar.

Pedro José Rodríguez



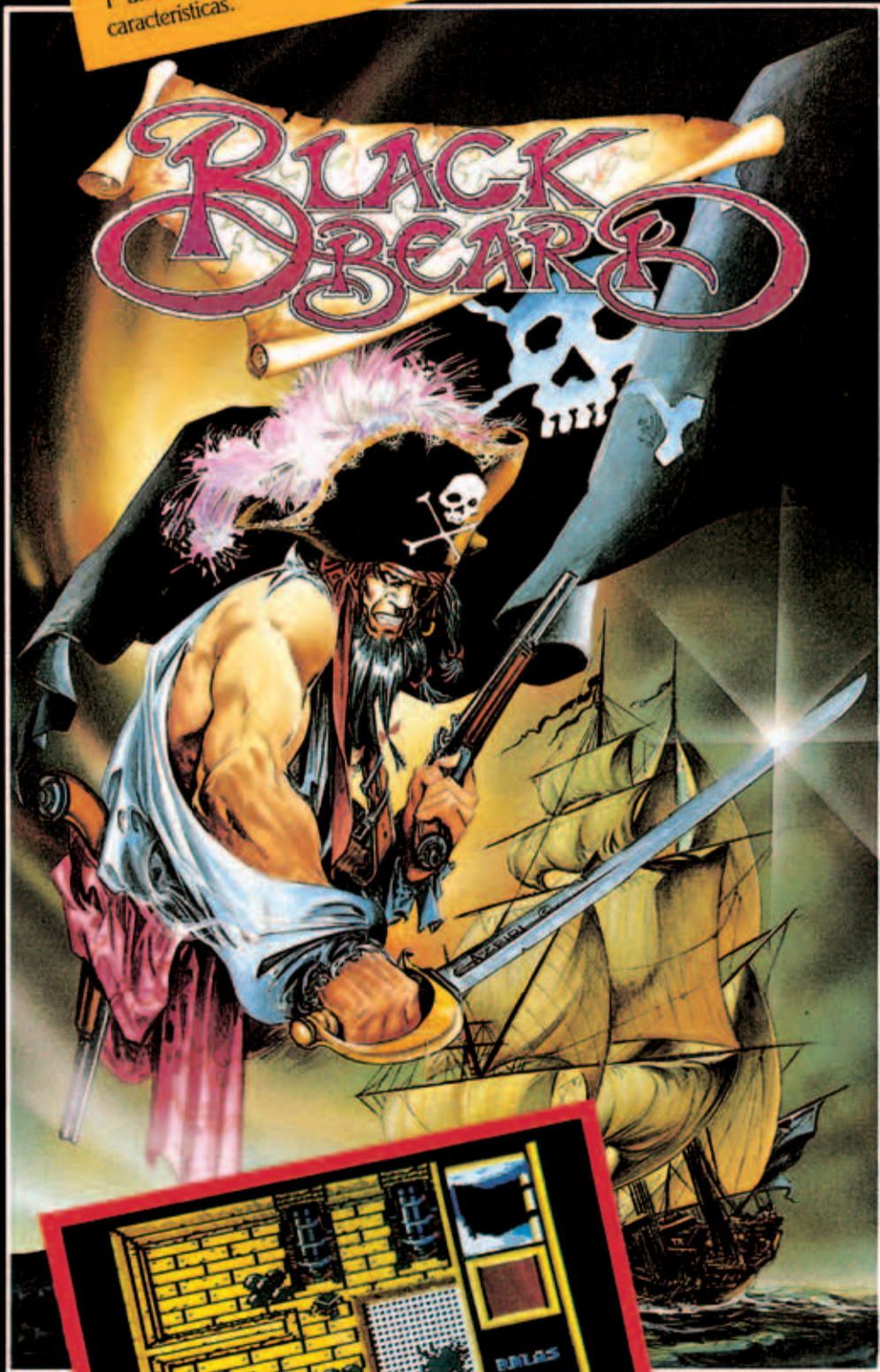
ACCION EN PASADO Y PRESENTE

Micromania
20 años
1985-2005

Scroll multidireccional con aceleración y deceleración de la nave.
Posibilidad de jugar dos jugadores, juntos o compitiendo uno contra otro.
Cuatro fases de sorprendentes gráficos.
Y una sensación de velocidad, hasta ahora nunca vista en un juego de estas características.



De lejos, procedente de las nubes, se dejaba entrever una especie de zumbido, cada vez más intenso, que poco a poco se tornaba ensordecedor. Y tras él una impresionante nave nodriza hacia una aparatosa aparición estelar. De ella salieron dos naves de combate surcando el cielo, planeando sobre las aguas, proyectándose como sombras silenciosas de un futuro incierto. Había terminado la cuenta atrás y empezaba la aventura.



Era una noche aparentemente tranquila. Los piratas que vigilaban la cubierta de H.M.S. Victory iban de un lado para otro, siempre alertas, con la vista puesta en cada sombra y el oído presto a captar el mínimo ruido. Había algo en sus mentes que no dejaba de obsesionarles y que parecía acechar detrás de cada poste. Sabían que su deslealtad no podía quedar impune y que en cualquier momento la sombra justiciera del capitán Black Beard se proyectaría sobre la cubierta del barco, dispuesto a vengar la traición, de la que tiempo atrás había sido su tripulación.



ERBE SOFTWARE

C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA

SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

BOB MORANE (CABALLERÍA)

Acción en pequeñas dosis

Infogramas

Amstrad

Versión comentada: Amstrad

El lanzamiento de la serie Bob Morane es probablemente uno de los hechos más insólitos en la aún breve historia de los videojuegos. Por primera vez se han lanzado simultáneamente al mercado tres programas que, contando con el mismo protagonista, le sitúan en escenarios diferentes en el espacio y en el tiempo conformando tres aventuras de muy variadas características totalmente independientes entre sí aunque con notables similitudes a nivel de programación. Las tres giran en torno al personaje de Lee Enfield, un valeroso joven con la facultad de viajar por el tiempo para combatir en todas las épocas a su mortal enemigo, la Sombra Amarilla, si bien en las versiones españolas de estos juegos las carátulas e instrucciones han cambiado el nombre de Lee Enfield por el de Bob Morane.

Bob Morane Caballería (su título original sería Lee Enfield en el torneo de la muerte), es la segunda aventura de la serie y traslada a nuestro personaje a la Inglaterra del siglo XIII en la que los soldados al servicio de la Sombra Amarilla han tomado por las armas el castillo del Conde de Savoy y se han apropiado del Velo Sagrado,



La acción se desarrolla en la Inglaterra del siglo XIII.



La parte de pantalla donde se desarrollan los acontecimientos es mínima.



Nuestro protagonista puede coger y dejar objetos.

una reliquia de incalculable valor religioso. El objetivo de Bob será por tanto recuperar la reliquia antes de que su mortal enemigo la destruya.

Nuestro protagonista dispone de gran cantidad de opciones a la hora de, por ejemplo, coger o dejar objetos, entrar en pasadizos secretos o luchar con los soldados de la Sombra Amarilla. Pero a la hora de la verdad observamos varios aspectos verdaderamente decepcionantes. En primer lugar la parte de la pantalla donde se desarrolla la acción ocupa una muy pequeña zona de la misma, probablemente el espacio más reducido para la acción jamás visto en un juego de ordenador. Los gráficos no están mal, pero resultan claramente confusos dado el mínimo espacio que disponen para moverse, y las opciones de lucha resultan poco realistas, reduciéndose a un frenético agitar del joystick.

Resulta de lo más fácil perderse ante la similitud de decorados y el juego, aunque dotado de detalles interesantes, queda prácticamente desprovisto de incentivos que estimulen al jugador a seguir adelante. Una lástima, porque unos programas que venían en plan superproducción se han quedado casi únicamente en el intento.

Pedro José Rodríguez



THE VIKINGS

Demasiado fácil para ser perfecto

Kele Line A/S

Amstrad

Versión comentada: Amstrad

Los vikingos fueron sin duda, uno de los pueblos más temidos en los primeros siglos de la Edad Media, época en la que sembraron el terror en las costas del norte de Europa e Inglaterra.

Este programa te sitúa en el papel de un grupo de valerosos guerreros vikingos que han decidido atacar dos islas inglesas con una serie de objetivos. En la primera de ellas, la isla Krag, debes recoger una serie de objetos imprescindibles para continuar tu tarea de destrucción: remo, lanza, palo y catapulta, así como una espada para defenderte de los nativos, un escudo para incrementar el nivel de energía cuando resulte dañado y una antorcha para incendiar las cabañas del pueblo



Los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperar.

pues la mayoría de los objetos importantes se encuentran dentro de dichas cabañas. La antorcha se encuentra en una torre a la cual sólo podrás llegar utilizando una escalera que se encuentra en el centro de un pequeño laberinto. Con todos estos objetos en tu poder no tienes más que subir a tu drakkar para navegar camino de la segunda de las islas, en la cual los objetivos a cumplir son saquear la fortaleza, localizar la salida del laberinto sagrado y penetrar en la plaza fuerte donde los ingleses mantienen cautiva a la reina de los guerreros.

A la vista del argumento estaréis de acuerdo conmigo en que el juego se presenta en principio interesante ante la variedad de las acciones y el interés que siempre tienen para el usuario los programas en los que masacrar enemigos ocupa

un papel importante en el argumento.

Sin embargo, este programa resulta bastante defraudante en el aspecto gráfico pues las pantallas, construidas desde una perspectiva superior, están realizadas a base de diseños demasiado esquemáticos, a la vez que nuestro personaje y sus enemigos están representados por gráficos demasiado pequeños que a veces parecen puntitos corriendo como locos por unas pantallas generalmente demasiado vacías. Los movimientos no son todo lo suaves que cabría esperarse y el scroll de pantalla deja bastante que desear. Sin embargo es justo reconocer que el juego es bastante entretenido en su desarrollo debido al escaso nivel de dificultad, por lo que las ganas de llegar al final suplen con creces las deficiencias a nivel gráfico.

Un sonido excelente acompaña a un programa que, sin duda, se ha quedado a mitad de camino y puede llegar a contentar al sector menos exigente de usuarios.

Pedro José Rodríguez



XOR

Más allá del arcade y la estrategia

Logotron

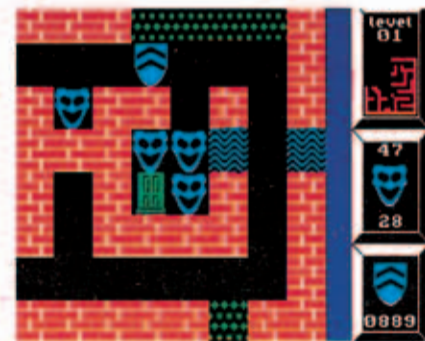
Spectrum, Amstrad, Commodore

Versión comentada: Spectrum

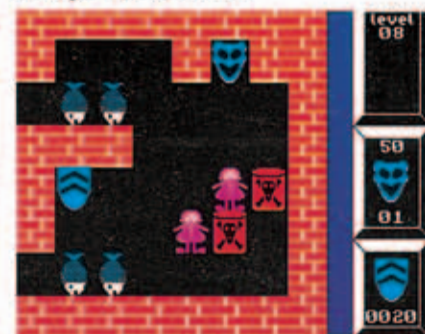
De vez en cuando, si bien no lo a menudo que algunos desearíamos, se lanzan al mercado del software, juegos que no son propiamente de arcade o de acción en tiempo real. Hablo de juegos de estrategia, simulaciones de juegos de mesa, aventuras conversacionales o juegos bastante más difíciles de situar, XOR, por ejemplo.

Algunos juegos de arcade o aventuras incluyen fases en las que hay que demostrar una habilidad especial, ingenio o una buena capacidad para planificar todos los movimientos si quieres llegar hasta el final. XOR es un juego de habilidad (planificación sería más acertado) al cien por cien. Está estructurado en 15 niveles y cada vez que se completa uno de ellos se obtiene una letra; al final las 15 letras, ordenadas adecuadamente en inglés, dan la clave de la verdadera naturaleza de XOR.

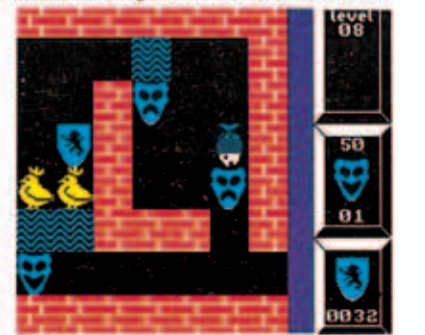
Nada te impide acceder primero a los niveles más altos y no existen vidas como tales: puedes entrar en un nivel tantas veces como quieras hasta que consigas completarlo; por supuesto, cada vez que entres comenzarás desde el principio. Ya dentro de



Cada vez que completamos un nivel conseguimos una letra.

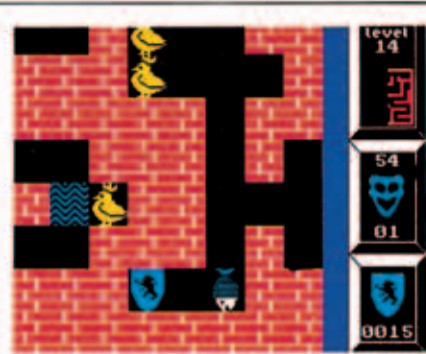


Intentar englobar a Xor dentro de una clasificación general es bastante difícil.



Debemos recoger todas las máscaras con ayuda de los objetos.

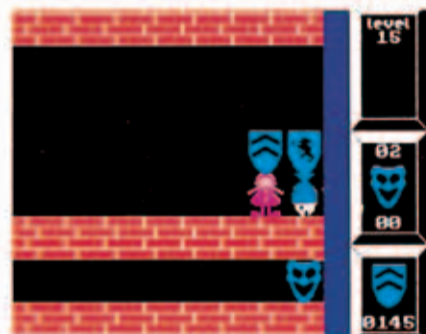
RECOMENDADOS



La estructura laberíntica del juego aumenta la dificultad.



En el juego se echa en falta un poco de animación en el movimiento.



Nada te impide acceder primero a los niveles más altos.

cada nivel, encontrarás unas máscaras que deberás recoger con la ayuda de unos pocos objetos: mapas, peces, dos tipos de campos de fuerza, muñecas, BMUS, polluelos y dos clases diferentes de bombas.

Cada nivel es, en realidad, un laberinto por el que tendrás que ir abriéndote camino con sumo cuidado. En síntesis, el juego consiste en mover objetos de un lado a otro teniendo en cuenta las particulares características de cada uno de ellos. Un fallo suele suponer tener que volver a empezar.

Gráficamente es bastante simple y se echa en falta un poco de animación en el movimiento; pero pasado un tiempo te olvidas de ello y todo tu interés se centra en el juego en sí y en cómo solucionar todos los problemas que se van presentando. Además, el nivel de dificultad es lo suficientemente alto como para darte trabajo durante semanas o incluso meses.

José Juan García Quesada



KARNOV



Entre rusos anda el juego

Electric Dreams
Spectrum, Amstrad, Commodore
Versión comentada: Spectrum

Cuando parece que todo está dicho dentro del mundo de la programación siempre acaba por aparecer un nuevo título en que sus programadores, rizando el rizo, consiguen sorprendernos y aportar algo nuevo dentro del campo de lo archiconocido.

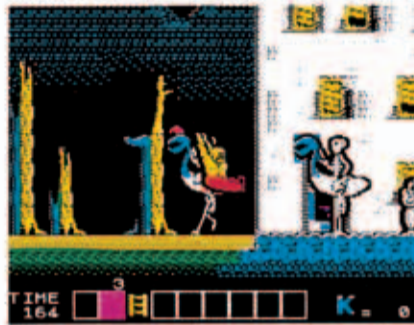
Esto es precisamente lo que se puede decir de Karnov, un programa realizado por la compañía Data East para Electric Dreams. El juego a pesar de ser un arcade en toda regla no está dentro de esa línea de programación que parece estar extendiéndose últimamente y que hace que la mayoría de los títulos aparecidos guarden parecido con algún otro programa comercializado con anterioridad. Todo lo contrario, Karnov está diseñado con un estilo muy particular sólo semejante al de la máquina de videojuegos en que está basado. Esto se debe principalmente a



Karnov está diseñado con un estilo muy particular.



Las diferencias con la máquina de videojuegos son mínimas.



El juego consta de nueve niveles plagados de enemigos.

sus gráficos con un estilo muy barroco y colorista que le dan al juego una apariencia muy especial.

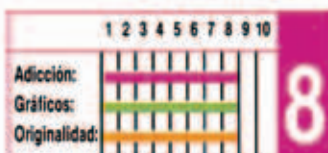
El programa nos permite encarnar el papel de Karnov, un hercúleo ciudadano soviético tragafuegos de profesión, cosa que le va a resultar muy útil para desarrollar la peligrosa misión que le ha sido encomendada: vencer a Ryu, el dragón diabólico, y apoderarse así del tesoro de Babilonia.

La ruta hacia la guarida de Ryu no va a ser precisamente un camino de rosas, sino más bien toda una auténtica fortaleza compuesta por nueve niveles diferentes plagados de siervos del dragón, todos ellos tan estrambóticos (¿alguien ha visto alguna vez un esqueleto cabalgando a lomos de un avestruz?), como peligrosos.

El nivel de adicción del juego es muy elevado, puesto que además del alto nivel de dificultad, existen varios caminos para completar la misión lo que hace que el juego no resulte monótono ni repetitivo.

Tal vez el único punto flojo del programa sea el movimiento, algo más lento de lo que sería deseable en un juego de estas características. Por lo demás Karnov es un título altamente atractivo y recomendable, especialmente para todos los amantes de los arcades de calidad.

José Emilio Barbero



- 1 **INSIDE OUTING**
THE EDGE (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 2 **TURBO GIRL**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 3 **BLACK LAMP**
FIREBIRD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 4 **BLACK BEARD**
TOPO (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 5 **MAD MIX GAME**
TOPO (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 6 **HUNDRA**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 7 **ARKANOID II**
IMAGINE (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 8 **ROLLING THUNDER**
U. S. GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 9 **IKARI WARRIORS**
ELITE (Spectrum, Amstrad)
- 10 **GARFIELD**
THE EDGE (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 11 **FLYING SHARK**
FIREBIRD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 12 **LA PANTERA ROSA**
MAGIC BYTES (Spectrum, Amstrad)
- 13 **FIREFLY**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 14 **TARGET RENEGADE**
IMAGINE (Spectrum, Commodore)
- 15 **LA GUERRA DE LAS VAJILLAS**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 16 **AFTEROIDS**
MADE IN SPAIN (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 17 **VIXEN**
MARTECH (Spectrum, Amstrad)
- 18 **LA ABADÍA DEL CRIMEN**
OPERA SOFT (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 19 **RENAUD**
INFOGRAMES (Spectrum, Amstrad)
- 20 **PREDATOR**
ACTIVISION (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva, de la revista.

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

La Batalla de Inglaterra

No dejes que los alemanes arrasren por dos veces el mismo aeropuerto en un solo día porque te quitarán el mando y el juego terminará. Cuando te destruyan una estación de radar en un ataque, coloca a un escuadrón volando en esa zona sin radar; detectarás a los alemanes mucho antes.

Cuando el indicador de



munición se ponga a cero tras un combate, este escuadrón ya no vale para nada aunque tenga combustible; hazlo aterrizar en un aeropuerto con la pista en buen estado y de vez en cuando mira si ya ha terminado de repostar para volverlo a utilizar.

Los alemanes casi nunca atacan el aeropuerto de arriba, envía tus escuadrones al sur cada vez que empieza un ataque.

Colocando un escuadrón encima de una estación de radar conseguirás que está no sea destruida.

Hermanos Tejero García
(Madrid)

Commando

Vidas y bombas infinitas:
POKE &5C33,&C3
POKE &5C34,0
POKE &5C35,&90

José María Sola
(Barcelona)

Decathlon

Los grados: longitud: 41°-42°; peso: 45°-47°; altura: 40°; disco: 45°-47°; jabalina: 47°-48°. Si con precisión alcanzamos estos grados después de desarrollar la carrera a tope, el ser reyes del Decathlon informático será un nuevo laurel para nuestro palmarés.

Hermanos Tejero García
(Madrid)

Miami Vice

Inmune a todos:
POKE &6F0,0
POKE &6F1,0
POKE &6F2,0

Antonio López Moreno
(Barcelona)

Sgrizam



Sólo tres enemigos en cada fase:
POKE &9990,0

Ángel Mario
(Madrid)

Druid

Energía infinita:
POKE &4566,0

Jorge Tortajeda Alonso
(Valencia)

Highway Encounter

No hay que mover todos los robots siempre, sino sólo el activado, dejando obstruido el camino de los demás; así hasta que consigamos limpiar 10 niveles de extraterrestres matando a todos los vulnerables e inmovilizando con barriles a los invulnerables.

Entonces volvemos sobre nuestros pasos y traemos el resto de los robots hasta el último nivel liberado, donde con un barril les obstruiremos otra vez el paso; repetiremos el proceso dos veces teniendo en cuenta dos cosas: primera, en esta ocasión debemos ir rapidísimos y arriesgándonos mucho más porque el tiempo estará a punto de acabar; segunda, al llegar al nivel cero y colocar el lasertrón entre los dos fuegos, nuestro robot se destruirá; pero no pasa nada, habremos completado el juego y el lasertrón irá por sí sólo a destruir la nave desde la que los extraterrestres invadieron la autopista.

Hermanos Tejero García
(Madrid)

Harrier Attack

Fuego de noche:
POKE &8A0A,&FF

Ángel Mario
(Madrid)

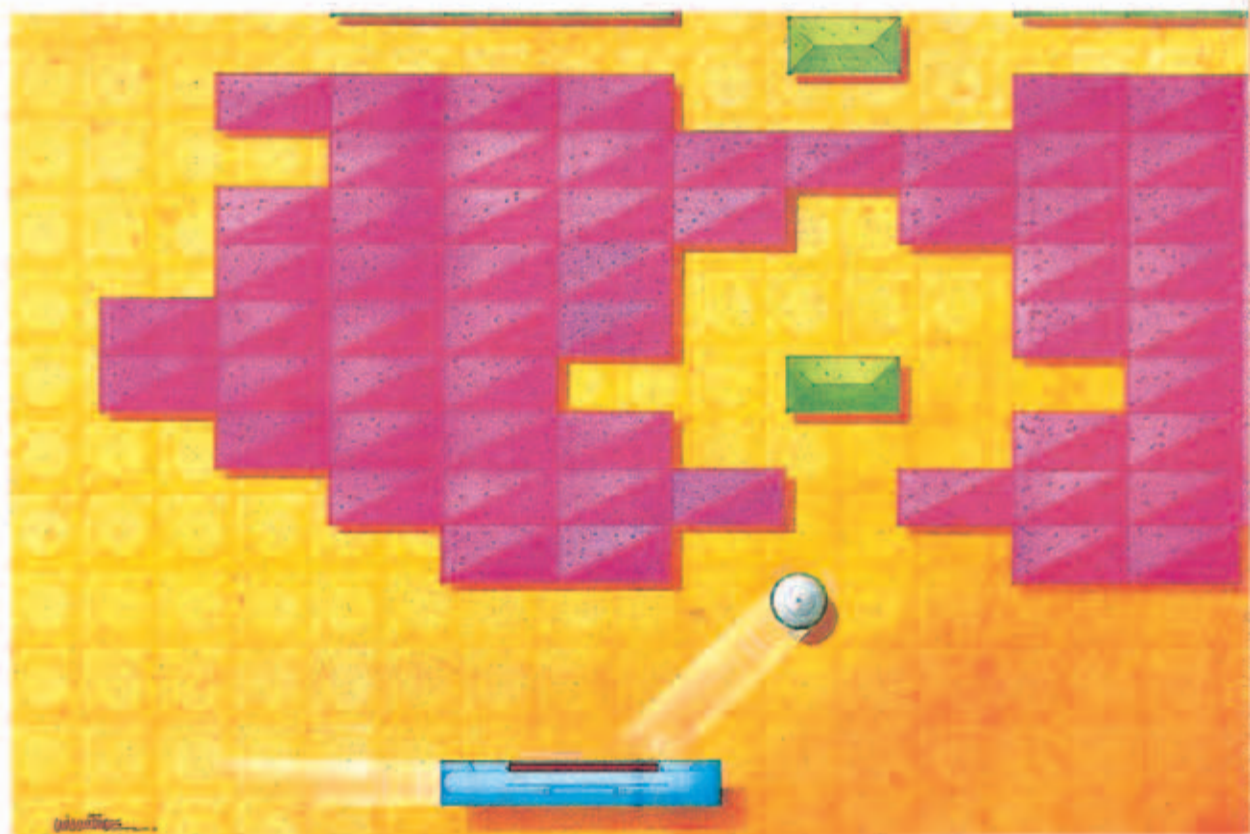
3D Grand Prix

Después de salir de la primera batalla, detenemos el juego con ESC, pulsamos la tecla Ctrl y manteniéndola pulsada, escribimos la palabra "Artwork". Seguidamente pasaremos a la siguiente pantalla. Esta operación la podremos repetir cuantas veces queramos.

José María Sola
(Barcelona)

Informe

"MACHA la fiebre



Cuando hace ya unos cuantos años Taito comercializó una máquina llamada Arkanoid, probablemente, ni ellos mismos se imaginaban el fenómeno que estaban a punto de desencadenar. Lo cierto es que, estuviera o no previsto, la fiebre «Machacaladrillos» estalló y todavía no ha parado...

● **Los programadores se han centrado en el cuidado de dos detalles fundamentales: la incorporación de un número cada vez mayor de pantallas y un nivel de dificultad aceptable**

En realidad es difícil explicar el enorme éxito conseguido por esta máquina y por los sucesivos clones informáticos que han ido apareciendo en estos años.

Gráficamente ninguno ha conseguido un nivel ni tan siquiera relevante.

Si nos centramos en el análisis de sus argumentos tampoco encontraremos nada digno de mención, sólo argumentos concisos y escasamente interesantes e incluso total carencia de éste.

El movimiento ha estado correctamente realizado en prácticamente todos, pero si los comparamos, por ejemplo, con las

complicadas secuencias de movimiento de un programa de lucha nos daremos cuenta que, aunque correcto, el movimiento no puede ser considerado como uno de los aspectos más destacables de este tipo de programas.

¿Cuál es entonces el secreto del éxito de la saga Arkanoid? En realidad cualquiera que se haya sentado a jugar tan siquiera una vez con uno de ellos podría responder a esta pregunta. ¿Cómo no va a resultar todo un éxito un programa, que desde la primera vez que lo juegas te deja pegado a la pantalla durante horas y horas?

Obviamente el resto de los de-

MACHACALADRILLOS II

que nos invade



talles (gráficos, argumento, sonidos...), ayudan a aumentar la calidad global del producto, pero sin duda el factor que impera a la hora de juzgar uno de estos títulos es el nivel de adicción conseguido.

Para ello los programadores se han centrado en el cuidado de dos detalles fundamentales: por una parte la incorporación de un número cada vez mayor de pantallas y por otra parte el mantenimiento de un nivel de dificultad aceptable, ni demasiado fácil ni demasiado difícil, que consiga aficionarnos pero no desesperarnos.

Con esto se puede explicar el éxito, pongamos por caso del primer programa aparecido, Arkanoid. Pero, ¿cómo explicar entonces el que, programa tras programa, todas sus secuelas hayan tenido un éxito similar o por lo menos comparable? La verdad es que aquí entramos prácticamente en el terreno de lo inexplicable, puesto que si exceptuamos el caso del «Gauntlet», la aparición de programas que copiaban descaradamente a

otro anterior ha constituido un auténtico fracaso tanto de ventas como de crítica.

En cualquier caso, tenga o no explicación, lo cierto es que la lista de títulos de este estilo, que han desfilado por nuestras pantallas es casi innumerable y lejos de acabar continúa aumentando, ya que prácticamente cada mes aparece uno nuevo dispuesto a ampliarla. Vamos a hacer un repaso desde los clásicos a los más recientes.

Su majestad Arkanoid

Allá por el año 1986 Imagine conseguía los derechos para trasladar hasta nuestros ordenadores la versión de Arkanoid, la máquina de Taito. Así nació el programa que ahora todos conocemos y que debe ser considerado sin duda como punto de partida de todo el fenómeno después desencadenado.

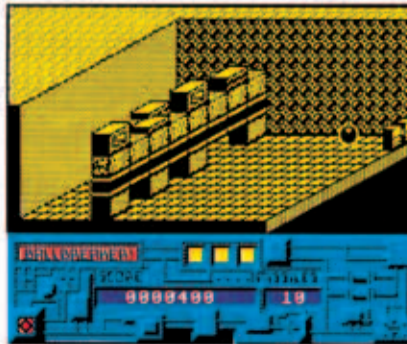
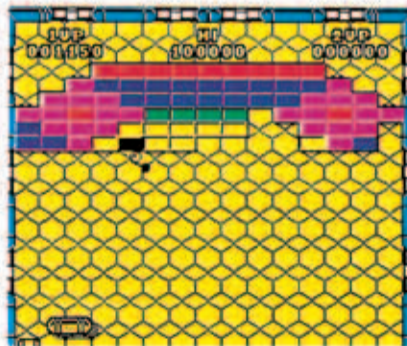
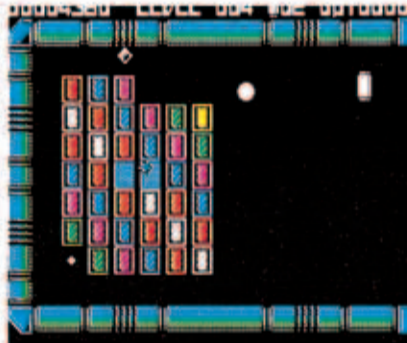
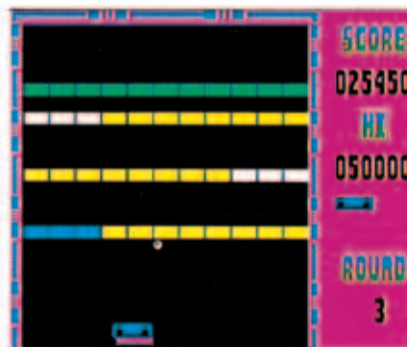
Quizá quepa citar como detalle curioso dentro del campo de los pioneros de los «machacaladrillos» a «The Wall», el sencillo pero divertido programa que incluía la cinta de demostración «Horizontes» que se nos suministraba al comprar nuestro Spectrum.

En cualquier caso independientemente de que Arkanoid fuera o no el primero, lo que es indiscutible es que, a pesar de los años transcurridos, ningún programa ha conseguido desbancarle de la posición que obtuvo por méritos propios: el número uno.

Su fama ha traspasado fronteras convirtiéndose, sin duda, en uno de los fenómenos más espectaculares del mundo de la programación y en uno de los juegos más versionados, —prácticamente no queda ninguna máquina para la que no haya sido editado—, de la historia del software.

Todavía es frecuente observar la convocatoria de concursos que giran en torno suyo demostrando que su estela está todavía lejos de extinguirse.

PANTALLAS PARA LA HISTORIA



De arriba abajo:
Arkanoid (Imagine)
Krakout (Gremlin)
Batty (Elite)
Ballbreaker (CRL)

Krakout, giro de 90°

Krakout, y en concreto su compañía creadora Gremlin Graphics, fueron los primeros en intuir el filón «Arkanoid» y tratar de aprovecharlo para su propio beneficio. El resultado fue un excelente programa con tres características especialmente llamativas: por una parte y sobre todo el cambio de perspectiva, si Arkanoid utilizaba el plano vertical, Krakout hacía lo propio con el horizontal, dando un giro de 90° al sistema de juego; por otra parte gráficamente había sido más cuidado y se había aumentado considerablemente el número de pantallas.

El juego consiguió un buen nivel de ventas pero, pese a todo, se quedó a años luz del «boom» causado por Arkanoid.

Batty, el tercero en discordia

La fiebre había estallado y de pronto todas y cada una de las más prestigiosas compañías incluyeron en sus proyectos la realización de un «machacaladrillos».

La primera en llevarse el gato al agua fue Elite, con la publicación de Batty. El juego, que volvía de nuevo al más puro estilo Arkanoid, presentaba como únicas características destacables la inclusión de elementos novedosos como imanes o la sustitución de las clásicas píldoras por iconos, la elevación del nivel gráfico y sin duda la opción más sorprendente: la posibilidad de competir dos jugadores simultáneamente.

Ballbreaker, una nueva dimensión

Después de la publicación de Batty parecía que todo, o casi todo, estaba dicho dentro del mundo de los «machacaladrillos». Nada más lejos de la realidad. Y fueron los señores de CRL los encargados de demostrárnoslo con la publicación de Ballbreaker, todo un machacaladrillos ¡en tres dimensiones!

● ¿Cómo no va a resultar un éxito, un programa que desde la primera vez que juegas, te deja pegado a la pantalla durante horas?

● Estos son los culpables: Arkanoid
Krakout
Batty
Ballbreaker
Addictaball
Arkanoid II
Ballbreaker II
Impact
Traz
Brick Breaker

Ratas del desierto

Si se juega con los alemanes no hay que perder tiempo atacando Tobruk; fortificada unas cuantas unidades italianas (sin entrar en contacto con las de Tobruk) y seguir avanzando hacia Alejandría.



En la operación de Gaza-la, los alemanes deben atacar sin descanso por el sur hasta el lado derecho de Tobruk en la costa; tienen supervivencia suficiente para vencer a casi todas las unidades inglesas que no sean las de Tobruk y alrededores.

Lo ideal para vencer con cualquier bando es atacar hasta que la supervivencia casi desaparezca, entonces fortificarse y esperar que aumente hasta casi el máximo para atacar.

Hermanos Tejero García (Madrid)

Bomb Jack

Vidas infinitas:
POKE &19FD,0

José María Sola (Barcelona)

Thing Bounces Back

Energía infinita:
POKE &91C2,201
Enemigos inmóviles:
POKE &ASD9,201

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)

Cauldron II

Vidas infinitas:
POKE &C1F2,&B7
Magia infinita:
POKE &D4C5,8B7

Antonio López Moreno (Barcelona)

Killer Gorilla

Vidas infinitas:
POKE &5116,0

Ángel Mario (Madrid)

Slap Fight

Vidas infinitas:
POKE &13AE,0

Jorge Tortajeda Alonso (Valencia)

Batman

Vidas infinitas:
POKE &1CE D,0
POKE &1CEE,0
POKE &1CEF,0

Antonio López Moreno (Barcelona)

"MACHACALADRILLOS"

La estrategia era evidente: reunir en un solo programa las dos técnicas de programación más exitosas del momento, el Filmation y los «machacaladrillos». El éxito parecía cantado.

Pese a ello el resultado no fue todo lo óptimo que cabía esperar, cosa que sin duda tiene explicación en la dificultad que entrañaba acostumbrarse a la nueva perspectiva de juego, con lo que el programa ganó en dificultad y perdió en adicción, algo que se notó en la cifra total de ventas.

Addictaball, un paso más

Alligata no quiso ser menos y se dispuso a darle un aire nuevo a la saga para lo cual añadió lo único que les faltaba a los «machacaladrillos»: ¡el scroll!

Addictaball, el resultado de su esfuerzo, podría definirse como una inteligente mezcla entre el scroll del más clásico de los «matamarcianos» y un «machacaladrillos», por decirlo de alguna forma un cruce entre Arkanoid y Slap Fight.

A diferencia del caso anterior la renovación había merecido la pena: la dificultad había aumentado ligeramente, pero lo importante era que el grado de adicción ¡se había multiplicado por dos!

Sin embargo, Addictaball contó con un importante inconveniente para escalar a los primeros puestos de las listas de popularidad: sólo se comercializaron las versiones de Commodore y Atari, dejando a un lado los ordenadores con mayor cifra de ventas en nuestro país como son Spectrum y Amstrad.

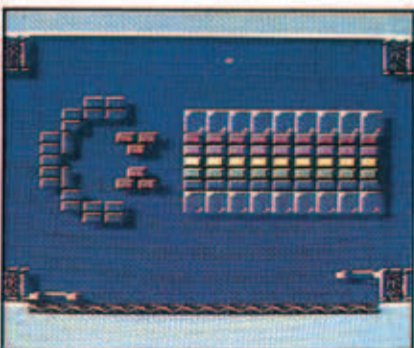
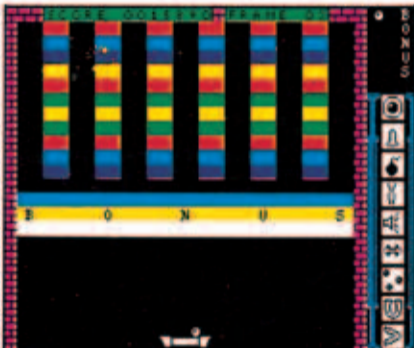
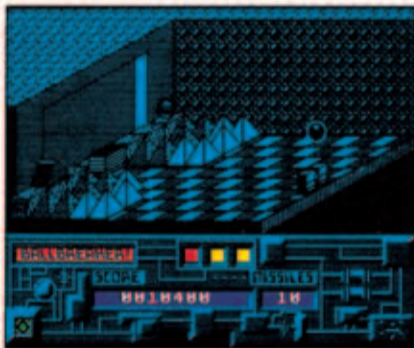
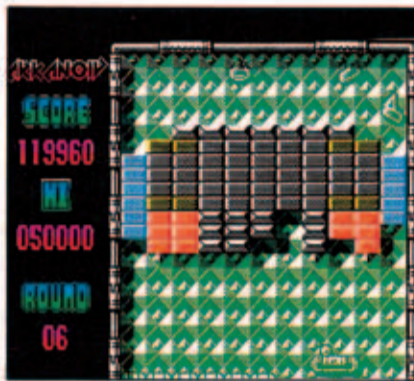
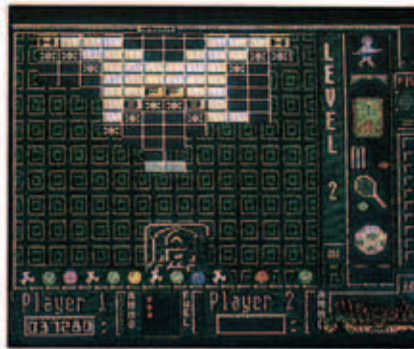
Pese a todo quizá Addictaball sea el programa que más se ha acercado al espíritu de Arkanoid a pesar de haber pasado prácticamente desapercibido.

Revenge of doh, la vuelta del mito

Habían transcurrido los años y nada ni nadie había conseguido arrebatar a Arkanoid su centro, que parecía ya pertenecerle definitivamente. Sin embargo, el mismo nos iba a demostrar que estábamos equivocados superándose a sí mismo. Arkanoid II, The revenge of Doh, no era sólo la segunda parte de Arka-

De arriba abajo:
Addictaball (Alligata)
Arkanoid II (Imagine)
Ballbreaker II (CRL)
Impact (ASL)
Traz (Cascade Games)
Brick Breaker (Dro Soft)

PROGRAMAS SIN FRONTERAS



● **Mucho nos tememos que la fiebre Arkanoid, lejos de extinguirse, acaba de resurgir con más fuerza que nunca**

noid, era su consagración definitiva.

Básicamente, el programa consistía en una versión de la primera parte con la mayoría de sus defectos corregidos: mejor nivel gráfico, aumento del número de pantallas, inclusión de un decorado de fondo de pantalla, nuevas pildoras para recoger, ligera disminución de la dificultad... No se podía pedir más, Revenge of Doh era sin duda el «machacaladrillos» más completo y perfecto aparecido en el mercado.

De nuevo las cifras de ventas se dispararon y salto directamente a los primeros puestos de las listas de éxitos. Imagine había dado en el clavo.

Ballbreaker II, El regreso a los orígenes

De nuevo Arkanoid sentaba escuela. Al igual que su primera parte indujo a la publicación de una interminable lista de secuelas, ahora su segunda parte provocaba la publicación de segundas partes de aquellas secuelas. La primera: Ballbreaker II.

Lamentablemente el resultado no fue de nuevo todo lo bueno que hubiera sido deseable, en realidad Ballbreaker II era exactamente el mismo programa con diferentes pantallas.

El resultado como es lógico, un auténtico fracaso y nada nuevo que aportar a la saga Arkanoid.

Impact, todo sigue igual

De la mano de la prácticamente desconocida compañía ASL llega hasta nuestras pantallas una de las más recientes entregas de la saga, Impact, y la verdad es que bastan apenas unos minutos de juego para llegar a la conclusión que encabeza su comentario: todo sigue igual.

Impact no es sino una versión remozada del más puro estilo Arkanoid, ni mejor ni peor que la mayoría de las que han aparecido, pero con casi nada nuevo que aportar. En resumen, divertirá a los fanáticos de los «machacaladrillos», pero desde luego a nadie sorprenderá ninguna de sus características.

Traz, jugar y construir

Traz es el último «machacaladrillos» publicado, y también sin duda uno de los mejores.

Como características más revolucionarias presenta la inclusión de hasta cuatro raquetas que manejar en la misma pantalla, la inclusión de ladrillos tanto verticales como horizontales y la distribución de sus 64 pantallas dentro de un mapeado al que podemos tener acceso y por el que debemos movernos. Con estos elementos prácticamente cada pantalla se convierte en un juego diferente, revolucionando así el concepto clásico de este tipo de programas.

Por si fuera poco dentro del propio programa disponemos de una opción para configurar a nuestro gusto tanto el mapeado del juego como cada una de sus 64 pantallas con lo que podremos pasar a ser en lugar de meros jugadores, auténticos creadores de «machacaladrillos». Toda una maravilla creada por Cascade Games.

Brick Breaker, ladrillos españoles

Ha tardado lo suyo pero por fin en nuestro país ha visto la luz nuestro primer machacaladrillos aparecido de la mano de Dro Soft. Dice el refrán que nunca es tarde si la dicha es buena... Bien, lo malo es que esta vez además de tarde la dicha no es buena, ya que Brick Breaker está a años luz de la calidad de cualquiera de los programas hasta ahora citados, por lo que desde luego no va a pasar a la historia.

Como veis la oferta es amplia y variada y también seguramente inconclusa pues mucho nos tememos que la fiebre Arkanoid está lejos de extinguirse.

Por nuestra parte, estamos dispuestos a seguir dejándonos invadir por todo un ejército de ladrillos incontrolados, pero que menos que pedir que los próximos hagan gala de las virtudes que deben caracterizar a todo buen «machacaladrillos»: adicción y detalles de originalidad.

Que ustedes lo machaquen bien...

José Emilio Barbero

CONSIGUE ESTOS 6 JUEGOS
CON UN SOLO DISPARO DE



1.200
PESETAS I.V.A. incluido

elite

AMSTRAD DISCO 2.950 pts. I.V.A. incluido



**EL JUEGO
QUE SURGIO DEL FRIO**



Más allá del Palacio de Hielo, hacia el norte, la leyenda habla de una tierra mística donde moran extrañas criaturas. Se trata de una tierra de fantasía y magia, de duendes y fantasmas, de bien y de mal.

Recientemente, se han producido en esas tierras graves trastornos entre el bien y el mal. Las fuerzas del mal han incendiado los bosques y destruido los hogares y las vidas de los sencillos leñadores. Una noche se celebró una reunión entre los viejos y sabios espíritus de los bosques. Se adoptó la decisión de nombrar a una persona que fuera responsable de restablecer de nuevo el equilibrio de las tierras rechazando al mal al lugar desde el que había venido. Bendijeron una flecha sagrada con los poderes de los bosques, capaces de convocar a un espíritu en casos de necesidad, y la lanzaron al aire; quien encontrara la flecha se encontraría en una aventura fantástica...

**¿HAS CONECTADO YA
CON ESTAS AVENTURAS?**



CARGADOR UNIVERSAL

de Código Máquina SPECTRUM

Todos los programas en Código Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos **Código Fuente**. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el **Código Objeto**. Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama **DUMPING**, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez teclado el programa cargador lo salvaremos haciendo **GO TO 9900**. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear **"GO TO MENU"**. Nunca **RUN** ni ningún tipo de **CLEAR**, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en

la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente**. El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introduci-

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores publicados para Spectrum constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando **GO TO 9900**.
2. Tecleamos el listado 1 (programa Basic) y los salvamos con **SAVE "NOMBRE" LINE 1**. Donde **NOMBRE** será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.
3. Cargamos el programa **CARGADOR UNIVERSAL** y cuando aparezca el menú de opciones (**INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST**) elegiremos la opción **INPUT (I)**.
4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (**C/M**). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra **LÍNEA**. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos **ENTER**.
5. Introducimos los **DATOS**, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos **ENTER**.
6. El ordenador nos pedirá el **CONTROL**, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.
7. Cuando hayamos teclado todas las líneas, pulsaremos **ENTER** directamente y aparecerá un nuevo menú.
8. Procedemos entonces a realizar el **DUMP** pulsando la tecla **D**.
9. La dirección del **DUMP** figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección **40000**.
10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción **SAVE** aparecerá un nuevo menú (**FUENTE, OBJETO, RETURN**). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos teclado pulsando **F(FUENTE)**. Pero si lo hemos terminado y realizado el **DUMP**, salvaremos el código objeto pulsando **O (OBJETO)**.
11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el **DUMP**. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al **DUMP**. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.
13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```

2 REM
3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
4 REM
5 CLEAR 65518: LET menu=6000
10 FOR n=65519 TO 65535
12 READ c: POKE n,c: NEXT n
15 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,245,54,65,
201
70 LET as="" : POKE 23658,8
100 LET a=10: LET b=11: LET c=1
2: LET d=13: LET e=14: LET f=15
200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA", LINE n: IF
18="" THEN GO TO 6000
1002 FOR m=1 TO LEN n
1003 IF ISIN("0" OR 18(n))>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT m: LET li=VAL n
1005 IF li>255 THEN POKE 23668
9,PEEK 23669-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS ", LINE d
1008 IF d="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23669: PRINT
AT cx,0: AT cx,21:CHR 138:"L
INEA "
110 LET len=LEN d: GO SUB 3
000: GO TO 1000
1020 FOR a=1 TO 20
110 LET ws=d$(a)
1150 IF ws=CHR$ 47 AND ws<CHR$ 5
8 OR ws<CHR$ 64 AND ws<CHR$ 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1: FLASH 1: O
VER 1: " ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT a: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET h=VAL d$(n)*16+VAL d$(
n+1): LET ch=ch+h: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",
ct
1260 IF ct<=ch THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET as=as+d$
2000 LET li=1+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2: GUT 254,2: POKE
23669,PEEK 23669+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT n0: INK 7: PAPER 1:
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST
6100 LET is=INKEY$: IF is="" THE
N GO TO 6100
6200 IF is="I" THEN GO TO 1000
6210 IF is="B" THEN GO TO 7000
6220 IF is="L" THEN GO TO 8000
6225 IF is="T" THEN GO TO 7500
6230 IF is="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT n0: PAPER 3: INK 7:
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<"P" AND
INKEY$<"O" AND INKEY$<"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO
TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7005 IF as="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE 11
7010 LET as=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+as
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN
n$>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$: "FTE" DATA as(1)
7025 PRINT n0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: "n$: "SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET as=as(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":d1: PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES "nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$: "OBJ"CODE d1:nb
7275 PRINT n0: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: "n$: "SALVADO": "Inicio:
"d1: "Longitud: "nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF as="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN as) S
TEP 20
7510 PRINT as(m TO m+19): " ":CHR
$ 138:"LINEA ":INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)", LINE n$
8020 LOAD n$: "FTE" DATA as(1)
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li=CODE as(1)+256*CODE
as(2): LET as=as(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5:"Ultima
linea: "li-1:AT 11,5:"Comenzar
por: "li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF as="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",d1: CLS
9006 IF d1<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (d1+LEN as/2) > 65300 THEN
PRINT-FLASH-1+AT-5,6:"ESPACIO-D
E TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT
n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5:
DIRECCION Inicial: "d1
9008 PRINT AT 11,4:"RESTAN:"AT
11,17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n=1 TO (LEN as) STEP 2
9015 POKE d1+VAL as(n)*16+VAL as
(n+1): LET d1=d1+1
9018 PRINT AT 11,12:INT (LEN as/
2-n/2): "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBROUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT n0: FLASH 1: "N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE":
PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN

```

do hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **as** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos teclado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

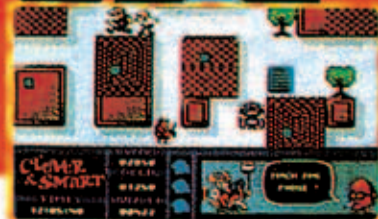
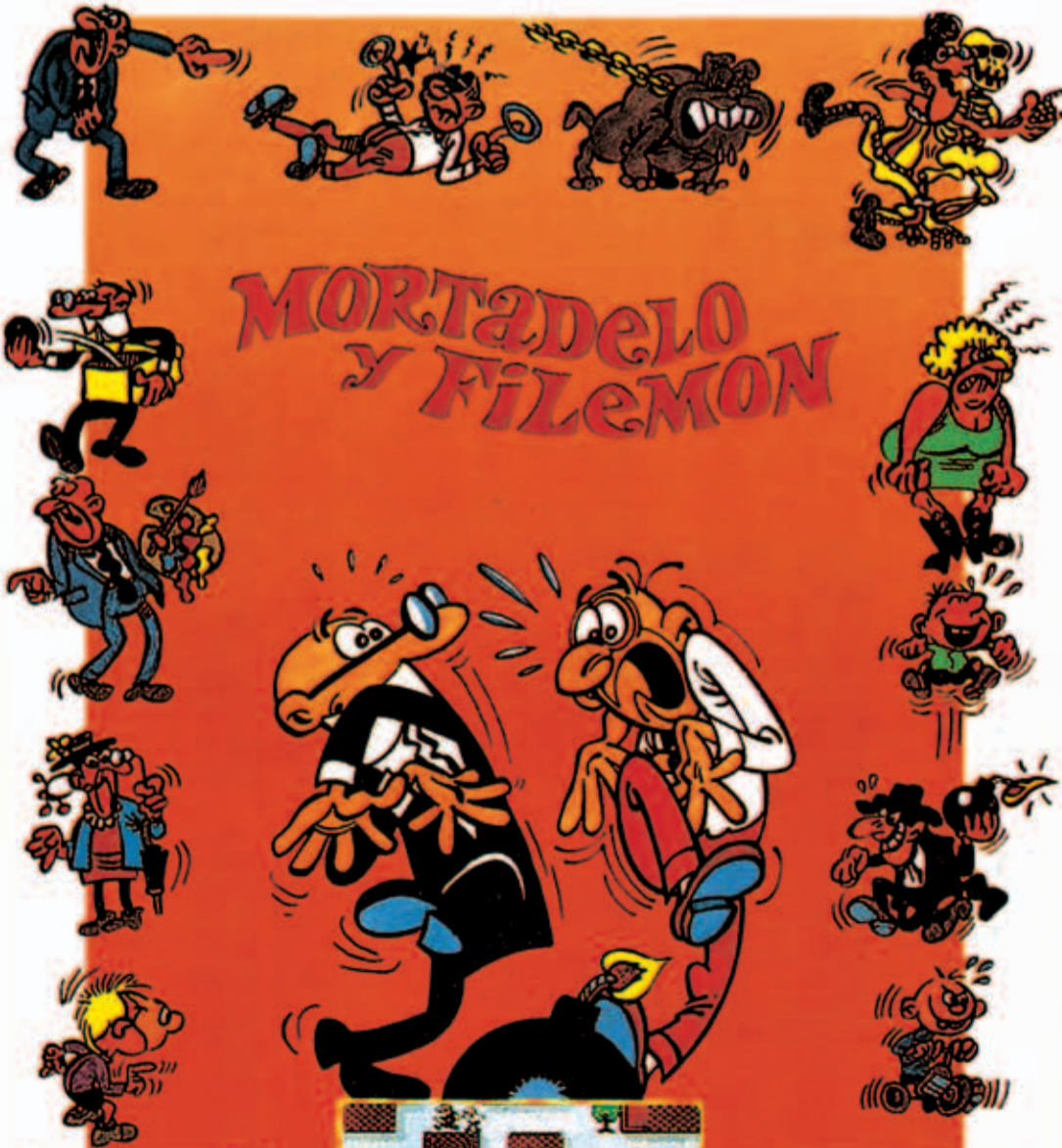
SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando **DUMP**.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente**, lo recuperaremos para continuar trabajando con **LOAD**. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea teclada.

NOTA: este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.

— Suprimir la instrucción **CAT** de las líneas **7015**, **7260** y **8010**. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

YA A LA VENTA



C-64 SPECTRUM AMSTRAD 875 pts.

ATARI ST AMIGA 3.900 pts.

POKES

Cómo utilizarlos

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge "" del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE "" del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A =, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer

programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

— Tecler MERGE "" (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

— Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

— Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset

se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

— Teclaremos LOAD "CAS:" o CLOAD "CAS:" sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

— Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

— Cuando dispongamos del

listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

— Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

— En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD "CAS:" R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Tecler BLOAD "CAS:" y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último tecler las siguientes instrucciones: X = PEEK (64703) + 256 PEEK (64704):

DEFUSR = X:U = USR (0).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

PROEIN
SOFT LINE
ESQUELETO DE OTRA GALAXIA

¿ALGUNA VEZ TE HABIA MATADO UN ESQUELETO MONTADO SOBRE UN AVESTRUZ?

NUEVE HOSTILES NIVELES, LLENOS DE FURIOSOS DRAGONES, AVESTRUZES Y GALLETAS ASESINAS, SERAN EL MARCO EN EL QUE VOLARAS, NADARAS, CORRERAS, SALTARAS Y ESCALARAS, POR ELLOS.

KARNOV



“...LA CONVERSION MAS FIEL DE UN EXITO ARCADE EN AÑOS... LLENO DE ACCION Y ADICTIVO HASTA EL MAXIMO...” YOUR SINCLAIR.

Disponible en
COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD (con cable)

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

MSX

Penguin Adventure

Con estos datos podréis saber dónde están las cavernas secretas de este juego.

| Nivel | Dist. aprox. | ¿Zona barata? |
|-------|--|--------------------------------|
| 1 | 483(IZDA) 328(DCHA) 183(DCHA) | SI NO NO |
| 2 | 381(IZDA) 183(IZDA) 75(DCHA) | NO NO SI |
| 3 | 683(DCHA) 665(DCHA) 401(DCHA) 83(IZDA) | NO NO SI NO |
| 4 | | |
| 5 | | |
| 6 | 335(IZDA) 298(IZDA) | NO PAPA NOEL |
| 7 | 563(IZDA) | NO |
| 8 | | |
| 9 | 403(DCHA) 181(IZDA) | SI NO |
| 10 | | |
| 11 | | |
| 12 | 780(DCHA) 480(IZDA) 435(DCHA) 183(IZDA) | NO NO NO NO |
| 13 | 360(IZDA) 190(DCHA) 185(IZDA) | NO SI NO |
| 14 | 180(IZDA) 90(DCHA) | SI NO |
| 15 | 482(DCHA) 434(IZDA) | SI SI |
| 16 | 250(IZDA) | NO |
| 17 | | |
| 18 | 825(IZDA) 450(IZDA) 446(DCHA) | SI NO SI |
| 19 | | |
| 20 | | |
| 21 | 990(IZDA) 870(IZDA) 387(IZDA) 185(DCHA) | PAPA NOEL NO NO SI |

22 940(DCHA) NO
870(DCHA) SI
840(IZDA) SI
Manuel Pérez (Valencia)

The Last Mission

En todos los niveles, encontramos unas paredes que pueden ser sólo destruidas por uno de sus lados, cuando lleguemos a una de esas pantallas.



Despegamos la oruga de la cabeza y ponemos la oruga en el centro de la pantalla. Nos vamos con el láser todo a la izquierda que podamos, sin salirnos de la pantalla. Entonces, movemos a la izquierda y luego a la derecha el joystick rápidamente, y aparecemos una pantalla a la derecha de la pared. A partir de ahí es fácil destruirla.

Para aumentar nuestra puntuación. En las pantallas en las que nos lanzan unas bolas por un tubo, después de eliminar a todos los enemigos nos situamos cerca del tubo, y desde allí destruimos las bolillas a placer, recibiendo más de 1.000 puntos por cada una (esto nos facilita la cosa, de cara a la vida de los 100.000 puntos).

Miguel Martínez (Valencia)

NOTA: Código Secreto es una sección íntegramente vuestra, nosotros simplemente nos limitamos a seleccionar de entre todas las cartas recibidas aquellas que consideramos más interesantes. Vuestros trucos y pokes también pueden ser publicados. Para participar no tenéis más que enviarnoslo a:

MICROMANIA. Ctra. de Irún, km 12,400. 28049 Madrid
Por favor no olvidéis indicar en el sobre referencia CÓDIGO SECRETO

PASATIEMPOS



FORMA DE RESOLVERLO: Sitúa en las casillas verticales el nombre de este famoso programador y en las horizontales la compañía para la que trabaja y los nombres de sus tres juegos más famosos. Como pista podemos decir que el juego que le lanzó a la fama tenía como protagonista a un popular personaje de comic.

LA GUERRA

«Que la fuerza de Johnson te acompañe»

Soy un Skywalker intrépido, témerrario, en algunos momentos orgulloso, pero siempre fiel a la venerada líder: Paca Holgazana. De origen principesco, ella guía mis pasos y los de un grupo de proscritos, conocidos como los Rebeldes sin Causa. Mi nombre es Martín Luke y ésta es mi aventura...



Tú asumes el papel de Luke Skywalker.



La aventura comienza en el planeta Tutuflex.

Habéis de saber que mi galaxia está regida por el dictador Karapalo, a cuyos ojos nuestro grupo resulta fuera de la ley. Su mano derecha es el cruel Darth Water, caballero renegado de la orden de mi padre. Esta orden era llamada de la Fuerza de Johnson, y tenía como único y loable fin la limpieza de la galaxia.

Pero un día, ciertos caballeros fueron sobornados por el perverso Karapalo para sus maléficos fines, con lo que apareció la vertiente sucia de la hasta ahora impoluta organización. Todos los caballeros limpios fueron limpiados por los sucios,

menos uno: Obi Juan Quenove, que se mantuvo en su pulcritud.

Yo soy el heredero del fenomenal limpiador (esto es, la Fuerza de Johnson) y como tal tendré que hacer frente a la nueva emergencia que ha aparecido en nuestro grupo: el rescate de la princesa Paca Holgazana, confinada en la maloliente Estrella Pringosa y la destrucción de esta increíble nave.

El juego

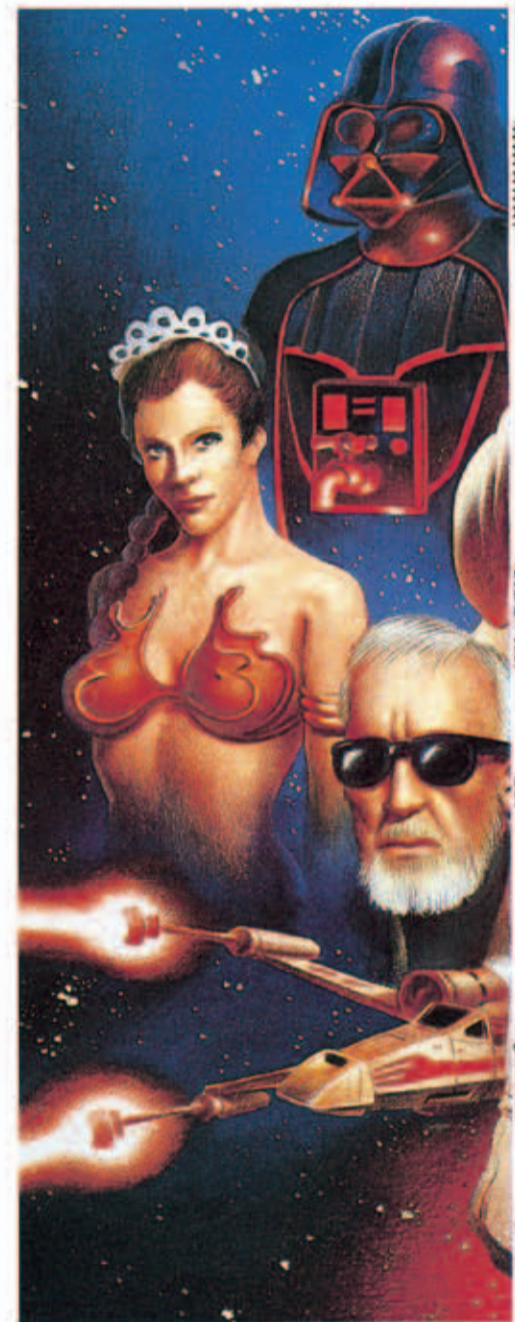
En él, el jugador asume el papel de Luke Skywalker y, así, debe cumplir las misiones citadas más arriba. Para conseguirlo, lo primero que ha de hacer es encontrar a los robots C-2P2 y R-3D2. Éstos se encuentran en el planeta de Tutuflex y poseen los planos de la Estrella Pringosa. Durante la misión encontrarás objetos y personajes que deberás emplear para tus fines. Todos suelen tener algo que hacer.

Los más peligrosos son los soldados del imperio que, según te vean, no se sabe por qué oscuras razones, comenzarán a dispararte hasta acabar con tu vida, eso sí, tras decirte previamente que estás rodeado.

Acabados estos preámbulos, vayamos ya con la solución del juego.

Tutuflex

En este desértico planeta dan comienzo tus aventuras. Te encuentras frente a la casa del Ca-



ballero Obi Juan Quenove. Entrás en ella (Norte) y allí encontrarás el autopelador y una lata de aceite. COGE AUTOPELADOR, COGE LATA y vete al ESTE. Ahora estás en el cultivo de nabos gigantes de Obi. Otra vez al ESTE y encontrarás a los robots. DA LATA A R-3D2 y conseguirás que te sigan, además de un mensaje holográfico de tu líder. Sal de aquí deprisa, pues corres peligro de ser atrapado por los merodeadores, que por allí vagan en sus horribles cabalgaduras.

Dos veces hacia el OESTE y otras tantas al SUR y encontramos al tío Obi. Por cierto, su casa pasará en pocos turnos a ser pasto de las llamas. Obi nos hará una pregunta a la que responderemos DI GEORGE y así nos legará una sofisticada y maravillosa cachiporralluz. COGE CACHIPORRA y vete al OESTE, donde encontrarás algo útil:

A de las VAJILLAS



COGE MUNICIONES. Ahora vamos tres veces al ESTE y, allí, COGE PISTOLA y además, CARGA PISTOLA. Nos desplazamos con cuidado al OESTE y vigilamos no pincharnos con los originales cactus.

USA AUTOPELADOR Y COGE PÚA, y hemos conseguido algo valioso. Hacia el OESTE y luego al SUR. Aquí hay una cabina, que, de ser usada, nos conducirá a las alturas... Otra vez al SUR y estamos en el puerto de Moscasalien, donde recibiremos una ayuda de nuestro tío, que empieza a revelarse un tanto distinto a lo que indica su apellido. Nuevamente al SUR y estamos en mitad de una populosa calle.

Hacia el ESTE hay una calle cerrada y en ella un mendigo en forma galáctica. DA AUTOPELADOR A BICHO y nos dejará un cubo negro. COGE CUBO. Hacia el NORTE y estare-

mos en una lóbrega tienda, cuyo dueño se dedica a la compra de titanio. VENDE PÚA Y COGE CRÉDITOS. AL SUR y dos veces al OESTE y entraremos en la tasca Delasquina.

Aquí están Chequevaca y Juan Solo que nos ayudarán en nuestro empeño de sacar a los robots del planeta. Pero hay que contratarlos, y a esto se opone de manera firme un viscoso personaje. USA CACHIPORRA y el sapito pasará a mejor vida, PAGA A JUAN y éste aceptará el trato, uniéndose a la comitiva.

Dos veces al ESTE y otra al SUR. Estamos en un burdel, pe-

ro hay que resistirse a las tentaciones de la carne: tenemos una misión que llevar a cabo. Esto no impide que le demos un regalito a la amiguita: DA CUBO A CHRIS. Hacia el ESTE nos encontraremos otro par de monadas, pero no debemos dejarnos atraer por sus encantos... MIRA el otro lado y verás el majestuoso Halcón Millenario.

El Halcón Millenario

Se trata de una destartalada nave rodeada por soldados, por lo que rápidamente entramos en ella, moviéndonos al ESTE.

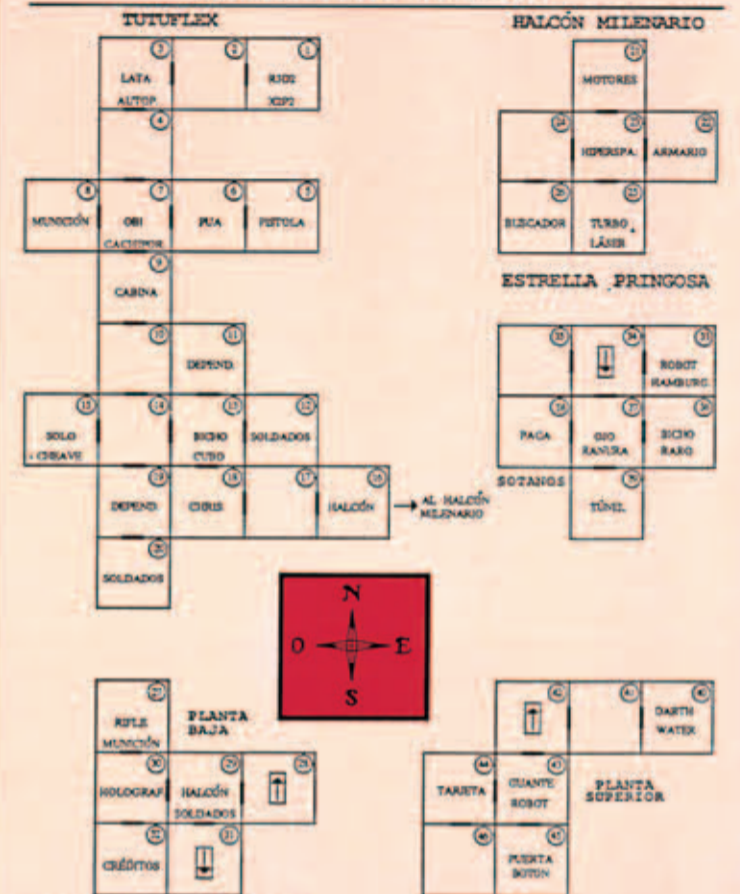
Una vez dentro, Solo nos informará de la imposibilidad de abandonar ahora la nave. Hacia el SUR y estaremos en el puente de mando. DESPEGA y, como es lógico, el motor está estropeado. NORTE, ESTE y otra vez NORTE nos conducirá a la sala de motores. Como buen mecánico que eres, sabes que, para arreglar algo no hay nada como un buen golpe. Así, GOLPEA MOTOR resolverá tus problemas. Vuelve a la sala de mandos y DESPEGA.

Siguiendo los consejos de Obi, ahora hay que pasar al hiperespacio pero, como ya te imaginas, no funciona. NORTE y ESTE para llegar a la sala correspondiente, donde tras ordenar HIPERESPACIO R-3D2 arreglará el instrumento acompañado por unos murmullos.

A todo esto, habrán aparecido por ahí un par de naves enemigas dedicadas a «atizarte» con su láser (debido, con toda seguridad, a la cantidad de polvo acumulado por la decrepita nave). Por tanto, has de darte prisa. Vuelve a la sala de mandos y ordena el consabido HIPERESPACIO. A continuación, tu piloto te preguntará el lugar de destino, a lo que responderás: DI BARUMBADUDUMBA (discreto nombre... ¿cómo se llamarán sus habitantes?).

Con esto termina la primera parte de tus aventuras y se te revela la clave para acceder a

MAPA DE LA GALAXIA



LUGARES DE INTERÉS

- 1 RISCOS
- 2 CULTIVO DE NABOS
- 3 CASA DE OBI
- 4, 7, 8, 9 DESIERTO
- 5 MONTAÑAS
- 6 CACTUS
- 10 PUERTO DE MOSCASALIEN
- 11 TIENDA DE COMPRAS
- 12 BAR
- 13 CALLE CERCADA
- 14 CALLE PRINCIPAL
- 15 TASCA DELASQUINA
- 16 HANGAR
- 17, 18 BURDEL
- 19, 20 TIENDA SOSPECHOSA (NO ENTRAR)
- 21 SALA DE MOTORES
- 22 SALA DE CARGA
- 23 SALA DE HIPERESPACIO
- 24 PASILLO
- 25 SALA DE TURBO LASERS
- 26 SALA DE MANDO * INDICA QUE APARECE EN LA 2 PARTE
- 27 ARSENAL
- 30 PASILLO
- 28, 31, 34, 42 TRANSPORTADORES VERTICALES
- 29 HANGAR
- 32 SALÓN DE JUEGOS (NO JUGAR)
- 33 MAS DONAL
- 35 PUNTO
- 36, 38 CELDAS
- 37 CENTRO DE CONTROLS (CUIDADO SOLDADOS)
- 39 PASILLO (NO ENTRAR TUNEL)
- 40, 41 PASILLO CON LUZ AZUL
- 43 CUADRILÁTERO (SALIR DEPRISA)
- 44 LETRINAS
- 45 DESCOMPRESIÓN (NO PULSAR BOTON)
- 46 SALA DE CONTROL (CUIDADO SOLDADOS)

la segunda fase, que tendrá lugar íntegramente en la ESTRELLA PRINGOSA. La clave es SPIELBERG.

En la Estrella Pringosa

Tras introducir el código, Solo nos informará de que estamos siendo absorbidos por... un donut. Haciendo honor a su apellido, Obi nos informará de que se trata de la Estrella Pringosa (lo dedujo por el olor, supongo).



El Halcón Milenario es una destartalada nave rodeada de soldados.

Ya en el vientre del apestoso ente, pero dentro del Halcón, nos movemos hacia el NORTE. Una vez aquí, iremos al NORTE, lo que nos conducirá ante una escuadra de soldados. Nuevamente, Obi nos obsequia con uno de sus consejos. ESTE, COGE CA-

Paca Holgazana fue confinada en la Estrella Pringosa

La pérdida de Obi había sido un duro golpe

CHIPORRA, ESTE Y ENTRA ARMARIO nos pondrán a salvo de los pérfidos (y fétidos) enemigos.

Más tranquilamente, hacia el OESTE dos veces y luego SAL. Estamos en un hangar y vamos al OESTE, donde veremos holografías del insigne Karapalo, que despiertan en Luke los más bajos instintos: USA CACHIPORRA y haremos un buen destrozo. Hacia el NORTE llegamos al arsenal, en donde nos pertrecharemos: COGE RIFLE, COGE MUNICIÓN, CARGA RIFLE. Ya armados, vamos dos veces al SUR y aquí cogemos los créditos (COGE CRÉDITOS). Jugar a cualquiera de los entrenimientos aquí presentes supone la activación de una alarma, que daría al traste con nuestros

planes. NORTE y dos veces ESTE nos lleva al lado de un transportador.

SUBE TRANSPORTADOR y dos veces ESTE, y encontraremos al maloliente caballero Darth Water. Entablamos combate con él: USA CACHIPORRA repetidas veces, hasta que, cuando estamos al filo de la derrota, Obi se sacrificará por nosotros, matándose al tiempo que acaba con el «pútrido» caballero. Dos veces hacia el OESTE, una al SUR y otra al OESTE nos dejan en las letrinas. Aquí debes realizar cualquiera de tus necesidades: MEA, CAGA u ORINA (muy original e ingenioso esto) y aparecerá una mano cubierta de porquería, supongo, portando una tarjeta para tele-

zo, COGE TARJETA. Ahora vas al OESTE y al NORTE, donde BAJA TRANSPORTADOR. Vas al ESTE y aquí encontrarás el inevitable MasDonal. DA CRÉDITOS A ROBOT y éste te preguntará si quieres o no mostaza con la hamburguesa. DI SÍ y COGE HAMBURGUESA.

Ve al OESTE y luego al SUR. Aquí DISPARA OJO e INTRODUCE TARJETA. No te muevas con el mensaje del monitor, pues primero se equivoca. Ve en la otra dirección y encontrarás a la princesa Paca...

La solución

En realidad, sufrido aventurero, todo lo anterior no sirve



Tu destino era Barumbadudumba.



Sólo nos informará que estamos siendo absorbidos por... un donut.



¿Nos impedirá Karapalo rescatar a la princesa?

para finalizar esta segunda parte, sólo para hacer puntos. La realidad es que para terminar tu misión no hace falta ni salir del Halcón Millonario.

Desde la sala de mandos, ve al NORTE, luego al ESTE y finalmente al SUR. Estás en la sala de turbo-láser. Aquí, ACTIVA TURBO-LÁSER y DISPARA SOLDADO. La primera vez, por los nervios, fallarás, pero, si insistes, DISPARA SOLDADO, destruirás la Estrella Pringosa y, no se sabe por qué arcanos procedimientos, salvarás a la princesa, dando fin con éxito al juego. De todos modos si perteneces a la especie de los jugadores puedes se-

guir paso a paso nuestras indicaciones.

Epilogo

Por esta vez, los Rebeldes sin Causa habían detenido al poderoso Karapalo, pero... ¿por cuánto tiempo? La pérdida de Obi había sido un duro golpe, pero había que sobreponerse. Nuevas amenazas esperan a nuestro intrépido y pulcro grupo pero ellos saben que su labor depende de la paz de la galaxia; y un héroe jamás puede negarse a cumplir una misión.

Que la fuerza te acompañe... (la de Johnson, claro). ■

Fernando Herrera González

Garfield

"BIG, FAT, HAIRY DEAL"



JIM DAVIS

GARFIELD © 1978 United Feature Syndicate Inc.

THE COMPUTER GAME!

C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
875 p.p.

AMSTRAD DISCO
1750 p.p.





COCONUT

¡NUEVA TIENDA!

CI. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ



ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD AMSTRAD JOYSTICK'S SPECTRUM SPECTRUM + 3 COMMODORE 64-128 ATARI - ST MATERIAL

| | |
|----------------------------|--------|
| MULTIFACE TWO | 16.500 |
| DISCOLOGY 3 | 8.000 |
| ADVANCED ART STUDIO | 8.400 |
| ART STUDIO | 5.500 |
| ABADIA DEL CRIMEN | 875 |
| ABADIA DEL CRIMEN | 2.250 |
| ANGEL DE CRISTAL | 2.750 |
| ARKANOID 2 | 875 |
| BOB MORANE | 875 |
| BOB MORANE | 1.950 |
| BLACK LAMP | 875 |
| BUGGY BOY | 875 |
| BATTLE FOR MIDWAY | 1.200 |
| BOB WINNER | 2.500 |
| BATTLE SHIPS | 875 |
| BEDLAM | 875 |
| BUBBLE BOBBLE | 1.500 |
| BUBBLE BOBBLE | 2.500 |
| CAJA DEL SOL CON GAFAS | 2.250 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 880 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 2.200 |
| CALIFORNIA GAMES | 875 |
| CHAIN REACTION | 875 |
| CAD 3D | 2.300 |
| CAD 3D | 5.500 |
| CORRECAMINOS/SOLOMO-NS KEY | 2.250 |
| CYRUS II CHESS | 2.800 |
| CYRUS II CHESS | 1.900 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 2.800 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 1.400 |
| DINAMIC DISC PAK | 2.750 |
| DESPERADO/SURVIVOR | 2.750 |
| DESPERADO | 875 |
| EXITO PROEIN (4 JUEGOS) | 1.400 |
| EXITO PROEIN (4 JUEGOS) | 3.200 |
| EYE | 1.500 |
| EYE | 2.750 |
| ENDURO RACER | 2.200 |
| EXOLON/ZYNAPS | 2.250 |
| EPYX ON AMSTRAD | 3.750 |
| FLYING SHARK | 1.500 |
| FLYING SHARK | 2.500 |
| FREDDY | |
| HARDEST/PHANTIS | 2.250 |
| F. MARTIN BASKET | 875 |
| F. MARTIN BASKET | 1.750 |
| GARFIELD | 875 |
| GUERRA DE LAS VAJILLAS | 875 |
| GUERRA DE LAS VAJILLAS | 1.750 |
| GRYZOR | 875 |
| GOODY/LAST MISSION | 2.250 |
| GOODY | 875 |
| GUADALCANAL | 2.200 |
| GUADALCANAL | 880 |
| GAUNTLET II/720 | 2.250 |
| GAUNTLET II | 875 |
| HMS COBRA (WAR GAME) | 3.500 |
| HUNDRA | 875 |
| HUNDRA | 1.750 |
| INDIANA JONES/RYGAR | 2.250 |
| INSIDE OUTING | 875 |
| JACKAL | 875 |
| JACKAL | 2.200 |
| MORTADELO Y FILEMON | 875 |
| MASTER DEL U / DEFLEKTOR | 2.250 |
| MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB | 2.250 |
| MATCH DAY 2 | 875 |
| NORTH STAR | 875 |
| NEMESIS/JAIL BREAK | 2.200 |
| NIGEL MANSELL G. PRIX | 875 |
| OUT RUN | 1.200 |
| OUT RUN | 2.250 |
| PHANTIS | 875 |
| PLATOON | 875 |
| PLATOON/ARKANOID II | 2.250 |
| PREDATOR | 880 |
| PREDATOR | 2.200 |
| PROHIBITION | 1.200 |
| PROHIBITION | 2.750 |
| PAK MONSTRUO | 1.200 |
| PAK MONSTRUO | 2.250 |
| PINK PANTHER | 875 |
| RENEGADE 2 | 875 |
| RENEGADE | 875 |
| RENEGADE/WIZBALL | 2.250 |
| ROLLING THUNDER | 875 |
| RENAUD | 2.750 |
| RAMPAGE | 880 |
| RAMPAGE | 2.200 |
| RAMPARTS | 875 |
| SUPER HANG ON | 880 |
| SUPER HANG ON | 2.200 |
| SIDE ARMS | 875 |
| STIFFIP/BARBARIAN | 2.250 |
| TURBO GIRL | 875 |
| TURBO GIRL | 1.750 |
| TOUR DE FORCE | 875 |
| TRIVIAL PURSUIT | 3.400 |
| TRIVIAL PURSUIT | 4.300 |
| TRAPDOOR 2 | 875 |
| TRAPDOOR 2 | 1.950 |
| VENOM (MASK 3) | 875 |
| YOGI BEAR | 875 |
| YOGI BEAR | 1.950 |
| 3D GRAND PRIX | 1.800 |

| | |
|---------------------------|--------|
| BRUNO BOXING | 3.900 |
| BATMAN | 3.000 |
| CLOCK CHESS 88 | 3.800 |
| CYRUS II CHESS | 4.200 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 3.800 |
| CLASSIC COLLECTION VOL. 2 | 3.800 |
| CLASSIC COLLECTION VOL. 1 | 3.800 |
| DISTRACTION (3 JUEGOS) | 4.200 |
| FAIRLIGHT 2 | 3.500 |
| HEAD OVER HELLS | 3.200 |
| JAMES BOND 007 | 3.500 |
| LOTOHOBBY | 3.000 |
| MATCH DAY 2 | 3.500 |
| PAK ALLIGATA (2 JUEGOS) | 3.800 |
| SABOTEUR 2 | 3.500 |
| SNOOKER BILLAR | 4.200 |
| STRIKE FORCE HARRIER | 4.200 |
| STAR GLIDER | 5.200 |
| TAU CETI | 4.200 |
| TOMAHAWK | 4.200 |
| JOYSTICK + INTERFACE | 5.500 |
| RATON KEMSTON | 18.500 |

PC1512 Y COMPATIBLES

| | |
|--------------------------------------|-------|
| ABADIA DEL CRIMEN | 3.900 |
| ARKANOID 2 | 3.900 |
| AJEDREZ | 3.900 |
| CHESSMASTER | 4.700 |
| CHUK YEAGER | |
| SIMULATION | 4.700 |
| CALIFORNIA GAMES | 3.900 |
| EYE | 3.900 |
| EPYX ON PC (3 JUEGOS) | 3.900 |
| F-15 STRIKE EAGLE | 4.500 |
| GUNSHIP | 7.400 |
| GOODY | 3.900 |
| GRYZOR | 3.900 |
| IKARI WARRIORS | 3.900 |
| METROPOLIS | 4.700 |
| MACADAM BUMPER | 3.900 |
| MARBLE MADNESS | 4.700 |
| PROWLER | 2.300 |
| PROHIBITION | 3.900 |
| STORM | 2.300 |
| SABOTEUR II | 3.900 |
| STAR GLIDER | 5.200 |
| SOLO FLIGHT | 4.400 |
| TEST DRIVE | 4.700 |
| TAI PAN | 3.900 |
| WORLD TOUR GOLF | 4.700 |
| GAME OVER BOARD | 3.900 |
| WORLD CLASS LEADER S A SIDE (FUTBOL) | 2.300 |

NINTENDO

| | |
|-------------------------------|--------|
| CONSOLA NINTENDO + 2 JOYSTICK | |
| + SUPER MARIO BROS | 25.000 |
| PISTOLA + JUEGO | 11.000 |

JUEGOS:

| | |
|-------------------|-------|
| EXCITEBIKE | 4.200 |
| GOLF | 4.200 |
| ICE CLIMBER | 4.200 |
| KUNG-FU | 4.200 |
| PINBALL | 4.200 |
| PRO WRESTLING | 5.750 |
| PUNCH OUT (BOXED) | 6.500 |
| SOCCER | 4.200 |
| TENIS | 4.200 |
| WRECKING CREW | 4.200 |

MATERIAL OFERTAS

| | |
|------------------------------------|--------|
| DISCOS 3" MAXELL 10 U | 4.200 |
| DISCOS 3" AMSOFT 10 U | 4.500 |
| DISCOS 3.5" SC 10 U | 2.400 |
| DISCOS 5.25 DC/DD 10 U | 800 |
| CONECTOR 2 JOYSTICK CPC | 1.500 |
| JOYSTICK+TARJETA PC 1512 | 9.800 |
| ALMOHADILLA RATON | 1.800 |
| CABLE CASSETTE 6128 | 1.200 |
| TAPA TECLADO CPC 6128 | 2.500 |
| TAPA TECLADO PC 1512 | 3.000 |
| ARCHIVADOR 3" Y 3.5" 50 U | 3.400 |
| ARCHIVADOR 5" 1/4 50 U | 3.800 |
| ARCHIVADOR +SPACE+ 3.5" | 3.900 |
| ARCHIVADOR +SPACE+ 5" 1/4 | 4.200 |
| CONVERTIDOR DE MONITOR EN TV (MHT) | 21.900 |

JOYSTICK'S

| | |
|---------------------|-------|
| CHEETAH 125 + | 1.800 |
| CHEETAH MACH 1 | 3.400 |
| KONIX | 2.800 |
| KONIX AUTO FIRE | 3.400 |
| QUICK SHOT I | 1.100 |
| QUICK SHOT II | 1.500 |
| QUICK SHOT II TURBO | 2.800 |

| | |
|------------|-------|
| MAGNUM | 3.200 |
| PHASOR ONE | 3.200 |
| PRO 9000 | 3.400 |
| SWITCH JOY | 3.200 |

SPECTRUM

| | |
|-------------------------------|--------|
| 3D GAME MAKER | 1.500 |
| AFTERGIDS | 875 |
| ANNALS OF ROME | 2.400 |
| ACE 2 | 875 |
| ABADIA DEL CRIMEN (128) | 875 |
| ARKANOID 2 | 875 |
| ARTIST II | 3.000 |
| ART STUDIO | 3.000 |
| BEDLAM (128) | 875 |
| BUGGY BOY | 875 |
| BUBBLE BOBBLE | 1.500 |
| BLACK LAMP | 875 |
| BATTLE SHIPS | 875 |
| BISMARCK | 1.900 |
| BATTLEFIELD GERMANY | 2.600 |
| TOMAHAWK | 4.200 |
| JOYSTICK + INTERFACE | 5.500 |
| RATON KEMSTON | 18.500 |
| CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES) | 2.200 |
| CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES) | 1.800 |
| COMBAT SCHOOL | 875 |
| CHAMPIONSHIP SPRINT | 880 |
| CHAIN REACTION | 875 |
| CALIFORNIA GAMES | 875 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 875 |
| CAPITAN AMERICA | 875 |
| DESPERADO | 875 |
| DEFLEKTOR | 875 |
| DARK EMPIRE (WAR GAME) | 1.900 |
| DON QUIJOTE | 875 |
| EYE | 1.500 |
| EL CID | 875 |
| ERIK PHANTOM OF OPERA | 875 |
| EXOLON | 875 |
| ENDURO RACER | 880 |
| FRIGHTMARE | 1.200 |
| FLYING SHARK | 1.500 |
| FREDDY HARDEST | 875 |
| F. MARTIN BASKET | 875 |
| GARFIELD | 875 |
| GUERRA DE LAS VAJILLAS | 875 |
| GRYZOR | 875 |
| GAUNTLET II | 875 |
| GUADALCANAL | 880 |
| GOODY | 995 |
| GAME OVER | 875 |
| GHOSTS 'N GOBLINS | 875 |
| GALLIPOLI (WAR GAME) | 2.200 |
| GUNBOAT | 875 |
| GUNSHIP | 2.200 |
| HUNDRA | 875 |
| INSIDE OUTING | 875 |
| IKARI WARRIORS | 880 |
| INDIANA JONES | 875 |
| JACK THE NIPPER II | 875 |
| JACKAL | 875 |
| KNIGHTMARE | 880 |
| LIVE AMMO (5 JUEGOS) | 2.400 |
| LOTOHOBBY | 990 |
| MASK | 875 |
| MASK 2 | 875 |
| MATCH DAY 2 | 875 |
| MEGACORP | 875 |
| MASTER DEL UNIVERSO | 875 |
| MORTADELO Y FILEMON | 875 |
| MARBLE MADNESS (CONSTRUCTION) | 875 |
| NEBULUS | 875 |
| NORTH STAR | 875 |
| NIGEL MANSELL G. PRIX | 875 |
| OUT RUN | 1.200 |
| PHANTIS | 875 |
| PLATOON | 875 |
| PROHIBITION | 1.200 |
| PAPER BOY | 1.200 |

| | |
|---------------------------|-------|
| PREDATOR | 880 |
| PHANTOM CLUB | 875 |
| PAK MONSTRUO | 1.200 |
| PEGASUS BRIDGE (WAR GAME) | 2.400 |
| PHM PEGASUS | 875 |
| RASTAN | 875 |
| RAMPAGE | 875 |
| RAMPARTS | 875 |
| RENEGADE | 875 |
| RENEGADE 2 (TARGET) | 875 |
| RYGAR | 875 |
| ROLLING THUNDER | 875 |
| STAR GLIDER | 3.000 |
| SUPER HANG ON | 880 |
| SENTINEL | 875 |
| STIFFIP I CO | 1.200 |
| SORCERER LORD (WAR GAME) | 2.600 |
| STAR DUST | 875 |
| SILENT SERVICE | 1.200 |
| SIDE ARMS | 875 |
| BASEL EL RATON | 875 |
| TANK | 875 |
| TOBRUK (WAR GAME) | 2.200 |
| THUNDER CATS | 875 |
| TRIO | 875 |
| TRAPDOOR 2 | 875 |
| TRANTOR | 875 |
| TRIVIAL PURSUIT | 3.400 |
| TWO ON TWO | 880 |
| TURBO GIRL | 875 |
| TOUR DE FORCE | 875 |
| T T RACER | 1.200 |
| UCHI MATA | 875 |
| VENOM (MASK 3) | 875 |
| WINTER OLYMPIAD 88 | 875 |
| WONDER BOY | 880 |
| WORLD GAMES | 875 |
| XECUTOR | 875 |
| YOGI BEAR | 875 |
| 7 MAGNIFICOS | 2.600 |
| 6 PAK VOL. 1 | 1.750 |
| 6 PAK VOL. 2 | 1.750 |
| 720 | 875 |

PERIFERICOS SPECTRUM

| | |
|-----------------------|--------|
| MULTIFACE TWO | 10.700 |
| MULTIJOYSTICK | 3.800 |
| KEMPSTON (MHT) | 2.200 |
| KEMPSTON (KONNER) | 1.800 |
| INTERFACE JOYSTICK +3 | 1.800 |
| PHOENIX III-E | 6.500 |
| CABLE CASSETTE+3 | 1.200 |

SPECTRUM + 3

| | |
|-----------------------------|--------|
| MULTIFACE THREE | 10.700 |
| MULTIFACE THREE+CONECTOR | 12.700 |
| ACE 2 | 2.600 |
| ABADIA DEL CRIMEN | 2.250 |
| DINAMIC DISC PAK | 2.500 |
| F. MARTIN BASKET | 1.750 |
| GUERRA DE LAS VAJILLAS | 1.750 |
| GUNSHIP | 3.200 |
| GAME SET I MATCH | 3.800 |
| GOODY/LAST MISSION | 2.250 |
| HUNDRA | 1.750 |
| PLATOON/ARKANOID 2 | 2.500 |
| PHANTIS/FREDDY HARDEST | 2.500 |
| PROHIBITION | 2.750 |
| SOLID GOLD (5 JUEGOS) | 3.200 |
| SIDE ARMS/BEDLAM | 2.500 |
| TRANSFER + 3 | 2.500 |
| TRIVIAL PURSUIT | 4.300 |
| TOMAHAWK | 2.600 |
| TURBO GIRL | 1.750 |
| VENOM (MASK 3) (NORTH STAR) | 2.500 |
| 3D GAME MAKER | 2.250 |
| JOYSTICK KONIX +2. +3 | 3.400 |
| JOYSTICK ZERO-ZERO+2 | 1.800 |

| | |
|------------------------|--------|
| AFTERGIDS | 875 |
| ABADIA DEL CRIMEN | 875 |
| ARKANOID | 800 |
| ALTA TENSION 007 | 875 |
| AARKOS | 875 |
| ALPINE SKY | 875 |
| BEACH HEAD | 875 |
| BATTLE CHOPPER | 875 |
| CALIFORNIA GAMES | 875 |
| DON QUIJOTE | 875 |
| DESPERADO | 875 |
| EYE | 1.500 |
| EL CID | 875 |
| EL MUNDO PERDIDO | 875 |
| FREDDY HARDEST | 875 |
| GAME OVER | 875 |
| GOODY | 875 |
| HUNDRA | 875 |
| HARD BOULED | 875 |
| INDIANA JONES | 875 |
| INDY 500 | 875 |
| MATCH DAY 2 | 875 |
| MISTERIO DEL NILO | 875 |
| NUCLEAR BOWLS | 875 |
| POLICE ACADEMY 2 | 875 |
| PHANTIS | 875 |
| ROCKY | 875 |
| STAR DUST | 875 |
| TURBO GIRL | 875 |
| T T RACER | 875 |
| TEMPTATIONS | 875 |
| TAI PAN | 875 |
| VENOM (MASK 3) | 875 |
| WINTER GAMES | 750 |
| WORLD GAMES | 875 |
| 747 FLIGHT SIMULATOR | 875 |
| TRITORN | 5.200K |
| SUPER TRITORN | 5.200K |
| SALAMANDER | 5.200K |
| METAL GEAR (MSX 2) | 5.200K |
| VAMPIRE KILLER (MSX 2) | 5.200K |
| USAS (MSX 2) | 5.200K |
| NEMESIS 2 | 5.200K |
| F-1 SPIRIT | 5.200K |
| GARYVO KING | 5.200K |
| MAZE OF GALIUS | 5.200K |
| PENGUIN ADVENTURE | 5.200K |
| GUARDIACS | 5.200K |
| MIRAI | 5.200K |

COMMODORE 64-128

| | |
|-------------------------|-------|
| ACE 2 | 875 |
| ART STUDIO | 5.500 |
| BLACK LAMP | 875 |
| BUGGY BOY | 875 |
| BATTLE FOR MIDWAY | 1.200 |
| BATTLE OF BRITAIN | 1.200 |
| BEDLAM | 875 |
| BUBBLE BOBBLE | 1.500 |
| CAPITAN AMERICA | 875 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 875 |
| COMBAT SCHOOL | 875 |
| CHAIN REACTION | 875 |
| CALIFORNIA GAMES | 875 |
| DEFLEKTOR | 875 |
| DRUID 2 | 875 |
| EXITO PROEIN (4 JUEGOS) | 1.450 |
| ENDURO RACER | 880 |
| EYE | 1.500 |
| FRIGHTMARE | 1.200 |
| FALKLANDS 82 | 1.200 |
| FLYING SHARK | 1.500 |
| GAME OVER | 875 |
| GUADALCANAL | 880 |
| GAUNTLET II | 875 |
| I K + | 880 |
| IKARI WARRIORS | 875 |
| INDIANA JONES | 875 |
| KNIGHTMARE | 880 |
| MATCH DAY 2 | 875 |

| | |
|-------------------------------|-------|
| MARBLE MADNESS (CONSTRUCTION) | 875 |
| NORTH STAR | 875 |
| NEBULUS | 875 |
| OUT RUN | 1.200 |
| OKINAWA | 2.000 |
| OKINAWA | 1.200 |
| PHM PEGASUS | 875 |
| POWER STRUGGLE | 1.200 |
| PEGASUS BRIDGE | 2.600 |
| PSYCHO SOLDIER | 875 |
| PROHIBITION | 1.200 |
| PREDATOR | 880 |
| PLATOON | 875 |
| ROLLING THUNDER | 875 |
| RYGAR | 875 |
| RENEGADE | 875 |
| RAMPAGE | 880 |
| RAMPARTS | 875 |
| STREET BASKETBALL | 875 |
| SUPER SPRINT | 880 |
| STAR WARS | 1.200 |
| TRAZ | 1.200 |
| TWO ON TWO | 880 |
| THE LAST NINJA | 1.200 |
| TAI PAN | 875 |
| THEATRE EUROPE | 1.200 |
| THEATRE EUROPE | 2.000 |
| TOBRUK | 2.200 |
| VENOM (MASK 3) | 875 |
| WORLD GAMES | 875 |
| X-15 | 875 |
| 720 | 875 |

AMIGA

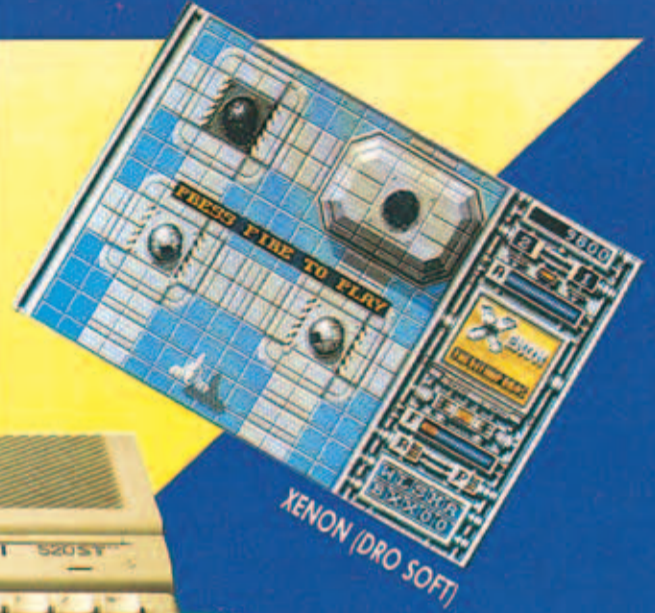
| | |
|-----------------------|-------|
| ARENA | 5.500 |
| AMIGA KARATE | 4.400 |
| BARBARIAN | 5.500 |
| BRATACASS | 5.500 |
| BATTLE SHIPS | 3.900 |
| CHESSMASTER | 4.700 |
| DEEP SPACE | 5.500 |
| ENDURO RACER | 4.500 |
| FREE CLIMBING | 4.000 |
| GAUNTLET | 3.900 |
| GAUNTLET 2 | 3.900 |
| HMS COBRA (WAR GAME) | 4.000 |
| INDIANA JONES | 3.900 |
| KARTING G. PRIX | 2.300 |
| KARATE MASTER | 3.900 |
| MARBLE MADNESS | 3.900 |
| OBLITERATOR | 5.500 |
| PHANTASIE II | 8.200 |
| RENAUD | 3.900 |
| SUB BATTLE SIMULATION | 3.900 |
| STAR WARS | 4.400 |
| | |

Micomania
20 años
1985-2005

ATARI DA MUCHO JUEGO



BARBARIAN (PYRAMIDE)



XENON (DRO SOFT)



ATARI 520 ST^{FM}
69.900 PTAS.+ IVA

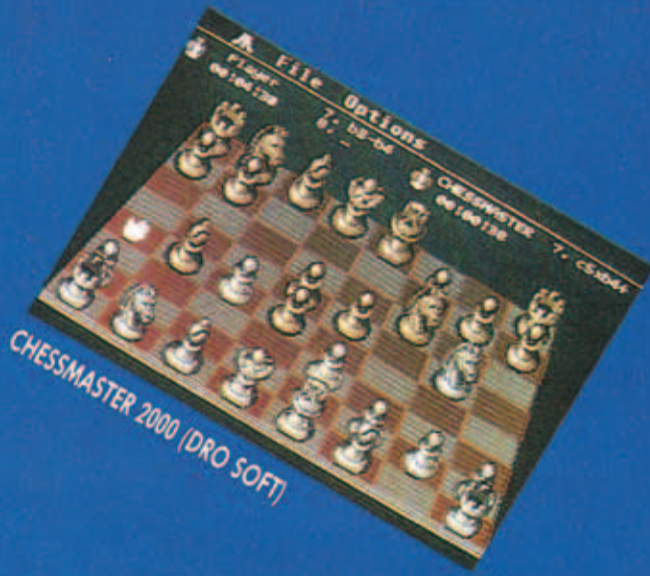
Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^{FM}, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.



TERRORPODS (PYRAMIDE)



CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)



ST KARATE (PYRAMIDE)



TEST DRIVE (DRO SOFT)

NUMERO UNO COMUNICACION



DRO SOFT, S.A. Francisco Remiro, 5-7 • 28028 Madrid

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid
Viladomat, 114 Entresuelo 1, 1.º. 08015 Barcelona
Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46018 Valencia

PYRAMIDE. Cartagena, 80 - 1.º C • 28028 Madrid

BLACK BEARD

No podía ser cierto aquello que veían sus ojos. A él, el temido rey de los mares del sur, el más fiero de los piratas del Caribe, cuyo nombre hacía temblar al más valiente de los mortales, le habían robado el plano del tesoro más codiciado al este de Barlovento.

Maldito Horuc, me las «pagarás», rugió de forma estremecedora, poniendo los pelos de punta a los que en ese momento se encontraban a su lado.

Según parece el fiero capitán Barbanegra, había estado toda la noche bebiendo sin parar en compañía de su huésped, otro fiero pirata del norte de África, el capitán Barbarroja, que había venido desde su tierra en visita de cortesía para negociar cierto asunto turbio con su colega caribeño.

Sin embargo, lejos de llegar a un acuerdo, Horuc —que así se llamaba el capitán Barbarroja— optó por el camino más fácil y aprovechando el estado de somnolencia de su anfitrión se apoderó del mapa que tan celosamente guardaba y del que no había parado de hablarle en toda la noche.

En éste se hallaba la localización exacta de un fabuloso tesoro, perdido desde hacía algunos años en un navío inglés, que regresaba a su patria con un importante botín de guerra.

Y para colmo de males, el mencionado navío de guerra, el H. M. S. Victory, hasta ahora

en poder del capitán Barbanegra, también le había sido arrebatado, con toda su tripulación, la cual se había prestado muy alegremente a seguir al capitán Barbarroja en busca del codiciado botín.

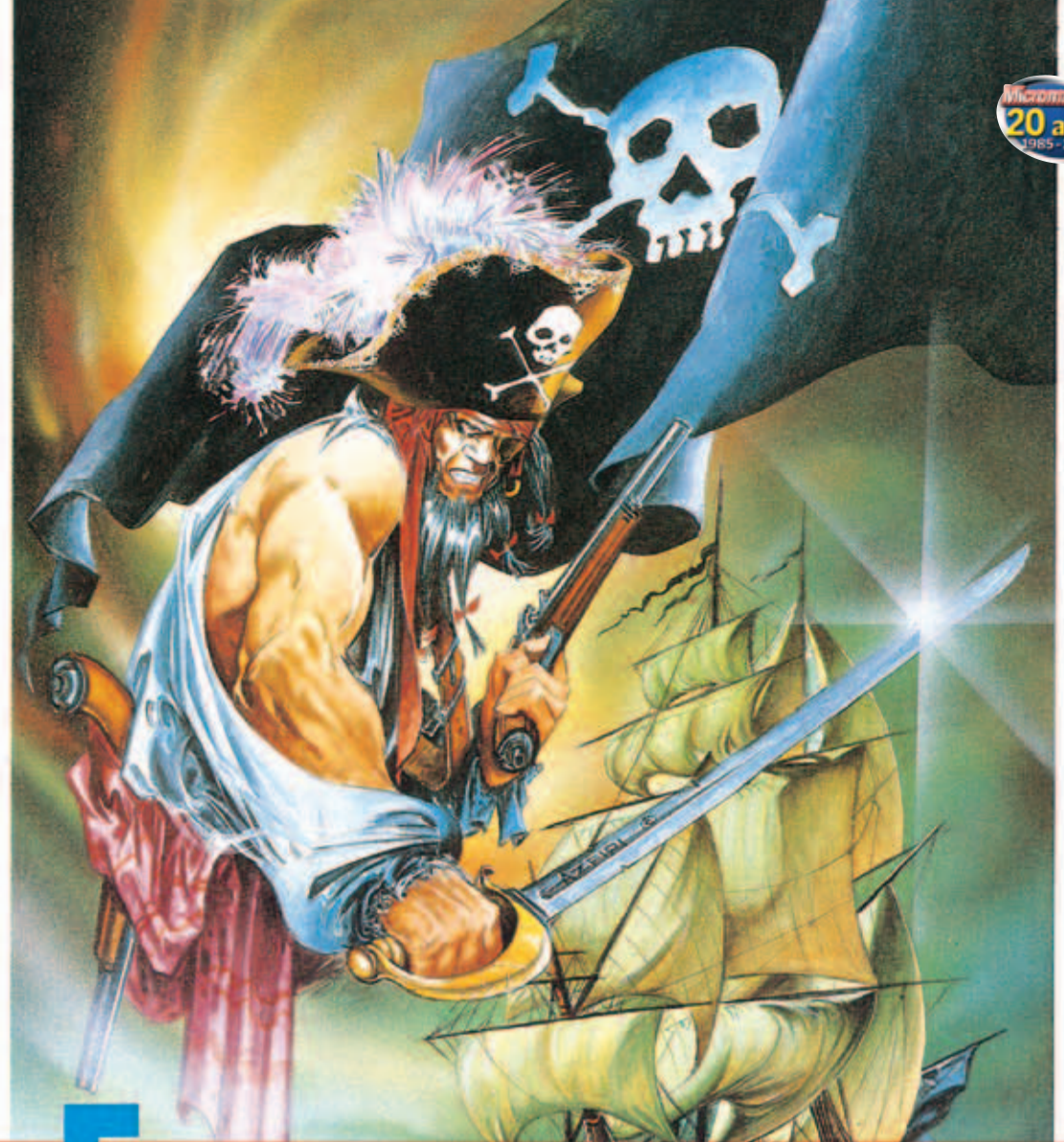
Una doble traición que un hombre de la fama del capitán Barbanegra no podía dejar impune. Por eso juró que se vengaría del huésped traidor y de su desconsiderada tripulación que le había dejado abandonado por un despreciable tesoro, al cual por supuesto él tampoco estaba dispuesto a renunciar.

La misión

Como es lógico, nuestra misión, no es otra que la de conducir al capitán Barbanegra hasta la culminación de su venganza.

Para ello deberemos infiltrarnos en el navío H. M. S. Victory que se encuentra en poder del capitán Barbarroja y arrebatarle el plano del tesoro que se halla oculto en uno de los cofres repartidos por el barco. Algo que sólo lograremos si somos capaces de encontrarlo antes de que acaben con nosotros.

El juego comienza en la cubierta superior que está plagada



En busca del tesoro perdido

• El capitán Barbanegra juró que se vengaría de su huésped y de su desconsiderada tripulación

de enemigos. Hay que tener mucho cuidado a la hora de elegir la dirección que vamos a tomar, ya que hay ciertas zonas a las que es muy fácil acceder, pero de las cuales resulta muy complicado salir. Lo más sensato sería que antes de comenzar el juego echáramos un vistazo al plano con el fin de aclarar un poco nuestras ideas.

La antorcha

Nuestro primer objetivo debe de ser encontrar la antorcha, que se halla oculta en uno de los diez cofres repartidos por el barco. Es muy importante que la encontremos lo antes posible, ya que sólo con ella podremos disparar el cañón situado frente a la pasarela, en la parte superior derecha de la cubierta y que es

el lugar por el que acceden los piratas enemigos al barco. Estos estarán continuamente saliendo hasta que consigamos romperla.

La antorcha aparece de forma aleatoria en cada partida y puede estar repartida en cualquiera de los nueve cofres (el décimo es el que contiene el mapa del tesoro).

Disposición de los cofres

Sólo se encuentran en las zonas interiores del barco, por tanto no debemos perder el tiempo intentando encontrar ninguno en la zona de la cubierta.

En la parte derecha de ésta, está la zona de camarotes, formada por cinco habitaciones y un pasillo en el que hallaremos el timón del barco. En total hay cinco cofres.

DESAFIALOS
...Si te atreves



Un juego con dos entornos diferentes. Secuencias tridimensionales en un túnel super-rápido.



El Gee Bee era uno de los aviones más rápidos y más peligrosos en la década de los 30.



"Yeti es un juego muy competente, preciosamente diseñado y adictivo..."
C & VG (Computer and Video Games)

PROEIN
SOFT LINE
EDICIONES DE OTRA GALAXIA

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

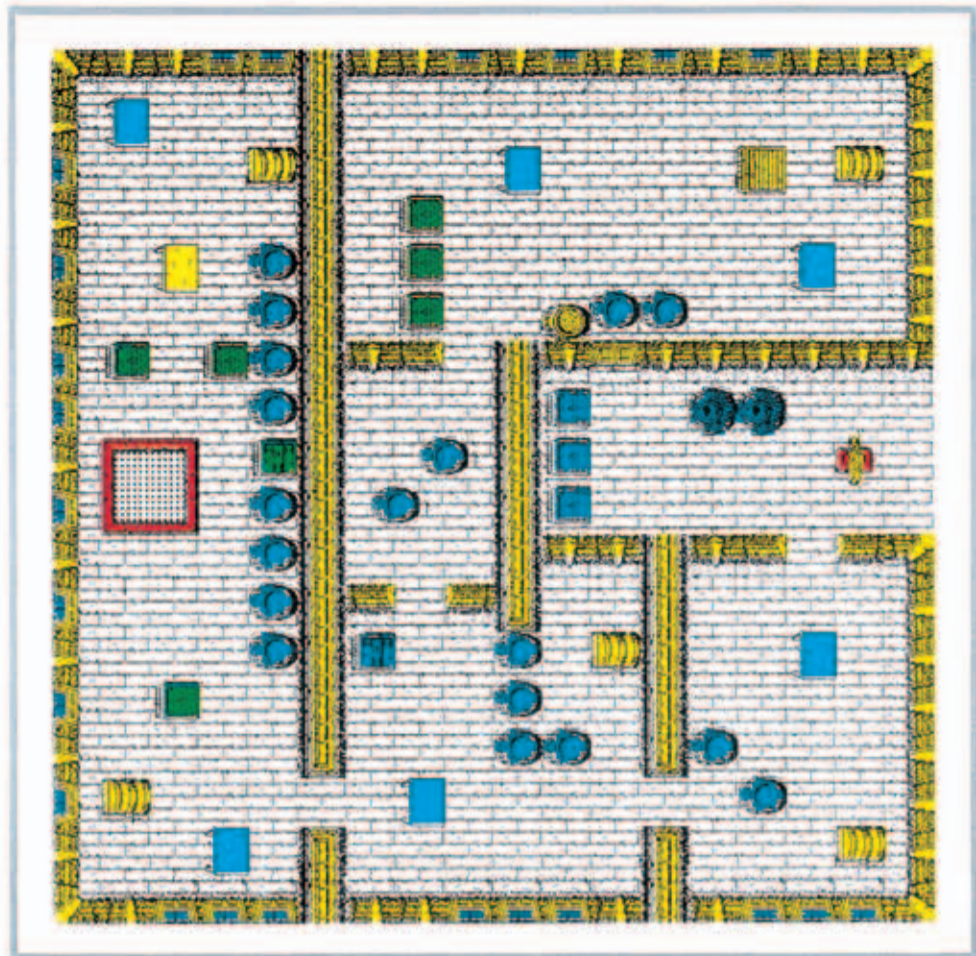
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09



MAPA



La parte inferior de la cubierta está formada por una enorme bodega, con dos habitaciones en el lado derecho. En una de éstas encontraremos un cofre, otro en la bodega y un tercero en una pequeña habitación situada en la parte inferior derecha.

El nivel inferior es otra bodega un poco más pequeña con dos habitaciones, en una se encuentran los cañones de repuesto del barco y la otra es un almacén de botellas de ron... En esta zona hay dos cofres y uno de ellos es el que contiene el plano del tesoro. En cualquiera de estos cofres, exceptuando el del plano, puede hallarse la antorcha.

Las armas

Aparte del citado cañón disponemos de otros dos tipos de armas, bastante menos pesadas que son las que vamos a tener que utilizar a lo largo del juego para defendernos del ataque de nuestros despiadados perseguidores.

Pistolas: empezamos con ella y sirve, además de para acabar con nuestros enemigos, para hacer saltar los cierres de los cofres y abrirlos. Hay en la parte derecha de la pantalla del juego un marcador que nos indica el número de balas del que disponemos. Como éste es limitado, deberemos de usar las pistolas con cierta precaución. Hay que tener en cuenta que si llegáramos a agotar éstas no podríamos completar el juego.

Cuchillos: nos sirven para acabar con nuestros enemigos, podemos lanzarlos desde cualquier dirección y su uso, además de indiscriminado, es también ilimitado.

La energía

Además de las armas existen repartidos a lo largo del barco otra serie de objetos que tienen también mucha importancia. Nos estamos refiriendo, por supuesto, a las botellas de ron que son las responsables de hacer que aumente el nivel de energía de nuestro personaje. ¡Pero cuidado! el capitán Barbarroja se ha encargado de buscarse la forma de complicarnos la vida y para ello ha mezclado botellas que nos proporcionan energía con otras que nos hacen agarrar una monumental borrachera, que además tienen el doble efecto de conseguir que perdamos el control de nuestro personaje durante algunos segundos.

Hay otras botellas, sin embargo, que nos servirán para hacer que rellenemos el marcador de energía. La disposición de unas

y otras es completamente aleatoria, por eso es muy importante que extrememos al máximo las precauciones procurando siempre utilizar las botellas sólo cuando sea estrictamente necesario.

El cofre del plano

El cofre del plano se diferencia de los demás en que tiene un color distinto y porque es el único que no se puede abrir hasta que hayamos abierto el resto. Pero esto tampoco es suficiente porque además, para conseguirlo, será requisito imprescindible que hayamos acabado previamente con todos los piratas del barco.

La tarea no es fácil y el riesgo es considerable, por eso es muy probable que necesites una serie de ayudas para completar con éxito una misión tan arriesgada como ésta.

Algunos consejos interesantes

- Lo primero que hay que hacer una vez comenzada la partida es buscar la antorcha.
- Utiliza las cajas, barriles y demás objetos con el fin de resguardarte del ataque de tus enemigos. Ten en cuenta que ellos te lanzan cuchillos desde una determinada distancia, y que si no estás atento pueden pillarte por sorpresa.
- En los cofres hay vidas extras que pueden ayudarte a completar la aventura.
- También en los cofres hay pocimas de inmunidad que nos permitirán atravesar ciertas zonas sin peligro. Aprovecha el tiempo de inmunidad para quitarte de enmedio al mayor número de molestos enemigos.
- No cojas ningún cuchillo hasta que hayas gastado toda la munición de tu pistola, ya que ésta es de uso limitado, mientras que el otro puedes utilizarlo indiscriminadamente.
- No te fies de las zonas donde encuentres muchas botellas de energía, no todas son buenas.
- Ten cuidado con las trampillas, las hay que no se hunden y las hay que sí. Pisa con cuidado y estudia antes los lugares por los que pasas.
- Apréndete bien los lugares donde se encuentran las escaleras de acceso a los diferentes niveles. Puede que sean tu salvación en más de una ocasión.

Si sigues estos consejos al pie de la letra, utilizas el cargador de vidas infinitas para tu ordenador y eres capaz de ser un poquito hábil, estamos convencidos de que completarás con éxito la aventura. Paciencia y mucha suerte.

DASHA

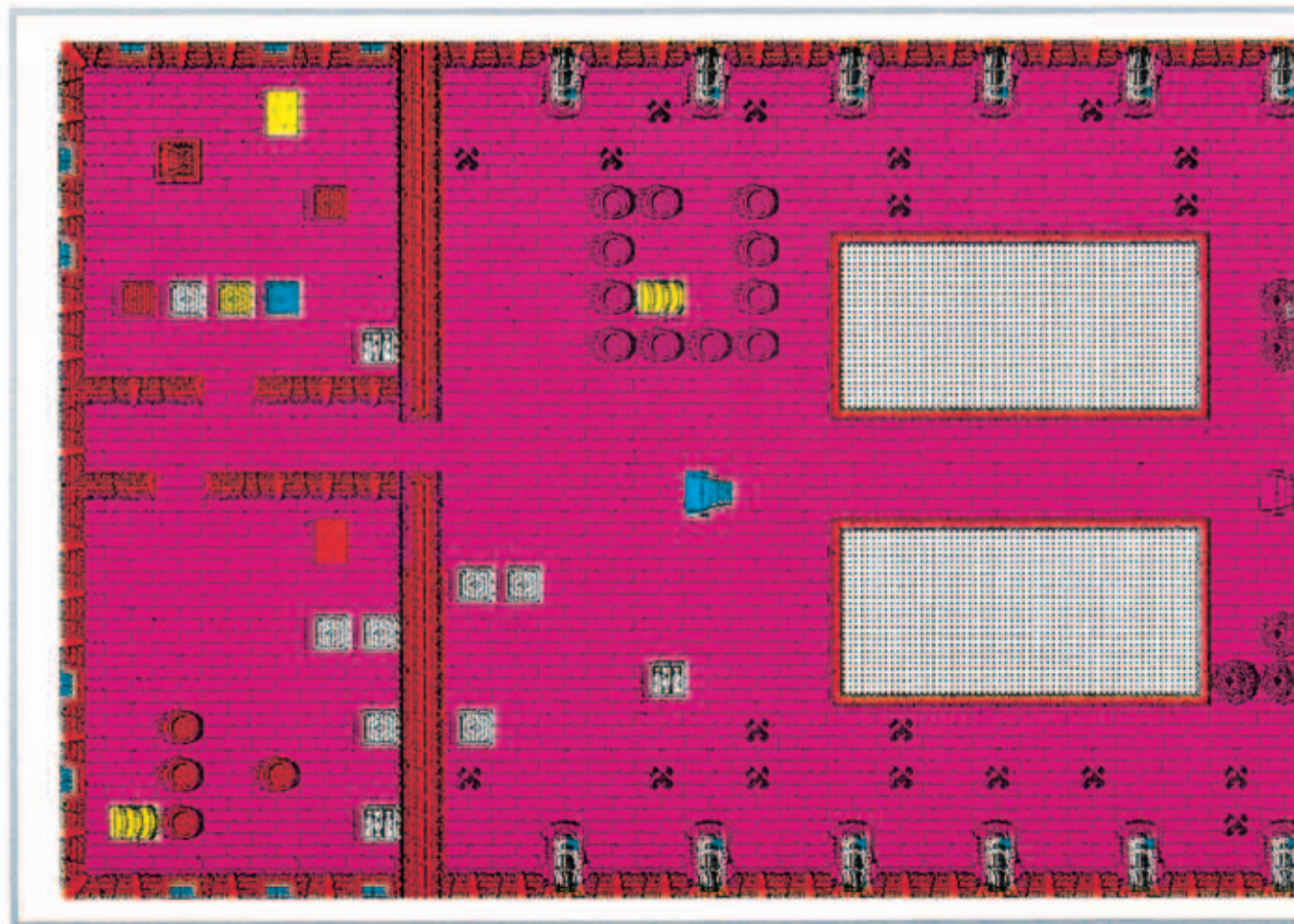
SPECTRUM
"A" "S" "F" "G"

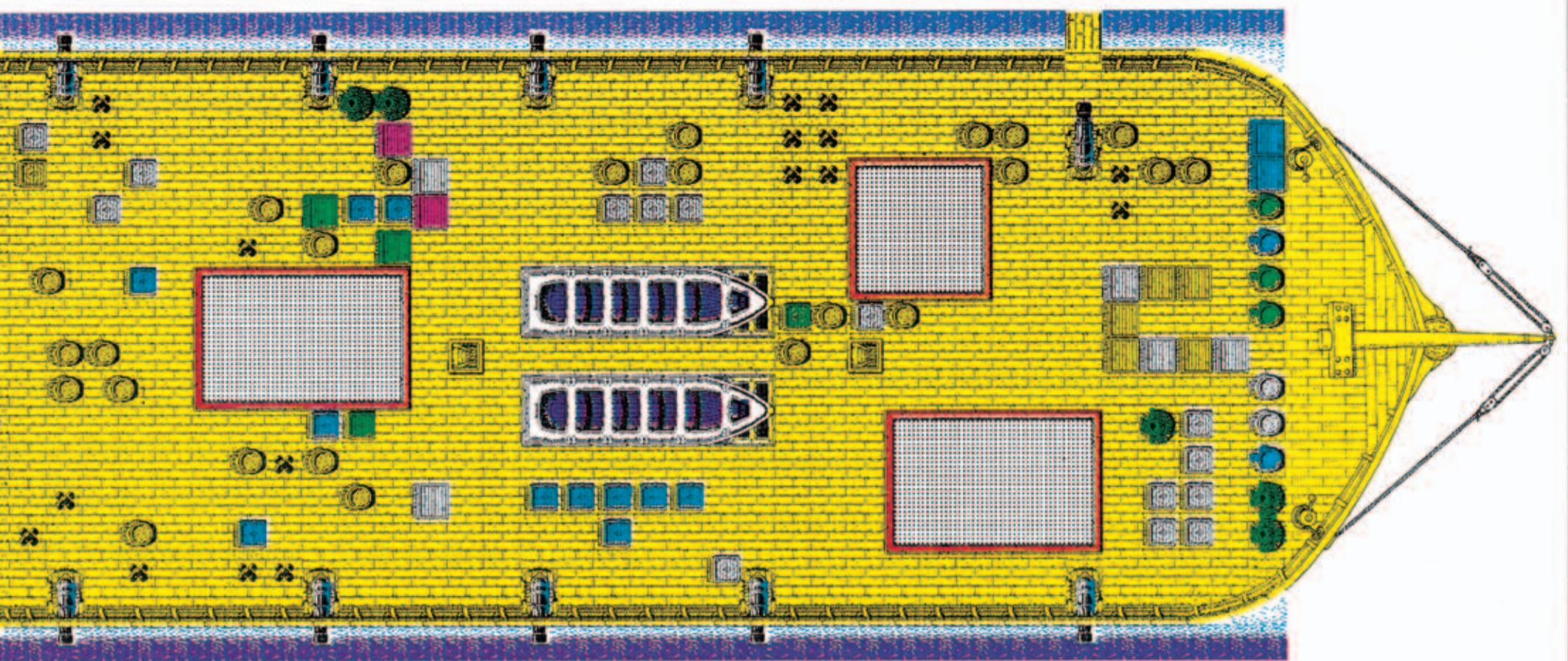
AMSTRAD
"1" "Q" "A" "Z"

MSX
"Z" "X" "Y" "U"

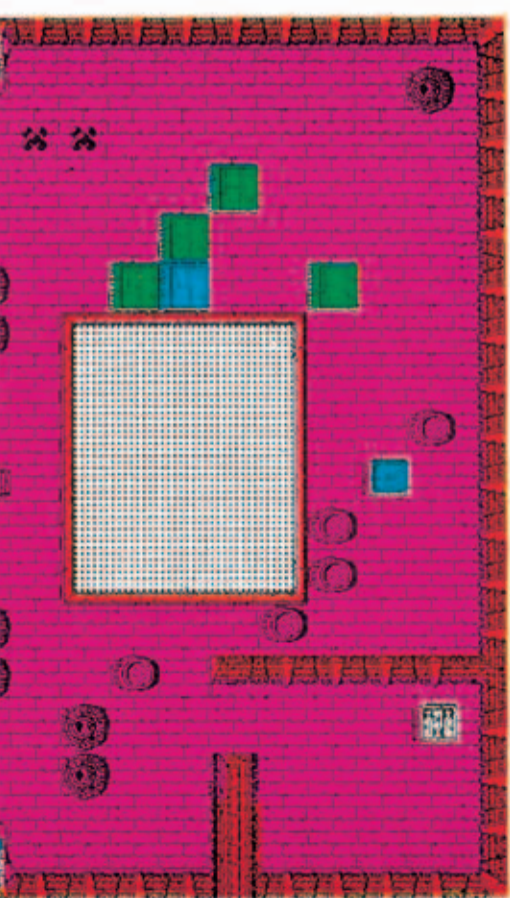
Para conseguir vidas infinitas pulsar simultáneamente en cualquier momento del juego las letras indicadas.

BLACK BEARD

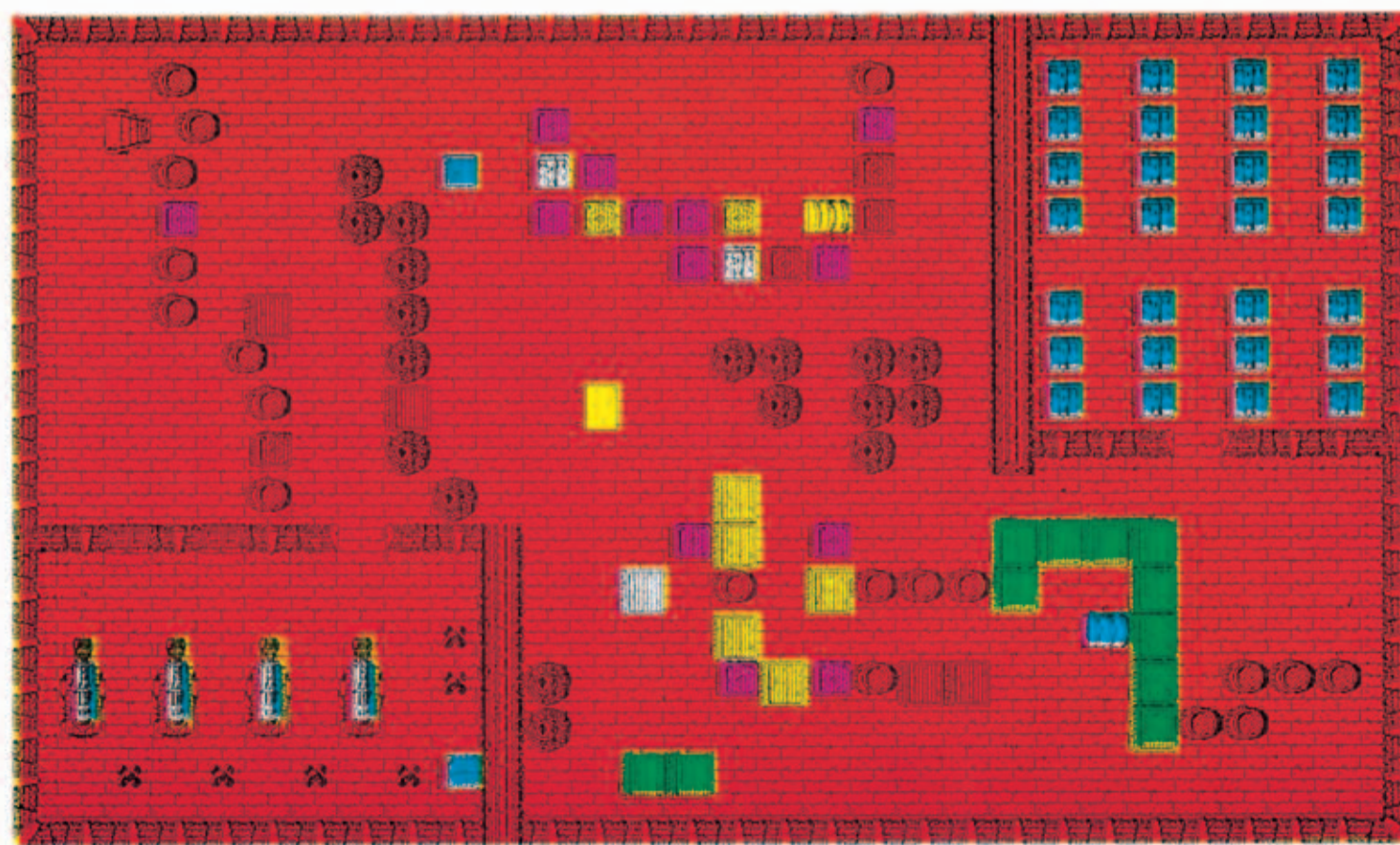




¡Al abordaje!



BODEGA 1



BODEGA 2

VIVE LA AVE



MATCH DAY II

Más acción, más movimiento. Escrito por Jon Ritman, autor del legendario Match Day, aparece Match Day II, el último —y mejor— juego de fútbol.



FIREFLY

La humanidad teme ser destruida. Un imperio mecánico se expande en los cielos del Sistema Solar. La única esperanza está en la tripulación de FIREFLY, la nave Interestelar que regresaba a la tierra con la esperanza de descansar... ¡¡ILUSOS!!



GUTZ

Empezaron a captar señales de radio procedentes de la zona de Júpiter. El objeto volador se fue acercando a nuestro planeta, pero no era un meteorito ni nada conocido, era una nave artificial creada por seres inteligentes. "Tomad contacto" nos dijeron... ¿Alguna vez has intentado contactar con un ser hambriento que pesa 10 millones de toneladas?



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

C/ NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA

SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

ADVENTURA CON

Ocean



PLATOON

La tensión es insoportable mientras conduces a tus hombres por las selvas de Vietnam intentando eludir trampas y emboscadas. Camina en silencio y aproxímate a la aldea, donde con toda seguridad esperan tu llegada para darte la bienvenida.



ARKANOID

"THE REVENGE OF DOH" Si Arkanoid fue un juego histórico, esta segunda parte será leyenda. Más pantallas, gráficos superiores y sobre todo muchos más efectos que hacen que este juego duplique en entretenimiento y diversión a su predecesor.
¡¡...No te lo pierdas!!



PSYCHO SOLDIER

Athene no ha dicho su última palabra. Psycho Soldier es otro mundo en donde la acción continúa. ¡Cuando finalice su misión, te encontrarás con un sorpresa que no debes perderte!



Batman

Para coger el reactor en el Batman más fácilmente seguid los siguientes pasos:

1. Después de empujar la esfera de cristal a la banqueta fija y después a los ladrillos, ponerse al otro lado de la banqueta de donde se empuja el aro.

2. Ponerse al borde del bloque. Se sabe porque cuando está el fino reborde blanco del muñeco unido al del bloque, nos caeremos si saltamos y habrá que avanzar un paso más, y estaremos en la punta del bloque.

3. Para no tener que repetir la operación 2 muchas veces, saltaremos desde el bloque a la banqueta y no dejaremos de saltar hasta estar en la última.

4. Nos ponemos al borde de la banqueta y saltamos hacia los ladrillos.



5. Para coger el reactor andar en dirección al reactor hasta el final del muro. No hace falta ponerse en la punta, saltar hacia el reactor y en cuanto se destruya saltar de nuevo hacia el muro como si el reactor fuese un ladrillo que se destruyera.

6. Ponerse encima de la esfera y saltar hacia el bloque fijo (banqueta).

7. Ponerse a la puntita de la banqueta sin mirar hacia la punta, sino hacia al lado contrario. Saltar en dirección opuesta, es decir, hacia la puerta sin parar.

— Para coger las botas con facilidad:

1. Dejar que la cinta transportadora nos lleve al final y rápidamente meterse en el primer bloque.

2. Dejar ponerse con la punta del pie encima de la raya. Tiene que taparla un poco.

3. Avanzar hacia las botas desde donde estamos porque no nos caeremos.

4. Volver y saltar la cinta transportadora y no parar de saltar hasta llegar a la primera puerta.

POKE 39915,0: obtendremos inmunidad desde el principio del juego con la diferencia que cuando se coge un poder de inmunidad no suena al matarte, mientras que con el Poke sí, pero aun así no nos podrán matar.

Iván Villarrubia
(Madrid)

Thundercats

Al principio de la 2.ª fase recorreremos el pasadizo varias veces. Luego nos dirigimos hacia donde indica la flecha. Veremos como al saltar de ese pasadizo abajo será más fácil matar al enano o al elefante que se encuentre allí y no nos harán perder una vida.



En este mismo juego en la 3.ª fase (donde debemos rescatar a Thundera) si nos quedamos al principio podemos matar a todo bicho viviente que nos intente hacer fracasar. Recogemos todos los hongos. Mientras más tiempo estemos jugando más vidas y puntos ganaremos. Y si resistimos ganaremos más de 25.000 puntos que son los que te dan por rescatar a Thundera y es mucho más fácil.

Alfonso Hernández Coloma
(Alicante)

Dandy

Después de cargar, el juego en el menú, elige la opción de 1 jugador y «All Dungeons». Después de pasar el primer Dungeon habrá una fase de saqueo. Cuando la termines tendrás que ir, como siempre, a las escaleras.



En el momento en el que llegues a ellas, aparecerá un mensaje que te indica que deberás de cargar el siguiente Dungeon; y tu personaje quedará inmovilizado. En ese momento, aprieta Space. El personaje controlado por ti podrá moverse y además, si te diriges otra vez a las escaleras, regresarás a la primera fase del primer Dungeon con toda la energía, llaves, tesoros y rayos que tuvieras en ese momento.

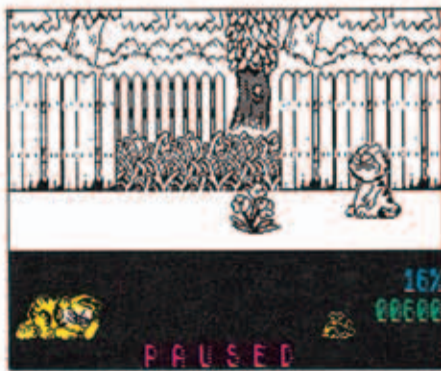
Pablo Bernáldez Rodríguez
(Madrid)

Me pregunto qué día es hoy —murmuró Garfield, mientras realizaba sus lentos y desordenados movimientos de cada mañana para quitarse el sueño de encima—. Espero que no sea lunes. Odio tanto los lunes como adoro la lasaña al horno o las tartas de fresa. A propósito, ¿dónde está Odie? ¿Dónde está el perro más estúpido del mundo?

Pedro José Rodríguez Larrañaga

Garfield

Amanece un día más en la vida de Garfield, nuestro querido y contradictorio gato que se preocupa por conservar una buena línea, pero a la vez no tiene mayor obsesión que comer lo primero que encuentra por delante. Un día más en el que Jon, el amo de Garfield, contempla impasible su taza de café sobre la mesa, Odie da saltos por la casa con la lengua fuera y Nermal, el gatito más lindo del mundo según palabras de su amigo Garfield, se contempla constantemente en el espejo. Amanece un día más en el que visitar el frigorífico, dar patadas al estúpido Odie y vagar por las calles de la ciudad esperando una distracción del carnicero para poder robarle unas salchichas.



Pero hoy debe ser lunes. Desagradables noticias esperan a nuestro pequeño amigo. Arlene, la inseparable novia de Garfield, ha sido secuestrada y encerrada en el depósito municipal. Garfield recibe la noticia entre bostezos, aún amodorrado pues hace apenas cinco horas que salió el sol y se acerca la hora de comer y hacer la siesta. La primera idea que le llega a la mente es enviar a alguno de sus amigos en su lugar, pero pronto se convence de que tendrá que moverse él

mismo para rescatar a su adorada. Pero Jon ha cerrado con llave el refrigerador, con lo que Garfield tendrá que saciar su voraz apetito con los objetos que encuentre por la casa y la ciudad.

Salir a la calle será de por sí una aventura, y liberar a Arlene una fascinante prueba de habilidad e inteligencia con la que poner a prueba nuestra sagacidad. Y recuerda, lucha contra el lunes antes de que el lunes pueda contigo.

El juego

Como era de suponer, Garfield suele estar hambriento de vez en cuando (en realidad casi todo el tiempo) por lo que habrá que mantenerle descansado y alimentado para que continúe sus pesquisas. Para vigilar su estado de salud contamos con dos marcadores relacionados pero de distintas características.

El marcador de sueño es el más importante pues es el único que, al llegar al límite, supondrá el final del juego. El nivel de sueño de nuestro querido gato aumentará con el ataque de los enemigos o el contacto con Odie (sí, ése, el perro más estúpido del mundo). El marcador de hambre aumenta también con el contacto pero igualmente se incrementa con el transcurso del tiempo y cada vez que Garfield se mueve o da una patada. Al llegar al límite no se produce el fin de la aventura sino que nuestro amigo sufre un terrible ataque de hambre que le llevará a comerse cualquier objeto que lleve encima, sea un trozo de pastel o una máquina de escribir. Evidentemente este hecho puede llevarnos a que Garfield, con su sensacional apetito, se coma objetos imprescindibles

para completar el juego. Será necesario vigilar ambos marcadores y descansar para reducir el nivel de sueño o comer un objeto alimenticio antes de sufrir un ataque.

Por suerte Garfield no está solo en la búsqueda (aunque a veces desee estarlo) pues sus dos inseparables amigos estarán a su disposición en todo momento. El bobalicón de Odie no tiene nada mejor que hacer que dar saltos luciendo su mejor cara de estúpido y seguirá a Garfield a todas partes, lo que a veces podrá suponer un serio contratiempo

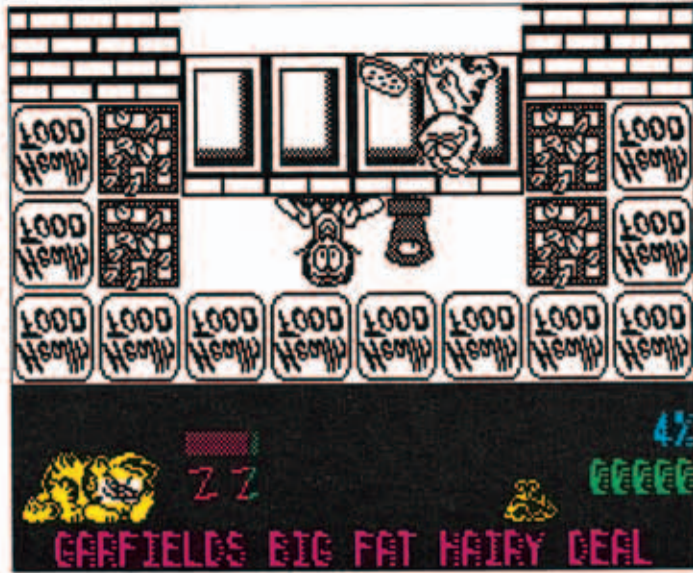


sados, Garfield puede divertirse a costa de Odie propinándole fuertes patadas que le hagan volar por los aires. El pequeño Nermal no podía faltar en esta aventura y aunque su papel sea escaso no por ello resulta menos importante. Para finalizar, Jon permanecerá toda la mañana sentado frente a su taza de café vigilando para que Garfield no se la beba.

Nuestro gato favorito puede coger, dejar y utilizar cuantos objetos encuentre en su camino, pero sólo puede llevar uno de ellos cada vez. Sin embargo en pantalla pueden aparecer simultáneamente hasta tres objetos, pues Odie y Nermal pueden también coger objetos aunque no dejarlos (en la versión Amstrad los objetos se encuentran representados de izquierda a derecha en el orden Garfield, Nermal y Odie, mientras que en la versión Spectrum lo hacen de arriba a abajo).

Odie y Nermal pueden recoger un objeto en caso de no llevar ninguno simplemente pasando sobre él, por lo que es posi-

ble que Garfield se dirija a recoger un objeto determinado y no lo encuentre pues uno de sus amigos puede habérselo llevado antes. Para que Odie o Nermal entreguen a Garfield el objeto que lleven encima, nuestro cariñoso gato tendrá que convencerles amistosamente con el sencillo método de darles patadas hasta que entren en razón (Nermal necesita que le convenzan más que Odie, pues este último comprende las cosas a la primera).



dréis que descubrir vosotros mismos la manera de abrirlo. Nunca intentéis comer un objeto importante, pues Garfield es capaz de comerse hasta el ratón mecánico si le dais ocasión.

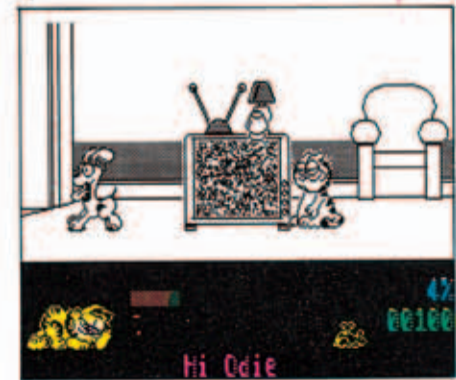
Sobre el marcador con la puntuación actual encontramos otro que señala el porcentaje de aventura finalizado. Dicho porcentaje se incrementa en una unidad con cada nueva pantalla visitada, con el simple hecho de recoger objetos y cuando se realicen correctamente tareas importan-

fuego para dar patadas y las combinaciones fuego-arriba y fuego-abajo para avanzar a u na pantalla frontal y usar el objeto en curso respectivamente.

Para completar la aventura

Nada más comenzar el juego dirígete hacia la izquierda hasta la pantalla 9, donde observarás un hueso botando sobre el suelo. Hay otra pantalla a la izquierda pero Garfield no puede entrar en ella, pues está separado por un grueso muro. Para derribarlo será necesaria la colaboración desinteresada del bueno de Odie. El hueso que acabas de recoger tiene la curiosa propiedad de hacer que Odie comience a dar saltos a su alrededor, así que deposita el hueso cerca de la pared izquierda y espera a que Odie aparezca, tras lo cual se lanzará hacia el hueso y hará caer la compuerta que te impedía pasar a la pantalla izquierda.

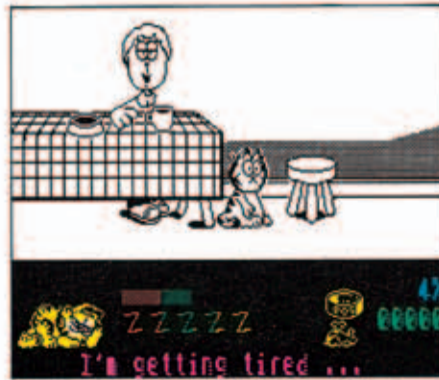
Dirígete a la pantalla del televisor, donde en primer lugar podrás darte el gustazo de destruir el sillón a arañazos (súbete al sillón y pulsa fuego) y entrar en el televisor (dentro os espera una galleta de chocolate y una sorpresa). Acto seguido recoge la lámpara y camina hacia el sótano que da camino a las alcantarillas. En la pantalla 15 hay un cofre y una peligrosa rata que tiene la facultad de destruir todo objeto que encuentre en su camino y minar rápidamente la salud de nuestro amigo, por lo que de momento y en espera de una ocasión propicia no te acerques a ella. Camina hacia la derecha y gracias a la lámpara podrás iluminarte en la oscuridad. En la pantalla 18 se encuentra el pequeño Nermal todavía adormilado, por lo que habrá que despertarlo con una cariñosa patada hacia la derecha. Nada más recibir el inesperado topetazo Nermal comenzará a correr cíclicamente entre las pantallas 15 y 19.



olvida su dieta



Como era de esperar gran parte de los objetos dispersos por el juego tienen como función conseguir que Garfield recupere parte de las fuerzas perdidas. Estamos hablando de las *bolas de anís* (aniseed balls), las



salchichas (sausages), el *hueso* (bone), el *trozo de pastel* (slice of cake), el *pescado* (fish), la *pata de pollo* (chicken), la *galleta de chocolate* (chocolate cookie), la *fruta* (fruit), la *tarta* (pie), el plato de *comida* (food) y la *hamburguesa*. El pollo y el pastel se encuentran escondidos en el frigorífico de la pantalla 4, el cual puede ser abierto. Pero como somos tan perversos y no queremos darlo todo hecho ten-

tes. No es imprescindible conseguir el 100 por 100 del juego, pues algunas pantallas no necesitan ser visitadas y algunas acciones no resultan imprescindibles para completarlo.

El mapa del juego comprende 57 pantallas numeradas de 1 a 58 (la pantalla 6 es la empleada en el menú y por tanto no existe como tal). La mayoría de las pantallas tienen salida a izquierda y derecha, pero otras contienen puertas, cercas o agujeros en las vallas que indican la existencia de nuevas pantallas caminando hacia adelante. Algunos caminos son sólo de ida y otros no llevan a donde cabría pensarse en un principio, e incluso las cuatro pantallas finales no tienen acceso directo. A lo largo del juego nuestro gato tendrá que caminar sobre sillas y mesas, investigar en las alcantarillas y recorrer las calles, tiendas y jardines de la ciudad. Os recomendamos finalmente que para controlar a Garfield utilizamos las teclas de izquierda-derecha para caminar lateralmente, la tecla de arriba para saltar, la tecla de abajo para coger o dejar objetos, la tecla de

Desde el comienzo del juego Nermal ha mantenido en su poder un ratón mecánico (scary clockwork mouse) por lo que tu misión ahora será arrebatárselo al ratoncito. Antes, si lo deseas, puedes dirigirte a la pantalla 23 y comer el pescado que allí se encuentra, momento en el que aparecerá una espina de pescado de dudosa utilidad. Para convencer a Nermal arrincón-

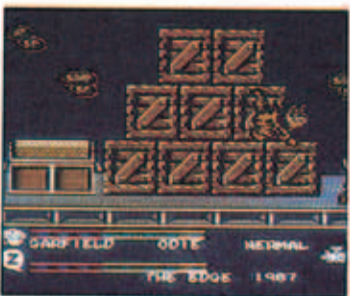
JIM DAVIS

le en la pared derecha de la pantalla 19 y comienza a darle patadas hasta que deje caer el ratón.

Con el ratón en tus manos deberás volver a la casa a oscuras pues la lámpara tendrá que quedarse en los sótanos. Sal de la casa por una de sus dos puertas (pantallas 30 ó 26) y dirígete a la tienda de comestibles (pantalla 53). Una vez en ella deja caer el ratón al suelo, con lo que el dependiente comenzará a chillar y dejará caer una bolsa de veneno para ratas. En tu camino puedes ganar puntos extra tirando la lata al cubo de basura o recogiendo el cubo que se encuentra oculto tras uno de los buzones de correos. También puedes entrar en la carnicería y darte mucha prisa para recoger las salchichas antes de que se dé cuenta el carnicero, de la misma manera que es posible recuperar fuerzas en todo momento bebiendo de la taza de café de Jon antes que el inflexible amo de Garfield se enfade.



Suponemos que la utilidad del veneno es más que obvia, por lo que regresa a casa, dirígete al sótano de la pantalla 15 y deja caer el veneno, con lo que la rata caerá muerta en el lateral izquierdo de la misma. Ahora puedes abrir sin miedo el cofre pues de otra manera la rata te hubiera robado los objetos que contenía. Dentro del cofre hay un hueso que no parece tener utilidad y otra cosa mucho más importante, la llama del depósito municipal.

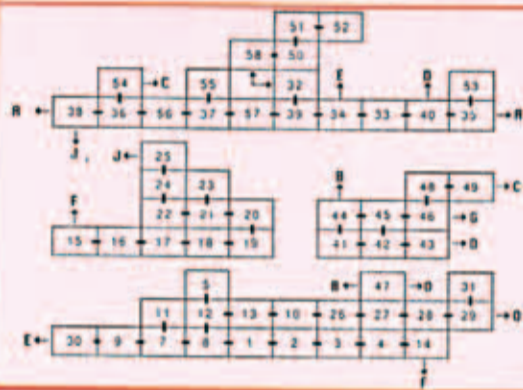


Aún no hemos completado nuestra búsqueda, pues aunque tengamos la llave no sabemos la localización y acceso del depósito. En cualquier caso coge la llave y llévala al parque (pantalla 32), pues nos hará falta más adelante. Recoge la pala (spade) que se encuentra en la pantalla 31 y dirígete con ella a la tienda de suministros hardware (pantalla 55) en la cual deberás demostrar que este tipo de comercios están podridos de dinero: usa la pala para cavar en el suelo y aparecerá un billete. Un mensaje en la parte inferior de la pantalla

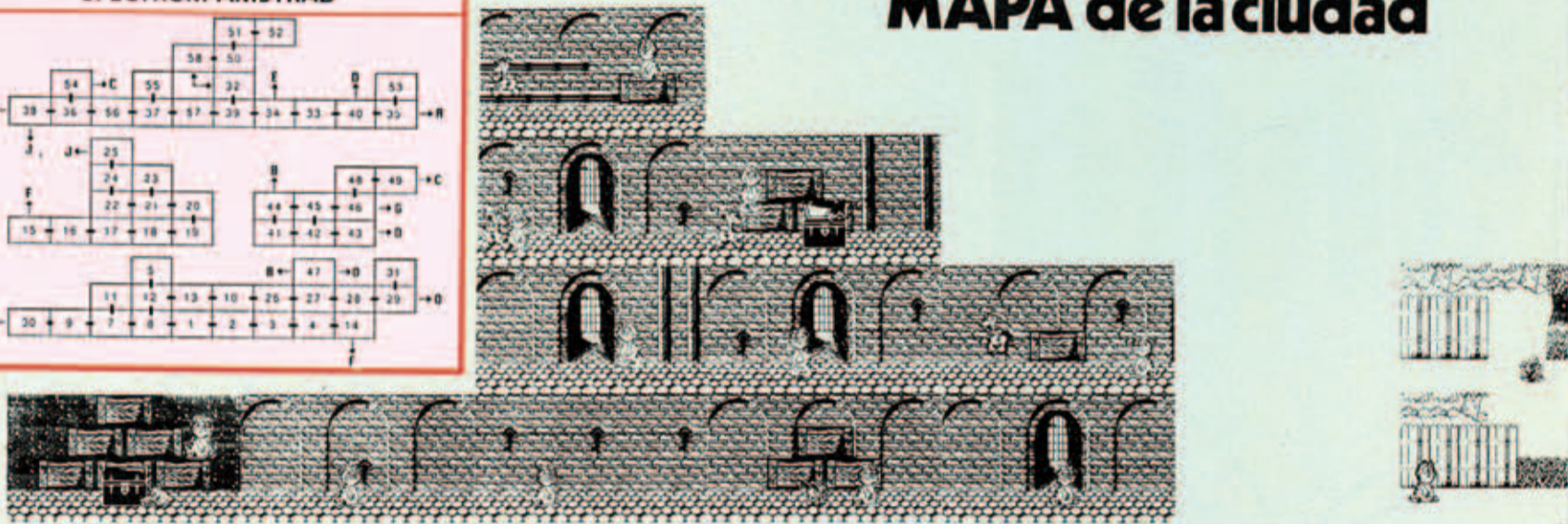
Garfield



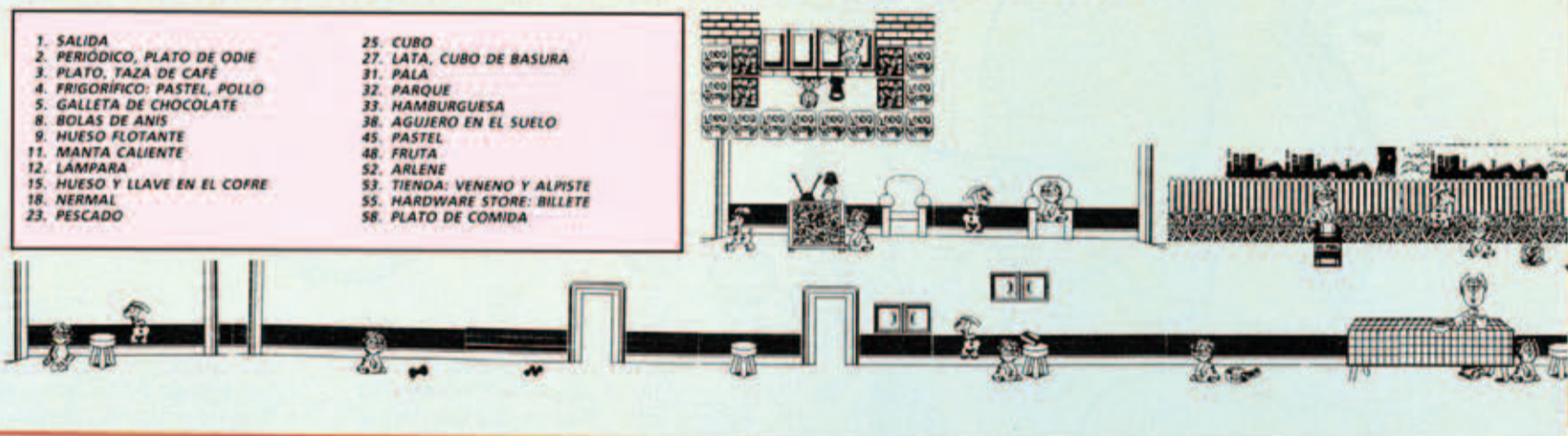
SPECTRUM-AMSTRAD



MAPA de la ciudad



- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. SALIDA | 25. CUBO |
| 2. PERIÓDICO, PLATO DE ODIE | 27. LATA, CUBO DE BASURA |
| 3. PLATO, TAZA DE CAFÉ | 31. PALA |
| 4. FRIGORÍFICO: PASTEL, POLLO | 32. PARQUE |
| 5. GALLETA DE CHOCOLATE | 33. HAMBURGUESA |
| 8. BOLAS DE ANIS | 38. AGUJERO EN EL SUELO |
| 9. HUESO FLOTANTE | 45. PASTEL |
| 11. MANTA CALIENTE | 48. FRUTA |
| 12. LAMPARA | 52. ARLENE |
| 15. HUESO Y LLAVE EN EL COFRE | 53. TIENDA: VENENO Y ALPISTE |
| 18. NERMAL | 55. HARDWARE STORE: BILLETE |
| 23. PESCADO | 58. PLATO DE COMIDA |



lla dice «Yeah, vayamos a comprar comida». ¿Te sugiere alguna idea? Billete en mano regresa a la tienda de comestibles y simplemente dejando caer el billete aparecerá en pantalla un saquito de alpiste con un mensaje aún más revelador: «Hmmm, pájaros en el parque».

Coge el alpiste y regresa al parque, momento en el cual deberás realizar rápidamente varios movimientos. Si no lo hiciste antes deposita la llave cerca del extremo izquierdo del parque, deja caer el alpiste y recoge la llave. Nada más dejar caer el alpiste aparecerá un pájaro. Con la llave en tu poder salta sobre el pájaro y ¡sorpresa!, Garfield comenzará a volar con él. Y lo que es mejor, al rebasar el límite del parque nuestro amigo aparecerá en la pantalla 50, frente a la puerta del depósito municipal. Una pantalla al frente y otra a la derecha se encuentra prisionera Arlene, y gracias

a la llave podrás llevar la paz a los dos enamorados y la tranquilidad a Garfield, agotado tras tan afanosa búsqueda. Final feliz.

Diferencias con la versión Amstrad

La numeración de las pantallas y la localización de los objetos ha sido elaborada siguiendo la versión para Spectrum. Sin embargo la versión Amstrad contiene ciertas diferencias que, aunque poco importantes, sí merece la pena comentar a continuación.

La puerta de pantalla 11, donde se encuentra la manta (blanket), no es visible y se encuentra junto a la pata derecha de la mesa de la mesa. La localización de algunos objetos varía mínimamente, e incluso algunos de ellos cambian de forma como la lámpara, que pasa a convertir-

```

AMSTRAD
10 REM Cargador del Garfield
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&BF00 TO &BF39:REA
D a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n,byte:sum=su
m+byte:NEXT:IF sum<>4744 THEN PRINT"Erro
r en los data!":END
40 INPUT"¿No tener hambre?":a$:IF UPPER(a
$)="" THEN POKE &BF1C,0:POKE &BF1D,0
50 INPUT"¿No tener sueño?":a$:IF UPPER(a$
)="" THEN POKE &BF16,0:POKE &BF17,0
60 INPUT"¿No tener ataques de hambre?":a$:
IF UPPER(a$)="" THEN POKE &BF22,&C9
70 INPUT"Pantalla inicial":a$:IF LEN(a$)
<>0 THEN POKE &BF27,VAL(a$)
80 INPUT"Comenzar con el raton?":a$:IF UP
PER(a$)="" THEN POKE &BF2C,&FE:POKE &BF
2D,&D:POKE &BF32,0:POKE &BF33,&E
90 PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:ON ERROR G
OTO 90:TAFE
100 MEMORY &3FFF:LDAD"1",&4000:CALL &BF0
0
110 DATA F3,21,0,40,11,F4,1,1,82,0,ED,80
,21,15,BF,22,5F,2,C3,F4,1,21,DD,34,22,80
,1E,21,DD,34,22,FC,1E,3E,3A,32,61,25,3E,
1,32,7D,0,21,0,E,22,59,D,21,FE,0,22,84,D
,C3,F0,A
    
```

Teclear el programa en Basic; salvarlo en cinta o disco; ejecutarlo con RUN y poner la cinta del juego original.

se en linterna y se encuentra oculta por unas flores sobre el televisor. El sillón que puede ser destrozado a arañazos no se encuentra en la pantalla del televi-

sor sino una más hacia la derecha. Y la bella Arlene se encuentra encerrada tras unos barrotes que no existían en la versión Spectrum.



ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE - MONTERA, 32 - 2º • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

| ***SPECTRUM*** | | ***SPECTRUM*** | | ***AMSTRAD*** | | ***AMSTRAD*** | | ***COMMODORE*** | | MSX | | SPECTRUM + 3 DISCO | |
|------------------------------------|-----|---------------------|--------|----------------------|-----|---------------------------------------|--------|---------------------|-------|-------------------------|-------|---------------------------|--------|
| HARDBALL | 500 | RENEGADE I | 875 | THANATOS | 500 | BLACK BEAR (*) | 875 | RENEGADE | 875 | GOODY | 875 | FERNANDO MARTIN | 1.750 |
| MARTIANIDS | 500 | TANK | 875 | AVENGER | 500 | MAX MIX GAME (*) | 875 | TANK | 875 | BEACH HEAD | 875 | HUNDRA | 1.750 |
| WAR | 500 | DESPERADO | 875 | SHAOLINS ROAD | 500 | WIZARD WARZ (*) | 875 | PLATOON | 875 | ALPINE SKI | 875 | TURBO GIRL | 1.750 |
| INFILTRATOR | 500 | STARBUST | 875 | KUNG FU MASTER | 500 | GOTHICK (*) | 875 | RASTAN | 875 | POLICE ACADEMY II | 875 | LA GUERRA DE LAS VAJILLAS | 1.750 |
| BREAK THRU | 500 | PLATOON | 875 | LIVINGSTON SUPONGO | 500 | MORTADELO Y FIL (*) | 875 | MATCH DAY II | 875 | TT RACER | 875 | ABADIA DEL CRIMEN | 2.250 |
| ENIGMA FORCE | 500 | RASTAN | 875 | GAUNTLET | 500 | LA PANTERA ROSA (*) | 875 | INDIANA JONES | 875 | BATTLE CHOPPER | 875 | 3D GAME MAKER | 2.250 |
| NODES OF YESOD | 500 | MATCH DAY II | 875 | WINTER GAMES | 500 | PACK MONSTRUO | 1.200 | RYGAR | 875 | INDY 500 | 875 | F. HARDEST+PHANTIS | 2.250 |
| RASPUTIN | 500 | INDIANA JONES | 875 | GREAT ESCAPE | 500 | COLECCION DINAMIC | 1.200 | GAUNTLET II | 875 | 737 SIMULATOR | 875 | HUNDRA T. GIRL | 2.250 |
| VECTRON | 500 | RYGAR | 875 | ARKANOID | 500 | SCOOBY DOO | 1.200 | 720 GRADOS | 875 | SNOOKER (BILLAR) | 875 | GOODY+LAST MISION | 2.250 |
| COMET GAME | 500 | GAUNTLET II | 875 | BATMAN | 500 | 1942 | 1.200 | CALIFORNIA GAMES | 875 | SPRIFIRE 40 | 875 | PLATOON+ARKANOID 2 | 2.250 |
| INVADERS | 500 | 720 GRADOS | 875 | COSA NOSTRA | 500 | SPACE HARRIER | 1.200 | WORLD GAMES | 875 | 007 ALTA TENSION | 875 | BEDLAM+SIDEARMS | 2.250 |
| HOWARD EL PATO | 500 | CALIFORNIA GAMES | 875 | LAST MISION | 500 | BOMB JACK II | 1.200 | STREET BASKETBALL | 875 | DEATH WISH 3 | 875 | VENOM S.B.+NORTH S. | 2.250 |
| GOLF | 500 | WORLD GAMES | 875 | ALIENS | 500 | PAPERBOY | 1.200 | CH. WRESTLING | 875 | DESPERADO | 875 | TRANSFER+3 (TOPO) | 2.500 |
| GOLPE EN PEQ. CHINA | 500 | SUPER CYCLE | 875 | OLE TORO | 500 | PROHIBITION | 1.200 | TRANTRAP | 875 | STARBUST | 875 | CALIFORNIA GAMES | 2.600 |
| REGRESO AL FUTURO | 500 | HYSTERIA | 875 | ARMY MOVES | 500 | IZNOGOU | 1.200 | SIDE ARMS | 875 | WORLD GAMES | 875 | GAUNTLET II | 2.600 |
| ALIENS | 500 | JACK THE NIPPER II | 875 | DUSTIN | 500 | ANGEL DE CRISTAL | 1.200 | COMBAT SCHOOL | 875 | MISTERIO DEL NILO | 875 | GUNSHIP | 2.600 |
| TRES LUCES DE GLAU | 500 | BASIL | 875 | NONAMED | 500 | FRIGHTMARE | 1.200 | GRYZOR | 875 | NUCLEAR BOWLS | 875 | PROHIBITION | 2.750 |
| POLE POSITION | 500 | MASK I | 875 | MICROBALL | 500 | LEADER BOARD GOLF | 1.200 | FIREFLY | 875 | TEMPTATIONS | 875 | RENAUD | 2.750 |
| SPY HUNTER | 500 | MASK II | 875 | DEFLEKTOR | 875 | BARBARIAN | 1.200 | ROLLING THUNDER | 875 | EL MUNDO PERDIDO | 875 | FRIGHTMARE | 2.750 |
| BRUCE LEE | 500 | DEFLEKTOR | 875 | FIRETRAP | 875 | STAR WARS | 1.200 | BEDLAM | 875 | ALE HOP | 875 | TRIVIAL PURSUIT | 4.500 |
| MIAMI VICE | 500 | TOUR DE FORCE | 875 | KNIGHTMARE | 875 | OUT RUN | 1.200 | BLOOD VALLEY | 875 | TAIPAN | 875 | | |
| COCHE FANTASTICO | 500 | TRANTRAP | 875 | STARBYE | 875 | MEGAPOCALIPSE (*) | 1.200 | VENOM STRIKES BACK | 875 | MARCH DAY II | 875 | ***ATARI ST*** | P.V.P. |
| HALCON CALLEJERO | 500 | PHANTOM CLUB | 875 | BASKET TWO ON TWO | 875 | RENAUD (*) | 1.200 | NORTH STRAT | 875 | CALIFORNIA GAMES | 875 | OUT RUN | 3.900 |
| RAMBO | 500 | SIDEARMS | 875 | ENDURO RACER | 875 | TRAZZ (*) | 1.200 | UNITRAX | 875 | INDIANA JONES | 875 | CAPITAN AMERICA | 3.900 |
| ANTIRIAD | 500 | RAMPARTS | 875 | WONDER BOY | 875 | BOBSLEIGHT (*) | 1.200 | TROLL | 875 | ARKOS | 875 | MIS. IMPOSIBLE II | 3.900 |
| THANATOS | 500 | CAPITAN AMERICA | 875 | SUPER HANG ON | 875 | A.T.F. (*) | 1.200 | TARGET RENEGADE II | 875 | VENOM STRIKES BACK | 875 | INDIANA JONES | 3.900 |
| AVENGER | 500 | COMBAT SCHOOL | 875 | RAMPAGE | 875 | COLOSSUS 4 (*) | 1.200 | JAIL BREAK (*) | 875 | MACADAM BUMPER | 875 | GAUNTLET | 3.900 |
| SHAOLINS ROAD | 500 | GRYZOR | 875 | GUADALCANAL | 875 | BBUBBLE BOBBLE | 1.500 | NEMESIS (*) | 875 | INT. KARATE | 875 | CORRECAMINOS | 3.900 |
| GAUNTLET | 500 | NIGEL MANSELL | 875 | INT. KARATE + | 875 | FLYING SHARK | 1.500 | INSIDE OUTING (*) | 875 | MAGIC PINBALL | 875 | SUPER CYCLE | 3.900 |
| WINTER GAMES | 500 | AFTEROIDS | 875 | SUPER SPRINT II | 875 | EL OJO (THE EYE) | 1.500 | XOR (*) | 875 | EL DESC. DE AMERICA | 875 | WINTER GAMES | 3.900 |
| ARKANOID | 500 | ARKOS | 875 | PREDATOR | 875 | HIT PAK (4 EXITOS) | 1.750 | SIX PAK I | 875 | SIR FRED | 875 | WORLD GAMES | 3.900 |
| GREAT ESCAPE | 500 | EL MUNDO PERDIDO | 875 | B. OF FRANKSTEIN | 875 | SIX PAK II | 1.750 | IMP MISSION II (*) | 875 | WHO DARES WINS II | 875 | CH. WRESTLING | 3.900 |
| BATMAN | 500 | FIREFLY | 875 | HOMBRE LOBO EN LOND. | 875 | SIX PAK III | 1.950 | CYBERNOID (*) | 875 | TURBO CHESS (AJED.) | 875 | SUBTAL SIMULATOR | 3.900 |
| LIVINGSTON SUPONGO | 500 | ROLLING THUNDER | 875 | FERNANDO MARTIN | 875 | LA CAJA DE SOL | 2.250 | BLOOD VALLEY (*) | 875 | EUROPEAN GAMES | 875 | ROGUE | 3.900 |
| KUNG FU MASTER | 500 | ARKANOID II | 875 | FREDDY HARDEST | 875 | TRIVIAL PURSUIT | 3.500 | VIXEN (*) | 875 | WINTER EVENTS | 875 | TEMPLE OF APHSAI | 3.900 |
| LA COSA NOSTRA | 500 | BEDLAM (SOLO 128K) | 875 | PHANTIS | 875 | | | GUT (*) | 875 | ADDICTABALL | 875 | CHARLES CHAPLIN (*) | 3.900 |
| LAST MISION | 500 | BLOOD VALLEY | 875 | HUNDRA | 875 | ***AMSTRAD UTILIDADES*** | P.V.P. | COUNTDOWN (*) | 875 | SORCERY | 875 | TRANTRAP (*) | 3.900 |
| ARMY MOVES | 500 | VENOM STRIKES BACK | 875 | TURBO GIRL | 875 | STOCK AID | 875 | WIZARD WARZ (*) | 875 | SUPERBOWL | 875 | TEST DRIVE | 4.700 |
| DUSTIN | 500 | NORTH STRAT | 875 | EL CID | 875 | (CONTROL DE STOCK) | 975 | INFILTRATOR II (*) | 875 | PACK MONSTRUO | 1.200 | XENON | 4.700 |
| NONAMED | 500 | PSYCHO SOLDIER | 875 | GARFIELD | 875 | SYCLONE 2 (COPIADOR DE CINTA A CINTA) | 975 | GHOTIC (*) | 875 | COLECCION DINAMIC | 1.200 | BUBBLE BOBBLE | 4.700 |
| EXPLODING FIST | 500 | UNITRAX | 875 | THE SENTINEL | 875 | SPRIT (COPIADOR DE CINTA A DISCO) | 975 | MAGNETRON (*) | 875 | DAMBUSTERS | 1.200 | MORTADELO Y FIL (*) | 4.700 |
| RAPID FIRE | 500 | TARGET RENEGADE II | 875 | STREET HASSLE | 875 | AMSBASE (BASE DATOS) | 975 | MORTADELO Y FIL (*) | 875 | ACE OF ACES | 1.200 | THE LAST NINJA | 1.200 |
| MICROBALL | 500 | NEMESIS (*) | 875 | JACKAL | 875 | AMSTEST CHEQUEO | 975 | BANGKOG KNIGHTS | 1.200 | BOBSLEIGHT (*) | 1.200 | SCOOBY DOO | 1.200 |
| QUARTET | 875 | JAIL BREAK (*) | 875 | THUNDERCATS | 875 | FONT EDITOR | 975 | SCOOBY DOO | 1.200 | A.T.F. (*) | 1.200 | PAPERBOY | 1.200 |
| GALACTICS GAMES | 875 | XOR (*) | 875 | BUGGY BOY | 875 | USIC MAESTRO | 975 | PAPERBOY | 1.200 | COLOSSUS (*) | 1.200 | SPACE HARRIER | 1.200 |
| BEST OF 3D | 875 | INSIDE OUTING (*) | 875 | IKARI WARRIORS | 875 | BASE DE DATOS Y DE ETIQUETAS | 975 | BOMB JACK II | 1.200 | EL OJO (THE EYE) | 1.500 | BOMB JACK II | 1.200 |
| BRAVESTAR | 875 | IMP MISSION II (*) | 875 | BATTLESHIPS | 875 | CONTAB. DOMESTICA | 1.500 | PROHIBITION | 1.200 | FRIGHTMARE | 1.200 | PROHIBITION | 1.200 |
| MADBALLS | 875 | CYBERNOID (*) | 875 | BLACKLAMP | 875 | MONITOR C. MAQUINA | 1.500 | FRIGHTMARE | 1.200 | TRAZZ | 1.200 | FRIGHTMARE | 1.200 |
| FIRETRAP | 875 | CHARLS CHAPLIN (*) | 875 | CHAIN REACTION | 875 | LENGUAJE FORTH | 1.500 | TRAZZ | 1.200 | LEADER BOARD GOLF | 1.200 | BARBARIAN | 1.200 |
| NUCLEAR BOWLS | 875 | VIXEN (*) | 875 | ABADIA DEL CRIME | 875 | | | BARBARIAN | 1.200 | OUT RUN | 1.200 | | |
| STARBYE | 875 | GUT (*) | 875 | GOODY | 875 | ***COMMODORE*** | P.V.P. | STAR WARS | 1.200 | SHOT EM UP CONSTRUCTION | 1.200 | | |
| EL CUERPO HUMANO | 875 | PSYCHO (*) | 875 | EL OSO YOGUI | 875 | SIGMA 7 | 500 | SET (*) | 1.200 | SET (*) | 1.200 | | |
| STOONKERS (ESTRAT) | 875 | COUNTDOWN (*) | 875 | TRAP DOOR II | 875 | EXPRESS RAIDER | 500 | RENAUD (*) | 1.200 | BUBBLE BOBBLE | 1.500 | | |
| MANIC MINER | 875 | MAX MIX GAME (*) | 875 | CHAMONIX CHALLENGE | 875 | BREAK THRU | 500 | BUBBLE BOBBLE | 1.500 | FLYING SHARK | 1.500 | | |
| DAMAS ZX | 875 | WIZARD WARZ (*) | 875 | SNOOKER (BILLAR) | 875 | INFILTRATOR | 500 | EL OJO (THE EYE) | 1.500 | EL OJO (THE EYE) | 1.500 | | |
| BUGABOO LA PULGA | 875 | BLACK BEAR (*) | 875 | COMMANDO | 875 | HOWARD EL PATO | 500 | SIX PAK I | 1.750 | SIX PAK II | 1.750 | | |
| ALCHEMIST | 875 | MORTADELO Y FIL (*) | 875 | FIGHTER PILOT | 875 | GOLPE EN PEQ. CHINA | 500 | MIAMI VICE | 500 | MIAMI VICE | 500 | | |
| BASKET TWO ON TWO | 875 | LA PANTERA ROSA (*) | 875 | GHOST & GOBLINS | 875 | ALIENS | 500 | COCHE FANTASTICO | 500 | COCHE FANTASTICO | 500 | | |
| ENDURO RACER | 875 | CROSSWIZE (*) | 875 | BOMB JACK I | 875 | SPY HUNTER | 500 | RAMBO | 500 | RAMBO | 500 | | |
| WONDER BOY | 875 | GHOTICK (*) | 875 | BOMB JACK II | 875 | EXPLODING FIST | 500 | ANTIRIAD | 500 | ANTIRIAD | 500 | | |
| RAMPAGE | 875 | MAGNETRON (*) | 875 | ACE | 875 | MIAMI VICE | 500 | SHAOLINS ROAD | 500 | SHAOLINS ROAD | 500 | | |
| GUADALCANAL | 875 | PACK MONSTRUO | 1.200 | EL OSO YOGUI | 875 | MIAMI VICE | 500 | GAUNTLET | 500 | GAUNTLET | 500 | | |
| INT. KARATE + | 875 | COLECCION DINAMIC | 1.200 | TRAP DOOR II | 875 | MIAMI VICE | 500 | WINTER GAMES | 500 | WINTER GAMES | 500 | | |
| SUPER SPRINT II | 875 | SCOOBY DOO | 1.200 | CHAMONIX CHALLENGE | 875 | MIAMI VICE | 500 | ARKANOID | 500 | ARKANOID | 500 | | |
| PREDATOR | 875 | PAPERBOY | 1.200 | SNOOKER (BILLAR) | 875 | MIAMI VICE | 500 | SPRITS | 500 | SPRITS | 500 | | |
| FERNANDO MARTIN | 875 | 1942 | 1.200 | COMMANDO | 875 | MIAMI VICE | 500 | INVADERS | 500 | INVADERS | 500 | | |
| FREDDY HARDEST | 875 | SPACE HARRIER | 1.200 | FIGHTER PILOT | 875 | MIAMI VICE | 500 | UTILIDAD GRAFICA | 500 | UTILIDAD GRAFICA | 500 | | |
| PHANTIS | 875 | PROHIBITION | 1.200 | GHOST & GOBLINS | 875 | MIAMI VICE | 500 | BOUNDER | 500 | BOUNDER | 500 | | |
| TURBO GIRL | 875 | FRIGHTMARE | 1.200 | BOMB JACK I | 875 | MIAMI VICE | 500 | JACK THE NIPPER | 500 | JACK THE NIPPER | 500 | | |
| HUNDRA | 875 | BOMB JACK II | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | WALKYRE | 500 | WALKYRE | 500 | | |
| LAGUERRA DE LAS VAJILLAS | 875 | LEADER BOARD GOLF | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | KNIGHT LORE | 500 | KNIGHT LORE | 500 | | |
| EL CID | 875 | BARBARIAN | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | ALIEN 8 | 500 | ALIEN 8 | 500 | | |
| B. OF FRANKSTEIN | 875 | STAR WARS | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | GUNFRIGHT | 500 | GUNFRIGHT | 500 | | |
| GARFIELD | 875 | OUT RUN | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | GAUNTLET | 500 | GAUNTLET | 500 | | |
| PHM PEGASUS | 875 | MEGAPOCALIPSE (*) | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | WINTER GAMES | 500 | WINTER GAMES | 500 | | |
| MARBLE MADNESS | 875 | RENAUD (*) | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | DONKEY KONG | 500 | DONKEY KONG | 500 | | |
| THE SENTINEL | 875 | TRAZZ (*) | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | ARKANOID | 500 | ARKANOID | 500 | | |
| STREET HASSLE | 875 | BOBSLEIGHT | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | HEAD OVER HEELS | 500 | HEAD OVER HEELS | 500 | | |
| JACKAL | 875 | A.T.F. (*) | 1.200 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | UCHI MATA | 500 | UCHI MATA | 500 | | |
| SALAMANDER | 875 | DEATHSCAPE | 1.500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | BATMAN | 500 | BATMAN | 500 | | |
| BLACK LAMP | 875 | BOBLE BUBBLE | 1.500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | COLT 36 | 500 | COLT 36 | 500 | | |
| THUNDERCATS | 875 | FLYING SHARK | 1.500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | COSA NOSTRA | 500 | COSA NOSTRA | 500 | | |
| IKARI WARRIORS | 875 | EL OJO (THE EYE) | 1.500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | LAST MISION | 500 | LAST MISION | 500 | | |
| BATTLE SHIPS | 875 | HIT PAK (4 EXITOS) | 1.750 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | LIVINGSTON SUPONGO | 500 | LIVINGSTON SUPONGO | 500 | | |
| CHAIN REACTION | 875 | SIX PAK I | 1.750 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | PENTAGRAM | 500 | PENTAGRAM | 500 | | |
| ABADIA DEL CRIMEN (SOLO PARA 128K) | 875 | SIX PAK II | 1.750 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | NONAMED | 500 | NONAMED | 500 | | |
| GOODY | 875 | SIX PAK III (*) | 1.950 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| TRAP DOOR II | 875 | LA CAJA DE SOL | 2.250 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| GUNBOAT* | 875 | STARGLIDER | 2.900 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| WINTER OLYMPIAD 88 | 875 | GUNSHIP | 3.500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| COLOSSUS (AJEDREZ) | 875 | ***AMSTRAD*** | P.V.P. | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| BOMB JACK I | 875 | WAR | 500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| COMMANDO | 875 | SIGMA 7 | 500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| GHOST & GOBLINS | 875 | INFILTRATOR | 500 | BOMB JACK II | 875 | MIAMI VICE | 500 | FRANTON | 500 | FRANTON | 500 | | |
| ACE | 875 | DONKEY KONG | 500 | BOMB JACK II | 875 | | | | | | | | |

conecta con la aventura



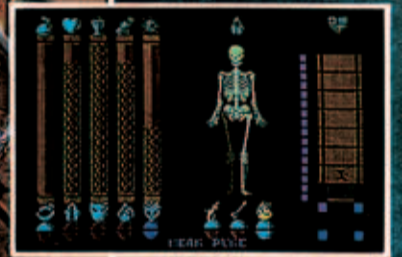
BLACK LAMP

Una fantasía para tu ordenador... Pero no te descuides ni un solo instante. Te verás envuelto en una trepidante acción en la que tu joystick echará chispas.



GOTHIK

Un programa donde recorrerás siete niveles en constante tensión. Cuentas con tres tipos de armas distintos para defenderte. ¿Podrás pasar el primer nivel?



CROSSWIZE

Muévete a la velocidad del rayo por espacios lunares. No dejes de disparar al enemigo. Un juego de acción.



MAGNETRON

En el mundo de los droides, MAGNETRON es el más hábil e inteligente. ¡¡Un droide de la última generación a tu servicio!!



CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Express Raider

La forma más sencilla de acabar con los diferentes enemigos del juego es la siguiente:

Pumas: Debemos esquivarlos o tumbarlos y golpearlos.

Luchadores: Acabaremos con ellos si damos patadas y puñetazos rápidamente, abriendo el combate con una patada alta.

Borracho: Esquivamos las botellas que nos lanza agachándonos y golpeándole después con un puñetazo bajo cuando estemos lo suficientemente cerca de él.



También conseguiremos disminuir la energía de nuestros oponentes si golpeamos los carteles.

Raúl Muñoz
(Madrid)

Warhawk

Movimiento de derecha a izquierda mucho más rápido:
POKE 26603,234
POKE 26604,234
POKE 26605,234
Los disparos sólo salen en la parte superior:
POKE 28215,234
POKE 28216,234
POKE 28217,234

Manuel Navarro Melendo
(Barcelona)

Frank Bruno's Boxing

Introducir como nombre «and» y los códigos:

Frenchie CE9IN9817
A. Andy ML61ON486
P. Perfect BFAINN2L5
Miner 2049'ER

Pulsar las teclas de Fuego + Espacio. Esperar un poco y, automáticamente, estaréis en el siguiente nivel.

Luis Pablos Sánchez
(Palencia)

Head over Heels

Cuando lleguéis a una pantalla en la que aparecen una especie de osos formando una escalera, aparentemente con Head no podréis pasarla.



Para superarla, monta a Head sobre Heels y sitúale al lado de la puerta. Salta, y cuando esté bajando cambia rápidamente a Head y salta de nuevo. Éste se apoyará sobre Heels, que está en el aire y llegará a la ansiada puerta.

Patricio Carceles Aldavero
(Murcia)

Ghostbusters

Si cuando os piden el número de cuenta respondéis que sí y utilizáis el nombre de Laura junto con el número 21741601, os darán una importante suma de dinero.

Rafael del Pino
(Sevilla)

William Wobbler

Pulsa I,F1, Space y la tecla de Fuego. Con esto conseguirás tener un juego que nada tiene que ver con el «William Wobbler».

Luis Pablos Sánchez
(Palencia)

N.O.M.A.D.

Vidas infinitas:
POKE 5222,234
POKE 5223,234
Número de vidas:
POKE 4217,n
SYS 33696

Rafael Jorge Santos
(Cáceres)

TURBO GIRL

Cuando las últimas luces se apagan y la noche cae, las calles de la colonia se convierten en una jungla con mil peligros acechando en la oscuridad, sólo los más audaces se atreven a adentrarse en su interior. Chicos y chicas duros como la reina de la noche: Turbo Girl.

Montada en su motor a reacción y enfundada en su insinuante traje de cuero negro Turbo Girl está más cerca de aparentar ser la cabecilla de una pandilla urbana que de parecer lo que en realidad es: teniente del cuerpo de intervención del ejército korg.

Como tal ha desempeñado cientos de peligrosas misiones extendiendo su fama hasta los rincones más recónditos del universo. Los líderes del universo la respetan, los jefes de los ejércitos la admiran, las jóvenes de toda la galaxia la imitan, los jóvenes, como no, están perdidamente enamorados de ella... Turbo Girl es algo más que una heroína, es toda una leyenda sobre dos ruedas.

El juego

Nuestro objetivo como ya habéis adivinado va a ser acompañar a la explosiva Turbo Girl en su búsqueda de los tres Elder, a través de las tres zonas que componen su guarida.

Cada zona tiene sus características particulares con diferentes tipos de peligros y de enemigos. Al final de cada una de ellas se encuentra uno de los Elder que buscamos, y necesitará un número mayor de disparos para ser destruido.

Cada zona está compuesta por cuatro niveles de forma tal que una vez superado alguno de ellos, si nos matan no volveremos al principio sino que empezaremos desde el último nivel en que estuviéramos.

Al final de la fase deberemos hacer frente al primero de los Elder, cuya apariencia por cierto, está muy lejos de toda similitud con forma humana, pues como comprobaréis, se trata de una gigantesca llama rodeada por cuatro satélites giratorios.

Una vez derrotado, aparecerá un mensaje de felicitación, y accederemos automáticamente al siguiente nivel.

El puente de los horrores

Las cosas se ponen difíciles. Atravesar el próximo decorado nos va a costar sangre, sudor... y vidas. Éste no puede ser más tétrico, un viejo puente abando-



Ante nosotros el abismo. Sólo un buen salto puede evitar lo peor.

La estación espacial

Las gigantescas ruinas de lo que fuera una ultramoderna nave espacial constituyen el primero de los decorados que van a servir de fondo a nuestra aventura.

Dos básicamente son las dificultades que vamos a encontrar en esta zona. Por una parte, y principalmente, tendremos que



El primero de los Elder jempieza lo difícil!

La reina

Ahora nuestra protagonista se enfrenta al más difícil de cuantos retos se han planteado en su carrera. Tres extraños seres procedentes de más allá de los confines de nuestra galaxia están interceptando los suministros de la colonia, secuestrando cada una de las naves que hacia ella se dirigen gracias a su extensa flota de naves robot.

La misión de Turbo Girl no puede estar más clara: infiltrarse en el complejo enemigo y acabar con los tres Elder.

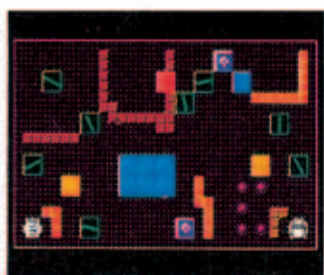
convertirnos en unos auténticos maestros del salto de tubería, pues estos obstáculos están repartidos a lo largo y ancho de toda la zona. La segunda de las dificultades, como no, son los incordiantes enemigos impredecibles en un juego de estas características. En la primera zona, en concreto, nos vamos a encontrar con multitud de naves espaciales y tormentas de meteoritos dispuestos a reducir a nuestra moto y a nuestra persona a cenizas espaciales.

nado construido para comunicar la nave espacial con la superficie del planeta. Pero fue construido hace miles de años y el paso del tiempo ha dejado su huella sobre su metálica estructura. En realidad lo que antaño fuera un puente ahora no es sino un amasijo de hierros oxidados y cimientos corrompidos que se desintegran al más mínimo contacto. Afortunadamente, algunas de sus zonas permanecen prácticamente intactas por lo que nuestro objetivo va a consis-

PASATIEMPOS



PANTALLA EJEMPLO



PANTALLA PROPUESTA

FORMA DE RESOLVERLO: La pantalla que hemos escogido pertenece al juego Deflektor. En ella hemos ocultado la trayectoria del rayo hacia el receptor. Debéis descubrir cuál es el camino correcto utilizando los espejos, teniendo en cuenta que no es preciso emplearlos todos.



«Toda una leyenda sobre ruedas»



En el desierto calcinado se esconde el último de los Elder.



Todo tipo de naves espaciales animarán nuestro recorrido.

de la noche

tir en aprender sobre qué zonas debemos saltar y tratar de hacerlo en el momento oportuno y desde el lugar correcto, cosa que, como vais a descubrir, es algo mucho más fácil de decir que de hacer.

En esta fase continúan incordiándonos todo tipo de naves espaciales, aunque cada vez son más rápidas y precisas con sus disparos.

Al final, como de costumbre, encontraréis esperándoos al segundo de los Elder, esta vez una



El puente se va desintegrando ¡conviene darse prisa!

fantástica nave espacial, que se defiende disparando unos misiles más difíciles de esquivar que la declaración de la renta.

Si pese a todo conseguís llegar hasta aquí y le derrotáis tendréis acceso al siguiente nivel.

El desierto calcinado

No es que esta tercera parte de nuestra misión sea fácil, en absoluto, pero desde luego, comparado con lo que acabamos de pasar parece casi un juego de niños.

El desierto calcinado, escondido del último de los Elder, presenta un panorama desolador, pero... ¡por lo menos no desaparece bajo nuestros pies!

La primera dificultad a la que vamos a tener que hacer frente son los peligrosos matorrales arrastrados por el viento, su contacto dejará nuestra moto inservible por lo que nos costará una de nuestras preciadas vidas. Por otra parte continuaremos sufriendo la molesta presencia de multitud de naves enemigas dispuestas a que nuestra aventura acabe aquí.

No debemos dejarnos amilanar, el final está cerca, el último de los Elder, un reluciente y resistente tanque, nos espera agazapado al final del trayecto.

Ahora no podemos fallar, debemos mantener el pulso firme y el botón de disparo apretado, la victoria no se nos puede escapar... Turbo Girl sabrá recompensarnos, no lo dudéis ni un momento.

TURBO GIRL

ZONA 1

```

SPECTRUM
LISTADO 1
10 REM *****
20 REM **
30 REM ** J.E BARBERO **
40 REM ** SPECTRUM 48K **
45 REM **
47 REM **
50 REM *****
55 REM
60 REM ***** TURBO GIRL *****
65 REM
70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 26000: POKE 23658,8
80 LOAD ""CODE 23296,60
100 INPUT " CUANTAS VIDAS QUIER
ES (1/255) ";U: POKE 23330,U
110 INPUT " EN QUE FASE QUIERES
EMPEZAR (1/3) ";F: POKE 23335,F
-1
120 INPUT "EN QUE ZONA DE LASFA
SES QUIERES EMPEZAR (1/4) ";Z
130 LET A=Z-1
140 IF A=0 THEN LET B=0: GO TO
160
150 LET B=30+(A*30)
160 POKE 23340,B
8000 PRINT " INTRODUCE LA CINTA
ORIGINAL Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
8500 LOAD ""CODE
9000 CLS : RANDOMIZE USR 23296

LISTADO 2
LÍNEA DATOS CONTROL
1 31685BDD21004011001B 606
2 CD335BDD21C05D11B80B 1098
3 CD335BDD21786911B896 1129
4 CD335B3E0632856A3E00 766
5 32976A3E0032416AC321 818
6 6A3EFF37CD5605C90000 975

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60
    
```

```

AMSTRAD
10 REM Cargador del Turbo girl
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&7850 TO &786E:READ a$:P
OKE n,VAL("&*"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &7851,&A7
50 INPUT"Immune a los disparos";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &7856,&C9
60 INPUT"Destruir cada Elder con un disp
aro";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &785B
,&0
70 INPUT"Immune a los choques";a$:IF UP
PER$(a$)="S"THEN POKE &7863,1
80 INPUT"No caer al vacio";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &7868,1
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original":0
N ERROR GOTO 100:TAPE
100 FOR n=1 TO 1000:NEXT:INK 0,0:BORDER
0:MODE 0:LOCATE 6,12:PRINT"TURBO GIRL"
110 MEMORY &3FFF:LOAD"!turbo!",&76C0:POK
E &7732,&50:POKE &7733,&78:CALL &76C0
120 DATA 3E,35,32,34,4F,3E,CD,32,73,5F,3
E,C0,32,55,73,32,59,73,3E,DA,32,50,65,3E
,C2,32,55,65,C3,DA,4F
    
```

| POKES TURBO GIRL AMSTRAD | |
|----------------------------------|--|
| VIDAS INFINITAS: | |
| POKE &4F34,&A7 | |
| ENERGIA INFINITA: | |
| POKE &5F73,&C9 | |
| DESTRUIR AL ELDER CON 1 DISPARO: | |
| POKE &7355,0 | |
| POKE &7359,0 | |
| INMUNE A LOS CHOQUES: | |
| POKE &6550,1 | |
| NO CAER AL VACIO: | |
| POKE &6555,1 | |

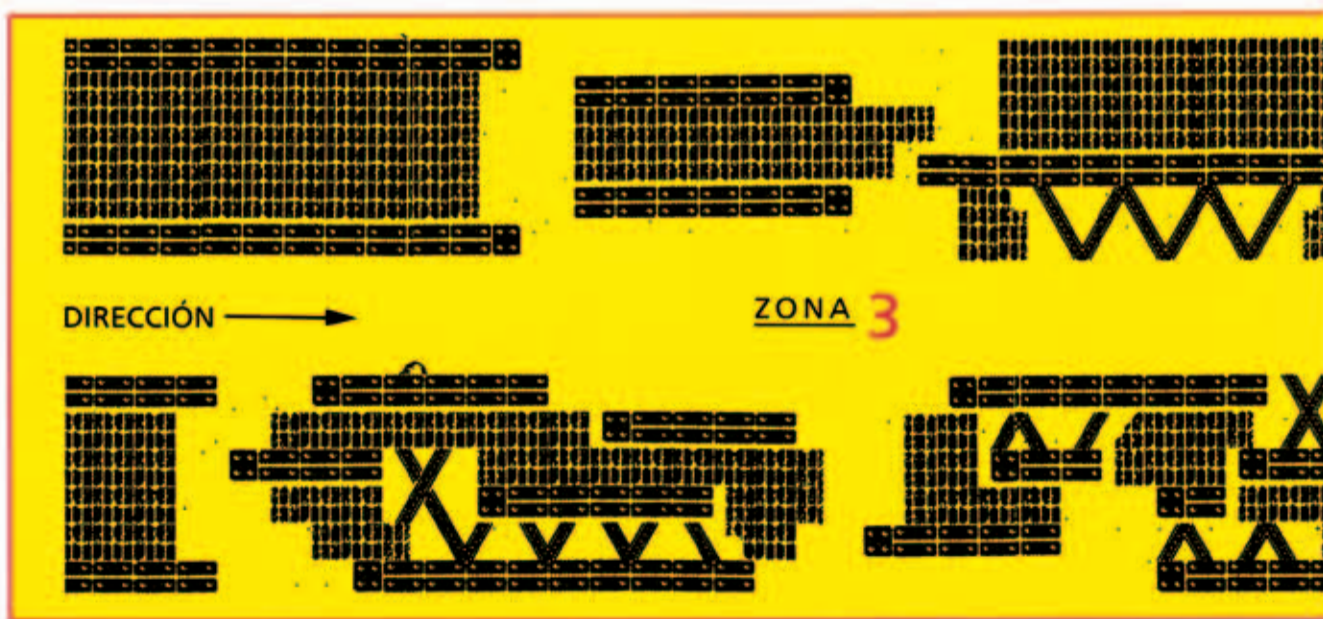
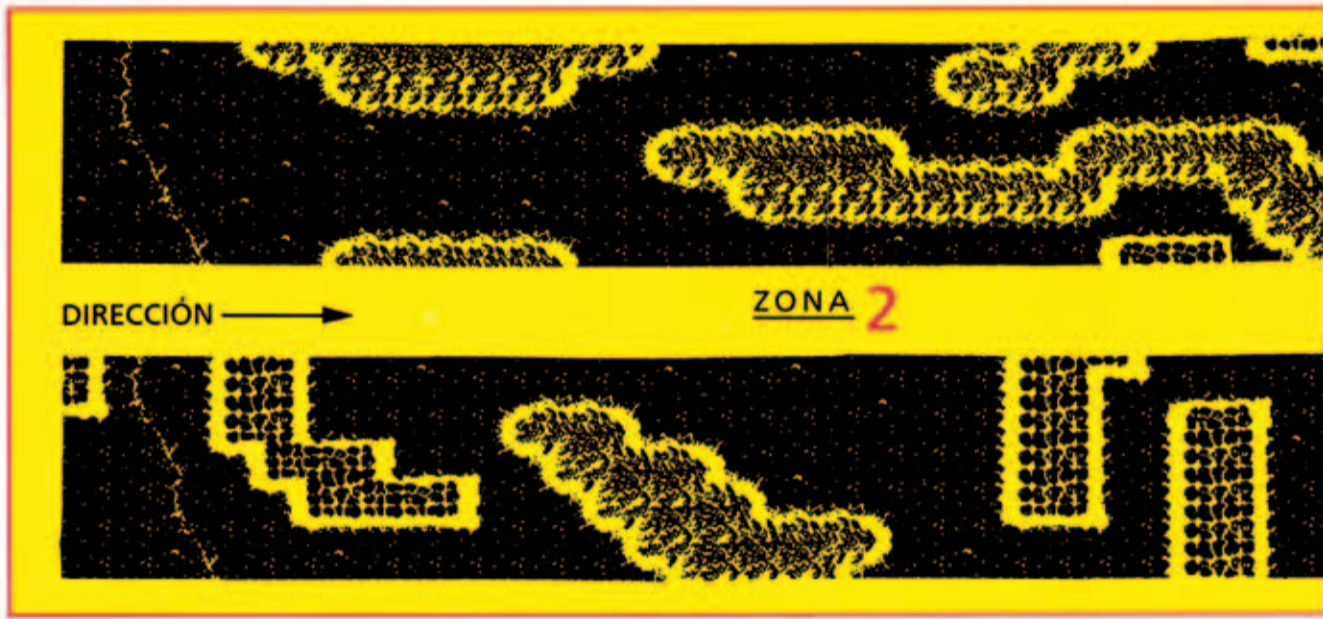
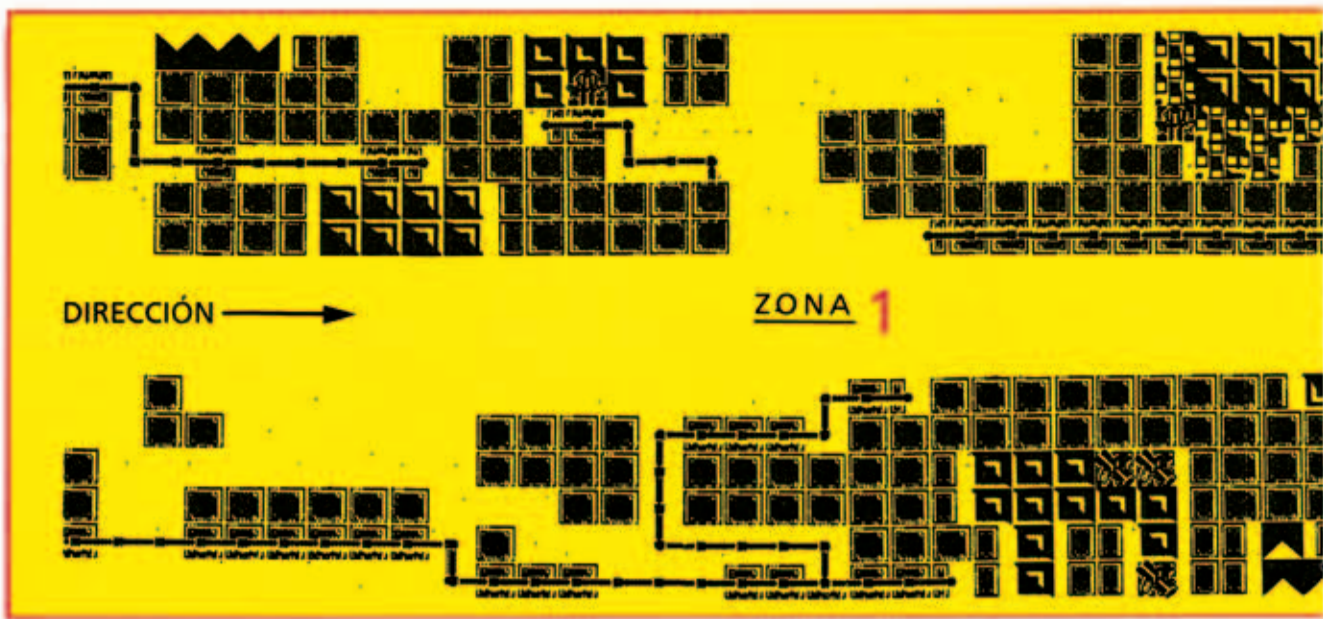
| POKES TURBO GIRL SPECTRUM | |
|---------------------------------|--------|
| VIDAS INFINITAS: | |
| POKE 27269,N(N=NUMERO DE VIDAS) | |
| NUMERO DE SECCION: | |
| POKE 27201,0 PRIMERA SECCION | |
| POKE 27201,60 SEGUNDA SECCION | |
| POKE 27201,90 TERCERA SECCION | |
| POKE 27201,120 CUARTA SECCION | |
| NUMERO DE FASE: | |
| POKE 27287,0 | FASE 0 |
| POKE 27287,1 | FASE 1 |
| POKE 27287,2 | FASE 2 |

ZONA 2

Teclar el listado 1 salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclar el listado 2 y salvarlo. Rebobinar la cinta y teclar LOAD"". Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

ZONA 3

Teclar el listado Basic, grabarlo en cinta, y ejecutarlo con RUN; contestar a las preguntas y poner la cinta original.



AMSTRAD PERSONAL

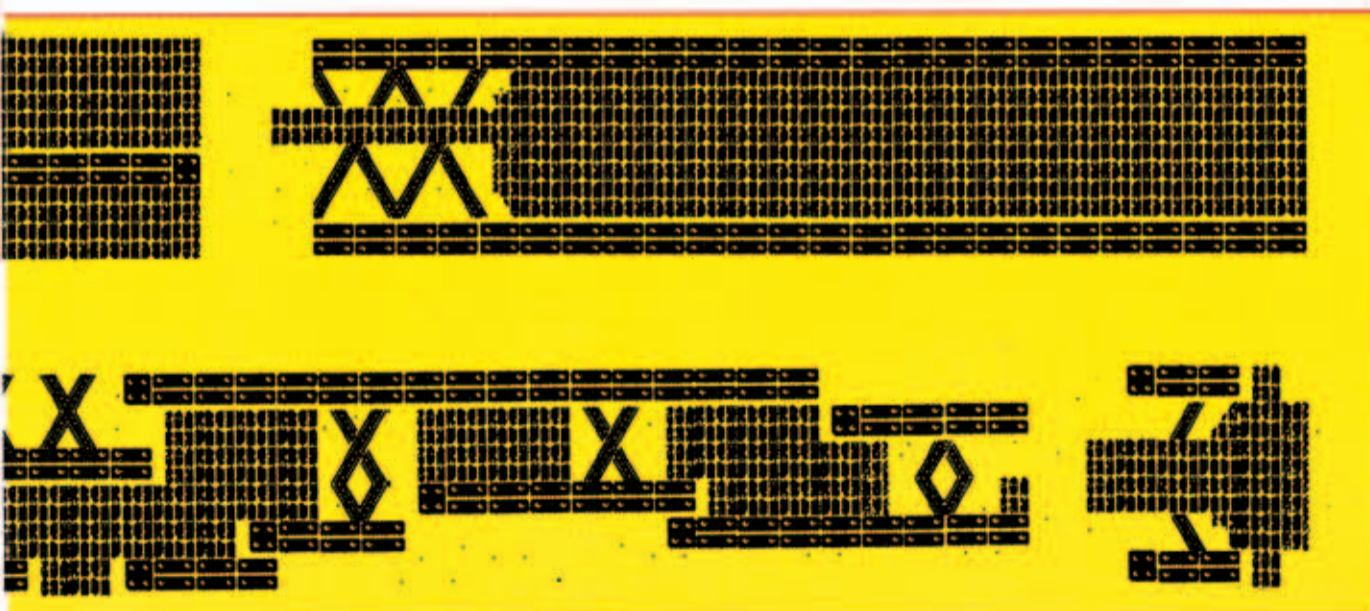
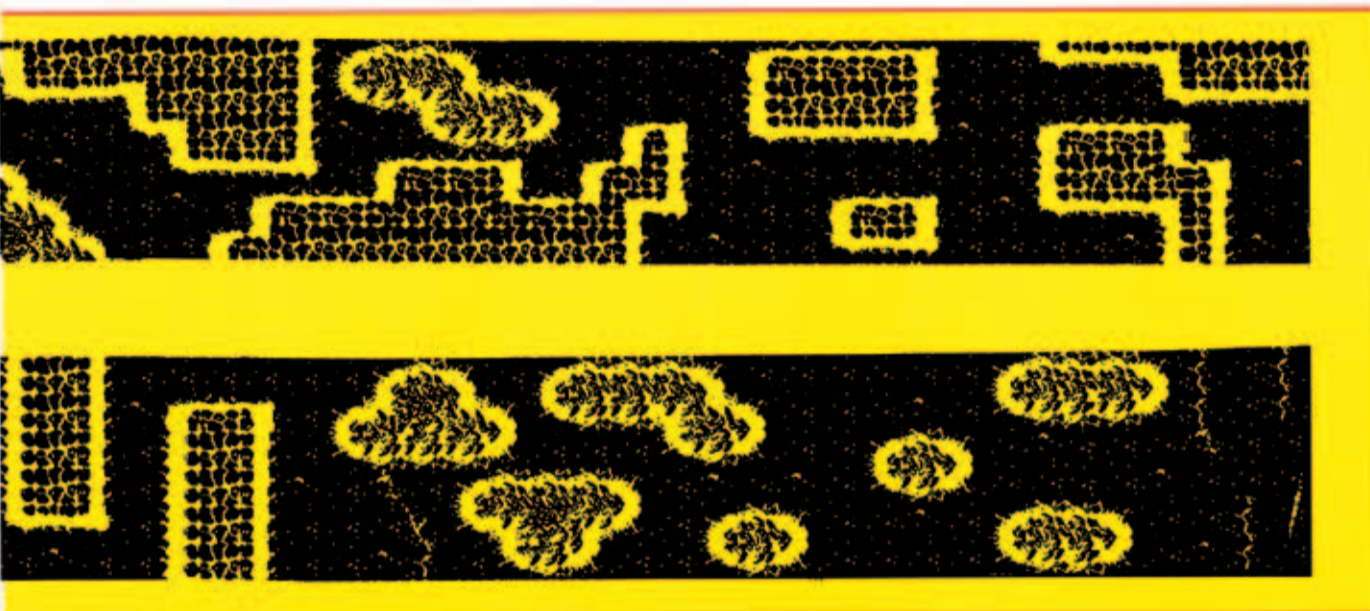
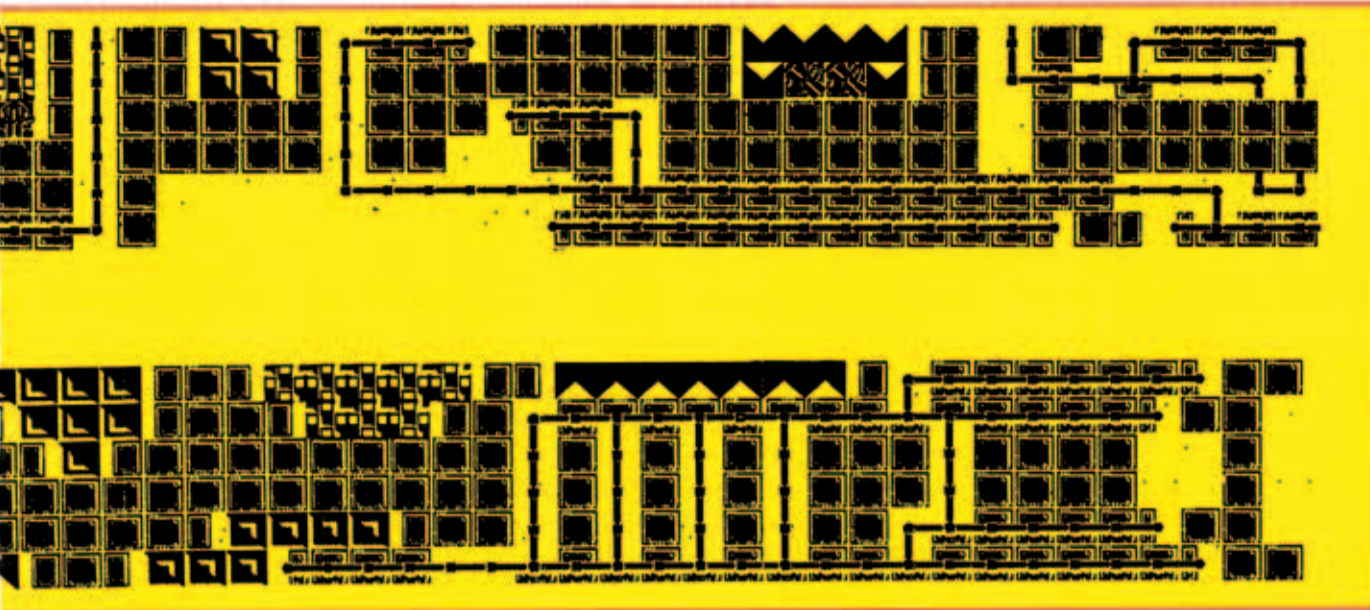
REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES AMSTRAD

En el número de este mes

- Generador de sistemas expertos para CPC
- La inteligencia personal y la enseñanza asistida por ordenador
- Juegos de aventuras con sus esquemas básicos
- Curso de lenguaje máquina para PC
- Todos los secretos del 8086 de INTEL paso a paso
- Análisis de las últimas novedades de juegos para tu AMSTRAD y CPC

LA REVISTA MÁS INTELIGENTE PARA TU ORDENADOR

TODOS LOS MESES EN TU KIOSKO



Taipan Spectrum

1. ¿Cómo se consigue el dinero prestado en el Taipan?
2. Me gustaría que me dieran un poke para el Batman

Raúl Hermoso Sánchez
(Madrid)

1. Para conseguir el dinero prestado, rechaza la comida que te ofrece la camarera. En la trastienda, un personaje singular te prestará dinero a cambio de medio medallón.
2. Para el juego Batman prueba con los POKES 36798,0 y 26174,0 que te proporcionarán vidas infinitas y mayor velocidad, respectivamente.

Bomb Jack Amstrad

1. ¿Es que el Bomb Jack no tiene final? Si es así, ¿podría darme un poke de vidas infinitas?
2. ¿Podría decirme un poke de vidas infinitas y otro de juego sin enemigos para el Commando?
3. En el juego Airwolf, el helicóptero al rozar las piedras o un radar explota instantáneamente. ¿Cómo se podría solucionar esto?

Juan José Armores
(Alicante)

1. Como ya hemos indicado en alguna ocasión, el Bomb Jack es uno de esos juegos interminables, en los que las pantallas se repiten cíclicamente, y aunque estés una semana seguida jugando, no aparece el final.

2. Respecto a los pokes que nos pides, rebuscando por nuestros archivos hemos encontrado algunos, ahí van:

— Bomb Jack: vidas infinitas
POKE 6653,0

— Commando: no hemos encontrado ninguno que elimine a los enemigos, pero por si te valen te damos estos otros:

Vidas infinitas Poke &73B,0
Poke &73C,0
Poke &73D,0

Bombas infinitas Poke &4E0F,0

3. Airwolf. Te hemos conseguido un poke para atravesar los muros, pero ten cuidado de no intentar ir a una pantalla inexistentes, pues el programa se quedará colgado.

Poke &7B33,0
Poke &7BB4,0
Poke &7BB5,0

Army Moves Amstrad

1. ¿Cuál es la clave de acceso para la segunda fase del Army Moves de Amstrad?
2. ¿En qué revista han puesto el cargador del Head over Heels?

Pablo Uriel Cantero
(Soria)

1. La clave para jugar la segunda parte de este juego, ya clásico en la historia del Soft es: 15372.

2. El juego Head over Heels está «destripado» en MICROMANIA 23, encontrarás un cargador para poder jugar con todas las ventajas posibles.

¿Puede hablar un MSX?

MSX

1. ¿Existe alguna función especial en el MSX para grabar a más de 2.400 baudios?
2. ¿Hay algún programa en el mercado para hacer que el MSX hable?

Ismael Cansino
(Málaga)

1. Es una lástima que no aclares el ordenador que posees, no obstante, intentaremos solucionarte el problema.

En los manuales MSX se especifica que la orden que nos pides es:

SCREEN,,,0 para 1.200 baudios.

SCREEN,,,1 para 2.400 baudios.

No obstante, la mayoría de los MSX utilizan:

SCREEN,,,1 para 1.200 baudios.

SCREEN,,,2 para 2.400 baudios.

Es fácil comprobar si has seleccionado el modo 2.400 baudios, pues el tono de la grabación es sensiblemente más agudo.

2. En cuanto al programa sintetizador de alófonos sabemos que existe, al menos, un cartucho «Spectravideo», pero por el momento no se encuentra en el mercado español.

Plus 3

Spectrum

1. Me gustaría saber si en el Plus 3, se pueden grabar en disquetes, los programas de cassette que están protegidos para que no se pueda acceder al listado. ¿Cómo se debe hacer?
2. Se pueden pasar los juegos de Amstrad al Plus 3. ¿Cómo?

Sergi Sole
(Badalona)

1. No, a menos que dispongas de una unidad de disco controlada por un discipulo o un plus-D que disponen de estas opciones.

2. El software del Amstrad y del Spectrum es incompatible, por tanto lo que propones es imposible.

Cargadores

Commodore

¿Qué puedo hacer con los cargadores que publicáis para emplearlos en la versión en disco de los juegos, ya que la mayoría tiene instrucciones, para cassette?

Sergio Torres
(Las Palmas)

Los cargadores publicados en la revista son para la versión en cinta del juego, debido a que, aunque aumenta el número de usuarios de disco, el cassette sigue siendo el modo de almacenamiento más popular, por tanto, los cargadores no son válidos para la versión en disco. De todas formas, para que no te desanimes, si podrás utilizar los pokes directos después de hacer un reset, ya que éstos funcionan indistintamente.

MSX

```
10 TURBO GIRL: MARCOS J.B
30 SCREEN:KEYOFF:POKE&HFCAB,1:FORN=&H8300TO&H8303:POKE
N,0:NEXTN
40 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";AS:IFA$="S"
HENPOKE&H8300,1
50 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS BALAS (S/N)";AS:
IFA$="S"THENPOKE&H8301,1
60 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LAS NAVES (S/N)";AS:
IFA$="S"THENPOKE&H8302,1
70 PRINT:LOCATE0,23:INPUT"INMUNE A LOS AGUJEROS (S/N)";
AS:IFA$="S"THENPOKE&H8303,1
80 CLS:LOCATE7,10:PRINT"PULSA PLAY Y UNA TECLA":AS=INPU
T$(1)
90 CLEAR 200,348151:SCREEN 2:COLOR 15,1,1:CLS
100 BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:",R:BLOAD"cas:"
,R:BLOAD"cas:"
150 IFPEEK(&H8300)THENPOKE&H8B80,0:POKE&H8B81,0:POKE&H8
B7A,0
160 IFPEEK(&H8301)THENPOKE&HA0CB,&HC9:POKE&H9C06,&HC9
170 IFPEEK(&H8302)THENPOKE&HAA3E,&HC9
180 IFPEEK(&H8303)THENPOKE&HA375,&HC9
190 DEFUSR=35700!:A=USR(A)
```

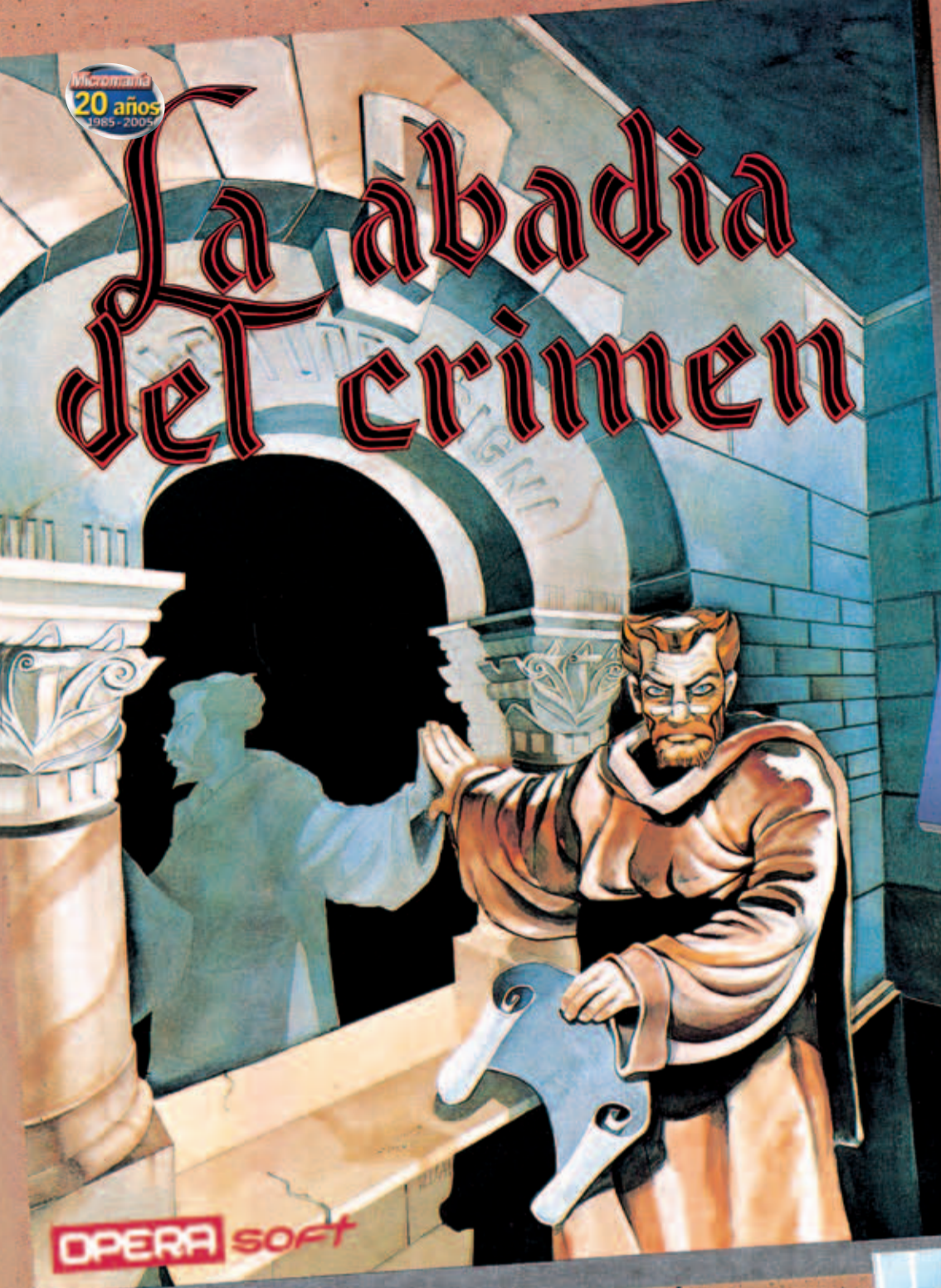
POKES TURBO GIRL MSX

```
VIDAS INFINITAS:
POKE &H8B7A,0
POKE &H8B00,0
POKE &H8B01,0
INMUNE A BALAS ENEMIGAS:
POKE &HA0CB,201
POKE &H9C06,201
INMUNE A NAVES ENEMIGAS:
POKE &HAA3E,201
INMUNE AGUJEROS ESPACIALES:
POKE &HA375,201
```

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutarlo con RUN; contestar a las preguntas y poner la cinta original.

Micromanía
20 años
1985-2005

La Abadía del Crimen

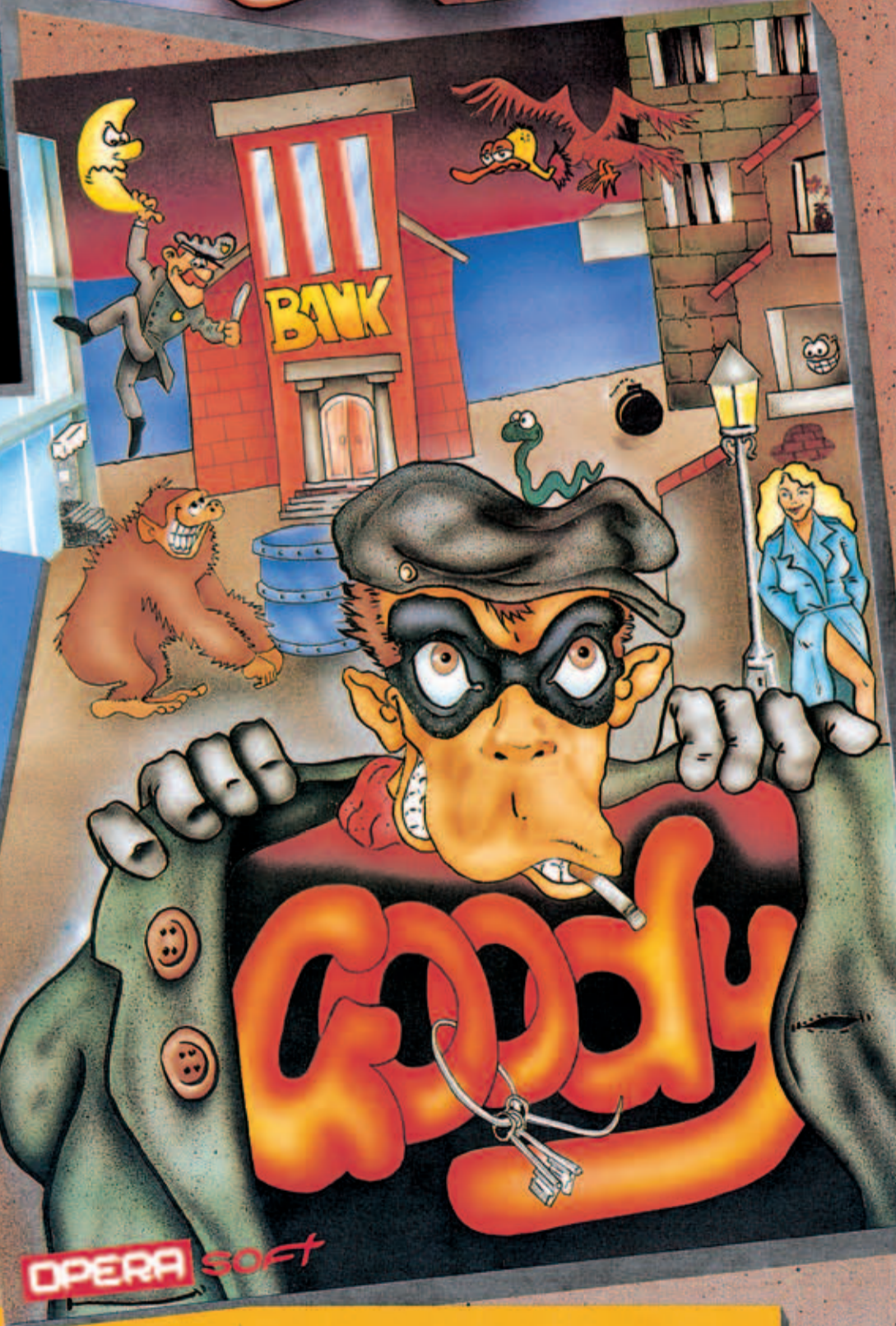


OPERA SOFT

¡ESTO SI QUE
ES BUENO!
¿SERÁ PECADO?



GONZO 88



OPERA SOFT

OPERA SOFT

C/ Gustavo Fdez. Balbuena, 25.

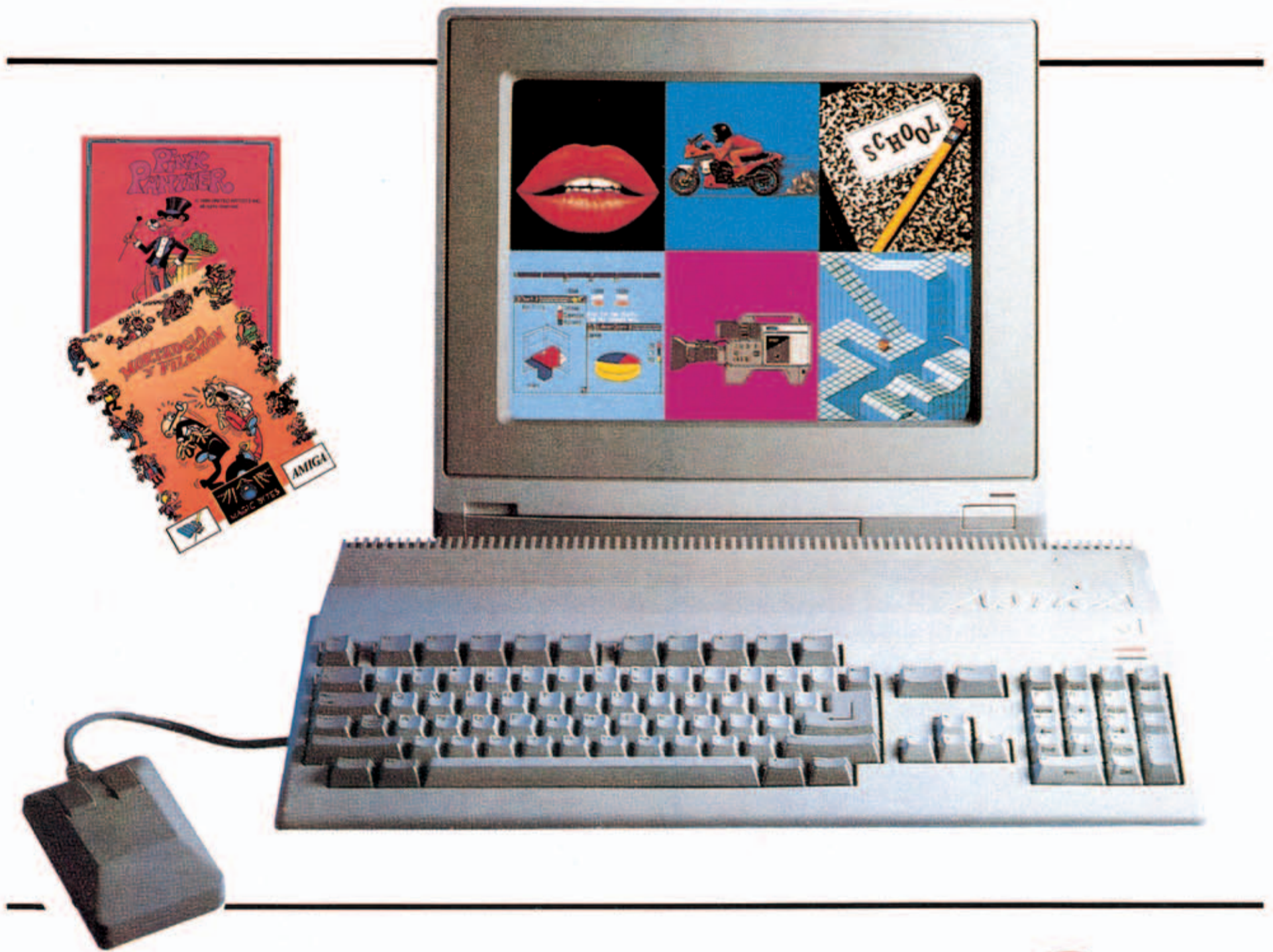
28002 Madrid.

tel. (91) 2419270

Spectrum, Amstrad, MSX y PC

Distribuido por MCM tel. (91) 3141804

Habla, dibuja, hace animación, educa.
 Es un ordenador de oficina en casa.
 Es un estudio de video.
 Es un salón de juegos en estéreo.
Es el Commodore Amiga 500



El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas

al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.



Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre

Dirección

Teléfono

Población

COMMODORE, S.A.
 Príncipe de Vergara, 109 - 28028 Madrid
 Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona



VENOM

STRIKES BACK

La historia continúa...

Scott unificó sus ideas. Temía encontrarse ante Mayhem. Odiaba, como todos los otros habitantes de la Tierra, al perverso tirano. Pero esta vez era diferente. Hasta ahora, todos los intentos del genio loco habían sido fallidos, pero esta vez... quizá triunfara. Y, lo que es peor, lo haría con su ayuda.

Scott era el hijo de Matt Trakker, líder de la organización MASK, que hasta el momento había defendido la Tierra con brillantez de los planes del villano. Pero éste no se rindió. Es más, tramó el plan que, con toda seguridad, le llevaría a la conquista del planeta: secuestró a Scott Trakker delante de las narices de su padre y ahora amenazaba con darle muerte si no se cumplían sus peticiones.

Estas se podían resumir en una: la desaparición de la organización MASK y todas sus filiales, con lo que el camino hacia la conquista de la Tierra quedaría libre para Venom, su asociación criminal.

No contaba, sin embargo, con la desesperación de un padre en las condiciones de Matt, quien con la ayuda de Alex Sector, había localizado el lugar en que permanecía confinado su hijo. Además, se disponía a rescatarlo...

El juego

Matt Trakker es trasladado a la Luna (¿qué mejor lugar para un lunático como Mayhem?) donde está vigilado su hijo. Una vez aquí la aventura comienza.

El juego está formado por 93 pantallas repletas de enemigos de toda clase, cuyo único objetivo es evitar el nuestro, esto es, la liberación de Scott Trakker. Los paisajes son variados: desde los salvajes escenarios selenitas hasta los sofisticados fondos de las bases supermodernas. Pero en unos y otros acechan enemigos por doquier.



El juego está formado por 93 pantallas repletas de enemigos, cuyo único objetivo es evitar el nuestro, esto es, rescatar a Scott.

Distribuidos por la Luna hay, como es lógico una serie de objetos que nos ayudarán a combatir al malvado Mayhem y a sus criaturas. Estos se cogen agachándose y se seleccionan con los números del 1 al 4. Debajo del lugar en que aparecen los objetos tras ser recogidos hay una pantalla de mensajes, que nos mantiene en constante contacto con Sector, nuestro ayudante en la Tierra. A la derecha está situado el indicador de energía, cuyo funcionamiento ya os imagináis.

Cada cierto tramo, aparece una puerta por la que hay que introducirse para acceder a la siguiente etapa. También aparecen algunos ascensores, pero éstos son simplemente decorados.

También hay en el juego posibilidad de introducir contraseñas y así ahorrarnos parte del recorrido para conseguir nuestro objetivo. Más tarde se explicará el procedimiento.

Los enemigos

En este juego los hay muy variados y de todos los colores, pero, no os confiéis, todos buscan lo mismo: dar fin a la partida. Encontrarás los siguientes:

— **Esfera de la muerte:** por increíble que parezca, son redondas. Caen desde arriba o salen del suelo. Su toque resta energía al desafortunado viajante. Se pueden destruir con un disparo.

— **Globincho:** tienen forma de globo con púas. Se dedican a subir y bajar sobre una posición. Basta con saltarlo, aunque no son inmunes a nuestra munición.

Mayhem tramó el plan que, con toda seguridad, le llevaría a conquistar el planeta



— **Calditos:** tienen forma de tazón invertido. Son bichos rastros que se deslizan por el suelo. Es difícil destruirlos, por lo que se recomienda saltarlos. Su contacto resta energía.

— **Angel de la muerte:** se trata de unos magníficos misiles (buscadores de ADN, según el folleto del arma). Aparecen desde el extremo derecho de la pantalla y tienen la virtud de que su toque acaba con tu vida.

— **Platillo volante:** aparece desde la derecha y se dedica a lanzar bombas tamaño gigante al atrevido héroe. Sobra decir que su contacto es letal.

— **Supermisil:** aparece al final de algunas etapas y te persigue por las pantallas, hasta ser destruido. Por su tamaño lo reconocerás y necesita numerosos impactos para ser destruido.

— **Alubias:** reciben este nombre por su asombroso parecido con ciertas legumbres (las lentejas ¿no?). Se mueven botando desde la izquierda y su toque resta energía. Son sensibles a los disparos.

— **Serpiente:** bicho indestructible formado por varias articulaciones, que se pasea por dos pantallas ondulándose. Por si acaso su imagen no te parece sospechosa, aléjate de ella, pues es peligrosa.

— **Cuellión:** se trata de un cañoncito de altura variable, que se dedica a disparar bolitas, cuyo contacto resta energía. Dos disparos en la boca y es máquina muerta.

— **Minas:** permanecen en el suelo para que el desinformado paseante tropiece con ellas. Se esquivan con un salto.

Ya conoces a la serie de fie-

ras que no te guardan precisamente cariño. Ahora veremos cómo corresponderlas.

Los objetos

Como ya se dijo, en tus correrías por el satélite encontrarás algunos enseres de utilidad. Todos tienen el mismo aspecto: de caja con unas iniciales, siendo éstas las que determinan la clase de objeto. Encontrarás los siguientes:

— **Penetrator (P):** al apretar el disparo, tu cuerpo se cubrirá de una barrera que no permitirá a nada dañarte. Sólo hay una caja de este tipo, por lo que se recomienda administrarlo bien.

— **Backlash (Bl):** es un disparo en forma de misil.



Si cogemos los diferentes objetos del juego aparecerá bajo ellos un contador con 99 unidades, que se irá decrementando con su uso.

— **Jackrabbit (Jr):** es de mucha utilidad. Te permite un disparo de las características del «Backlash» pero además puedes volar al usarlo.

— **Healer (H):** al usarlo tu energía se repondrá.

— **Blaster (B):** te da un disparo muy potente, que seguirá en acción hasta que salga de la pantalla, esto es, atraviesa los enemigos (y los destruye).

Al coger estos objetos aparece bajo ellos un contador con 99 unidades que se irá decrementando con su uso. Ten en cuenta que ninguno de los objetos destaca por su abundancia, por lo que es conveniente una adecuada administración de ellos, particularmente del «Jackrabbit» y del «Penetrator», sin los que no podrás dar fin a tu misión.

Las contraseñas

Entre las opciones que hay al principio del juego está la de introducir contraseña. Al elegirla, tendrás que introducir la clave, pero, al contrario de lo que se esperaría, el juego no comienza en el sitio donde se esperaría, sino lo hace en el lugar de siempre.

Para poder valernos efectivamente de las contraseñas es necesario, tras introducirlas, jugar normalmente pero, al llegar a la primera puerta, no introducirse por ella, sino continuar avanzando hacia la derecha. Así, llegaremos a una pantalla con cuatro cabinas. Encima de cada una de éstas hay un indicador de funcionamiento. Si está dando vueltas indica que la cabina se puede usar (y lo estará si hemos introducido alguna clave) y bastará con seleccionar la cabina deseada y dirigir el joystick hacia abajo.

Las contraseñas aparecen al llegar a determinados sitios en el lugar destinado a los mensajes. Son las siguientes: «Mayhem», «Transmogriphy» y «Valkyr».

Nivel uno

Salimos del teletransportador y nos encontramos con dos objetos: «Penetrator» y «Backlash». Seleccionamos éste. En la segunda pantalla hay esferas, por lo que procuraremos pasarla a toda velocidad. Luego nos encontramos ante un río con un puente muy curioso que tampoco supone mayor dificultad.

La cuarta pantalla supone más diversión: es conveniente disparar primero al cuellión, pero mucho cuidado con las es-

feras. Luego encontramos un globincho, al que destruiremos para saltar sin mayor complicación los dos pozos y llegar a la primera puerta. Más a la derecha queda la pantalla de las cabinas.

En las cuatro pantallas siguientes no hay peligros llamativos. Sólo una ración de «calditos» que con un salto mostrarán su impotencia. Nos provisionaremos de «Jackrabbit» y llegaremos a otra puerta.

Tras ésta aparecerán los temidos ángeles de la muerte. Conviene dispararlos hasta que haya un momento despejado y salir corriendo. Otro método es el uso de «Penetrator».

A continuación encontraremos otro de esos puentes tan maravillosos, acompañado de un cuellión, del que daremos buena cuenta antes de atravesar el río. En la pantalla siguiente encontraremos un platillo volante y dos minas en el suelo. La única solución es avanzar, saltando las minas y usando el «Penetrator» cuando pase por encima de nosotros descargando regalos. A continuación encontraremos un cuellión y luego pozos de agua, que no ofrecen mayor dificultad. También aparecerá un «Blockbuster», que dejará el camino libre para llegar a un nuevo río y luego una serie de pozos aderezados con esferas, que tampoco supondrán gran dificultad para un avezado aventurero. Nada más saltar otro pozo llegaremos a la orilla de un lago que superaremos con el uso del «Jackrabbit». Podemos descansar en un islote. Finalmente, aparecerá un supermisil: se recomienda usar «Penetrator». Tras él, hay una puerta que nos conduce al...

Nivel dos

Ahora aparece la primera contraseña, que es «Mayhem».

En las siguientes pantallas no hay apenas dificultades: sólo un cuellión y un ataque de alubias. Tampoco olvidemos reponer «Jackrabbit». La nueva puerta nos conduce a unas grutas.

En la segunda pantalla aparecen ángeles, por lo que usaremos «Penetrator». Luego nos atacan esferas y, en la cuarta pantalla, hay un cuellión al que destruiremos antes de saltar el embalse con «Jackrabbit». El camino hasta la nueva puerta está libre de peligro.

En las siguientes seis pantallas encontraremos calditos y alubias, que esquivaremos por el procedimiento habitual. La nue-

va puerta nos conduce a otras cavernas en las que se nota la mano humana.

El comité de recepción está formado por un cuellión del que nos desembarcaremos con rapidez, para aprovisionarnos con el «Healer» y un paquete de «Jackrabbit». La siguiente pantalla tiene como habitantes esferas que saltan del suelo. Aparte de esto, un charco se interpone a nuestra salida. Usa el «Jackrabbit» para pasarlo.

En la pantalla siguiente aparecen ángeles, pero se chocan contra la pared, por lo que es cuestión de esperar a que se cansen. Después hay tres pantallas de descanso, sólo aderezadas por un lago que superaremos con el «Jackrabbit». Luego vienen dos pantallas con esferas que no presentan mayor complicación. Tras éstos tendremos que destruir un cuellión y ya no encontraremos más problemas hasta traspasar la nueva puerta, salvo los ocasionales charcos.

Nivel tres

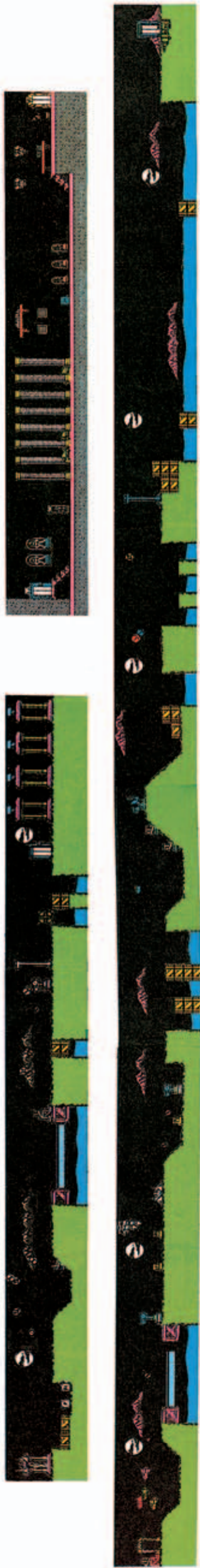
Se nos informa de la correspondiente contraseña: «Transmogriphy». Pero no hay que perder en ningún momento la atención, pues también hay en la pantalla un par de cuelliones, los cuales sucumbirán ante nuestro poderio dejando libre el camino hacia unas porciones de «healer» y «blaster» (eso sí, esquivando las minas).

En la siguiente pantalla hay dos cuelliones que han de morder el polvo antes de que saltemos los pozos con nuestra habitual pericia. Después sufriremos un ataque de alubias, para dar paso a un globincho, que destruiremos. En la misma pantalla hay también un cuellión que será sobrepasado con el «Jackrabbit».

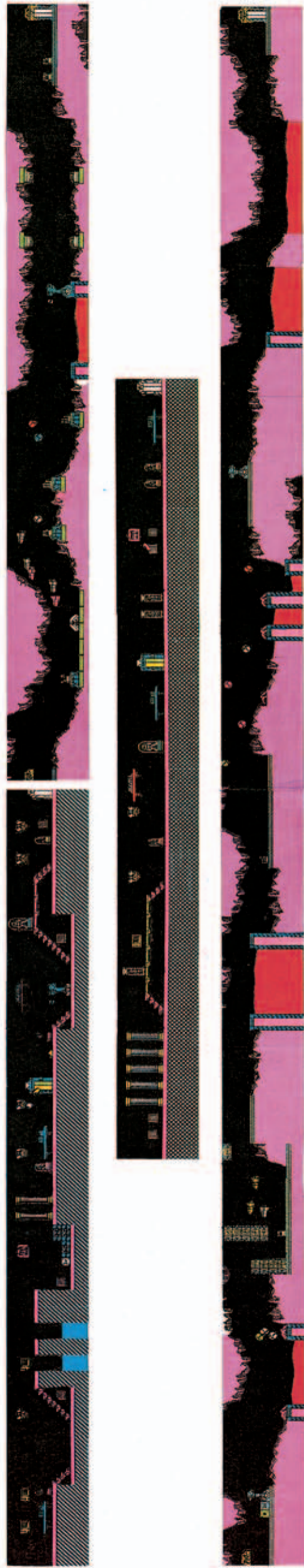
La nueva pantalla presenta un «Blockbuster» y tres minas; la estrategia es la de siempre: destruir el lanzamisiles y luego saltar las minas. Finalmente encontraremos un supersimil vigilando la puerta. Dispara deprisa y con el «Blaster» para dar fin a sus días.

Tras la puerta acechan alubias y un cuellión, que es recomendable pasar por vía aérea. Tras esta pantalla, hay tres de descanso y luego otra con calditos y dos cuelliones distribuidos estratégicamente (esto es, con mucha mala idea). Dispara a los cuelliones y salta cuando se aproximen los calditos; avanza cuando hayas destruido ambos cañones. Otra manada de caldi- ▶

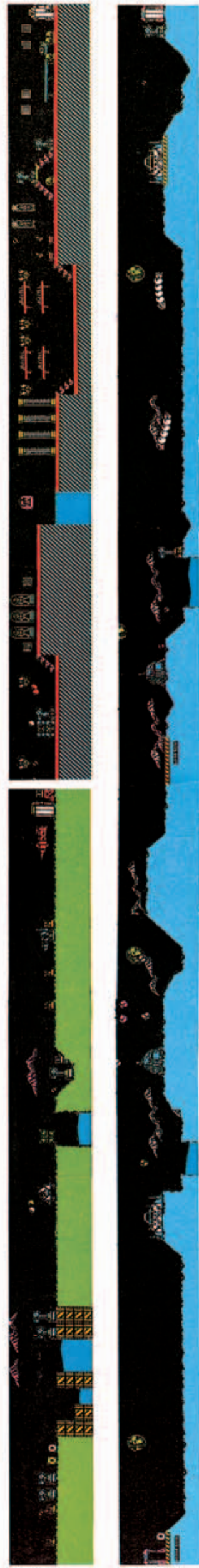
NIVEL 1



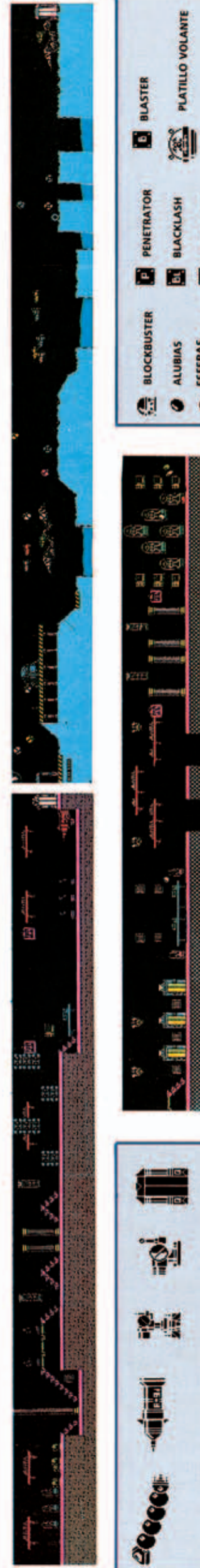
NIVEL 2



NIVEL 3



NIVEL 4



- BLOCKBUSTER
- PENETRATOR
- BLASTER
- PLATILLO VOLANTE
- ALUBIAS
- BLACKLASH
- MINA
- ESFERAS DE LA MUERTE
- JACKRABBIT
- HEALER
- MISIL



- SERPIENTE
- SUPERMISIL
- CUELIÓN
- CAÑÓN
- TRANS-PORTADOR

VENOM STRIKES BACK



tos nos separan de la puerta que conduce a la base lunar.

Ya estamos en Alpha Site, y aquí tomamos la caja de «Blaster». Para llegar al nuevo nivel no hay más dificultades que las presentadas por una riada de esferas y otra de agua.

Nivel cuatro

La información puntual nos deja conocer que la nueva contraseña es «Valkyr». Nos encontramos en Beta Site. Al desplazarnos hacia la derecha hallaremos un canal vigilado por un cuelliñón, al que destruiremos antes de saltar. De la siguiente puerta sólo nos separa una serpiente, que se mueve por dos pantallas. Para pasarlo usaremos el «Jackrabbit» cada vez que se acerque hasta salir de las dos pantallas que constituyen sus dominios. Finalmente, destruimos el cuelliñón y nos metemos por la puerta.

En las siguientes pantallas sólo hay dos peligros: calditos en la primera (que no ofrecen dificultad ante nuestro portentoso salto) y un supermisil en la sex-

ta (que no opone obstáculo a nuestro formidable disparo). Hemos alcanzado otra puerta.

Al atravesarla entramos en Iota Site, última zona de la base. La primera pantalla está habitada por esferas, siendo ésta el único peligro que presenta. Esto no ocurre en la segunda, donde aparte de los ángeles deberemos saltar un río. En la tercera hay otro ataque de esferas, que son sustituidas en la cuarta por más cohetes, con otro foso que saltar. Después hay una nueva oleada de esferas, esta vez con pozos que esquivar. Otro ataque desesperado de los ángeles de la muerte nos permitirá llegar a la última puerta.

La nueva pantalla no tiene dificultad, pero en la siguiente vuelven a la carga las alubias. Luego hay que saltar sobre dos abismos y ahora nos atacarán los calditos. Una última oleada de impotentes alubias nos separan de nuestro destino...

Casi un final feliz

—Scott, hijo mío, —dijo emocionado Matt.

```

SPECTRUM

LISTADO 1
30 REM *****
30 REM J.E BARBERO
40 REM SPECTRUM 48K
47 REM *****
50 REM *****
55 REM *****
60 REM *****
65 REM *****
70 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
INK VAL "7": CLS: CLEAR VAL "0"
24576: POKE VAL "23658", VAL "8"
75 LOAD "CODE VAL "65200", VAL "60"
80 INPUT "QUIERES VIDAS INFINITAS? (S/N) ": AS: IF AS="S" THEN GO TO VAL "100"
90 FOR N=VAL "65228" TO VAL "65243": POKE N, NOT PI: NEXT N
100 INPUT "QUIERES NO HUNDIRTE EN EL AGUA? (S/N) ": AS: IF AS="S" THEN GO TO VAL "120"
110 FOR N=VAL "65243" TO VAL "65251": POKE N, NOT PI: NEXT N
120 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA": PAUSE NOT PI
8500 LOAD "CODE VAL "30000"
9000 RANDOMIZE USR VAL "65200"

LISTADO 2
LINEA DATOS CONTROL
1 F3DD21004011001B3EFF 922
2 37CD5605DD2100601100 718
3 9E3EFF37CD5605AF32ED 1288
4 B332AFBA32DCC232DDC2 1519
5 32DEC2322ECC322FC32 1117
6 30CC3D322292C3009100 863

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 60
    
```

```

AMSTRAD

10 REM Cargador Venom strikes back
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &C0:READ a$:POKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Energia infinita":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE &9B,&C9:POKE &A3,0
50 INPUT"Superpoderes infinitos":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE &A8,&C9
60 INPUT"Sin enemigos":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE &AD,&C9
70 INPUT"No morir al caer al agua":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE &B2,&C9
80 INPUT"Conservar superpoderes":a$:IF UPPER(a$)="S"THEN POKE &B7,&3A
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":ON ERROR GOTO 100:ITAPE
100 MEMORY &3FFF:FOR n=1 TO 1000:NEXT:MODE 1:LOAD"!",&4000:CALL &80
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,3E,C3,32,8E,1,21,9A,0,22,8F,1,C3,0,1,3E,3A,32,47,33,32,22,42,3E,2,32,28,3A,3E,8,32,81,31,3E,DD,32,D7,41,3E,CD,32,62,32,3E,DD,32,9C,4,32,9F,4,C3,0,4
    
```

Teclar el listado 1 salvarlo en una cinta con LINE 0, a continuación utilizando el cargador universal de Código Máquina, teclar el listado 2 y salvarlo a continuación, rebobinar la cinta y teclar LOAD". Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta, y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.

| POKES AMSTRAD | |
|-------------------------|-----------------|
| ENERGIA INFINITA: | POKE &3347, &C9 |
| | POKE &4222, &C9 |
| | POKE &3A28, 0 |
| SUPERPODERES INFINITOS: | POKE &3181, &C9 |
| SIN ENEMIGOS: | POKE &41D7, &C9 |
| INMUNE AL AGUA: | POKE &3262, &C9 |
| CONSERVA SUPERPODERES: | POKE &49C, &3A |
| | POKE &49F, &3A |

| POKES SPECTRUM | |
|------------------|---------------|
| VIDAS INFINITAS: | POKE 46061, 0 |
| | POKE 47191, 0 |
| | POKE 49884, 0 |
| | POKE 49885, 0 |
| | POKE 49886, 0 |
| INMUNE AL AGUA: | POKE 52270, 0 |
| | POKE 52271, 0 |
| | POKE 52272, 0 |

—¿Qué quieres, papá?, —inquirió el pequeño.
—Rápido, tenemos que irnos —respondió Matt. Su hijo no estaba muy asustado, ni tampoco parecía deseoso por irse.
—Pero... ¿tenemos que irnos ya? Espera que termine la partida. Estoy a punto de rescatarte...

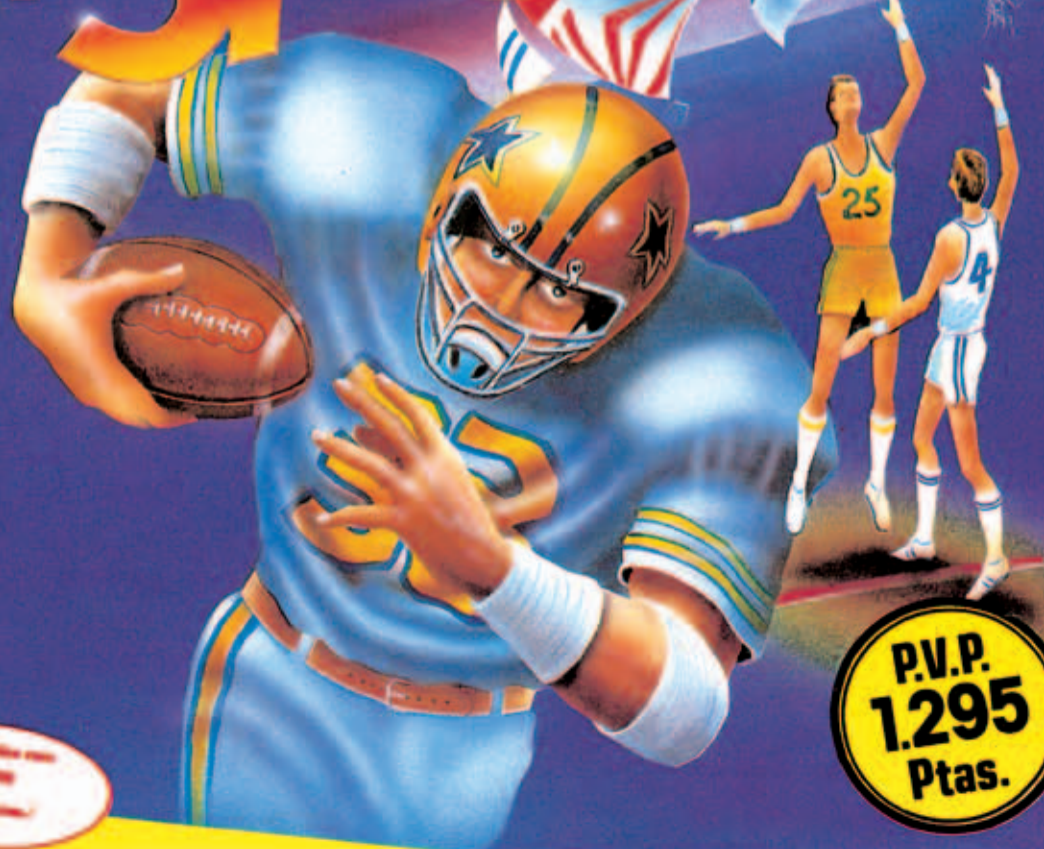
Fernando Herrera

¿Te seguimos sorprendiendo?

CREEMOS QUE SI...

WINTER SPORT
BASKETBALL Two-on-Two
RUGBY...

SPORT 88



P.V.P.
1.295
Ptas.



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICA S.L. Avda. Val. 18 - BARCELONA - Telf. 296 49 00 00

PROEIN
Villavieja, 6 - 28051 Madrid - Telf. 91 376 23 0000

Micomania
20 años
1985-2005

ATAPU



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 242 14 10



ZAFIRO

ES DE LOS TUYOS

NUEVO INVES PC-X10



El nuevo INVES PC-X10 es el ordenador personal hecho a tu medida y totalmente compatible. Con tus necesidades. Con tus estudios. Con tu presupuesto.

Memoriza sus prestaciones: apuntes, fichas, programas de cálculo, resistencias, agenda de trabajo, calendario escolar...

Sí. El nuevo INVES PC-X10 es un ordenador personal que deja pequeños a los más grandes. Y si piensas que es caro, suspénalo en cálculo. Además, también es perfectamente compatible con la mayor oferta de programas del mercado. Grábalo bien en tu memoria.

Es el nuevo INVES PC-X10.

Es de los tuyos.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- TURBO. Velocidad seleccionable entre 4.77 y 10 MHz.
- Compatibilidad software y hardware.
- Memoria RAM de 512 Kbytes.
- BIOS en ROM.
- Zócalo para coprocesador 8087.
- Línea serie RS 232.
- Puerta paralelo Centronics.
- Entrada de ratón.
- Entrada de joystick.
- Entrada de lápiz óptico.
- Doble controlador gráfico Hércules y RGB color.
- Dimensiones reducidas (26x26x8,3 cm).
- Una o dos unidades de diskette de 3.5" (720 Kb por unidad).
- Teclado: Compatible XT con 85 teclas, 10 de ellas de función o programables.
- Monitor de 14", pantalla plana (Paper white), frecuencia dual. Opcional color 14".
- Sistema Operativo MS DOS 3.2 y GW-BASIC 3.2.
- 1 Slot de expansión.

CONFIGURACIONES BÁSICAS INVES PC-X10

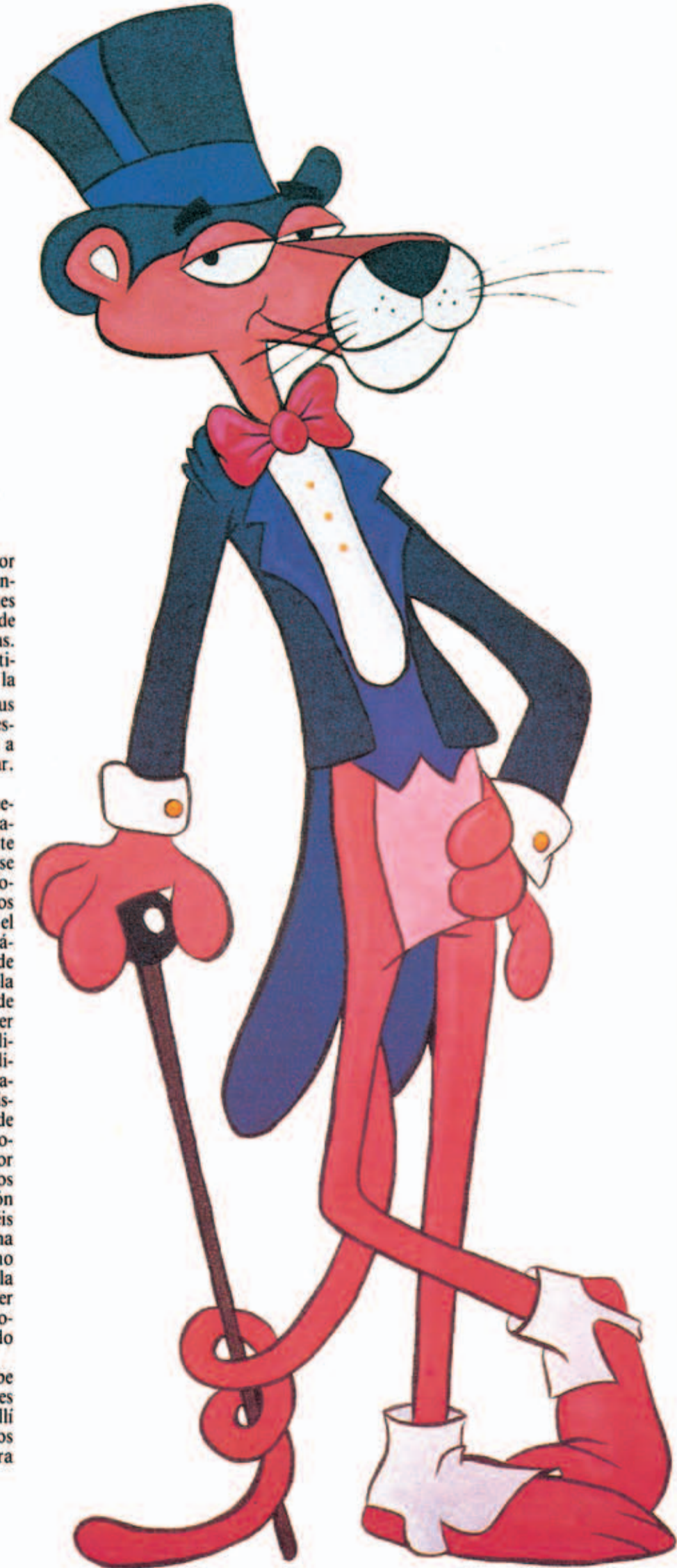
| MODELO | DISKETTE 3.5" | MONITOR 14" | PRECIO |
|------------------|---------------|-------------|----------|
| PC X10-1FD MONO | 1 x 720 kb | MONOCROMO | 124.900* |
| PC X10-2FD MONO | 2 x 720 kb | MONOCROMO | 149.900* |
| PC X10-1FD MONO | 1 x 720 kb | COLOR | 159.650* |
| PC X10-2FD COLOR | 2 x 720 kb | COLOR | 184.650* |

* I.V.A. no incluido.

etc

PINK PANTHER

La vida en rosa



En un estuche con la carátula de color rosa, junto a un folleto de instrucciones de color rosa pálido, hay una cinta de color rosa rojizo esperando que la cargues en tu ordenador. Toda la fantasía del más inusual de los felinos ha sido encerrada en un juego de ordenador en el que la Pantera Rosa, muda como siempre, nos demostrará una vez más que es posible atravesar las fronteras de la imaginación sin necesidad de recurrir a las palabras.

Nuestra amiga la Pantera Rosa está una vez más sin blanca debido a su escandalosa forma de vida, y tras recapacitar sobre su porvenir ha decidido buscar trabajo. Tras varios recorridos por los barrios altos de la ciudad ha conseguido un empleo de mayordomo en una de las casas más suntuosas de la zona. Pero como era de suponer la pantera rosa sabe que nunca se hará rica de esa manera, por lo que ha decidido actuar como un eficaz mayordomo durante el día para desvalijar la casa por la noche. De esa manera bastaría con realizar el mismo proceso en cuatro casas diferentes para poder reunir una respetable cantidad como para permitirle tomarse unas largas vacaciones en una pequeña y solitaria isla tropical.

Pero los problemas han surgido nada más comenzar. En primer lugar resulta que los dueños de tan respetables casas exigen a todo futuro mayordomo un atuendo a la medida de las condiciones de vida de la casa,

y los más opulentos de ellos solicitan, además aspectos adicionales tales como que el nuevo empleado disponga de coche propio o posea una carta de recomendación debidamente firmada.

Para colmo de males resulta que todos los dueños de las casas que la pantera desea visitar son sonámbulos, por lo que nuestra amiga deberá realizar sus tareas nocturnas en completo silencio y evitando que los propietarios se despierten y la encuentren con las manos en la masa. Y cómo no, el inevitable inspector Clouseau se ha enterado de las intenciones de la pantera y ha decidido que bien merece la pena una noche en blanco si consigue atrapar por fin a tan escurridizo felino. Nuestra querida Pantera Rosa tendrá que esforzarse al máximo y recurrir a todos sus trucos para conseguir su objetivo sin ser sorprendida en plena faena, y evidentemente necesitará que algún amable juegoadicto la saque del sueño en el que está sumida dentro de los chips de tu ordenador.

Primeras acciones

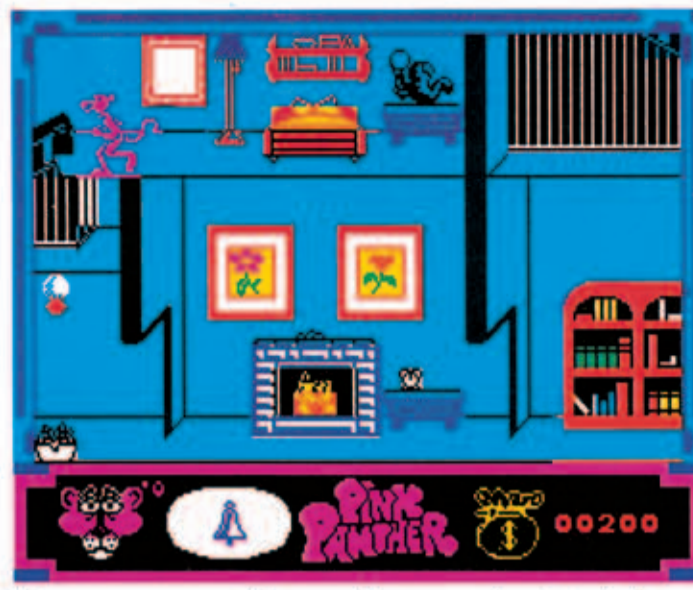
El objetivo del juego es, por tanto, desvalijar completamente cuatro mansiones diferentes recogiendo todos los objetos de valor que se encuentren en ellas. Una vez limpia la cuarta y última de ellas, nuestra amiga la pantera podrá disfrutar de sus merecidas vacaciones para descansar del duro esfuerzo que a buen seguro tendrá que realizar.

Nada más finalizar el proceso de carga aparece una pantalla que probablemente resulte confusa a aquellos que no se molestan en leer las instrucciones de los juegos. Observamos a nuestra amiga la pantera en el centro de la pantalla y tres gráficos diferentes: la oficina de empleo, el mercado y una isla tropical. La primera acción de nuestra amiga debe ser escoger uno de estos tres destinos utilizando la tecla de arriba para dirigirse al mercado, izquierda para la oficina y derecha para la isla. Una vez seleccionado uno de los tres destinos, el gráfico correspondiente parpadeará por unos instantes y apareceremos en nuevas pantallas en función del destino escogido. Si escogéis la isla deberéis poner en marcha el cassette para cargar el último bloque que contiene la pantalla final, con lo que conseguiréis ver el final del juego del mismo modo que si hubiérais finalizado completamente la aventura.

La primera acción que debe realizarse al comenzar a jugar es visitar el mercado, pues es allí donde podremos adquirir los objetos imprescindibles para



La primera acción que debe realizar es visitar el mercado para adquirir los objetos.



Podemos escoger y utilizar un objeto entre los siete de los que disponemos al comienzo del juego.

El único sueño de la Pantera Rosa es tomarse unas largas vacaciones en una pequeña isla tropical

más tarde poder ser admitidos como mayordomos. Como ya hemos citado, existen cuatro mansiones cuyos propietarios exigen diferentes objetos para admitir nuevos trabajadores, objetos de diferente valor en función del nivel social de los dueños. Para resumir indicaremos que la primera casa exigirá a nuestra pantera un sombrero de copa, la segunda un reloj de oro, la tercera una carta de recomendación sellada y la cuarta un coche deportivo. Por desgracia estos objetos tienen diferentes precios y nuestra pantera comienza su aventura con una sola bolsa de dinero que únicamente le permitirá adquirir el sombrero, pues los restantes objetos cuestan dos, tres y cuatro bolsas respectivamente.

Sin embargo, la Pantera Rosa podrá adquirir esos objetos con las ganancias que obtenga desvalijando las mansiones precedentes.

Las acciones para comprar un objeto son muy sencillas. Una vez en el mercado, aparecerá una pequeña ventana mostrando a la pantera y el vendedor. El dependiente pregunta a nuestra amiga acerca del objeto que desea, momento en el cual debes pulsar las teclas izquierda-derecha hasta seleccionar el objeto deseado, pulsando fuego a continuación. En ese momento el vendedor nos indica el precio del objeto, con lo que si la pantera dispone de tal cantidad bastará con pulsar fuego para realizar la compra y volver a la pantalla inicial.

Una vez en la pantalla de comienzo deberemos pulsar izquierda para dirigirnos a la oficina de empleo. En ese momento aparece un gran cartel con cinco opciones, una para cada mansión a visitar y una (no work) para regresar a la pantalla inicial. Mueve la barra del cursor hacia la opción elegida, la cual al comienzo de la partida tendrá que ser necesariamente la correspondiente a la primera casa. Una vez escogida una casa, aparecerá una nueva escena en la que el dueño de la casa

pregunta a la pantera si dispone del objeto imprescindible para ser contratada según la relación expuesta anteriormente. En caso negativo la pantera será rechazada y volveremos a la pantalla inicial, pero si hemos cumplido los requisitos previos apareceremos, por fin, en el escenario del juego.

Las mansiones

Cada mansión consta de 24 pantallas dispuestas de tal modo que forman un rectángulo de seis pantallas de ancho por cuatro de alto. La Pantera Rosa y el dueño de la casa se encuentran inicialmente en la esquina inferior izquierda de la mansión. Cada casa dispone de 16 objetos valiosos desperdigados por su superficie que parpadean para indicar su presencia. Nuestra amiga deberá recogerlos todos simplemente pasando por delante de ellos para poder acceder a niveles superiores, momento en el cual podrá adquirir el siguiente objeto de valor en el mercado y dirigirse a la siguiente mansión.

Al cargar por primera vez el juego la memoria contiene los gráficos y datos correspondientes a la primera de las mansiones, pero por problemas de memoria, cada vez que accedamos a una casa distinta habrá que poner en marcha el cassette y cargar un nuevo bloque de datos, el último de los cuales contiene la pantalla final. Por desgracia no han sido incluidos mensajes que informen acerca del proceso de carga, por lo que muchas veces será imposible saber si el ordenador ha localizado el bloque de datos correcto. Lo mejor en estos casos es, como siempre, anotar el número de cuantavuelvas del cassette pa-

ra cada una de las fases y rebobinar la cinta adecuadamente.

Cada una de las cuatro mansiones contiene gran cantidad de pisos comunicados por escaleras y puertas. Las puertas conducen a otras puertas a veces a gran distancia de la primera, con lo que nos evitaremos grandes rodeos utilizándolas. La mayoría de las puertas son de doble sentido (es decir, si A conduce a B, también B conduce a A), pero algunas de ellas no cumplen esta propiedad. En cualquier caso, en cada uno de los cuatro mapas disponéis de una guía con la relación de las puertas existentes y las relaciones entre ellas. En la cuarta y última mansión hay dos habitantes que solamente pueden ser accedidas mediante las puertas apropiadas.

Desarrollo del juego

Nuestra amiga la Pantera Rosa puede escoger y utilizar un objeto entre los siete de los que dispone al comienzo del juego, para lo cual deberás invocar el menú de selección pulsando abajo y fuego simultáneamente. En ese momento, el borde de la pantalla mostrará dos franjas de color para indicar que estás dentro del menú de selección y que las teclas de control no ejercen las funciones de movimiento de la Pantera Rosa, sino que las teclas izquierda-derecha seleccionan un objeto, la combinación simultánea fuego-arriba nos devuelve al estado inicial, la tecla abajo selecciona la campanilla y fuego activa el objeto seleccionado. El objeto seleccionado inicialmente es la campanilla, por lo que habrá que utilizar este procedimiento cada vez que queramos seleccionar un objeto diferente. El objeto seleccionado se utiliza pulsando simultá-

neamente arriba y fuego, y queda reflejado en la burbuja situada en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Los siete objetos son los siguientes. La **campanilla** sirve para dirigir al sonámbulo, del mismo modo que lo hacen la **plataforma**, el **tablero** y la **Pantera Rosa de plástico** con los brazos extendidos. El **despertador** sirve para mantener despierta a la pantera, y el **agujero hinchable** y el **ladrón de plástico** son eficaces para deshacerse del inspector. Todos los objetos excepto la campanilla y el despertador son hinchables, y para inflarlos es necesario pulsar fuego tres veces una vez seleccionado el objeto y colocada la pantera en el lugar adecuado. Una vez inflado el objeto quedará fuera de uso hasta que cumpla su misión o la pantera lo recoja de nuevo pasando sobre él. Explicaremos más detalladamente sus funciones en sus apartados correspondientes.

La principal preocupación de la Pantera Rosa debe ser vigilar en todo momento al dueño de la casa para que no se despierte y la sorprenda robando. El sonámbulo se mueve constantemente y resulta imposible detenerle, por lo que la única solución es seguirle en su camino y dirigir sus pasos para evitar que se choque con una pared o mueble. Para ello la Pantera Rosa cuenta con dos posibilidades: pulsando fuego y simultáneamente izquierda o derecha la pantera extenderá los brazos en dicha dirección y cuando el sonámbulo choque con ella invertirá el sentido de sus pasos. Y para que el sonámbulo camine hacia el frente o hacia el fondo de los pasillos la Pantera Rosa tendrá que colocarse en la direc-

ción deseada y hacer sonar la campanilla pulsando arriba y fuego, teniendo la campanilla previamente seleccionada. En la mayoría de los casos habrá que alternar ambas acciones para dirigir hábilmente los pasos del sonámbulo en la dirección deseada. Es posible de este modo hacerle subir las escaleras y visitar toda la mansión, recogiendo mientras tanto los objetos de valor. La pantera puede dirigir al sonámbulo a distancia mediante el objeto apropiado. El tablero y la plataforma deben ser inflados y colocados sobre las pieles de oso y las trampillas para que el sonámbulo pase sobre ellas, pues en caso contrario se resbalaría, y la pantera hinchable puede ser utilizada para obligarle a cambiar de dirección.

El inspector Clouseau vigila la casa constantemente y posiblemente tarde un buen rato en aparecer, pero una vez que lo haga no apartará su vista de nuestra amiga y comenzará a perseguirla sin piedad, y como sus pasos son más rápidos la atrapará a no ser que la pantera haga algo para evitarlo. Nuestra amiga dispone de dos objetos que le ayudarán a burlar al inspector, por un lado el agujero hinchable para que el inspector se caiga en él y por otro lado el muñeco de plástico que representa a un peligroso delincuente para distraer la atención del inspector Clouseau.

Indicadores, problemas y trucos

La ventana inferior de la pantalla nos muestra diversa información acerca del desarrollo del juego. En el extremo izquierdo aparece la cara de la Pantera Rosa mostrando su nivel de cansancio. Efectivamente, nuestra amiga se irá cansando a medida que transcurre el juego y la expresión de su rostro indique mayor agotamiento. Existen 10 pasos o rostros intermedios desde la situación inicial hasta que la pantera cierre los ojos y se duerma completamente, momento en el que volveremos a la pantalla inicial de la oficina, merca-

Los dueños de las casas que debe visitar son sonámbulos, por ello deberá realizar sus tareas nocturnas en silencio para no ser descubierta

PINK PANTHER

| SÍMBOLOS | |
|----------|--|
| R-RADIO | P-PIEL |
| T-TRAMPA | G-GRAMÓFONO |
| S-SALIDA | Las puertas del mismo color se comunican entre sí. |
| D-DINERO | |

do e isla. A efectos prácticos este aspecto actúa como un indicador de tiempo. Por suerte la pantera puede recuperar el cansancio acumulado seleccionando y activando el despertador, pero nunca lo hagas si el sonámbulo está en la misma habitación que tú, pues le despertarías también a él.

La burbuja situada a la derecha del rostro de la pantalla indica el objeto seleccionado actualmente, que en un principio será la campanilla. La bolsa de dinero y el marcador a su derecha se irán incrementando a medida que recogemos objetos de valor.

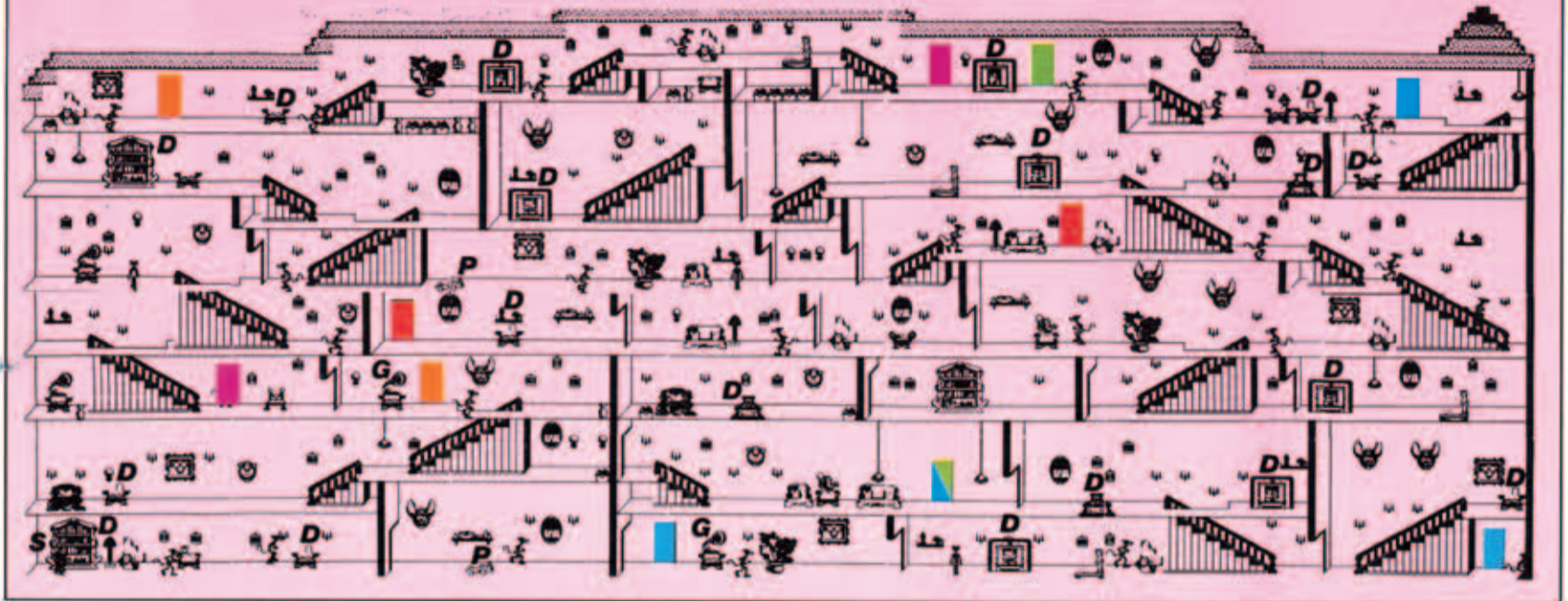
En este juego no existe el concepto de vida, pues disponemos de todos los intentos necesarios para cumplir nuestra misión. Eso sí, ser eliminados cuando nos faltan pocos objetos para recoger en una casa puede convertirse en una verdadera frustración, pues la necesidad de controlar al sonámbulo entorpece terriblemente la labor de recogida de objetos. Hay diversas circunstancias que supondrán el final del intento en curso y el traslado a la pantalla inicial, desde la cual tendríamos que volver a recorrer la mansión actual desde el principio, y son las siguientes:

- Ser atrapados por el inspector Clouseau.
- El sonámbulo se choca con una pared o resbala en una piel o trampilla, con lo que se despierta.
- La Pantera Rosa activa el despertador en la misma pantalla en la que se encuentra el sonámbulo y le despierta.
- La Pantera Rosa se duerme víctima del sueño.
- La Pantera Rosa pasa por delante de un gramófono o equipo de música y causa un escándalo tal que despierta al sonámbulo.

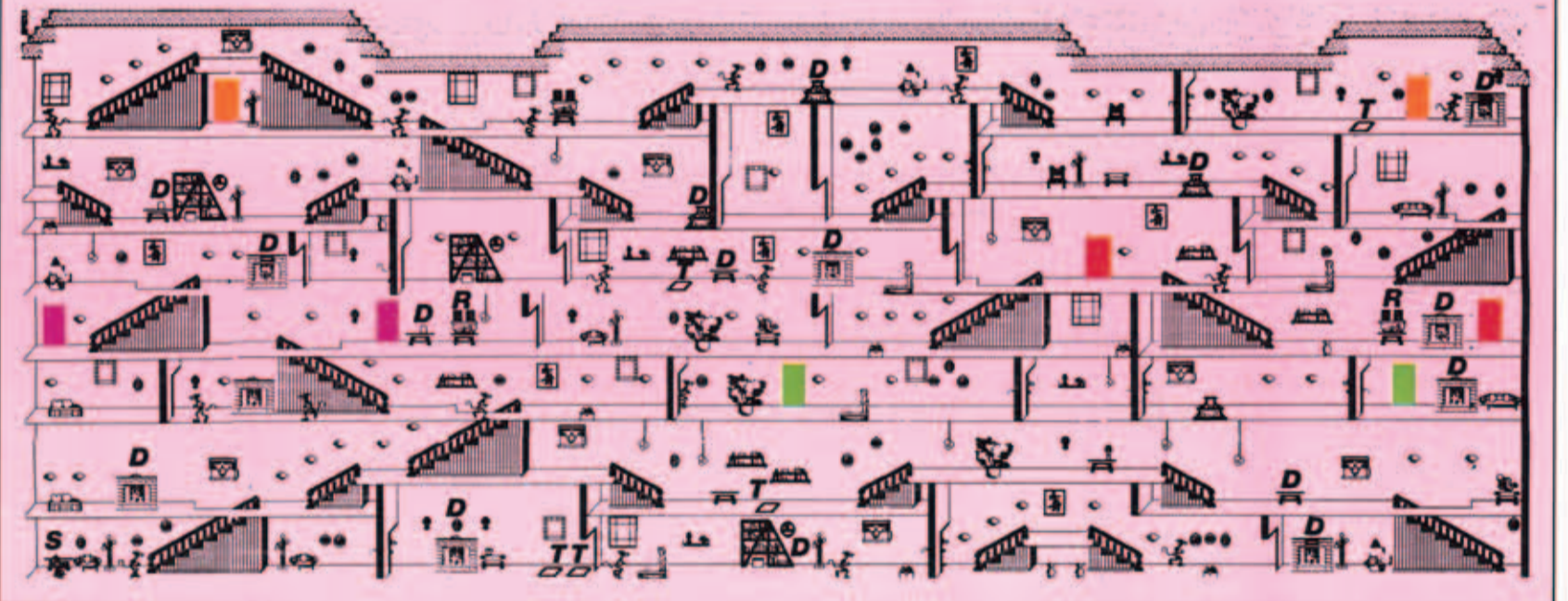
Para evitar estos desagradables incidentes podréis disponer de interesantes pokes con los que el sonámbulo quedará inmóvil, el inspector no aparecerá, la pantera no tendrá nunca sueño y podréis pasar delante de los gramófonos y equipos de música sin armar ruido. Te recomendamos, sin duda, utilizar todos los pokes a la vez incluyendo si lo deseas el poke que permite acceder a cualquier casa incluso con las manos vacías para de este modo darte el gusto de recorrer las diversas mansiones recogiendo los objetos de valor sin que nadie te moleste.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

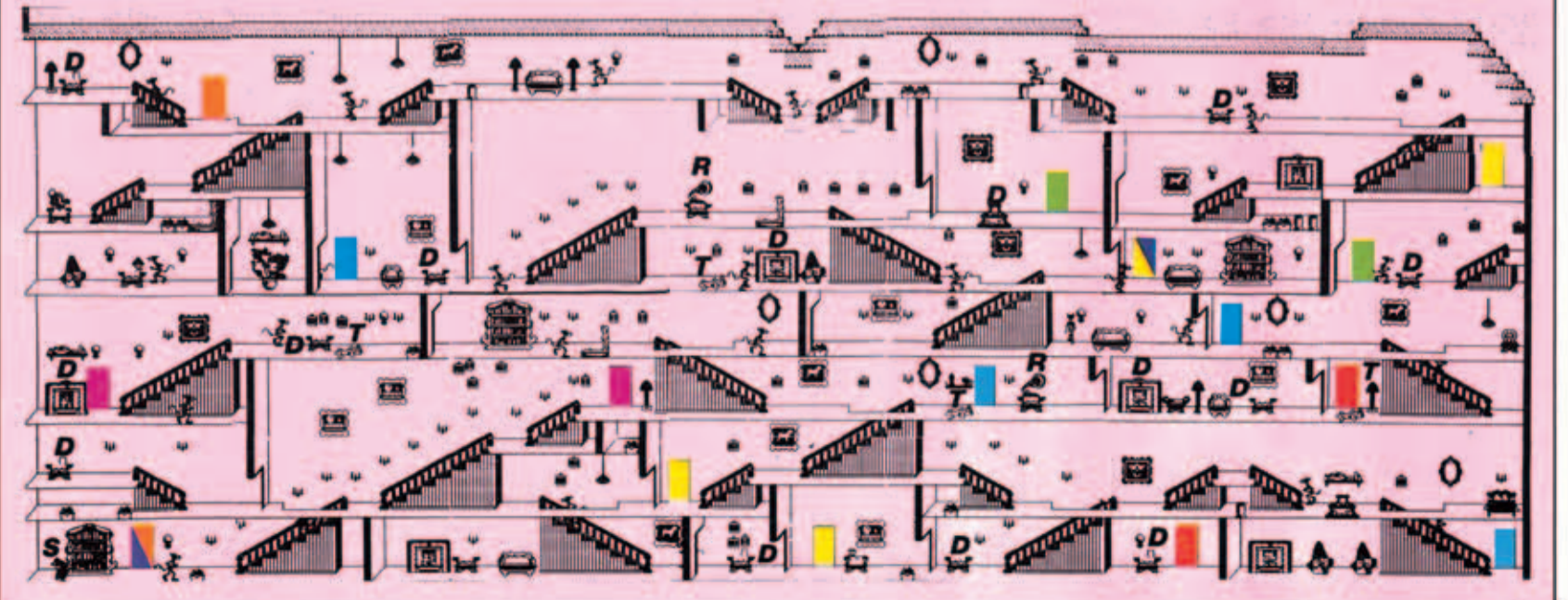
MANSIÓN 1



MANSIÓN 2

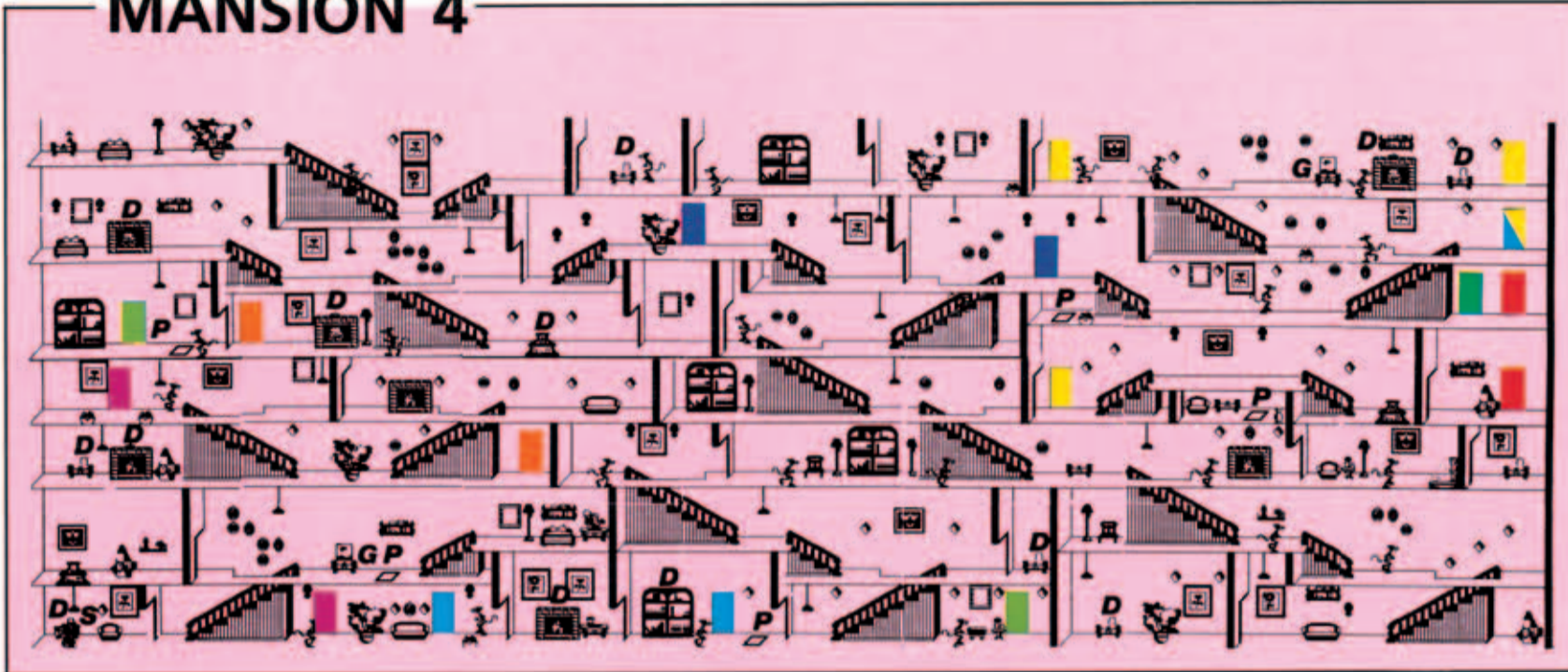


MANSIÓN 3



Cada mansión dispone de dieciséis objetos valiosos, que parpadean para indicar su presencia, ocultos en las diferentes estancias.

MANSIÓN 4



POKES SPECTRUM

SONAMBULO INMOVIL:
POKE 27616,201
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE 27619,201
EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO:
POKE 24884,24
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE 27314,201
ENTRAR EN CUALQUIER
CASA:
POKE 64242,58

POKES AMSTRAD

SONAMBULO INMOVIL:
POKE &E13,&C9
NO SALE EL INSPECTOR:
POKE &E10,&C9
EQUIPO DE MUSICA
SILENCIOSO:
POKE &4DE,&18
NO TE ENTRA SUEÑO:
POKE &C66,0
ENTRAR EN CUALQUIER
CASA:
POKE &22D3,&3A

SPECTRUM

```
10 CLEAR VAL "24319"
20 PRINT FLASH VAL "1";" P
ON LA CINTA ORIGINAL
30 LOAD ""SCREEN$: POKE VAL "
23739", VAL "111": LOAD ""SCREEN$
: LOAD ""CODE
40 CLS : PRINT FLASH 1;"
PARA LA CINTA
50 INPUT "CUANTOS POKES QUIERE
S METER? ";N
60 FOR N=VAL "1" TO N: INPUT "
DIRECCION? ";D;" "; "VALOR?";U: P
OKE D,U: NEXT N
70 CLS : PRINT FLASH VAL "1";"
PULSA PLAY
"
80 LOAD ""SCREEN$: RANDOMIZE
USR VAL "44064"
```

Teclea el listado Basic y sávalo en una cinta. Ejecútalo con RUN y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla. Primero te indicará que cargues la cinta original del juego, cuando hayan transcurrido unos segundos, un mensaje te indicará que pares el cassette. Entonces debes responder a las preguntas: cuántos pokes deseas utilizar y cuál es la dirección y el valor de los pokes. Cuando hayas respondido a las preguntas debes pulsar de nuevo Play en el cassette y espera a que termine de cargar el juego.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador La pantera rosa
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&80 TO &9B:READ a$:POKE
n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Entrar en cualquier casa";a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &81,&3A
50 INPUT"Sonambulo inmovil";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &86,&C9
60 INPUT"Equipos de musica silenciosos";
a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &8B,&18
70 INPUT"Quitar al inspector Clouseau";a
$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &90,&C9
80 INPUT"No tener sueño";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &95,0
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 100
:TAPE
100 MEMORY &3FFF:MODE 0:BORDER 0:FOR n=0
TO 15:INK n,0:NEXT
110 LOAD"!logo",&C000:FOR n=0 TO 15:INK
n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"!titel",&4000
120 CALL 20432:BORDER 6:FOR n=0 TO 15:IN
K n,PEEK(n+51152):NEXT:LOAD"! ",41000:POK
E &A059,&80:POKE &A05A,0:CALL 41000
130 DATA 3E,DA,32,D3,22,3E,C3,32,13,E,3E
,30,32,DE,4,3E,C3,32,10,E,3E,3C,32,66,C,
C3,20,21
```

Teclear el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutar con RUN, contestar a las preguntas y poner la cinta original.

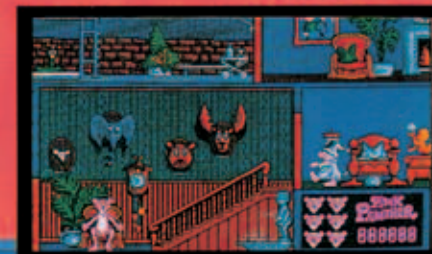
YA
A LA
VENTA

PINK PANTHER

© 1988 UNITED ARTISTS INC.,
all rights reserved



C-64
SPECTRUM
AMSTRAD
875 pts.
AMSTRAD DISCO
1750 pts.
ATARI ST
AMIGA
3.900 pts.



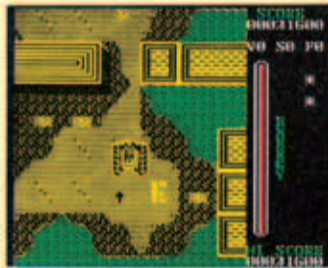
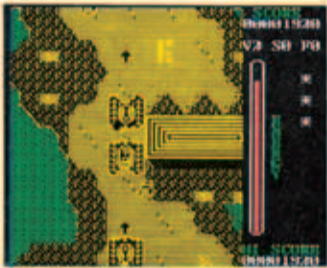
CARGADORES

TANK

COMMODORE

```

10 REM **** CARGADOR TANK ****
20 REM ***** POR J.S.F. *****
30 PRINTCHR$(147);CHR$(156):POKE53280,0:POKE53281,0
40 FORT=0T068:READA:S=S+A:POKE49152+T,A:NEXT
50 IFSC>8280 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
60 INPUT"¿VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
70 IFA$="S"THEN 110
80 POKE49191,173:POKE49194,173
90 INPUT"¿NUMERO DE VIDAS (1-7)";NU:IFNU<1 OR NU>7 THEN 90
100 POKE 49185,NU
110 INPUT"¿CORAZA (S/N)";B$
120 IFB$="N"THENPOKE49200,96
130 PRINT"¡¡¡¡ INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPACE"
140 WAIT 197,60
150 POKE816,0:POKE817,192:LOAD
160 DATA 32,165,244,169,32,141,204,4,169,50,141,205,4,169
170 DATA 3,141,206,4,162,0,189,32,192,157,50,3,232,224
180 DATA 37,208,245,96,169,3,141,179,15,169,234,141,39,19
190 DATA 141,40,19,140,32,208,169,169,141,43,152,169,127,141
200 DATA 44,152,169,133,141,45,152,169,130,141,46,152,96
    
```



Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

ROLLING THUNDER

```

10 ' Cargador ROLLING THUNDER
20 ' para MICROMANIA
30 ' por MIGUEL ALCALA ORTIZ
40 '
50 MODE 1:cnt=&40:a$="S":GOSUB 160
60 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
70 INPUT "Balas de pistola infintas (S/N
) : ",a$:GOSUB 160
80 INPUT "Balas de metralleta infintas (
S/N) : ",a$:GOSUB 160
90 INPUT "Tiempo infinto (S/N) : ",a$:G
OSUB 160
100 a$="S":GOSUB 160
110 X=0:A=240:FOR I=&9F5F TO &A305:READ
A$:POKE I,VAL("&*+A$"):SUM=SUM+PEEK(I):X=
X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X THEN P
RINT "ERROR EN LINEA *":A:END:ELSE SUM=0:
A=A+10:X=0
120 NEXT
121 READ X
130 sum=0:X=0:A=1000:FOR I=&A306 TO &A46
3:READ A$:POKE I,VAL("&*+A$"):SUM=SUM+PEE
K(I):X=X+1:IF X=50 THEN READ X:IF SUM<>X
THEN PRINT "ERROR EN LINEA *":A:END:ELSE
SUM=0:A=A+10:X=0
140 NEXT
150 CALL &9F5E
160 READ b$:IF b$="**" THEN RETURN ELSE I
F UPPER$(a$)<>"S" THEN 160
170 POKE cnt,VAL("&*+b$"):cnt=cnt+1:GOTO
160
180 DATA cd,ec,a9,*
190 DATA 3e,b7,32,40,46,*
200 DATA 21,00,00,22,ea,3e,22,eb,3e,*
210 DATA 21,00,00,22,d5,3e,22,d6,3e,*
220 DATA 21,00,00,22,4d,47,22,4e,47,*
230 DATA c3,60,37,*
240 DATA 80,F7,80,FF,0,0,E,0,69,9F,54,FF
,54,FF,54,FF,54,FF,18,0,0,5B,0,0,4E,A1,D
0,70,0,0,0,40,1,1,0,0,D,0,1A,1A,6,6,7,7,
18,18,C,C,F,F,3338
250 DATA 5,5,E,E,14,14,3,3,F,F,11,11,8,8
,F3,31,D3,9D,31,F8,BF,2A,34,0,22,E1,9F,2
A,36,0,22,E3,9F,2A,38,0,D9,AF,21,0,0,1,5
F,9F,50,54,13,77,ED,80,3846
260 DATA 21,63,A4,1,9D,5B,5D,54,13,77,ED
,80,D9,1,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,E
5,9F,E,FF,D5,C9,22,0,0,0,F3,2A,E1,9F,ED,
5B,E3,9F,CD,10,8D,F3,31,D3,9D,3E,6315
270 DATA 0,CD,E,BC,3E,0,CD,90,BB,3E,1,CD
,96,BB,6,1A,E,1A,CD,38,BC,21,7F,9F,AF,46
,23,4E,23,F5,E5,CD,32,8C,E1,F1,3C,FE,10,
20,F0,CD,B1,A1,DD,21,D3,9D,21,0,6026
280 DATA C0,6,C8,DD,75,0,DD,23,DD,74,0,D
D,23,7C,C6,8,67,30,4,11,50,C0,19,10,EA,3
1,D3,9D,3E,10,6,F6,ED,79,26,32,6,9C,3E,1
6,CD,10,A1,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,5493
290 DATA 25,20,EF,6,C9,CD,21,A1,30,E6,78
,FE,D4,30,F4,CD,21,A1,30,DC,0,DD,21,7D,9
F,11,2,0,ED,5F,6,12,2E,1,78,6,D7,CD,1D,A
1,D2,B9,A1,3E,E7,B8,CB,15,3E,0,5752
300 DATA 0,3E,15,D2,7C,A0,3A,7C,9F,85,32
,7C,9F,65,3A,22,A3,AA,AB,DD,AC,DD,AD,AD
,DD,77,0,6,9,CB,63,28,D,3A,22,A3,C6,E8,8
3,92,32,22,A3,5,5,5,3A,22,A3,C6,5428
310 DATA 94,32,22,A3,DD,23,18,7A,B3,C2,7
9,A0,C3,DE,A0,11,B,A1,ED,53,CA,A0,81,6,1
,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,7D,9F,11,20,
64,ED,52,C2,89,A1,21,F9,A0,22,CA,A0,6545
320 DATA DD,E1,11,50,0,6,1,C3,79,A0,D1,7
A,B3,CA,CC,A0,D5,DD,E1,13,11,50,0,6,3,C3
,79,A0,D1,7A,B3,C8,DD,E1,21,59,A2,22,28,
A1,23,6,3,C3,79,A0,CD,31,A1,DD,6180
330 DATA C3,24,A1,7B,E6,7,CA,2A,A1,3E,0,
C3,2F,A1,3E,13,3D,20,FD,A7,4,C8,3E,F5,DB
    
```

MICROHOBBY ES TU REVISTA. TODO LO

NO LE DES MÁS VUELTAS, SI TIENES UN SPECTRUM,

MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

QUE NECESITAS SABER SOBRE TU ORDENADOR, CADA 15

DÍAS EN TU KIOSCO POR SOLO 250 PTAS.

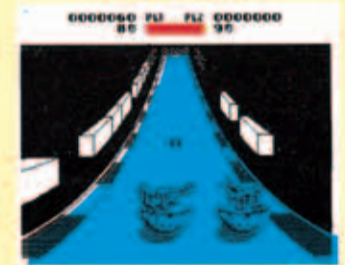
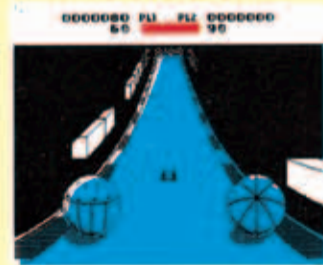
ROADWARS

SPECTRUM

```

10 REM --/CARGADOR ROADWARS/--
20 REM -----/POR/-----
30 REM ---/JESUS P. SICILIA/---
40 REM ---/CORDOBA '88/---
41 IF U$="S" THEN POKE 43059,1
67
42 IF U$="S" THEN POKE 43078,1
67
43 POKE 33393,C
50 REM
60 REM
70 REM
80 POKE 23658,8: CLEAR 24831:
LET C=0
90 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
1- ? (S/N) "; LINE U$
100 INPUT "VIDAS INF. -JUGADOR
2- ? (S/N) "; LINE U$
110 INPUT "VARIAR CAMINO DE INI
CIO ? (S/N) "; LINE C$: IF C$="S"
THEN INPUT "NUMERO DE CODIGO (0
-21) : ";C
120 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI
: INK NOT PI: CLS
130 PRINT AT 11,4: BRIGHT 1: IN
K 5: "INSERTA LA CINTA ORIGINAL"
140 MERGE "Roadwars": GO TO 20
170 SAVE "CARGROAD" LINE 80
    
```

Teclar el listado Basic y ejecutarlo con RUN 80, después cargar la cinta original.



PASATIEMPOS



FORMA DE RESOLVERLO: Estas dos pantallas parecen iguales, pero sin embargo la segunda tiene cinco pequeñas diferencias respecto a la pantalla verdadera. ¿Eres capaz de encontrarlas?

AMSTRAD

```

,FF,1F,C8,A9,E6,40,28,F3,79,2F,4F,3E,0,0
,0,C3,4C,A1,37,C9,7C,21,7B,9F,86,5748
340 DATA 23,BE,C2,B9,A1,21,9F,9F,11,A0,9
F,1,C2,1,36,0,ED,80,AF,6,F6,ED,79,1,8C,7
F,D9,E1,31,F8,BF,E5,CD,9,B9,CD,3,89,3E,0
,CD,E,BC,1,0,0,CD,38,BC,21,6071
350 DATA 9C,A1,AF,46,48,23,FS,E5,CD,32,8
C,E1,F1,3C,FE,10,20,F1,CD,B1,A1,18,10,E
,0,6,F,10,5,18,1A,C,D,E,16,11,8,3,1A,CD,4
0,0,FB,C9,FB,6,A,76,10,FD,4834
360 DATA F3,C9,21,8B,A1,AF,77,2B,7C,85,C
2,BC,A1,21,3C,A2,AF,77,23,7C,85,20,F9,AF
,6,F6,ED,79,1E,FF,3E,7,E,3B,CD,1E,A2,3E
,5,E,A,CD,1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,5613
370 DATA A2,1,E2,4,CD,18,A2,3E,5,E,5,CD
,1E,A2,3E,A,E,F,CD,1E,A2,1,C4,9,CD,18,A2
,1D,20,D5,21,13,A2,11,0,0,1,5,0,ED,80,C7
,1,89,7F,ED,49,8,78,B1,4368
380 DATA 20,FB,C9,6,F4,ED,79,6,F6,ED,78
F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,6,F4,ED,49,6,F6
,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,D9,5,C2,91,A2,1
3,13,13,13,18,0,7B,FE,9C,20,19,21,6728
390 DATA C7,A2,22,22,A1,23,D9,3E,E,C3,31
,A1,D9,21,3C,A2,22,22,A1,29,1E,90,18,1,0
,16,5,7B,D6,90,A7,1F,A7,1F,4F,6,0,21,1F
,A3,9,7E,6F,1,23,A3,26,0,29,29,4045
400 DATA 9,4F,3E,50,91,4F,6,9,7A,16,C6,C
3,8D,A2,D9,C3,31,A1,78,32,8D,A2,6,1,7E,1
2,13,23,7E,12,13,23,7E,12,13,23,7E,12,1B
,18,1B,7A,C6,8,57,23,0,20,7,21,3813
410 DATA 23,A3,10,E2,18,5,C8,10,DD,18,0
,6,0,3E,6,3E,6,0,D9,C3,31,A1,D9,21,1F,A3
,6,2,7E,E6,7,28,3,35,18,5,1E,20,16,40,3D
,23,10,F0,6,3,1C,3E,8,35,3294
420 DATA F2,FA,A2,3E,5,36,4F,1C,2B,35,F2
,FA,A2,3E,2,36,4F,28,35,26,0,2E,ED,21,24
,A1,22,22,A1,D9,C3,31,A1,28,43,3421
430 DATA 29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4

```

```

C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45
,53,30,18,C,CC,A,0,0,F,0,F,A,5,0,F,0,5,0
,A,A,5,0,5,A,5,0, 2038
440 DATA F,A,5,A,0,0,F,F,F,F,F,A,5,F,F
,0,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,A
,0,0,5,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A, 505
450 DATA S,F,F,A,5,F,0,0,F,A,5,F,F,A,5,A
,5,A,0,0,S,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,F,F,A
,5,F,A,0,F,F,F,A,5,A,5,A,5,F, 465
460 DATA 0,0,F,F,F,F,F,A,0,F,F,0,0,F,A
,5,0,F,0,F,0,F,0,0,0,5,F,F,0,F,F,A,0,5,F
,F,F,F,A,0,0,5,A,5,F,3,A,5,F, 425
470 DATA F,A,0,0,F,F,F,A,5,A,5,A,5,F,0,0
,F,F,F,F,F,F,0,0,F,A,5,A,5,A,5,F,F,A,0,0
,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F, 440
480 DATA F,F,F,A,0,0,S,A,5,A,5,F,F,A,5,F
,F,0,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,A,5,F,F,F,F,F
,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0, 480
490 DATA F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F
,F,F,0,0,F,A,5,A,5,A,5,A,5,F,0,0,5,F,F,A
,5,A,5,A,5,F,0,0,F,F,F,F,0, 440

```



Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

ROLLING THUNDER

COMMODORE

```

10 REM ***** ROLLING THUNDER *****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH *
30 POKE3280,0:POKE53281,0:PRINTCHR$(147):CHR$(159):C=44
40 READ:IFA=-1:THEN60
50 POKE320+T,A:S=S+A:T=T+1:GOTO40
60 IF<=6157 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
70 PRINT:PRINT:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A#
80 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":B#
90 INPUT"DISPARO1 INFINITO (S/N)":C#
100 INPUT"DISPARO2 INFINITO (S/N)":D#
110 INPUT"LIFE INFINITA (S/N)":E#
120 INPUT"SIN ENEMIGOS (S/N)":F#
130 INPUT"AREA INICIAL (1-5)":AR:IF AR<1 OR AR>5 THEN 130
140 INPUT"VELOCIDAD (1-255).NORMAL=13":VE:IFVE=0THEN140
150 N#="N":POKE359,AR:POKE364,VE:IFA#N#THENPOKE338,C
160 IFB#N#THENPOKE341,C
170 IFC#N#THENPOKE344,C
180 IFD#N#THENPOKE350,C
190 IFE#N#THENPOKE347,C
200 IFF#N#THENPOKE355,C
210 PRINT:PRINT:PRINT" INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA 'SPC'"
220 WAIT197,60:POKE816,64:POKE817,1:POKE2048,0:LOAD
230 DATA 32,165,244,169,104,141,208,8,169,57,141,209,8,76
240 DATA 16,8,169,173,141,34,131,141,195,163,141,194,162,141
250 DATA 30,163,141,131,162,169,44,141,250,130
260 DATA 169,1,141,36,137,169,13,141,204,131,76,0,128,-1

```

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.

TOUR DE FORCE SPECTRUM 48 K

```

10 CLEAR 24999: POKE 23658,8
90 FOR n=0 TO 21: READ a: POKE
40000+n,a: NEXT n
100 CLS: PRINT "PON EN MARCHA
EL CASSETTE DESDE EL PRINCIPIO":
DATA 205,86,5,205,86,5
,62,255,55,221,33,224,245,17,103
,43,195,86,5
200 RANDOMIZE USR 4E4
210 POKE 63029,201: RANDOMIZE U
SR 63000
220 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LS
230 INPUT "DESEAS TIEMPO INFINI
TO ?":D$: IF D$="S" THEN POKE 42
061,62
240 INPUT "DESEAS VIDAS INFINIT
AS ?":D$: IF D$="S" THEN POKE 4
2061,62
250 INPUT "DESEAS INMUNIDAD ? "
:D$: IF D$="S" THEN POKE 41993,2
01
260 INPUT "DESEAS ELIMINAR CNS
ANCIO ?":D$: IF D$="S" THEN POK
E 45886,50
270 RANDOMIZE USR 32000

```

Teclar el listado Basic, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y poner la cinta original.



Manuel Rodriguez

PASATIEMPOS

| | |
|---------------------|-----------------|
| PANTERA ROSA | GO! |
| ASTÉRIX | MELBOURNE HOUSE |
| INSPECTOR GADGET | MAGIC BYTES |
| MORTADELO Y FILEMÓN | PIRANHA |
| CAPITÁN AMÉRICA | MAGIC BYTES |
| OSO YOGI | MELBOURNE HOUSE |

FORMA DE RESOLVERLO: Une con una flecha cada personaje con las compañías que han creado los juegos de los que son protagonistas.



¡ÚNICO!

Ahora puedes disponer de un diccionario de 200 páginas a todo color, con los pokes de todos los juegos que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores. MICROMANÍA ha reunido en un solo libro, ordenados alfabéticamente para tu Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, un manual imprescindible para ti y tus juegos.

Por sólo
950 pts.



Si lo deseas solicita tu DICCIONARIO DE POKES por teléfono (91) 734 65 00

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232, Alcobendas (Madrid).

Si deseo recibir en mi domicilio el DICCIONARIO DE POKES al precio de 950 pts.

Indícanos por favor si eres suscriptor SI NO

Nombre _____
Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____ Provincia _____
C. Postal _____ Teléfono _____

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO

Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º _____
 Tarjeta de crédito n.º
 Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta _____

Nombre del titular (si es distinto) _____

(Contrareembolso 950 pts. más 180 pts. de gastos de envío. y es sólo válida para España)

Fecha y Firma _____

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •

Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES PROFESIONALES que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.
- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.
- TV./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para TV./Video.
- MUEBLE:
De 140 de altura x 53 x 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disquettes, cassette, etc.), así como sintonizador de TV. o Video, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.
- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.
- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.
- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a TV./Video.



JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos profesionales (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

CRÓNICA

¡TURBO GIRL

EXISTE!

Como seguramente todos vosotros ya sabéis, la chica que aparece en la portada de este número se llama **TURBO GIRL** y hasta ayer mismo no era más que un personaje de ficción salido de la mente del ilustrador Luis Royo y transformado posteriormente en videojuego por **DINAMIC**.



Deborah estaba perfectamente caracterizada en su papel de **TURBO GIRL**.

Sin embargo, desde hoy, **TURBO GIRL** existe. Su nombre real es Deborah y su nacionalidad holandesa. Tuvimos ocasión de conocerla en el rodaje del spot para televisión de **MICROMANÍA** que muchos de vosotros habréis tenido la oportunidad de contemplar en estos días.

El equipo de creativos de la agencia **ETC** buscó sin descanso a una modelo, de carne y hueso, que fuese idéntica a la ilustración de Luis Royo y después de consultar todas las agencias

de modelos de Madrid se localizó a la atractiva Deborah.

Parecía que por fin se había resuelto la mayor dificultad para llevar a cabo el rodaje. Deborah, perfectamente caracterizada en su papel de Turbo Girl —como podréis apreciar en las fotografías—, estaba preparada



para que la acción comenzase. Pero los problemas no habían hecho más que comenzar ya que la chica en cuestión no había subido en moto en toda su vida y no es precisamente un juego de niños conducir una Kawasaki de 750 cc.

Deborah tuvo que aprender a controlar la impresionante máquina en unos pocos minutos y después de varios intentos y la avería consecutiva de tres motos (se agotaron las baterías de arrancarla tantas veces) consiguió hacerse con ella y pudo culminarse con éxito el rodaje del anuncio.

Un día completo se invirtió en la grabación de una pequeña secuencia que en pantalla no dura ni siquiera un segundo.

El resto del spot, como recordaréis, estaba protagonizado por chavales asiduos lectores de **MICROMANÍA**.

El resultado salta a la vista; Deborah es aún, si cabe, mucho más explosiva en la realidad que en la carátula del juego, pero aunque nos pese, debemos reconocer que con **TURBO GIRL** nos lo pasamos mucho mejor.

CÁMARAS... ¡ACCIÓN!



FOTOS VERSIÓN SPECTRUM



ZIGURAT PRESENTA LA ÚLTIMA SUPERPRODUCCIÓN DE MADE IN SPAIN. UN VERANO DE PELÍCULA CON EL TIPO MÁS DURO DE LAS PANTALLAS. SPECTRUM, AMSTRAD Y MSX. PRÓXIMAMENTE PC Y COMPATIBLES



HUMPHREY

MADE IN SPAIN

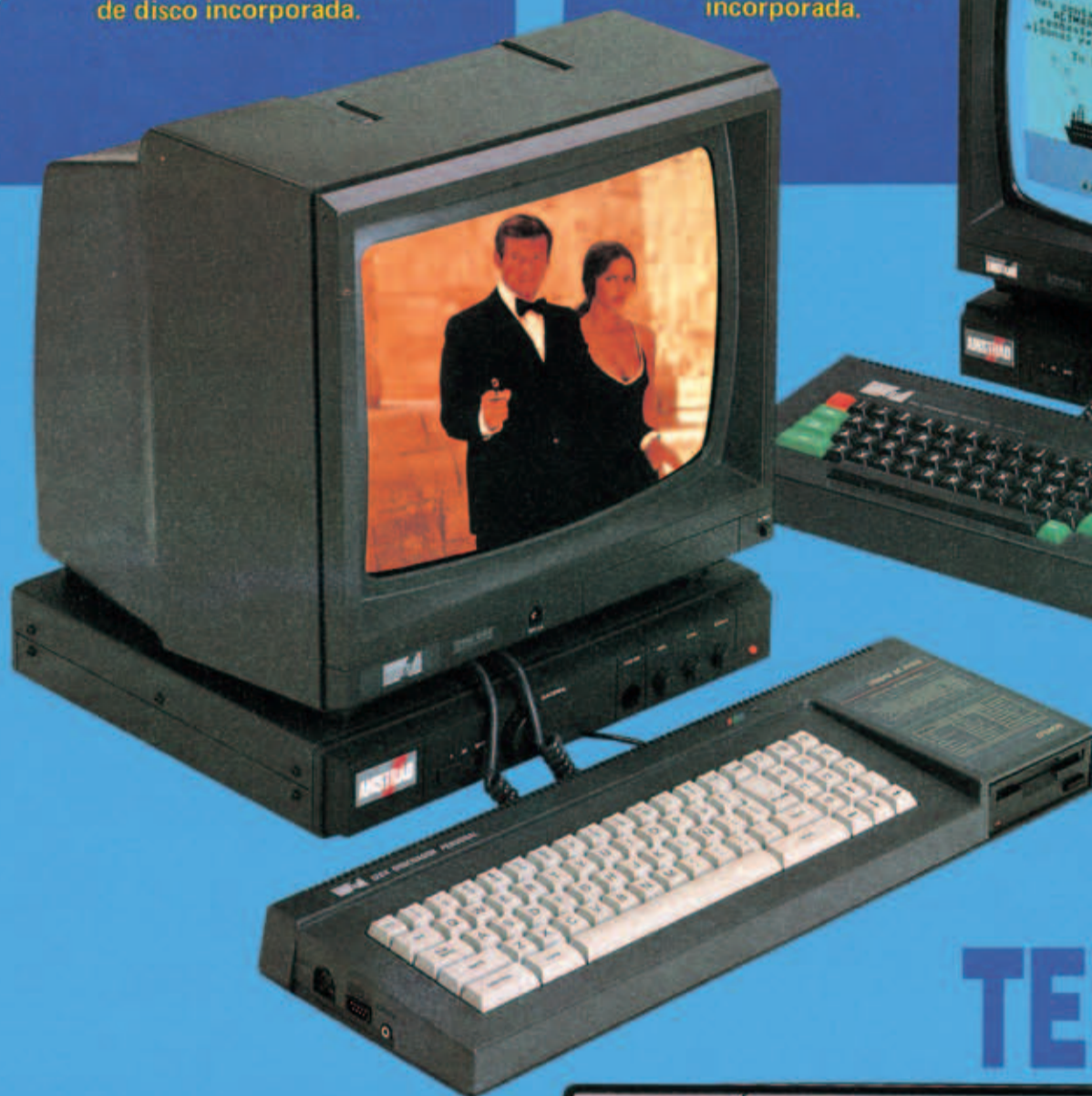


Oferta
hasta el 10 de Julio

CON CADA CPC COLOR,

CPC 6128

Memoria de 128 K ampliables.
Teclado, monitor y unidad
de disco incorporada.



CPC 464

Memoria de 64 K ampliables.
Teclado, monitor y cassette
incorporada.



UNA TELE GRATIS



Te regalamos un convertidor para
hacer que el monitor de tu CPC
se convierta en una
fantástica tele en color.

AMSTRAD

AMSTRAD ESPAÑA: AVILA, 22, 28040 MADRID. TELÉFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92

DELEGACIONES

CENTRO: AVILA, 22, 28040 MADRID. TELÉFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92

CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110, 08015 BARCELONA. TELÉFONO 435 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 81 94

CANARIAS: ALCÁIDE RAMÍREZ BETHENCOURT, 11, 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELÉFONO 2811 33. TELEX 9446 TEJC E

LEVANTE-MURCIA: COLOR, 43 P/B, 46104 VALENCIA. TELÉFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 89

NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-19, LOCAL 2, 15004 LA CORUÑA. TELÉFONOS 25 50 16 / 25 50 22 / 25 53 78

NORTE CENTRO: MARIA DIEZ DE HARO, 10 BIS, 4º, DEP. EY 9, 48013 BILBAO. TELÉFONO 442 33 08

SUR: ALAMEDA DE COLÓN, 925, 29001 MÁLAGA. TELÉFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

Soluciones

Al número anterior

CRUCIGRAMA

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| A | P | O | S | I | B | I | L | I | D | A | D |
| B | R | O | B | E | S | I | D | A | D | | |
| C | E | F | A | S | T | R | A | L | E | | |
| D | D | I | O | | O | M | I | S | | C | D |
| E | A | N | D | E | | O | O | | O | L | A |
| F | T | I | N | T | O | | | O | R | E | C |
| G | O | T | E | L | O | | | O | T | A | R |
| H | R | O | M | O | | O | O | | O | R | A |

SOPA DE JUEGOS

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | Z | E | L | O | P | I | R | A | T | S | H | T | R | O | N | N | E |
| M | M | R | T | A | O | B | N | U | G | R | P | D | N | X | A | P | E |
| L | R | A | H | C | L | Q | U | W | O | W | S | T | E | R | I | D | B |
| S | D | M | I | I | P | C | P | R | R | O | T | A | D | E | R | P | M |
| O | U | B | U | G | D | A | R | D | S | R | M | D | B | R | A | S | K |
| U | A | N | A | R | C | H | Y | S | A | S | P | Z | X | O | B | M | P |
| I | N | K | R | Y | H | C | L | M | K | S | O | B | M | A | R | N | H |
| P | E | B | K | Z | X | S | O | E | X | T | R | U | Z | K | A | N | A |
| A | R | O | P | O | F | D | S | C | M | R | E | Q | C | M | B | Z | N |
| R | X | W | D | R | N | R | R | J | R | D | R | R | I | R | E | E | T |
| T | S | N | S | A | R | K | O | S | W | Q | A | I | R | O | L | S | I |
| E | K | I | N | I | O | M | B | R | A | V | E | S | T | A | R | E | S |
| R | F | R | Z | X | L | W | B | D | U | C | W | W | E | D | M | E | E |
| I | B | R | U | R | O | U | T | R | U | N | S | O | T | P | O | E | P |
| F | F | U | O | B | L | C | M | P | R | C | D | R | R | D | C | L | X |

PROGRAMAS QUE HICIERON HISTORIA

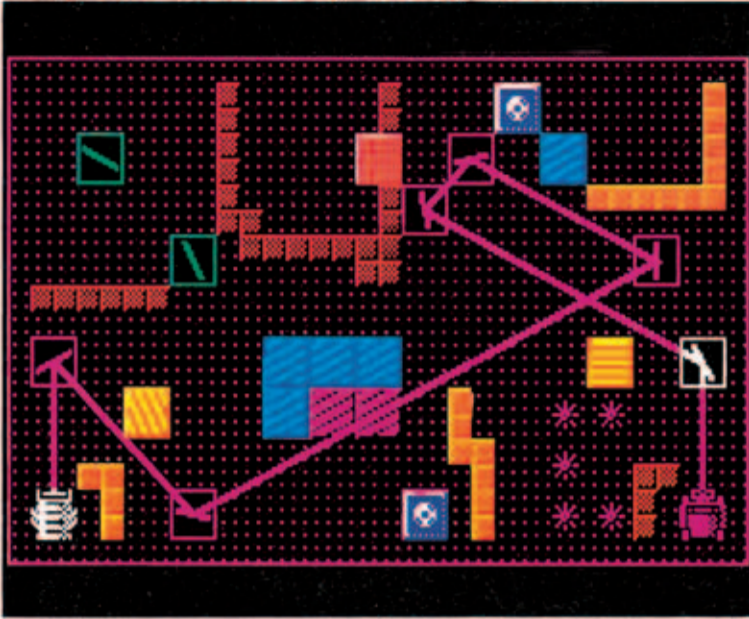
La pantalla que os presentamos el pasado mes pertenecía al juego de Palace «La armadura sagrada de Antiriad» y fue comercializado en 1986.

SALTO DE CABALLO

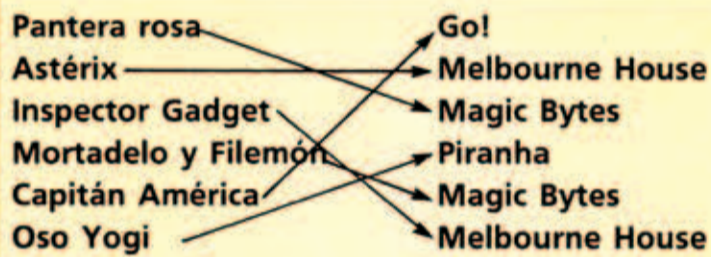
La vida es el mejor arcade

DEFLEKTOR

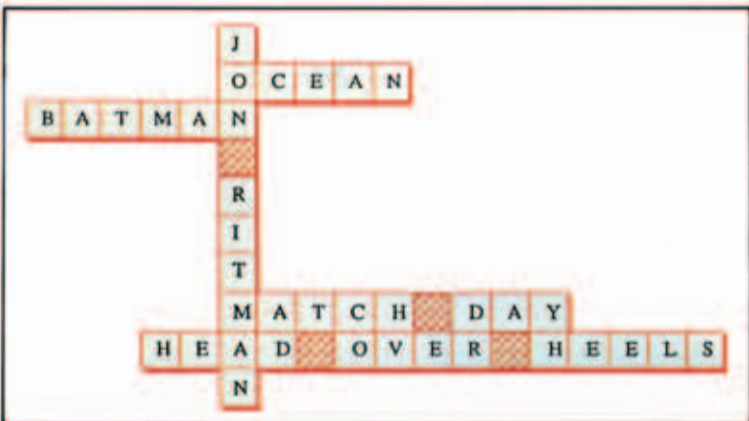
La trayectoria correcta del rayo es la siguiente:



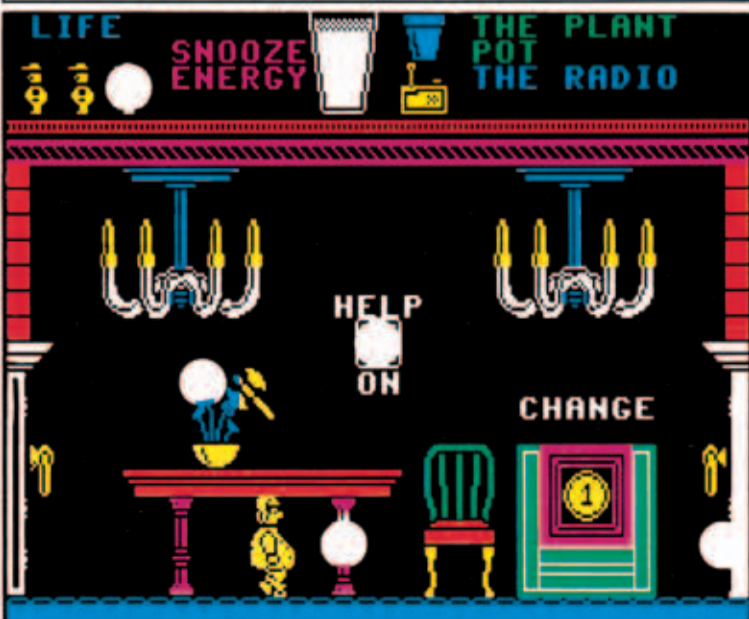
PERSONAJES



PROGRAMADORES



DESCUBRE LOS ERRORES



MICRO

Solo para adictos *Manía*

...y consigue nuestro fabuloso libro de POKES

GRATIS



200 páginas a todo color

Si lo prefieres suscríbete por teléfono (91) 734 65 00

SUSCRÍBETE por sólo

2.100 pts.

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Si deseo suscribirme a la revista MICROMANÍA por un año (12 números) al precio de 2.100 ptas.

Nombre
 Apellidos
 Domicilio
 Localidad Provincia
 C. Postal Teléfono
 Fecha de Nacimiento

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO

Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º
 Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
 Mediante tarjeta de crédito n.º
 Visa Master Card American Express
 Fecha de caducidad de la tarjeta
 Nombre del titular (si es distinto)

Fecha y Firma

Esta oferta es sólo válida para España.

Micromania
20 años
1985-2005

SuperBasket

150 pts.

Segunda Época - Número 1.

JUICIO SUMARÍSIMO A FERNANDO 'RAMBO' MARTÍN

**¿Sabes cuál es
la revista de baloncesto
más grande?**

¡CLARO QUE SÍ! Es Super-basket, tu revista mensual de baloncesto de siempre, que ahora es más grande. Entrevistas con tus jugadores favoritos, reportajes con los temas de mayor interés, noticias del momento seguidas con todo detalle, actualidad de la NBA, artículos de opinión con nuestras firmas habituales... y un superposter gratis. Y todo por un precio más pequeño: 175 pts. menos.

Además, hemos incluido pasatiempos que pondrán a prueba tus conocimientos sobre el mundo del baloncesto... ¡Y con premio! Puedes ganar una cadena de música, balones, zapatillas deportivas... ¡Ya verás!
¿No es una noticia imponente? Suscríbete ya, llamando al Tel. (91) 734 65 00

SuperBasket

LA GRAN REVISTA DE BALONCESTO.

EN TU KIOSKO. CADA MES.

MICHAEL JORDAN
Entró en la leyenda

HOBBY PRESS. Para gente inquieta.

CAMPUS BASKET

USA 88

Hall of Fame Basketball Camp

PRO DESPORT
INTERNACIONAL, S.A.

PROMOCION Y DESARROLLO DEPORTIVO INTERNACIONAL, S.A.

Agente exclusivo de **Big League Sports Camps, Inc.** organiza en New Jersey (Montclair State College) sus Campus de Baloncesto Verano 88.

Para chicos y chicas entre 14 y 21 años.

¡¡PLAZAS LIMITADAS!!

Programación de Actividades

- Vuelo regular Compañía Iberia
- Traslados
- Alojamiento en modernos dormitorios
- Pensión completa. Comidas ilimitadas y nutritivas
- Baloncesto intensivo
- Excursiones los fines de semana
- Nuestros monitores acompañan a los participantes durante el viaje y su estancia
- Seguros

Todo incluido en el precio.

*Clases de inglés optativas impartidas en la misma Universidad.

| PRECIOS SALIDA DESDE MADRID | | | | | | |
|-----------------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| SALIDAS | 2 SEM. | 3 SEM. | 4 SEM. | 5 SEM. | 6 SEM. | 7 SEM. |
| 19 JUNIO | | | | | | |
| 26 JUNIO | | | | | | |
| 3 JULIO | | | | | | |
| 10 JULIO | 219.000 | 272.000 | 315.000 | 363.000 | 397.000 | 459.000 |
| 17 JULIO | | | | | | |
| 24 JULIO | | | | | | |

PRO DESPORT
INTERNACIONAL, S.A.
PROMOCION Y DESARROLLO DEPORTIVO INTERNACIONAL, S.A.

Información y Reservas:

Profesor Waksman, 10
28036 Madrid
Tels.: 250 69 54/250 25 31
253 54 99
Télex: 22672 PROSA

Cargador Universal Spectrum

1. El otro día tecleé el cargador código máquina de la revista MICROMANIA n.º 34. Después decidí probarlo. Todo funcionaba correctamente hasta que me pidió DATOS; (después de pedir LÍNEA). Cuando metí los datos me puso SUBSCRIPT WRONG en la línea 1215. Por más que revisé dicha línea no encontré nada anormal. ¿Me podríais indicar dónde está el error, (si es que lo hay), y cómo se soluciona.

2. ¿Existe algún listado o poke de vidas infinitas para el juego ARKANOID. ¿En qué revista está?

3. ¿Cómo se meten los pokes en el Indiana Jones, en el Rygar y en el Paper Boy?

Eduardo Carrasco Alonso
(Guipúzcoa)

1. El cargador publicado en la revista funciona correctamente. El problema que señalas no tiene porque estar en la línea 1215, por tanto, vuelve a repasar todo el listado.

Renegade y Supercycle Amstrad

1. Nos gustaría saber lo que es un poke y un cargador y, cómo se utiliza cada uno de ellos.

2. ¿Cómo se pasa la segunda fase de Renegade?

3. ¿Qué hay que hacer cuando se acaba la segunda partida en el Supercycle?

Eduardo Peña Lasala
(Logroño)

1. *Poke no es ni más ni menos que una instrucción de Basic que permite alterar el valor de una posición de memoria. Conociendo la ubicación en memoria de las diferentes rutinas que componen un programa (normalmente un juego), podemos alterar éstas en nuestro beneficio (cambiar el número de vidas, eliminar enemigos...). Se llaman genéricamente «pokes» a las direcciones de memoria junto con los valores que hay que colocar en ellas. Un cargador es un programa que carga el juego (valga la redundancia) y lo poka. Los pokes se colocan en el cargador del propio juego, antes de la orden CALL, los cargadores basta con teclearlos, ejecutarlos y seguir las instrucciones que nos den.*

2. *La segunda fase del Renegade se subdivide en otras dos: en la primera debemos desmontar «delicadamente» de sus motos a los simpáticos «ángeles del infierno», para ello utilizaremos el salto con patada en el aire. Después, y sin perder ni un segundo, hay que eliminar al resto de la banda (esta vez nos atacan a pie), el golpe más contundente es el que hemos utilizado contra los motoristas, aunque también podemos abatirlos a puñetazos. Cuidado con el jefe, pues su golpe de karate es demoledor.*

3. *Cuando se acaba la segunda partida no hay que hacer nada especial, por lo que decidís en la carta deducimos que se os cuelga o algo así, en ese caso es que vuestro programa no funciona correctamente.*

The Last Ninja Commodore

¿Cómo se pasa la fase de Los Jardines de Palacio en el The Last Ninja?

Javier Baena López
(Valencia)



Tras coger la flor y el collar, seleccionamos este último y tocamos a la estatua dorada, terminando entonces la fase.

Martianoids Amstrad

1. En el juego Ghost'n Goblins siempre decís que tiene final. Yo me lo he pasado tres veces y lo quité porque me aburría... la verdad es que yo no veo el final por ningún sitio. ¿Seguro que tiene final?

2. El Martianoids, ¿tiene final?

3. ¿Tiene el West Bank final?

Antonio Ruiz Moreno
(Madrid)

1. *Por desgracia la versión Amstrad del Ghost'n Goblins mantiene algunas diferencias con las otras, por ejemplo sólo podemos usar la espada y el personaje muere sin pasar por ningún estado intermedio, otra de las diferencias es que cuando pasas todas las fases vuelves a empezar, sin ver el final (gentileza de los programadores).*

2. *El Martianoids no tiene auténtico final, sino que una vez que has completado todos los niveles vuelves a empezar.*

3. *El West Bank sí que tiene final, pero esto no significa que sea fácil de acabar, sino todo lo contrario.*

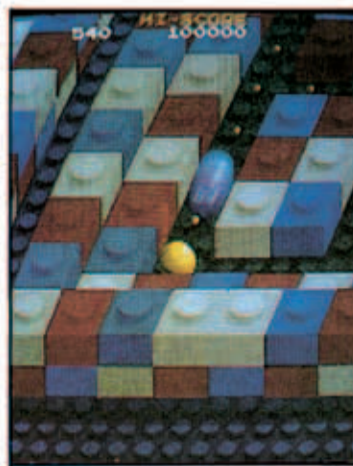
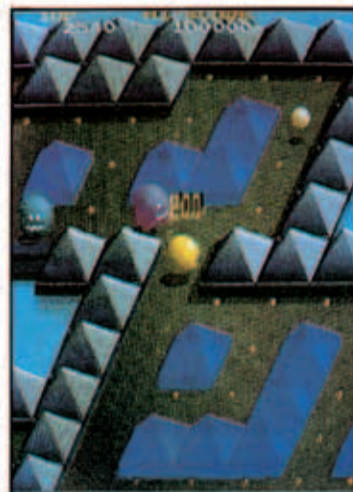
A toda máquina

Mucho ha llovido desde que allá por los años sesenta las máquinas recreativas comenzaron a ocupar un destacado lugar junto a los reyes indiscutibles hasta entonces de los salones recreativos: el billar y el fútbolín.

En estos años sólo las tradicionales máquinas de pinball pudieron hacer sombra a sus competidores más cercanos, captando en sus filas a un amplio sector de usuarios. Poco a poco fueron apareciendo en escena nuevas máquinas de juegos que con el paso del tiempo conseguirían relegar a los pinball a los rincones menos visitados de los billares. Así, video-juegos como Grand Prix, Guerrilla Fighter o Helicopter iniciaron una ascendente carrera que comenzaría a asentarse definitivamente en 1972 con una máquina de Sega llamada Ping-Pong, protagonista imprescindible en cualquier consola de video-juegos a partir de este momento.

Pero por algo han pasado ya más de 20 años; los video-juegos actuales nada tienen que ver con las máquinas mencionadas, consiguiéndose actualmente efectos cada vez más espectaculares. Hoy podemos encontrar juegos para todos los gustos y edades, desde los más clásicos machacaladrillos como Arkanoid, a los más sofisticados equipos de combate, permitiéndonos en cualquier momento emular a los populares protagonistas de la pantalla grande, pasando por sorprendentes simulaciones deportivas. Compañías como Taito, Konami, Namco, Atari, Capcom, Tatsumi y Sega, por citar las más importantes, rivalizan entre sí comercializando un elevado número de video-juegos

● **Compañías como Taito, Konami, Namco, Atari, Capcom y Sega, por citar algunas, rivalizan entre sí.**



Pac-Mania respeta la idea original del come cocos, añadiendo algunos elementos novedosos como la estructura tridimensional de las pantallas.

diferentes cada mes, que cuando alcanzan un éxito considerable pasan a nuestros ordenadores.

Desde estas páginas intentaremos cada mes presentaros las novedades y lanzamientos más importantes a nuestro juicio que aparezcan en este interesante mundillo.

PAC-MANIA

La vuelta del come cocos

Sin duda, una de las máquinas que más furor causó en su época fue Pac-Man, conocida popularmente como come cocos. Muchos han sido los imitadores que, partiendo de la idea original, intentaron explotar este gran filón, pero ha sido Namco, la compañía que dio vida a este juego, la única que realmente ha sabido subir el listón de calidad.

Pac-Mania respeta la idea original del come cocos, ya que nuestro objetivo es guiar a nuestra oronda protagonista a través de los complejos laberintos que componen cada pantalla, apoderándonos de suculentos puntos de colores, mientras esquivamos, a nuestros incansables y astutos perseguidores.

La novedad se basa en la estructura tridimensional de los escenarios y los diferentes elementos del juego. También se han complicado sensiblemente los laberintos, evitando de esta

La mayoría de los vídeo-juegos pasan, más tarde o más temprano, a nuestros ordenadores

XYBOTS

Los hombres del futuro

Pese a quien pese, el arcade sigue prevaleciendo por encima de cualquier otro tipo de programa. Xybots pertenece a esta genérica definición, aunque en él se han incorporado otros elementos que agilizan el desarrollo del juego, como la posibilidad de conseguir interesantes ventajas, léase escudo protector, láser más sofisticado, etc.

El argumento nos traslada a una lejana galaxia en la que adoptaremos el papel de un valeroso héroe dispuesto a acabar con la tiranía de los invasores en los diferentes niveles del juego, que conforman la base enemiga. En él pueden participar dos jugadores simultáneamente, con lo que la adición crece considerablemente.

DEVIL WORLD

Imitando a Indiana Jones

Si os dijéramos que el protagonista de esta aventura tiene una habilidad especial para meterse en problemas, pero en la mayoría de las ocasiones es capaz de salir airoso empleando su látigo, sin duda encontraréis cierto parecido con el archiconocido Indiana Jones y pensaréis que nos encontramos ante una nueva aventura del héroe. Sin embargo, nada más lejos de la realidad, ya que nuestro protagonista no se llama Indi y el empleo del látigo es una mera coincidencia, aunque eso sí Devil World pese a no tener protagonistas de prestigio internacional es una interesante aventura.

Nuestro objetivo es rescatar a una espectacular señorita que ha sido secuestrada por los malecheros de turno. Para ello recorreremos las ruinas de un antiguo castillo adentrándonos en sus oscuros pasadizos secretos, evitando los diferentes obstáculos con ayuda de nuestro látigo y de algunos objetos que aparecen en el juego.

OPERATION WOLF

Infiltrados

Que un comando especial se interne en la selva para ocupar un campamento guerrillero y rescatar a los inocentes rehenes, no es un argumento especialmente original, pues ya son muchos los vídeo-juegos que han desarrollado esta idea. Pero, sin

embargo, para ser sinceros debemos afirmar que en Operation Wolf el argumento es lo de menos.

Hay que partir de su espectacular presentación —la máquina incluye una réplica de un subfusil, a modo de joystick— para continuar con la trepidante acción que el juego incorpora, ya que constantemente aparecen en pantalla nuevos enemigos, y finalizar por la perfección de los efectos sonoros.

Nuestro objetivo es pues adentrarnos en la base y eliminar a todos los enemigos. Para ello deberemos emplear en cada momento el armamento adecuado, balas en la mayoría de los casos y granadas contra los objetivos pesados como los tanques. La munición podrá ser repuesta en nuestro recorrido, aunque la excesiva dificultad hace poco menos que imposible superar las primeras fases sin algo de práctica. Animado todo

ello por una gran carga adictiva, Operation Wolf es un espectacular cóctel de sabrosos ingredientes que le convierten, por el momento, en un vídeo-juego insuperable.

NBA BASKET MATE

Un deporte de gigantes

Aunque este vídeo-juego, hace ya algún tiempo que acapara la atención de los fieles seguidores de las máquinas, su reconocida y apreciable calidad, le permite ocupar un lugar de honor en esta primera recopilación. Destaca en él el cuidado tratamiento gráfico que nos traslada a cualquier palacio de deportes de la NBA. Una perfecta simulación que nada tiene que envidiar a otros vídeo-juegos basados en este deporte tan en boga últimamente, en el que la participación del jugador es constante.



forma la monotonía del arcade original. Pac-Mania permite también seleccionar el nivel de dificultad, adecuándose éste a la destreza de cada jugador. Incluye la posibilidad de continuar jugando en la misma partida, contribuyendo de este modo a aumentar su terrible carga adictiva.

BLADES OF STEEL

Trepidante partido sobre hielo

Los simuladores deportivos han ocupado desde un primer momento los lugares de honor en los rankings de aceptación. Tal vez por ello la tendencia actual es trasladar deportes, si no desconocidos, no todo lo populares que podría esperarse. Blades of Steel es uno de ellos. Nos permite participar en un trepidante partido de hockey sobre hielo, en el que se han respetado las características de una competición real. El tiempo de cada partida varía según el número de monedas introducidas y permite a uno o dos jugadores medir sus fuerzas en un partido mano a mano en el que prevalece la habilidad.



El argumento de Xybots nos traslada a una lejana galaxia.



A lo largo del juego podemos conseguir nuevas armas.



Xybots permite la acción simultánea de dos jugadores.



Nuestro protagonista podría confundirse perfectamente con Indiana Jones.



El objetivo del juego es rescatar a una espectacular señorita.

Starquake

Amstrad

1. ¿Cuál es el objetivo del juego Starquake?
2. También me gustaría que me dijeran cómo se pone la clave que publicaron en MICROMANIA 28.
3. También me gustaría que pusiesen el juego Starquake en la sección «Patatas Arriba».

Daniel Bastida Vicario
(Madrid)

1. En el juego Starquake, seguramente habrás encontrado una especie de motor o generador, situado en el centro del planeta, en la zona denominada QUORE; si no lo has encontrado, basta con que te metas en un teletransporte, te lleves QUORE y una vez que te hayas teletransportado, vayas a la pantalla superior, y avances dos pantallas hacia la derecha, con lo cual llegarás al generador central. Pues bien, el generador está compuesto por nueve módulos diferentes, que son distintos en cada partida. Tu misión es recorrer el planeta buscando piezas iguales a las que viste en el generador, cuando las encuentres llévalas hasta allí. El juego terminará cuando hayas colocado los nueve módulos.

2. Debes estar en un error, pues en el número 28 no aparece el juego Starquake, de todos modos no es necesario introducir ningún código para poder jugar.

3. El Starquake apareció en «Patatas Arriba» para Amstrad y Commodore en MICROMANIA 15.

Cobra's Arc

Spectrum

1. ¿Cuál es el objetivo del Cobra's Arc?



2. ¿En el juego Platoon cómo y dónde se deben de colocar los explosivos para volar el puente?

3. ¿En qué número de MICROMANIA está el cargador y mapa de Gauntlet I y Skool Daze?

Juan Andrés Corbacho
(Cáceres)

1. El objetivo de este juego es penetrar en el palacio de Cobra, para ello tendrás que buscar la espada, cruzar el mar con la barca y matar al dragón del laberinto que custodia la entrada del palacio.

2. Tienes que pasar por encima del puente y las cargas se irán depositando solas.

3. Los números de MICROMANÍAS son el 20 para el Gauntlet y el especial n.º 2 para el Skool Daze que dispone de mapa.

Nosferatu

Commodore

1. ¿Es posible hacer un reset casero?
2. ¿Han publicado el mapa del Nosferatu? En este juego, ¿cómo se sale del castillo?

Rafael Aldana
(Madrid)



1. Sí, una forma de hacerlo es utilizando un cable para unir las patillas 1 y 3 del Port del usuario. De todas formas, te aconsejo que no lo hagas tú mismo, ya que puedes dañar seriamente tu ordenador, por lo que es mejor que te compres uno ya hecho.

2. El mapa del Nosferatu ha sido publicado en el número 22. Para salir del castillo es necesaria la llave, la cual se encuentra colgada en una percha al lado de la cocina, en la pantalla donde hay una puerta que lleva a la escalera de los sótanos. El cargador para Commodore está en el número 33.

Jack the Nipper II

Amstrad

1. ¿Cuándo se acaba el Jack the Nipper II?
2. ¿Cuál es el objetivo del Gryzor?
3. ¿Cuál es la clave para pasar a la segunda fase del Freddy Hardest?
4. ¿Pensáis publicar el Goody en la sección «Patatas Arriba?»

Marco Antonio Moreno
(Toledo)

1. Para finalizar con éxito el Jack the Nipper II debemos realizar 10 terribles gamberradas, que, a grandes rasgos, son las siguientes: engrasar la liana para que Tarzán caiga al lago; asustar al elefante con el ratón; colgar al guerrero con la cuerda; llevar la miel a la choza; destruir el panal con un coco; destruir el puente con el gusano; arrojar al agua al guardián; hacer llorar a las hienas con la cebolla; destruir el tornado con la piña y la dinamita, y transformar un hombre en mono, con el chocolate. Para más información sobre las gamberradas puedes consultar MICROMANIA 32.

2. El objetivo del Gryzor es infiltrarse en la base extraterrestre, para eliminar al terrible alien que en ella se oculta, enfrentándonos a todos los defensores, monstruos y robots que pueblan la zona.

3. La clave del Freddy Hardest es: 897653.

4. En el número 32, pusimos en «Patatas Arriba» el Goody.

A toda máquina

TYPHOON

La fuerza de los clásicos

Es tal vez en los arcades donde más diferencias podemos apreciar entre los video-juegos y sus conversiones al ordenador. Los espectaculares resultados de los video-juegos, acompañados por no menos espectaculares efectos sonoros consiguen crear una ambientación perfecta que nos invita a recorrer nuevos escenarios.

Este es el caso de Typhoon, un clásico entre los clásicos, ya que controlamos un sofisticado aparato de combate que destruye cuanto encuentra a su paso, pero no por ello pierde interés. Las vertiginosas persecuciones y los constantes ataques tanto desde el aire como desde tierra o mar nos hacen permanecer durante horas frente a la máquina acumulando puntos y con ellos las típicas vidas extras. Un arcade de los de siempre pero con algún que otro toque novedoso, que al menos le permite cumplir el expediente de la originalidad, aunque en este caso sea lo que menos importe.



ROAD BLASTERS

Algo más que una carrera

Tras el éxito alcanzando por Out Run, parece que nuevamente se han puesto de moda las máquinas que llevan a la pantalla las trepidantes carreras de velocidad. Road Blasters respetando las características que lanzaron a la fama a sus predecesores, ha sabido incorporar a la simulación los principales elementos del arcade. Entre otras novedades destacan la posibilidad de adquirir armas con las que eliminar a nuestros contrincantes, escudos protectores con los que defendernos y la necesidad constante de reponer fuel que aparece diseminado a lo largo de la carrera en forma de gigantescos globos.

Una original forma de entender las carreras, acompañada además con una espectacular presentación, ya que la máquina simula por sí misma un sofisticado bolido.

● Los video-juegos actuales nada tienen que ver con las primeras máquinas.



En los arcades como Typhoon es donde mejor se aprecian las diferencias entre la máquina y las conversiones a los ordenadores.



Road Blasters es una original y trepidante carrera contrareloj.

STREET FIGHTER

Pelea en las calles

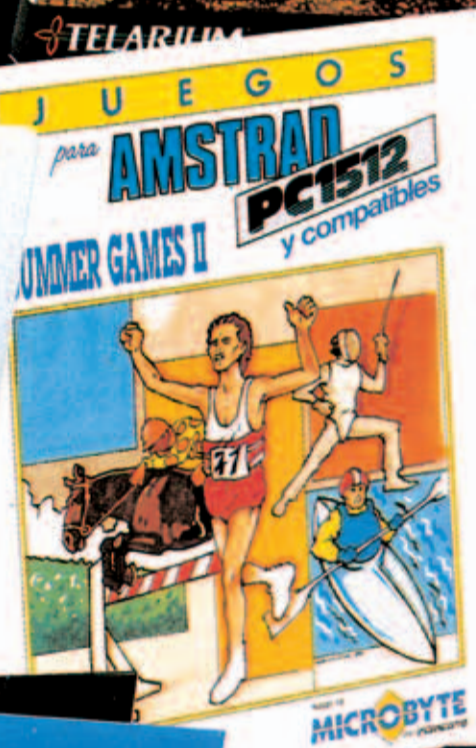
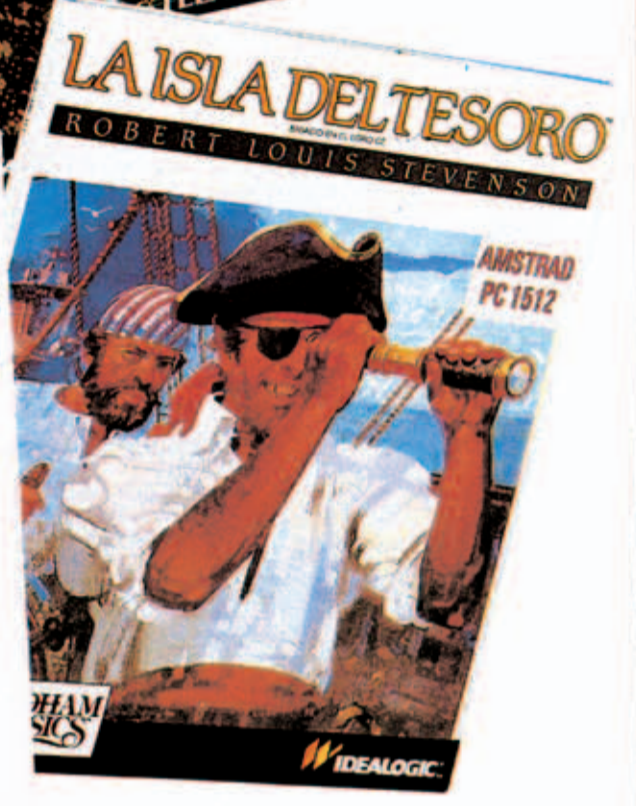
No podía faltar a esta primera toma de contacto con las máquinas de video-juegos las artes marciales. Se podrían contar por cientos los video-juegos basados en esta práctica, pero hoy por hoy, es este Street Fighter uno de los que más interés despierta.

Coloristas escenarios ambientan las diferentes fases del juego que pueden desarrollarse con un solo jugador contra la máquina o con dos jugadores entre sí. Una gran riqueza de movimientos que van desde las más espectaculares patadas traperas a los golpes clásicos, en este video-juego con un nivel creciente de dificultad.

Todo un reto para los más expertos.

**LO ÚNICO
DIFÍCIL
DE ENTENDER
DE NUESTROS
PROGRAMAS,
ES LO INCREÍBLE
DE SUS PRECIOS**

PERRY MASON
ERLE STANLEY GARDNER
20 años
1985 - 2005



JUEGOS

- LA ISLA DEL TESORO
- PERRY MASON
- 9 PRINCIPES EN AMBER
- DRAGONWORLD
- CYRUS II CHESS
- SUMMER GAMES II
- WINTER GAMES
- GOLF (MEAN 18 GOLF)
- PITSTOP II
- SNOOKER (ALEX HIGGINS SNOOKER)
- EL ENIGMA DE ACEPS
- GAMMA GAMES
- PARCHPLAY (Parchís)
- FAHRENHEIT 451
- CITA CON RAMA

Todos a 3.500 Ptas. + I.V.A.





● STING EN ESPAÑA: NADA COMO EL ROCK

El nuevo mito del rock europeo, Sting, ha incluido nuestro país dentro de la gira de presentación de su último trabajo «Nothing like the sun». Están previstas cuatro actuaciones que se celebrarán durante el mes de mayo en las siguientes fechas: el día 25 en Barcelona, el 27 en Valencia, el 28 en Madrid y el 29 en Zaragoza.

Sting vendrá acompañado por una robusta banda compuesta por refutados músicos de jazz, la mayoría de ellos partícipes en la grabación de los tres trabajos que componen la discografía en solitario del músico inglés: «The dream of the bus turtles», «Bring on the night» y el ya citado «Nothing like...».

Sting, cuyo verdadero nombre es Gordon Matthew Sumner, se dio a conocer a la escena musical gracias a Police, el que fuera grupo bandera de la nueva ola inglesa. Junto a sus compañeros Andy Summers, guitarra y Stewart Copeland, batería y percusión, grabó algunos de los álbumes imprescindibles de la reciente historia del rock. La discografía completa de Police está compuesta por: «Outlandos D'Amour», «Regatta de Blanc», «Zenyatta Mondatt», «Ghost in the Ma-

chine», «Synchronicity» y la recopilación «Every breath you take. The Singles».

Tras la disolución de Police, y ya en solitario, Sting enfoca su producción dentro de un estilo muy «jazzístico» dejando traslucir en sus trabajos su absoluta pasión por los músicos de este género. Por otro lado, y paralelamente, dedica gran parte de su tiempo al desarrollo de su otra pasión indiscutible: la interpretación.

La lista de películas en las que Sting ha desarrollado su faceta de actor engloba: «Quadrophenia», «Radio On», «Artemis '81», «The Great Rock'n'Roll swindle», «Brimstone and Treacle», «Dune», «The Bride», «Plenty», «Bring on the Night» y «Julia and Julia».

El nombre de este músico inglés, ya universal, puede encontrarse en los créditos de trabajos de nombres tan legendarios dentro de la música como Phil Collins, Dire Straits o Miles Davis.

Sting parece dispuesto a inscribir su nombre con letras de oro dentro de la historia de la música rock, independientemente de que lo consiga o no, lo cierto es que no debéis perderos la oportunidad de contemplar en escena a uno de los mejores músicos del panorama internacional.

● TERENCE TRENT D'ARBY INTRODUCING THE HARD LINE MÚSICA DE COLOR CON CALOR

El nuevo «boom» de la música de color no nos llega de América (aunque sí nació allí)... ni se apellida Jackson. Se llama Terence Trent D'Arby y está afincado en Londres, donde ha grabado los 11 temas que componen su primer LP: «Introducing the hard line».

De él se han extraído los singles «if you let me stay», «Dance little sister» y «Sign your name» que desde hace un par de meses suenan incesantemente en la mayoría de las emisoras de radio y discotecas de nuestro país.



TELEVISIÓN

| LUNES | |
|-----------------------------------|------------------|
| — DE PELÍCULA | 19,30 |
| — ALFRED HITCHCOCK PRESENTA | 22,45 |
| MARTES | |
| — VIAJE CON NOSOTROS | 21,15 |
| — LAS CHICAS DE ORO | 20,00 |
| MIÉRCOLES | |
| — A TOPE | 19,00 |
| JUEVES | |
| — LUZ DE LUNA | 21,15 |
| VIERNES | |
| — MASH | 20,00 |
| — VIERNES CINE | 22,30 |
| SÁBADO | |
| — LA BOLA DE CRISTAL | 11,00 |
| — PRIMERA SESIÓN | 16,05 |
| — NÚMERO UNO | 19,00 |
| DOMINGO | |
| — ESTRENOS TV | 16,05 |
| — SESIÓN DE TARDE (CICLO CHAPLIN) | 18,00 (2 CADENA) |
| — SPENSER, DETECTIVE PRIVADO | 20,05 (2 CADENA) |

● FAMA

No se puede decir que los directivos de Televisión hayan estado este mes de junio muy dispuestos a incluir en la programación habitual nuevas series destinadas al público juvenil. Sin embargo, merece la pena destacar la reaparición de una de las series musicales más importantes que han pasado por nuestras pantallas. Hablamos de la producción norteamericana «Fama», basada en la película del mismo nombre. «Fama» amenizará la sobremesa a partir del día 24.

● LO ÚLTIMO EN TECNOLOGÍA DE BOLSILLO: COMPACT DISC PORTÁTIL

Entre las novedades más destacables presentadas por Sanyo dentro de su catálogo general 87/88 figura su equipo CP12, un reproductor que reúne en un sólo aparato toda la manejabilidad del clásico walkam y a la vez la calidad de reproducción digital del compact.

El equipo tiene un peso de 380 gramos, y puede ser alimentado bien mediante 12 pilas alcalinas o bien con un bloque de pilas recargables que puede ser adquirido por separado. Opcionalmente se encuentra también disponible un paquete con todos los elementos necesarios para conectar el CP12 al sistema estéreo del coche.

Las dimensiones, tal y como podéis apreciar en la fotografía, son realmente sorprendentes debido a su reducido tamaño, lo que unido a su más que asegurable precio lo convierten en un equipo altamente atractivo para todos aquellos auténticos melómanos que quieran disfrutar en cualquier momento y en cualquier situación de su música preferida con la misma calidad de reproducción de los equipos de mayor tamaño.





● TAIPAN AHORA LA PELÍCULA

Taipan, la conocida novela de James Clavell, está siendo objeto de uno de los fenómenos más curiosos de los últimos tiempos; si ya de por sí es poco frecuente que se utilice una novela de éxito como punto de partida de un programa de ordenador, aún menos frecuente es que después de haber sido realizado este juego aparezca una película basada en esta misma obra.

La verdad es que a excepción del caso «Commando», en que también fue primero el juego

que la película, ha sido siempre la industria del software la que se ha servido de la cinematográfica para, aprovechando el éxito de algunos de sus productos, trasladarlos a nuestros ordenadores. Los ejemplos son innumerables: «Platoon», «Predator», «Rambo»...

Tal vez los responsables de la industria cinematográfica hayan comprendido la cada vez mayor importancia y difusión del mercado del software internacional, encontrando en éste un excelente campo de inspiración para sus futuras obras. Al tiempo.



● MICHAEL JACKSON EN CELULOIDE

Tras su primera experiencia cinematográfica, *Captain EO*, cortometraje dirigido por el prestigioso Francis Ford Coppola, Michael Jackson vuelve a la carga con *Moonwalker*. La película, será dirigida por Colin Chilvers y Jerry Kramers, quienes ya han colaborado con el mito americano en algunos de sus videoclips.

Entre otros, el reparto contará con la presencia de Sean Lennon, hijo del desaparecido John Lennon, aunque de momento permanece en secreto cual será el argumento del film.

También se ha podido saber que Michael Jackson planea la realización de varias películas basadas en algunas de las más famosas canciones de los Beatles, de las cuales el cantante de color (ya no tanto) posee los derechos. Entre ellas se barajan nombres como «Eleanor Rigby», «Fool on the hill», o «Strawberry Fields». Al parecer con esta última se pretende hacer una película de dibujos animados en la línea de *Yellow submarine*. Os mantendremos informados.

● 007 EN VIDEO

Entre las últimas producciones aparecidas en nuestro país dentro de la industria videográfica destaca la publicación de «007: Alta tensión», la más reciente, y seguramente no la última entrega de la saga Bond.

Como recordaréis, la película causó en su día especial expectación, no sólo por la popularidad de su protagonista, sino porque la interpretación de éste corrió a cargo de Timothy Dalton que recogía así el testigo que le entregaba el «hombre Bond» por excelencia: Roger Moore.

En esta ocasión nuestro agente va a desarrollar una

misión muy particular: se le ha encargado proteger al general Koskov de las garras del espionaje soviético. Juntos atravesarán Gibraltar, Viena, Afganistán, Tánger...

Desafortunadamente durante el transcurso de su aventura Bond descubrirá que el hombre que está protegiendo se trata en realidad de un peligroso doble agente implicado en un sucio asunto de tráfico de armas, al frente del cual se encuentra un buscado traficante llamado Whitaker.

La película, que cuenta con algunas de las escenas más espectaculares de la serie, está como siempre repleta de acción y bellas mujeres.



● VUELVE INDY

Era inevitable. Con su inseparable látigo y de la mano de sus «papás» cinematográficos, George Lucas y Steven Spielberg, vuelve el más fanfarrón e intrépido héroe de las películas de aventuras: Indiana Jones.

La tercera parte de la serie, que será protagonizada de nuevo por el popular Harrison Ford, contará con una sorpresa muy especial: la mayoría de sus escenas van a ser rodadas en nuestro país, más concretamente en Andalucía.

Spielberg se ha negado a facilitar cualquier tipo de pista sobre su título y argumento, aunque ha asegurado que para él esta tercera parte será el punto y final de la serie.

● LA ESTRELLA DEL VERANO: WALKMAN SOLAR

Sony acaba de presentar su última novedad en el campo de los equipos de bolsillo, el WM-F107, un aparato que combina dos sorprendentes características: alimentación por carga solar y resistencia al agua.

El aparato incluye por una parte un sintonizador estéreo FM/AM y por otra un reproductor de cassette con auto-reverse, sistema Dolby B, paro automático y mecanismo anti-rolling.

Opcionalmente, y por si el buen tiempo no nos acompaña, se puede alimentar el equipo con una batería auxiliar de 1,5 voltios.



Formidable

La fiesta de entrega de los premios a los mejores programas del 87, organizada por la revista *Microhobby*, que convocó a las personalidades más representativas del panorama informático y a más de 1.500 extraterrestres, disfrazados de niños, que al percatarse de que se estaban repartiendo juegos gratis no perdieron la oportunidad de demostrar su necesidad de «devorar» programas y de paso, a las personas encargadas de distribuirlos.

Lamentable

La versión en castellano del juego «Trivial Pursuit», de Domark, para Spectrum +3, ya que no incluye la opción de cargar nuevas preguntas, desaprovechando así las posibilidades del disco y mermando notablemente el atractivo de este programa, puesto que al cabo de muy pocas partidas nos sabemos de memoria todas las respuestas.

HERMAN, HIGHSPEED GUARDIAN

Cuando Herman salió aquella mañana de su casa no pensaba en otra cosa que en el videojuego que la noche anterior habían emitido por el Terminal Superior. Lo curioso es que el personaje protagonista tenía exactamente la misma ocupación que él: guar-

dabarreras del tren especial Highspeed. Pero no era eso lo más sorprendente, sino que el título del programa en cuestión era «Herman Highspeed Guardian».

La misión del protagonista del juego consistía en cerrar y abrir las barreras adecuadas justo en los mo-

mentos en que las unidades motrices del Highspeed pasaban, a gran velocidad, por la única vía existente en la terminal. Aunque había estado jugando varias horas no había conseguido completar la misión en ninguna de las 20 vidas de que constaba el programa. A pesar de sus años de experiencia le era imposible imaginar la forma de resolver el problema que se le planteaba: un tren llegando por cada lado de la estación y un tercero, detenido e intercambiando viajeros con la terminal de tierra.

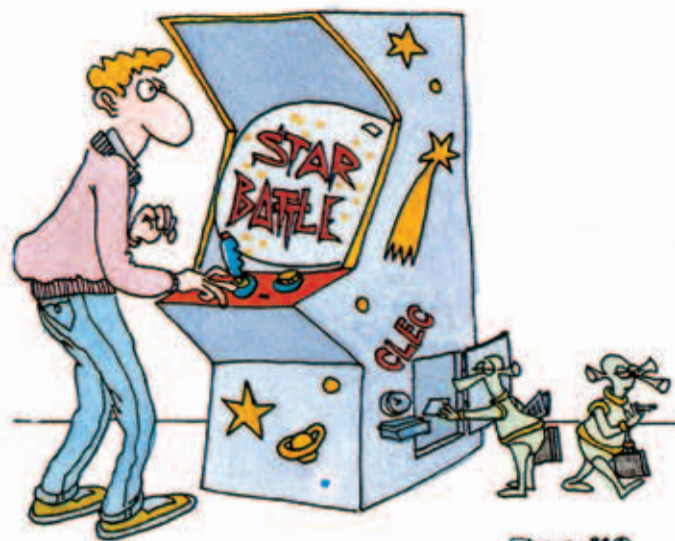
Sólo le quedaba una oportunidad que no iba a desaprovechar esa noche al llegar a casa, porque justamente en ese instante, mientras se le planteaba en la realidad el mismo problema que en la ficción, había vislumbrado la forma de resolverlo: Trataría de acelerar el tren 1 a la vez que frenaría el tren 2, de forma que el cruce de ambos no se produjera en la misma estación. Pero ¿qué demonios haría con el tren que ya estaba en la terminal?

Mientras accionaba los mecanismos pertinentes, ensimismado con este último contratiempo, el tercer tren se lo llevó por delante.

No quedó ni rastro de Herman. Por lo visto había olvidado un pequeño detalle: en la realidad sólo tenía una vida.

Vicius Totalis

el HUMOR de Romeu



Romeu 88

¿Cómo es posible que todavía no exista el juego «París-Dakar» de Made in Spain cuando hace ya más de cinco meses que comenzó su campaña publicitaria?

¿Por qué Amstrad no pone a la venta las unidades de disco para Spectrum +2A cuando en el propio manual se habla de ellas como un complemento «prácticamente indispensable»?

¿Dónde van a poder encontrar los usuarios de MSX programas adecuados para su ordenador ahora que el estándar japonés ha dejado de fabricarse?

¿Cuándo se convencerán los señores de Commodore de que el ordenador Amiga no es una máquina de negocios y bajarán su precio para ponerlo al alcance de los adictos a los videojuegos, que son los que realmente pueden sacarle jugo?

¿Qué cara habrán puesto los programadores de la versión inicial del «Fernando Martín Basket Master» cuando hayan visto que su idea se ha convertido en el programa más vendido del año y, por supuesto, en uno de los más rentables?

Busca las diferencias



Mortadelo y Filemón, los simpáticos detectives creados por el genial dibujante Francisco Ibáñez, se han convertido en los protagonistas de un videojuego realizado por la casa alemana Micropartner y que distribuye en España Dro Soft. Aunque a primera vista estas dos carátulas, que se corresponden con las ediciones del programa en España (Mortadelo y Filemón) y Alemania (Clever & Smart), parece que sólo se diferencian en el título, resulta que la ilustración de la versión alemana no ha sido dibujada por Ibáñez, sino solamente «interpretada» por algún aprendiz de dibujante. La diferencia salta a la vista.



Ellos vigilan cada paso, cada movimiento. Eres capaz de atravesar los oscuros callejones y los aparcamientos donde mil peligros te acechan? En esta noche húmeda y calurosa, esto es sólo la punta del iceberg de tu escalofriante intento de enfrentarte al MC BIG.

