

175
ptas.

WIGBO

MANÍA

Sólo para adictos

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.

HOBBY PRESS

THE MUNSTERS

¡Para
pasártelo
de miedo!



TECHNO COP



Un arcade
de armas tomar



Emoción por partida doble **DOUBLE DRAGON**



CARGADORES

Vidas infinitas para tus juegos de PC, ATARI, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE y MSX

¡ACCION!

¡ACCION!

RUN THE GAUNTLET



RENEGO

THE FINAL



CUANDO UN CHICO PERDE A SU AHORA EN EL ULTIMO CAPITULO FUERZAS Y RAPIDOS REFLEJOS PA LAS GARRAS DE SUS CAPTORES. LUCHA CONTRA EL HOMBRE NEG ATORMENTADAS MOMIAS DEL AM TE LLEVARA MAS ALCA DEL PRESE NUNCA OLVIDARAS!... PERO RECUERDA ... TU CHICA QU

9
PRUEBAS
EXPLOSIVAS

"CRASH"
LA REVISTA
INGLESA
CON MAYOR
CREDIBILIDAD

EN SUS CRITICAS,

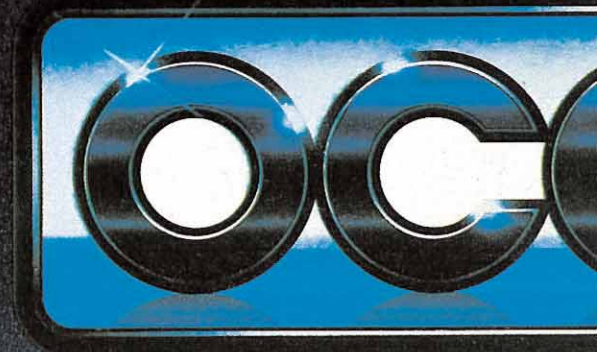
HA DICHO DE ESTE TITULO:

"... VAYA JUEGO!... TREPIDANTE A TOPE, TENSION DE PRINCIPIO A FIN EN UN JUEGO EXCELENTE.

"... A PARTE DE SER TECNICAMENTE PERFECTO, ES SU GRAN VARIEDAD DE NIVELES LO QUE HACE DE "RUN THE GAUNTLET" UNO DE LOS MEJORES PROGRAMAS DESARROLLADOS HASTA HOY ..."

DELEGACION CATALUÑA
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58

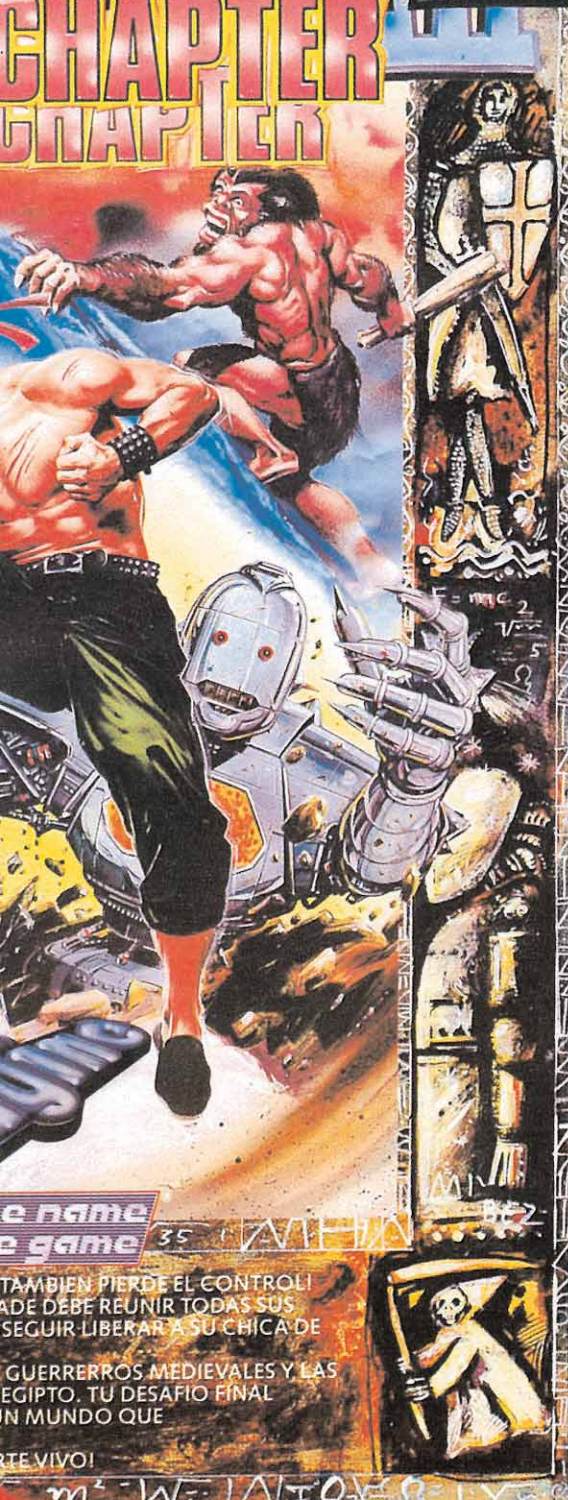


ION!

¡ACCION!

ADEN III

CHAPTER CHAPTER



RE H EAT



LA EMOCION ESTA AL ROJO VIVO ... Y LA CAZA ES A MUERTE
 CUANDO EL ESTE Y EL OESTE UNEN SUS FUERZAS PARA DETENER A UN TRAFICANTE DE DROGAS
 SOVIETICO. CADA UNO DE LOS DETECTIVOS, UNO RUSO Y OTRO DE CHICAGO, TIENEN DISTINTOS
 MOTIVOS PARA CAPTURARLE CUANDO SE ENFRENTAN AL GANG DE LOS "CLEANHEADS" Y LA
 ACCION SE DESATA.
 UN JUEGO QUE TE HARA SENTIR TODA LA EMOCION DE LA PELICULA MAS ARROLLADORA HECHA
 HASTA HOY.



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

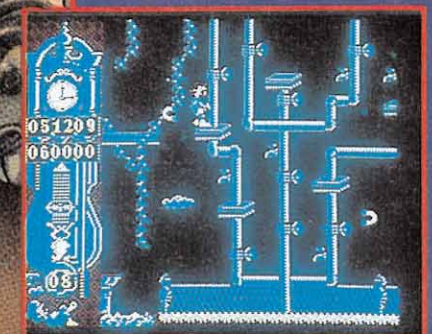
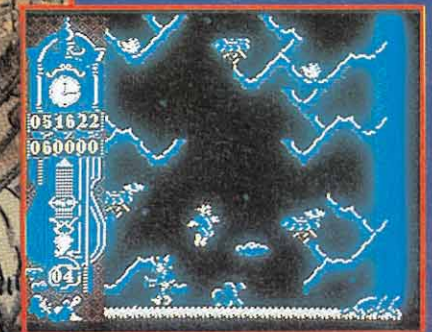
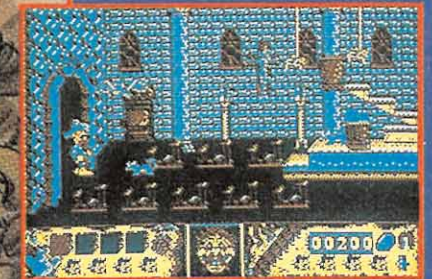
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
 MUSICAL NORTE
 C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
 32208 GIJON
 TELEF. (985) 15 13 13

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

DELEGACION CATALUÑA
 C/. TAMARIT, 115
 08015 BARCELONA
 TELEF. (93) 425 20 06

¡¡TE QUITARA EL SUEÑO!!

ROMPE
EL DESPERTADOR
LOCALIZA
UNA HAMACA
Y DUERME UNA
BUENA SIESTA
(SI PUEDES)



PANTALLAS AMSTRAD

DISPONIBLE
EN CASSETTE
Y DISCO:
AMSTRAD CPC
MSX
SPECTRUM
AMSTRAD PCW
PC
Y COMPATIBLES

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año V. Segunda Época - N.º 11 - Abril 1989. 175 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Subdirector General
Andrés Aylagas

Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Cristina Fernández

Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés

Diseño
Jesús Caldeiro

Director de Publicidad
Mar Lumbreras

Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
David Rodríguez
Juan Luis
José Miguel Rodríguez
Miguel Díaz

Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana

Dibujos
José Luis Ángel García
Pablo Jurado

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
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

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

Imprime
Altamira

Depto. de Fotocomposición
Agustín Escudero Pérez

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.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.

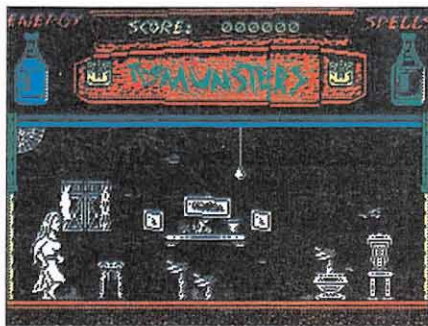
an

Solicitado control de O.

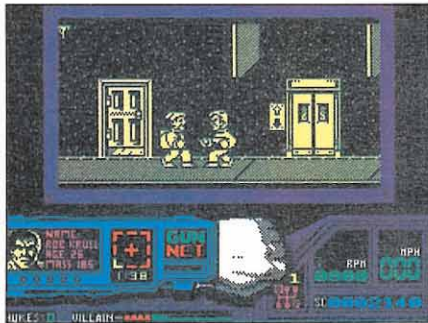
MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos

EN ESTE NÚMERO

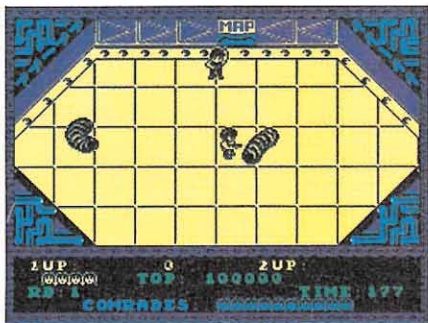
El tema central de nuestra portada es este mes «Double Dragon», una conversión que llega a nuestros ordenadores dispuesta a provocar más de una crisis de adicción. Un buen principio para anunciar este número muy, pero que muy «guerrero».



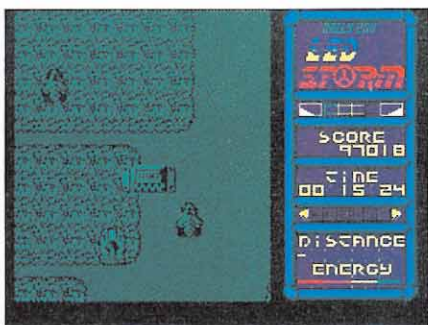
The Munsters.



Techno Cop.



Alien Syndrome.



Led Storm.



6 MEGAJUEGO. CIRCUS GAMES. Una idea original que da vida a un juego tremendamente adictivo.

10 ENTREVISTA. Alan Heap habla con Mike Lamb, el programador de «Arkanoid».

12 INFORME. El cine invade la pantalla.

16 NOTICIAS. La moda de los fichajes, cada vez más establecida. Petrovic, la nueva estrella de nuestros ordenadores.

18 PUNTO DE MIRA. Un amplio repaso por la actualidad informática, lo que piensan y opinan nuestros expertos.

28 ARATI. POWER PLAY, un programa muy especial que despertará grandes pasiones.

30 PC. MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR. Cuando los simuladores rompen el hielo.

34 AMIGA. OPERATION WOLF, una de las mejores conversiones de todos los tiempos.

40 THE MUNSTERS. Revelamos todos los secretos para acabar con éxito la aventura.

46 DOUBLE DRAGON. La particular contribución de Melbourne House al «filón» de las artes marciales.

51 TECHNO COP. Una futurista aventura en la que sólo tú puedes restablecer el orden.

56 ALIEN SYNDROME. Analizamos la conversión a nuestros ordenadores de esta popular máquina de Sega.

62 LED STORM. Siguiendo la tradición de los programas de carreras, nueve niveles donde poner a prueba tu habilidad al volante.

66 MICROMANÍAS. Lo que nunca nos hubiéramos atrevido a mostrar y contar, aderezado por el característico humor de Ventura y Nieto.

70 ARCADE. Por fin y como nos temíamos, el espectacular «Tetris» llega a las máquinas, rompiendo esquemas.

73 CARGADORES. Exclusiva, cinco páginas repletas de cargadores y por primera vez también para PC y Atari.

78 PANORAMA. Madonna vuelve con más fuerza que nunca al panorama de la actualidad, con escándalo y vídeo incluido.

Realmente, estamos empezando a preocuparnos. Cada vez son menos los

programas que destacan por esa «extraña» característica llamada originalidad.

Segunda, terceras e incluso cuartas partes se han convertido en una constante en este mundillo, junto a las conversiones y los programas con nombres populares. Tal vez por ello hemos elegido este mes como Megajuego un programa con muy pocos antecedentes «Circus Games»; creado por Tynesoft, que revive en la medida de sus posibilidades todo el atractivo del circo.

Continúa nuestro desfile por la actualidad con todos los títulos que hemos podido recoger en el último mes para someterlos al juicio de nuestros críticos; en las páginas de Punto de mira, podrás corroborar lo que os adelantábamos antes, salvando un par de excepciones, la originalidad parece haber sido tragada por la tierra.

También hemos podido hablar con uno de los programadores de Ocean que más prestigio ha alcanzado en los últimos tiempos, Mike Lamb quien nos mostró su lugar de trabajo y nos presentó al equipo que habitualmente trabaja junto a él. Como podréis comprobar las secciones de Atari, Amiga y PC están cada vez más establecidas y este mes además en exclusiva os presentamos cargadores para juegos de 16 bits.

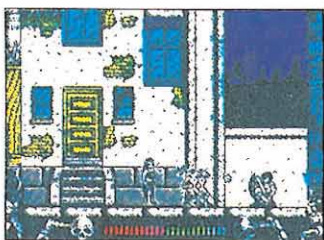
Este mes hemos analizado en detalle para vosotros con mapas y cargadores: The Munsters, Double Dragon, Techno Cop, Alien Syndrome y Led Storm, como representantes de las distintas corrientes que podemos encontrar en este complejo mundo. Las cartas recibidas en nuestra redacción para participar en las diversas secciones abiertas han rebasado en número nuestras previsiones por lo que hemos decidido ampliar el espacio dedicado a las mismas, por tanto una vez más os invitamos a que sigáis haciéndonos llegar vuestras ideas y vuestras opiniones a la dirección que figura en esta misma página, para construir un Micromanía cada vez más vuestro, que es al fin y al cabo de lo que se trata. Un saludo y... atentos al próximo número.

La Redacción

Metropolis, ciudad sin ley



● La nueva super-producción de Topo lleva el nombre de «Metropolis», y se trata de una epopeya futurista que se desarrolla en Metropolis, la única ciudad superviviente al holocausto nuclear.



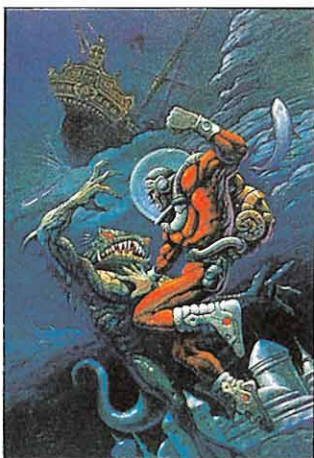
En el juego asumimos el papel de Geitor, líder de los Townsman, la única tribu urbana capaz de conseguir que la ley y el orden vuelvan a imperar en las calles de la ciudad, actualmente tomadas por maleantes y saqueadores.

«Metropolis» será lanzado simultáneamente en sus versiones Spectrum, Amstrad y Msx, para comienzos del mes de Mayo.

Supertrux

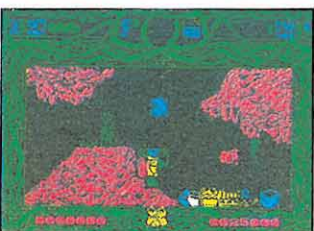
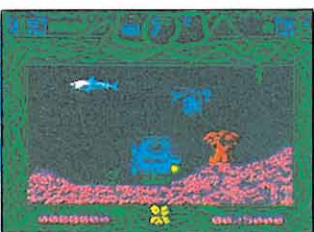
● Hasta ahora y en nuestra dilatada presencia en el mundillo de las carreras, nos hemos enfrentado a grandes desafíos en toda clase de vehículos. Llegados a este punto los responsables de Elite nos han encomendado una nueva prueba de fuego, la conducción de un camión de treinta toneladas en un rally a través del continente europeo. Será una competición dura y difícil donde tendremos que superar innumerables obstáculos como curvas constantes, caminos cortados y estrechas sendas de piso irregular, y enfrentarnos a la dificultad añadida de un tiempo preestablecido. «Supertrux» estará disponible en Spectrum, Commodore y Amstrad.

Viaje al mundo perdido



● «Rescate Atlántida» es el nombre del próximo lanzamiento con que nos sorprenderá la compañía española Dinamic, y verá la luz según todas las previsiones a comienzos del mes de Mayo.

El juego, que estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Msx, nos traslada a Atlántida, la ciudad sumergida, donde seremos testigos del cruento conflicto bélico que enfrenta a los habitantes de Somerset, los constructores de la ciudad, contra los belicosos Dags, sus actuales ocupantes tras haberse apoderado de ella en un ataque sorpresa.



Como viene siendo habitual en las últimas producciones de Dinamic, el juego estará dividido en varias partes —tres en este caso— que de manera cargada separadamente, habiéndose añadido además una cuarta carga que incluye el final del juego, que dicho sea de paso, al parecer es sencillamente apoteósico.

Nos veremos en la Atlántida...

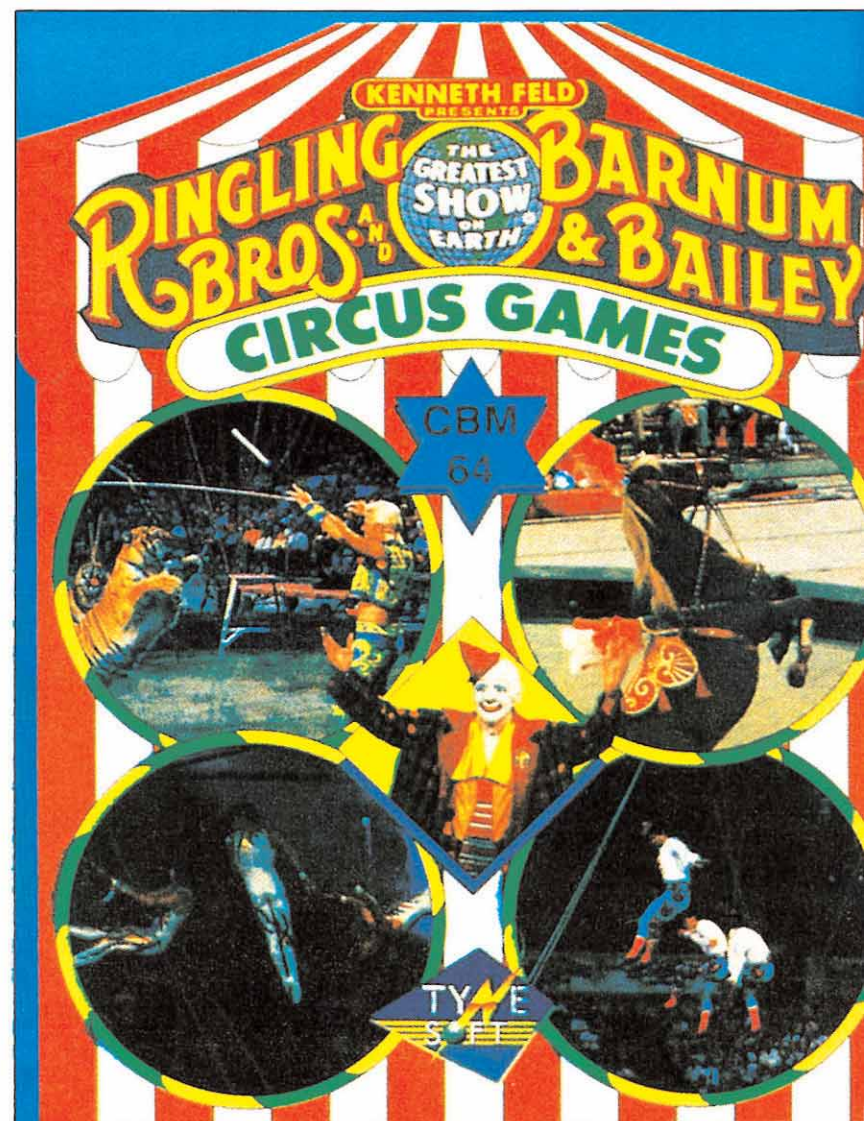
¡Niños y niñas! ¡Damas y caballeros! ¡Estimado público! ¡Bienvenidos al mayor espectáculo del mundo! ¡Con los ases del trapecio desafiando a la muerte en las alturas! ¡Con las increíbles acrobacias de la bella domadora sobre los lomos de su corcel! ¡Con los funambulistas, y su escalofriante paseo sobre la cuerda floja! ¡Con las más terribles fieras! ¡Pasen y vean, señores, la función va a comenzar!...

TYNESOFT

Spectrum, Amstrad

Commodore

V. Comentada: Commodore



El mayor espectáculo del mundo

Pocos temas le quedaban por tratar al mundo del software, y tal vez de todos ellos uno de los más llamativos sea el que ahora de la mano de Tynesoft y su «Circus Games» nos llega a nuestras pantallas. Estamos hablando del maravilloso y mágico mundo del circo, que tantos sueños y sonrisas nos ha proporcionado a pequeños y «no tan pequeños».

Lo cierto es que por su colorido, fantasía y brillantez parecía muy apropiado para convertirse en tema central de un juego de ordenador, cosa que no sólo no ha pasado desapercibida a Tynesoft, sino también a Martech que próximamente lanzará «Circus Circus», que tal y como su propio nombre indica está también basado en el mundo circense.

En el caso concreto de «Circus Games», el juego está constituido por cuatro pruebas, o mejor dicho atracciones, que son por este orden: cuerda floja,

acrobacias sobre caballo, trapecio, y doma de tigres. Podemos practicar cada una de estas pruebas por separado, o bien podemos elegir la opción de competición internacional, en la que tomaremos parte en un concurso profesional en el que de uno a cuatro jugadores —pudiendo estar cualquiera de ellos controlado bien por una persona o bien por el ordenador— podrán demostrar sus habilidades en las lides circenses. Pasemos así pues a ver cada una de las cuatro atracciones con más detenimiento.

La cuerda floja

Nuestra primera aparición dentro de la carpa del circo no puede ser más arriesgada ni comprometida, ya que deberemos realizar nosotros solitos y sin más compañía que la de la barra que llevamos en nuestras manos, un breve pero intenso

paseo a lo largo de la cuerda floja, situada a una más que respetable altura sobre el suelo, y sin ninguna red de por medio que pueda poner remedio a cualquier contratiempo imprevisto.

Al público, que al fin y al cabo paga por vivir emociones fuertes, no le bastará con esto, así que no sólo nos podremos limitar a caminar sobre la cuerda sino que también deberemos realizar diferentes «numeritos» como mortales, equilibrios e incluso en el colmo de la habilidad utilizar un balancín sobre la cuerda.

El secreto para realizar todo esto está únicamente en el equilibrio y la sangre fría; lo segundo depende directamente de vosotros, pero lo primero depende única y exclusivamente de la barra que sujetamos en nuestras manos. Utilizando los controles de izquierda y derecha podemos inclinar la barra hacia uno u otro lado, logrando así mantener el equilibrio en todo mo-

CIRCUS GAMES

mento. Para que esto resulte más sencillo la pantalla está dividida en dos zonas; una primera y principal en la que se nos muestra la cuerda vista frontalmente, y una segunda más pequeña en la que se puede apreciar vista desde arriba. Gracias a ello podemos tener pleno control en todo momento de hacia dónde tenemos que inclinar la barra para mantener el equilibrio.

Sobre el caballo

Suponiendo que hayamos salido con vida —o por lo menos con la mayoría de nuestros huesos en un estado más o menos satisfactorio— de nuestra primera actuación, el telón se abrirá otra vez, en esta ocasión para que ayudemos a una bella señorita a que realice las más variadas y espectaculares piruetas mientras cabalga en un magnífico corcel.

Éstas, cuya correcta forma de realización se nos explica con todo detalle en las instrucciones del juego —aunque sólo de la práctica dependerá el que logremos algo más que comprobar el estado de dureza de la arena de la pista—, son de lo más variado y van desde los imprescindibles mortales a saltar de un lado a otro del caballo pasando por giros de 180 grados.

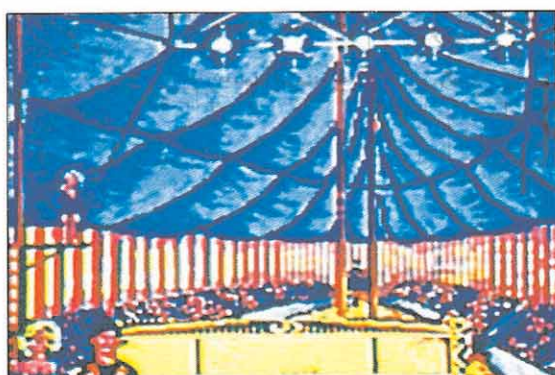
En la parte superior de la pantalla disponemos de un «display» en el que se nos muestra el grado de equilibrio en que nos encontramos; es importante que en el momento de realizar alguna pirueta nuestro estado de equilibrio sea bueno, pues de lo contrario es más que probable que suframos una caída.



Al comenzar el juego podemos elegir en cuáles de las cuatro pruebas queremos participar.



En la cuerda floja la principal dificultad consiste en mantener el equilibrio.



Al final de cada prueba el jurado determinará mediante sus puntuaciones la brillantez de nuestra actuación.



Los tigres son tan peligrosos como difíciles de dominar, por lo que tendremos que manejar el látigo con maestría.

Al final de nuestra exhibición —esperemos que no sea de como romperse los huesos de la manera más fácil— dos jurados emitirán unas puntuaciones en las que se valorará la perfección de nuestra participación, algo que ocurre también en todas las demás pruebas.

Volando en el trapecio

Ésta, a nuestro juicio, es tal vez la prueba más atractiva y

mejor realizada, si bien exige de nosotros una sincronización y habilidad prácticamente perfecta, pues cualquier fallo de cálculo, o tan solo una vacilación de décimas de segundo hará que el vuelo de uno a otro trapecio se convierta en un vertiginoso picado en dirección a la poco mullida arena de la pista.

No sólo deberemos transitar por los aires de trapecio a trapecio, sino que además por el camino —y al igual que cual-

quier trapecista que se precie de serlo— tendremos oportunidad de demostrar nuestro dominio de los saltos mortales, pudiendo atrevernos incluso con el mítico triple.

Tres tristes tigres

La última prueba de la competición circense no sólo es la más complicada, sino también la más comprometida para nuestra integridad física, ya que en-

cerrarse en la misma jaula con tres tigres —y con un látigo y una silla como toda defensa— no es lo más recomendable para conservarse de una pieza.

Básicamente nuestra misión consiste en lograr látigo en mano que estos simpáticos «gattitos» realicen diferentes habilidades, entre la que destaca sin género de dudas el salto a través del círculo de fuego. Debemos cuidar sin embargo de no abusar del uso del látigo, pues si alguno de los tigres llega a irritarse en exceso decidirá lanzarse sobre nosotros y convertirnos en su almuerzo, comida o cena —depende de la hora de la función—.

Valoración final

«Circus Games» es en definitiva un original juego difícil de clasificar, pues anda entre el simulador y el arcade, con buenos gráficos y movimientos y con un grado de adicción bastante elevado, que os hará pasar más de un buen rato sin muchas complicaciones, sobre todo si sois aficionados al mundo circense.

En el lado negativo se le puede criticar el hecho de que no se hayan incluido algunas pruebas más para dotarle de mayor variedad, así como el hecho de que se hayan quedado fuera de cartel los auténticos emblemas del circo: los payasos, que podían haber dado lugar a una prueba llena de humor y fantasía. ■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

En la tienda

MEGA GAMES
con tu VALE DESCUENTO
puedes conseguir **MICRO**
el MEGA JUEGO DEL MES
CIRCUS GAMES

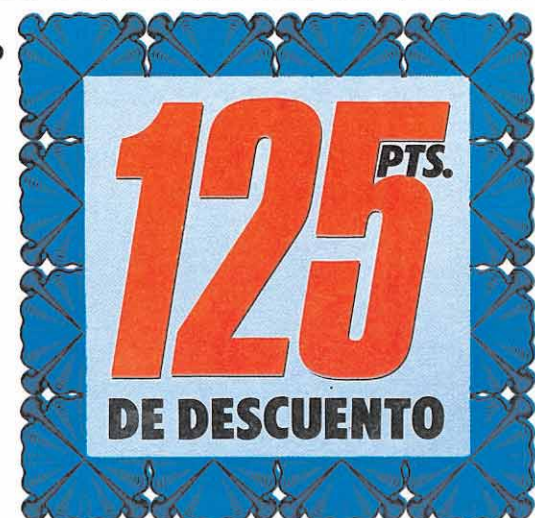
Recorta y envía este cupón a: **MEGA GAMES** C/ Ferraz, 59 28008-MADRID

VALE DESCUENTO

Nombre _____
Apellidos _____
Domicilio _____
Localidad _____ Provincia _____
Código Postal _____ Teléfono _____
Fecha de nacimiento ___/___/___ Profesión _____
Ordenador _____
Sin gastos de envío.

ESTE MES: CIRCUS GAMES

MEGA GAMES **MICRO** MEGA GAMES **MICRO** MEGA GAMES



PRINCESA
TUTOR
M. DE LOS HEROS
J. ALVAREZ MENDIZABAL
QUINTANA

COCONUT



POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 248 54 81

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

¡INFORMATE!

SPECTRUM	SPECTRUM	AMSTRAD	AMSTRAD DISCO	PC 1512-1640 Y COMP.	COMMODORE 64-128	AMIGA HARDWARE
PARK ERBE 88 1.990	SKATEBALL 875	PAK ERBE 88 1.990	ASTERIX 2.450	ALGEBRA I 7.000*	ALIEN SYNDROME 875	UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5 26.900
ALIEN SYNDROME 875	SHOOT OUT 875	ALIEN SYNDROME 875	ATF 2.250	ALGEBRA II 7.000*	AFTER BURNER 1.200	UNIDAD INTERNA 3.5 A2000 21.000
AFTER BURNER 1.200	S.O.F OFTRUNE 1.200	ASPAR G.P. MASTER 875	ABADIA DEL CRIMEN 875	ALTERNATIVE W. GAME 2.450*	ALTERNATIVE W. GAME 875	MEMORIA INTERNA 500 Kb CONSULTAR
ARTURA 875	SOOTLAND 1.200	ATF 1.200	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 1.750	ASTRONOMIA 1.990*	ASTRONOMIA 1.800	DIGI VIEW GOLD 31.000
ARNHEM 650	SOOTLAND (GUN STICK) 1.200	ARTURA 875	BIG BOX 2.250	ABADIA DEL CRIMEN 975*	BARBARIAN II 875	HIGH LOCK AMINGEN 38.500
ASPAR G.P. MASTER 875	SABRINA 875	ABADIA 1.200	BUGGY BOY 2.250	ASTRONOMIA 2.475	BUTCHER HILL 875	HODEN 1200 BPC-FARROT 25.000
ABRACADABRA 1.800	STRIP POKER II 875	ALTERNATIVE W. GAMES 1.200	CAP. SEVILLA/MEGANOVA 2.250	BLUEBERRY 2.450*	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 875	TABLETA EASYL A2000 67.000
ASTRONOMIA 1.800	STREET FIGHTER 875	AFTER BURNER 1.200	CIRCUS GAME 1.950	BRUNO BOXING 1.990	BARBARIAN II (PSYGNOSIS) 875	TABLETA EASYL A2000 84.000
ASTRONOMIA-CIELO 995	SAMURAI WARRIORS 875	ABRACADABRA 880	CYBERNOID I/THUNDERBLADE 2.250	BOB MORANE 975*	BOB WINNER 995	ALMOHADILLA RATON 1.400
ASTRONOMIA-TIERRA 995	SDI 1.200	ASTRONOMIA 1.800	COLECCION DINAMIC 2 2.250	BOBO 1.650*	BATTLE OF ENGLAND 650	ZOCALO 23 WD-CAR PLASTICO 565
ABADIA 875	SKATE CRAZY 875	BUTCHER HILL 875	CRAZY CARS 2.200	BIONIC COMMANDO 1.995	BANKOK KNIGHTS 1.200	CONNECTOR M 23 PINES 565
A.T.F. 1.200	SORCERER LORD 2.600	BIG BOX 1.990	CARVALHO 1.750	DRAGON NINJA 2.100	CAPITAN BLOOD 875	CONEX. AMIGA MONITOR EUROCON. 2.200
BUTCHER HILL 875	SENTINEL 875	BATMAN 2 875	DRAGON NINJA 1.900	BOB WINNER 2.450*	CHESSMASTER 2000 1.200	ANTI STATIC STRIP 1.400
BARBARIAN II 875	SILENT SHADOW 875	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 875	DOUBLE DRAGON 1.750	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	10 DISCOS 3.5" DC.DD 2.900
BIG BOX 875	STRIP POKER II 875	BIG BOX 875	DARK SIDE 1.950	CHESSMASTER 2000 1.990	CHESSMASTER 2000 1.200	ARCHIVADOR 3.5" 50 U 2.800
BARBARIAN (PSYGNOSIS) 875	STREET BASKET 875	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 875	EMMANUELLE 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	LIBROS:
BATMAN 2 875	SIDE ARMS 875	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 875	E. BUTRAGUEÑO 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	AMIGA PROGRAMMER GUIDE 4.000
BATTLE OF ENGLAND 650	TIERRA 1.350	COLECCION DINAMIC 2 1.200	EXITOS PROEIN 2 2.495	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	AMIGA HANDBOOK 4.900
BISMARCK 2.200	TOTAL ECLIPSE 1.400	COLECCION DINAMIC 2 1.200	F. MARTIN BASKET 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	AMIGA DOS EXPRESS 5.900
BATTLEFIELD GERMANY 2.400	THE MUNCHER 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	GOLD SILVER BRONZE 3.200	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	AMIGA DOS EXPRESS 4.500
CIRCUS GAME 875	THE DEEP 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	GUADALCANAL/H. FRONTIER 2.200	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	INSIDE THE AMIGA WITH C 5.400
CRAZY CARS 880	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	H.K.M. 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
COLECCION ULTIMATE 1.995	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	HUMPHREY/AFTERGLOWS 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	HMS COBRA 3.500	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
CHARLES CHAPLIN 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	INDIANA J./RYGAR 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
COLOSSUS CHES 4 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	JUNGLE BOOK 1.950	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
COLOSSUS CHES 4 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	L.E.D. STORM 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
CAPITAN SEVILLA 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	LAST DUEL 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
CARVALHO 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	LAST NINJA 2 1.950	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
CYBERNOID 2 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	LUCKY LUCK 1.950	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
CYBERNOID 2 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	LAST NINJA 2 1.950	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
COMBAT SCHOOL 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	LIVE 1 LET DIE 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DRAGON NINJA 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	MATCH DAY 2/PH. CLUB 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DOUBLE DRAGON 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	MORTADELO/P. PANTHER 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DARK FUSION 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	MIKE GUNNER (GUN STICK) 1.750	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DARK SPECTRE 1.800	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	MOTOR BIKE MADNESS 1.750	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DARK SIDE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	NETHER WORLD 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
DALEY THOMPSON 88 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	OVERLANDER 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
ELIMINATOR 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	OPEN RUN 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
EL EQUIPO A (GUNSTICK) 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	OPEN GOLF 875	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
EXPLODING FIST+ 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	PACMANIA 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
EMPIRE STRIKE BACK 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	PARIS DAKAR 1.750	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
EL PODER OSCURO 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	PUNK STAR 875	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
E. BUTRAGUEÑO 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	PLATOON 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
FOX FIGHT BACK 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	PLATOON/ARKANOID II 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
FNDCZ. MUST DIE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	ROBOCOP 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
FRONTIERS 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	RAMBO III 2.200	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GI HERO 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	RETORNO DEL JEDI 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GOLD SILVER BRONZE 1.995	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	R-TYPE 2.200	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GUERRILLA WAR 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	RED OCTOBER 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GAME SET I MATCH 1.800	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SCORE 3020 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GARFIELD 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SPITTING IMAGES 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GUERRA VAJILLAS 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	STREET FIGHTER/BLASTER 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GUTE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SAVAGE 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GEE BEE AIR RALLY 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SHAGGY 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GALLIFOLI 2.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SOL NEGRO 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GUADALCANAL 880	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	SOL NEGRO 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GOODY 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	STRIP POKER II 1.900	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
GRYZOR 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	TOTAL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
H.K.M. 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
HELL FIRE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
HABILITY 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
HUMPHREY 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
HERCULES 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
IKARI WARRIORS 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
INSIDE OUTING 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
INDIANA JONES 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
IMPOSSIBLE MISSION II 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
KARNOV 880	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
LAST DUEL 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
LAST NINJA 2 1.450	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
LOS PICAPIEDRA 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
LIVE 1 LET DIE 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
LA CORONA 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MOTOR BIKE MADNESS 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MEGANOVA 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MEGACHES 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MICKY MOUSE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MUTAN ZONE 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MARAUDER 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MAD MIX GAME 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MARBLE MADNESS 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MATCH DAY 2 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MIKE GUNNER (GUN STICK) 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MIKE TWO 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
MORTADELO Y FILEMON 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
NETHERWORLD 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
NIGHT RIDER 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
NIGEL MANSSELL 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
NORTH STAR 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
OVERLORD (WAR GAME) 2.400	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
OTAN ALERTA 650	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
OVERLANDER 875	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.995	CHESSMASTER 2000 875	
OUT RUN 1.200	THE MUNCHERS 875	COLECCION DINAMIC 2 1.200	THE DEEP/BUTCHER HILL 2.250	CHESSMASTER 2000 1.		

HORARIO
DE LUNES A SABADO
DE 10 A 2 y DE 4,30 A 8,30

COCONUT



C/ JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54-TELF. (91) 248 54 81-28008 MADRID

EL ESPECIALISTA ATARI EN MADRID.

ATARI 520 / 1040 ST^{FM}

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

PROCESADOR: MC68000, 16-32 bits a 8 Mhz
MEMORIA: RAM: 512 Kb RAM (520 ST^{FM} 1024 Kb RAM (en el 1040 ST^{FM}) 192 Kb ROM
SISTEMA OPERATIVO: TOS con entorno gráfico GEM incorporados con ROM.
UNIDAD DE DISCO (indorporada) de 3 1/2 pulgadas, doble cara y 726 Kb (formateados).

TECLADO: QWERTY extendido.
RESOLUCION DE PANTALLA: 320x200 (16 colores de una paleta de 512
640x200 (4 colores de una paleta de 512
640x400 (monocromo)

CHIP DE SONIDO: 3 voces
INTERFACES: Modulador para conexión a TV,
puerta para cartucho ROM, MIDI,
OUT, MIDI IN, disco flexible, disco duro, paralelo
centronics, serie RS-232C, monitor.

SOFTWARE INCLUIDO: (520 ST^{FM} Y 1040 ST^{FM}): 1 ST WORD
(tratamiento de te (tratamiento de textos). NeoChome (programa de gráficos). St Basic (Lenguaje de programación). DB Master ONE (Sólo en el 1040 ST^{FM}).

EQUIPOS ATARI

	PTS.
ATARI 520 ST ^{FM}	71.000
520 ST ^{FM} + MON. FOSFORO BLANCO	94.000
520 ST ^{FM} + MONITOR COLOR	116.900
ATARI 1040 ST ^{FM}	129.500
1040 ST ^{FM} + MON. FOSFORO BLANCO	159.000
1040 ST ^{FM} + MONITOR COLOR	206.000
MEGA ST ^{FM} 2	285.000
MEGA ST ^{FM} 4	27.000
MONITOR F.BLANCO	54.000
MONITOR COLOR	40.000
IMPRESORA MATRICIAL	240.000
IMPRESORA LÁSER	98.000
DISCO DURO 30 Mb	24.000
UNIDAD EXTERNA 3.5"	6.500
RATON ST	1.400
ALMOHADILLA RATON	3.900
CABLE EUROCONECTOR	1.400
CABLE JOYSTICK	1.500
CINTA IMPRESORA	2.800
ARCHIVADOR 3.5" 50 U.	2.400
10 DISCOS 3.5" SC.DD.	2.500
10 DISCOS 3.5" DC.DD.	2.500

OFERTAS

ATARI 520 ST^{FM}
+ MONITOR COLOR SC1224
+ IMPRESORA MATRICIAL
142.800 PTS.

ATARI 1040 ST^{FM}
+ MONITOR MONOCROMO SM124
+ IMPRESORA MATRICIAL
169.700 PTS.

ATARI PC3-DF
+ MONITOR PCM124
+ IMPRESORA MATRICIAL
183.000 PTS.

ATARI MEGA ST2
+ IMPRESORA LÁSER
+ MONITOR MONOCROMO SM124
+ PROGRAMA AUTOEDICIÓN
553.600 PTS.

ATARI 520 ST^{FM}
+ MONITOR COLOR SC1224
+ U. DISCO EXTERNA 3.5"
124.000 PTS.

ATARI 1040 ST^{FM}
+ MONITOR MONOCROMO SM124
+ MODEM Y PROGRAMA
151.700 PTS.

ATARI PC3-FH
+ MONITOR PCM124
+ DISCO DURO 30 Mb
205.000 PTS.

ATARI 65 XE
+ LECTOR DE CASSETTE XC12
+ 5 JUEGOS Y JOYSTICK
22.000 PTS.

ATARI 65XE Y 800 XL

	PTS.
ATARI ACES (4 JUEGOS)	1.400
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
DECATHLON	1.800
F-15 STIKE EAGLE	550
FEUD	1.800
GAUNTLET	995
JET SET WILLY	1.800
MIRAGE FORCE	1.400
MASTER GAMES (4 JUEGOS)	550
MATTA BLATTA	550
SPEED BALL	750
MASTER CHESS	750
MICRO RHYTHM	995
NINJA	1.400
PHANTOM	1.400
PLATFORM (4 JUEGOS)	1.400
POLAR PIERRE	750
POTHOLE PETE	750
REVENGE 2	1.800
SUPER SOCCER	1.800
SILENT SERVICE	1.400
SPY VS SPY TRILOGY	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKY CASTLE	1.800
WINTER OLYMPIAD	1.995

JUEGOS ST

	PTS.		PTS.
AFTER BURNER	2.700	INTERNATIONAL FÚTBOL	3.995
ANNALS OF ROME (WARGAME)	2.500	IKARI WARRIORS	1.990
ARENA	4.900	JUNGLE BOOK	2.850
BATMAN 2	1.995	LIVE AND LET DIE	1.990
BOMBUZAL	2.500	MEGA PACK (6 JUEGOS)	5.900
BARBARIAN	3.200	MOTOR MASSACRE	1.995
BASKET TWO ON TWO	2.700	MOTORBIKE MADNESS	1.900
BOB WINNER	2.850	MAD MIX GAMES	1.995
BERMUDA PROJECT	2.650	MICKEY MOUSE	1.995
CAPITAN BLOOD	2.450	OPERATION WOLF	3.900
CIRCUS GAME	2.700	OUT RUN	2.700
CRAZY CARS	2.500	OFF SHORE WARRIOR	1.990
CRAZY MASTER 2000	1.995	OVERLANDER	3.500
CHESSMASTER 2000	2.850	PACMANIA	1.990
DALEY THOMPSON'S 88	1.995	PANDORA	1.990
EMMANUELLE	2.700	PUFFY'S SAGA	3.900
ELIMINATOR	2.500	PLATOON	2.700
FIRE & FORGET	1.995	R-TYPE	1.995
GARFIELD	2.500	RETORNO DEL JEDI	2.500
GUERRILLA WAR	3.900	ROADWARDS	1.995
GAUNTLET II	1.995	RAMBO III	1.995
HELLFIRE ATTACK	1.995	RETURN TO GENESIS	1.990
		RED OCTOBER	3.900
		STARGLIDER II	4.900
		SUMMER OLYMPIAD	2.450
		STAR TREK	1.990
		SKY CHASE	2.850
		SPEED BALL	1.990
		SIDEWINDER	2.850
		SPACE RACER	1.990
		SDI	2.450
		THUNDER BLADE	1.995
		THE MOUNSTERS	2.500
		TRANTOR	1.995
		TEST DRIVE	1.990
		VICTORY ROAD	2.500
		VIRUS	2.500
		VAMPIRE EMPIRE	2.500
		WESTER GAMES	1.995
		WHERE TIME S.STEEL	2.500
		XENON	1.995
		1943	1.995

SOFTWARE ST

	PTS.
ART DIRECTOR	10.800
ADVANCED ART SSTUDIO	5.500
BASE DE DATOS	13.000
CAD 3D 2.0 (1040)	12.000
DEGAS ELITE	5.000
EZ TRACK (MÚSICA)	12.300
FLASH (COMUNICACIONES)	8.500
MICROSOFT WRITE	16.800
MUSIC STUDIO	7.800
PAQUETE DE DESARROLLO	25.000
PUBLISHING PARTNER	29.000
PRO SPRITE DESIGNER	9.300
PRO SOUND DESIGNER	12.800
PERSONAL DRAW ARTS I	5.600
PERSONAL DRAW ARTS II	5.600
PLUSPAINT ST	9.300
QUANTUM PAINT	6.900
SUPER BASE PERSONAL	25.000
SPECTRUM 512	12.500
TIME WORK (DOC. ESPAÑOL)	25.000
TRUE BASIC	17.900

- Los precios de los equipos ATARI no incluyen I.V.A.
- Para el envío del material, consúltenos.
- Importaciones exclusivas de: USA - INGLATERRA - FRANCIA

COCONUT



ATARI-ST

Muchas más posibilidades



"Programar versiones de 16 bits es un gran reto"



Mike Lamb

PROGRAMADOR DE OCEAN SOFTWARE

Mike Lamb es, en la actualidad, uno de los mejores programadores que existe en el software mundial. Comenzó su carrera cuando todavía estaba en su etapa escolar, continuándola posteriormente en la universidad. Actualmente desarrolla su trabajo en la archiconocida compañía británica Ocean, a la que llegó hace dos años y medio. En estos escasos meses, «Arkanoid» le elevó y «Robocop» le encumbró. Sin duda, Ocean tiene en él a uno de sus mejores programadores.

Mike Lamb nació en Yorkshire, el condado más grande de Inglaterra, hace 24 años. En su época de colegial le entusiasmaron las matemáticas, la física y la química, asignaturas que siguió estudiando en la universidad de Cambridge, el centro más prestigioso de Gran Bretaña en lo concerniente a investigación científica, donde estudió Ingeniería.

Durante su época de estudiante se interesó en escribir programas para ordenadores. Después de un período trabajando por su cuenta Mike aceptó una oferta de Ocean Software y hoy día trabaja con dedicación plena para esta compañía produciendo algunos de los juegos más vendidos en Europa y en los EEUU.

Nos reunimos con Mike en las oficinas centrales de Ocean en el centro de Manchester.

MM.—¿Cuánto tiempo llevas en OCEAN?

ML.—Alrededor de dos años y medio. Previamente había escrito «Steve Davis Snooker», que fue publicado por CDS SOFTWARE en distintos formatos. Yo escribí todas las versiones para las máquinas basadas en el Z80. Cuando dejé la universidad seguí trabajando

con CDS, pero esa cooperación se hizo cada día menos fértil, lo cual me impulsó a hacerme independiente; sin embargo nunca me gustó la falta de seguridad que implicaba y poco después me uní a Ocean.

MM.—¿Te ha ayudado tu formación académica en tu trabajo actual?

ML.—Sí, hasta cierto punto. Las matemáticas a nivel avanzado ha sido lo más útil. «Steve Davis Snooker» contiene bastantes ecuaciones matemáticas, y el primer proyecto en el que trabajé en Ocean, que fue «Top Gun», también implicó dominio de las matemáticas.

MM.—¿Con qué ordenador trabajas?

ML.—Siempre empiezo con el Spectrum, pero tenemos un Atari ST que ensambla el código máquina para cualquier ordenador de base Z80, lo cual ahorra gran cantidad de tiempo al preparar las versiones para el Amstrad CPC y MSX. Otro compañero mío, John Meegan, escribió la versión de «Robocop» para el Commodore 64.

MM.—¿Qué te atrajo de Ocean más que de otras compañías de software?

ML.—Ocean siempre ha sido una compañía importante pero

en la época en que me asocié con ellos estaban pasando un bache. La calidad de los estuches, la publicidad, el marketing etc. siempre han sido de primera clase, pero en ese momento la calidad de los juegos no alcanzaba las altas metas que la gente esperaba de Ocean. Y sabiendo que trabajaría en algunos juegos bajo licencia de gran calidad pensé que unirme a Ocean sería un reto interesante y exigente, y una oportunidad de mejorar la calidad de sus productos.

MM.—¿Te gusta convertir juegos de máquinas recreativas?

ML.—Depende. Las máquinas recreativas modernas son tan buenas que hacen imposible realizar algunas cosas en el Spectrum. Pero por otro lado el objetivo está bastante claro, así que no queda lugar para dudas y decisiones en lo que respecta a ideas.

MM.—Volviendo a «Steve Davis Snooker» ¿fue el juego enteramente idea y trabajo tuyos?

ML.—Originalmente escribí un juego de «Pool» (billar americano) que copié y convertí de una máquina recreativa. Me puse en contacto con CDS a quien le gusto el juego pero sugirió que un juego de «snooker» (billar inglés) vendería mucho mejor en el Reino Unido. Y así me dispuse a escribir el juego mientras que CDS se ponía en contacto con Steve Davis, jugador número uno del mundo de snooker para respaldar el producto.

MM.—¿Cuál es tu función exacta en Ocean?

ML.—Soy programador y diseñador de juegos. Trabajo mano a mano con una artista gráfica, Dawn Drake, y un músico, Jonathan Dunn. Mi misión es programar sus ideas. A veces damos trabajo a programadores independientes, pero eso es la excepción.

MM.—¿Cuál es la historia detrás de «Robocop»?

ML.—Compramos la licencia



De izquierda a derecha: Steve Thompson (grafista de Commodore), Jonathan Dunn (músico), Daun Drake (artista gráfica), John Meegan (programador de Commodore) y Mike Lamb.

de la película «Robocop» hace algún tiempo, y planeamos escribir un juego original programado para ser lanzado al mismo tiempo que la película en el Reino Unido. Entonces nos enteramos que Data East estaba preparando una versión para máquina recreativa, y así, con su conformidad, decidimos esperar su versión antes de publicar nuestra conversión a microordenadores. Sin embargo no recibimos nada hasta septiembre, además era un prototipo medio terminado. Entonces usamos algunas partes del juego de DATA EAST, pero tuvimos que realizar gran cantidad de trabajo original para poder producir algo bien terminado. No teníamos mucho tiempo, y yo estaba trabajando en tres versiones al mismo tiempo. Pero lo conseguimos, y estábamos contentos con el resultado. La fecha tope para la que trabajábamos era la de una planeado lanzamiento conjunto de «Robocop» —juego para ordenador— y «Robocop» —video. Toda la publicidad de ambos productos estaba sincronizada con sus lanzamientos simultáneos; por ejemplo «Robocop»-video tiene un spot publicitario de «Robocop»-juego para ordenador, en el trailer de otra película al principio de la cinta, por lo que era fundamental llegar a tiempo. Al acercarse la fecha tope estábamos trabajando 12 horas diarias siete días a la semana.

MM.—¿En qué juegos has participado durante tu cooperación con Ocean?

ML.—«Top Gun» fue el primero, pero prefiero no comentar nada sobre este juego porque no fue uno de mis mejores esfuerzos. Le siguió «Arkanoid», con el que disfruté convirtiéndolo desde su versión original de máquina recreativa porque no requería ningún tipo de super sofisticada tecnología para ponerlo en marcha. Pude conseguir una copia casi perfecta para mi-

croordenadores lo cual produce satisfacción a cualquier programador. Aunque «Arkanoid» no tenía un concepto muy original poseía gran «jugabilidad» y era extremadamente adictivo. Después trabajé en «Renegade», y escribí la última parte de «Combat School». Estos proyectos fueron seguidos por «Target Renegade» y «Wec Le Mans», aunque éste último fue completado por un equipo asociado de programadores. Supongo que se puede decir que he intervenido en la mayoría de los últimos éxitos de Ocean.

MM.—¿Has visto algunos de los juegos producidos por las casas de software españolas?

ML.—El único que he visto ha sido «Game Over» de Dinamic, el cual me pareció bueno.

MM.—Claramente sigues trabajando con máquinas de 8 bits ¿tienes planeado concentrar tu atención en las máquinas de 16 bits en un futuro próximo?

ML.—Las máquinas de 8 bits abundan más que las de 16 bits, por lo que alimentan a compañías como la nuestra. No obstante en mi próximo proyecto tengo intención de escribir todas las versiones para las máquinas de 8 bits basadas en el Z80, como siempre he hecho, pero después quiero escribir las versiones para las máquinas de 16 bits, lo cual es un reto para mí.

Personalmente prefiero el Commodore Amiga al Atari ST pero hay más ST, por lo que tendré que concentrar mis esfuerzos primordialmente en ese ordenador.

MM.—¿En qué proyecto has trabajado últimamente?

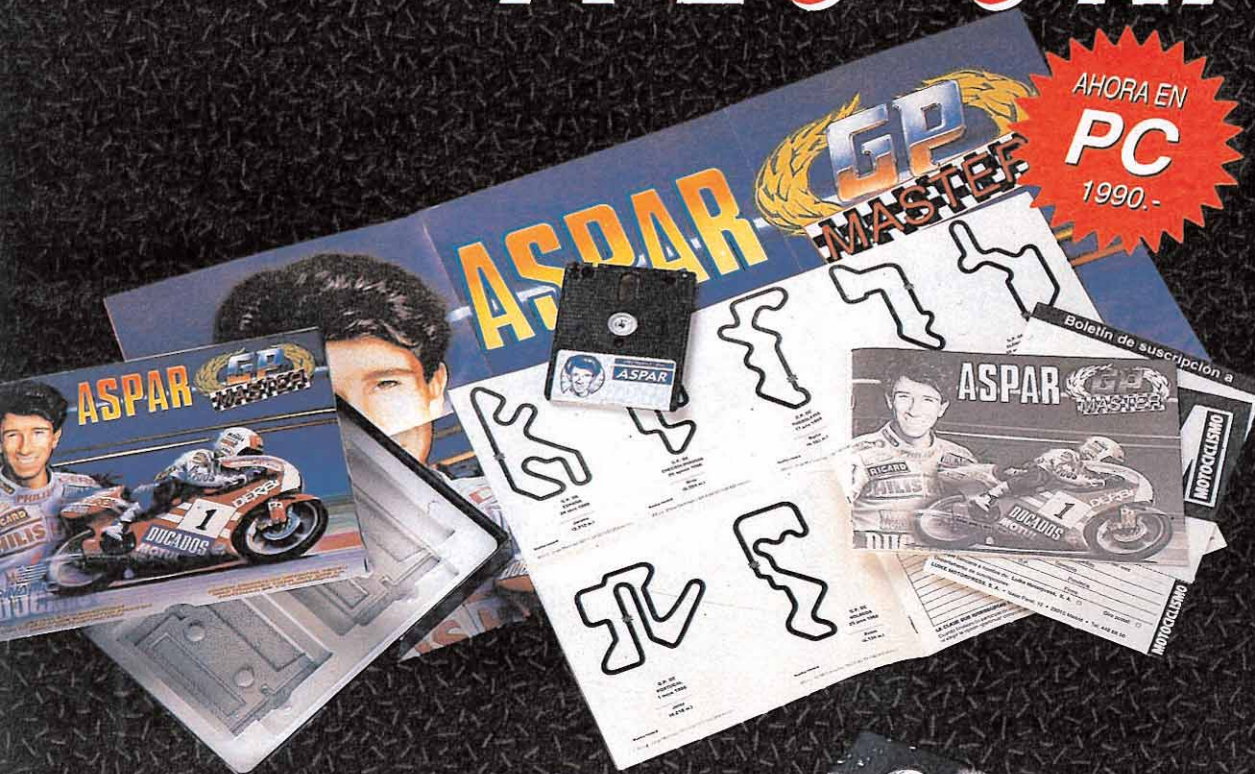
ML.—El último ha sido «Batman the Capped Crusader». Fue muy interesante porque fue la primera vez que tomábamos contacto con la película en la que está basado el juego desde su comienzo, visitando los estudios cinematográficos en Londres y ya a estas alturas se presenta como éxito. ■

A. Heap

* ASPAR
* LO MEJOR
DE
DINAMIC
* NAVY
MOVES
*

¡VIDEO-JUEGOS A LO GRANDE!

* ASPAR
* LO MEJOR
DE
DINAMIC
* NAVY
MOVES
*



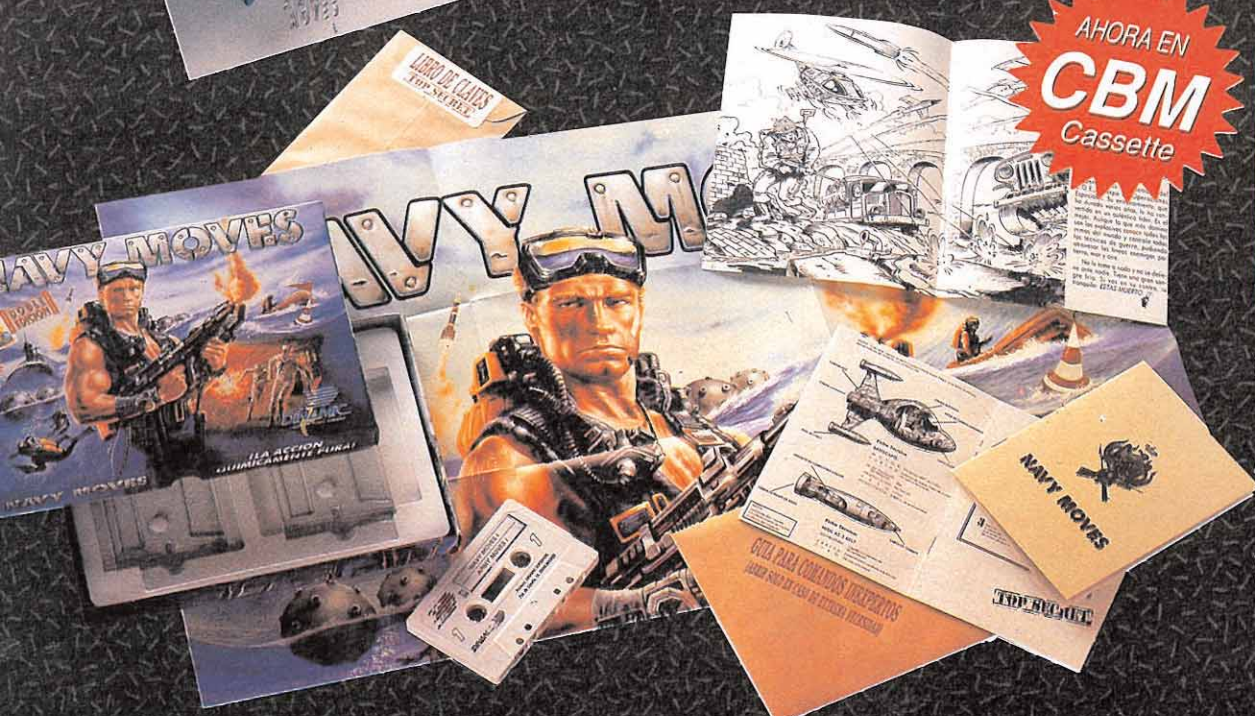
AHORA EN
PC
1990.-



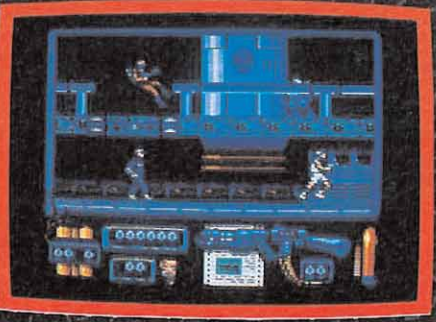
CASSETTE: **875.-**
DISCO: **1750.-**
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX



CASSETTE: **1200.-**
DISCO: **2250.-**
SPECTRUM • AMSTRAD • CBM • MSX



AHORA EN
CBM
Cassette



CASSETTE: **875.-**
DISCO: **1750.-**
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX



e te quedan pequeños tus video-juegos?. Dinamic, ha creado para ti un nuevo concepto: los video-juegos a lo grande. Más completos y mejor hechos... ¡Gigantes!

Como Aspar GP Master, todo un alarde de realismo. La simulación deportiva definitiva.

Como lo Mejor de Dinamic, una antología de éxitos en esencia. ¡Irrepetible!

O como Navy Moves, la misión más arriesgada en las aguas del Pacífico que pondrá a prueba tu valor.

Con completos Manuales de instrucciones, para que sepas a que atenerte. con magníficos posters de tus héroes favoritos... Y mucha sorpresas más.

Nunca nadie dió tanto por tan poco.

A partir de ahora lo único pequeño será tu ordenador.



PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)



MAIL Soft

en colaboración con

MICRO Mania

TE HACE UN DESCUENTO DEL

15%

Este descuento será válido para todos aquellos programas comentados en la sección «Informe», tanto los mencionados directamente en la revista, como todos aquellos que se relacionen directamente con el tema. Podrás encontrar incluso títulos ya descatalogados.

Date prisa en hacer tu pedido. Existencias limitadas.

VALE DESCUENTO



Rellena este cupón y envíalo a Mail Soft. C/ Montera, 32-2. 28013 MADRID.

Formulario de cupón de descuento con campos para Nombre y Apellidos, Domicilio, Localidad, Provincia, Código Postal, Teléfono, Mod. Ordenador, y Los títulos que deseo son:.

Gastos de envío 200 ptas.

Informe

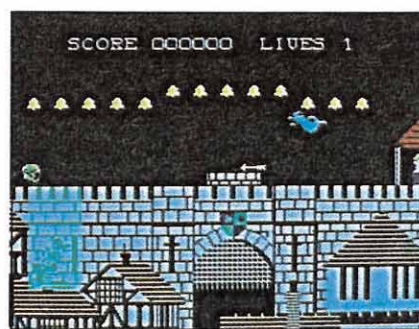
Del CINE al ORDENADOR

Pocos dudarán que el cine ha sido uno de los más extraordinarios descubrimientos de nuestro siglo, un nuevo arte de ilimitadas posibilidades expresivas que puede convertirse tanto en documento como en denuncia, en espejo de pasiones como en reflejo de trivialidades. Apoyada en la fuerza expresiva y descriptiva de las imágenes se ha levantado una gigantesca industria que ha creado y deshecho mitos a su antojo, para demostrarnos que en nuestra vida moderna casi todo es resbaladizo e inestable, como esas secuencias que, a sorprendentes velocidades, se deslizan ante nuestros ojos en cualquier película.

● Del cine dirigido al gran público, han surgido grandes programas que representan en la pantalla la acción y el efectismo de sus predecesores.

El cine es producto vivo de nuestro tiempo, fruto de una sociedad basada en la imagen, que encuentra en ese medio vehículo idóneo para reflejar su propio y frenético caminar. En el cine se dan cita como en ningún otro campo artístico los medios técnicos materiales con los recursos expresivos humanos, se da rienda suelta a la imaginación para mover todos esos recursos al antojo del creador. El resultado, una obra dotada de toda la fuerza descriptiva de las imágenes que puede ceñirse con facilidad a los deseos de cada director en particular e impactar en el espectador con mucha mayor fuerza que otros medios.

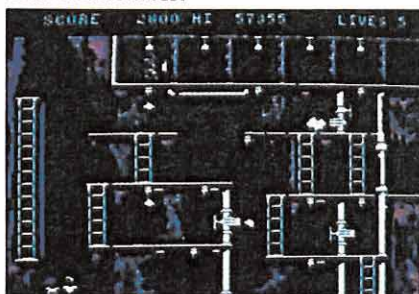
Como obra de hombres, el cine respeta la diversidad presente en la mente de su creador. Hay por tanto películas elitistas, dirigidas a públicos muy reducidos y concretos, en los que se descuida a veces el resultado económico para producir sin ningún tipo de limitaciones lo que la mente del director desea exactamente, obras a veces provocativas y casi siempre difíci-



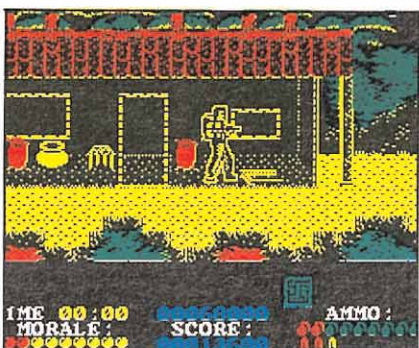
«Ghostsbusters» fue uno de los primeros títulos basados en un éxito de la gran pantalla.



«Gremlins» aprovechó la popularidad de su nombre, para potenciar las aventuras conversacionales.



«The Goonies» se convirtió en una sorprendente videoaventura.



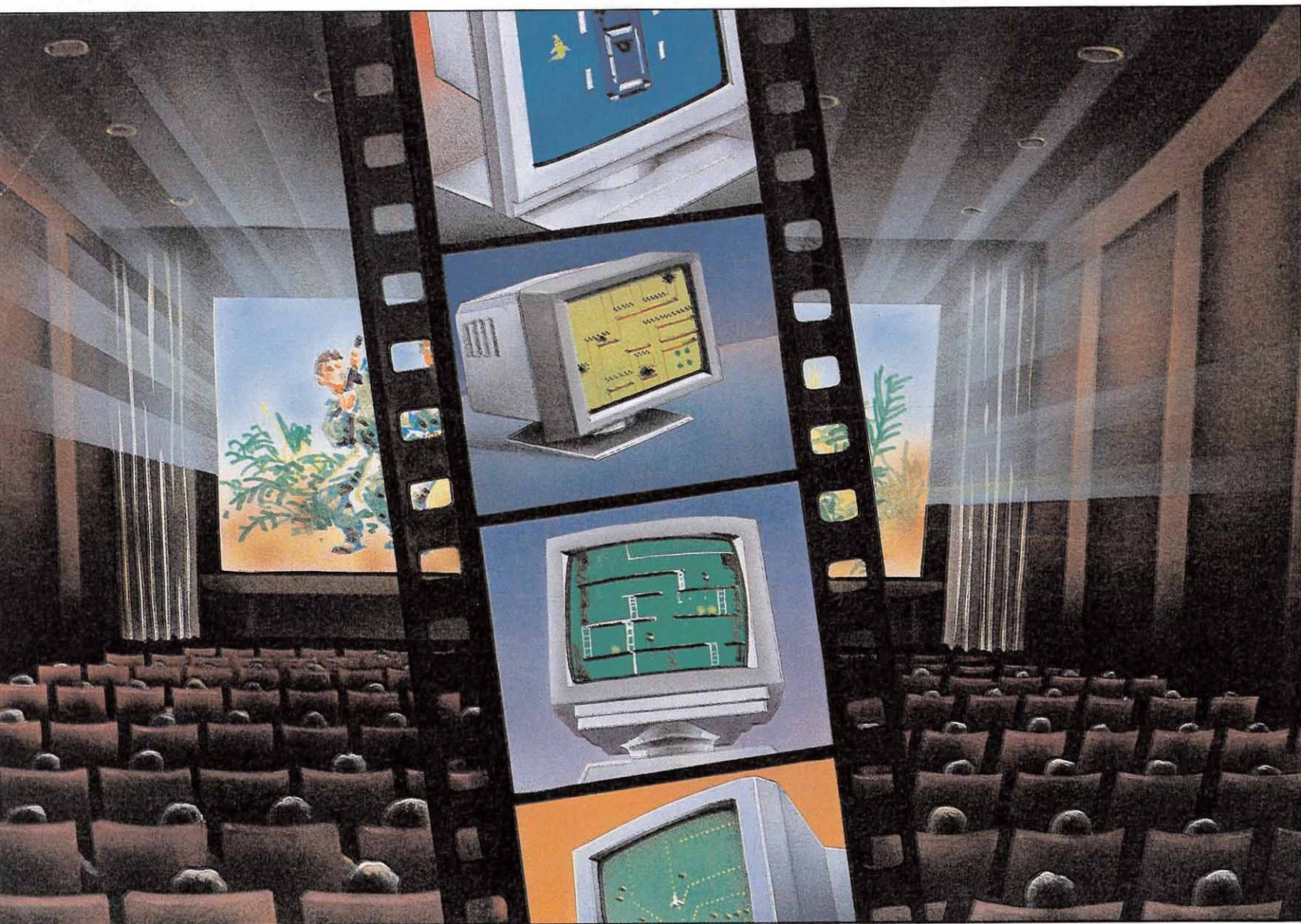
«Platoon» alcanzó en su versión informática un éxito semejante al conseguido por la película de Oliver Stone.

les de comprender que dejan huella en el espectador exigente. Existe otro cine de masas, dirigido al gran público, que busca casi siempre el simple entretenimiento en base a la acción y el efectismo, y es de ese capítulo de donde han surgido la mayoría de las películas que, tras un sonado éxito de taquilla, han sido llevadas al ordenador. De este género han surgido grandes programas que, apoyados en el prestigio de las películas que les dieron título, se han convertido en clásicos que por méritos propios se encuentran entre los mejores lanzamientos de la historia.

Las mejores producciones

«Ghostsbuster», de Activision, es uno de los primeros títulos basado en un éxito de la gran pantalla. Con el objetivo general de capturar a los fantasmas y espíritus que circulan a sus anchas por la gran ciudad nos encontramos con un arcade que introduce componentes de estrategia al tener que dosificar adecuadamente el dinero disponible para mejorar nuestro equipo. Gráficamente resulta bastante vulgar, teniendo en la variedad de situaciones un punto a su favor que ayuda a vencer la monotonía. Un programa que fue bastante bien acogido en su momento aunque ahora tenga poco o nada que decirnos.

No podían tardar mucho obras basadas en los exitosos lanzamientos del inefable Steven Spielberg, y es U.S. Gold la compañía encargada de versionar «The Goonies», una excelente vídeo-aventura en la que se combinó la riqueza gráfica de las pocas pantallas existentes con la inclusión en cada una de ellas de una prueba de habilidad e ingenio que exige además al jugador el control más o menos si-



● **Del cine han surgido grandes programas que apoyados en el prestigio de las películas se han convertido en clásicos por méritos propios.**

«**Death wish 3**», de Gremlin, adoptas el papel de Charles Bronson para encarnar a uno de esos acérrimos defensores de la ley en las grandes ciudades que creen tener todo el derecho del mundo a tomarse la justicia por su mano. El resultado, un excelente arcade en el que tendrás que tener cuidado para no herir a personas inocentes. También de Gremlin es «**Masters of the universe**», programa que fue lanzado simultáneamente a la película del mismo título y que por suerte no tiene nada que ver con otro título que U.S. Gold produjo algún tiempo atrás.

Los grandes lanzamientos de Ocean

El gran mérito de Ocean y una de las mayores razones que les han llevado a su papel de líderes en la producción europea de software es la sabia manera en la que se ha combinado la gran calidad de sus programas con la fama de los títulos escogidos para servirles de promoción. En la mayoría de los casos se trata de juegos que no necesitaban en absoluto llevar un nombre famoso para conseguir el prestigio que ellos mismos ganaron por méritos propios. Es muy posible que «**Rambo**» no sea uno de los mejores de la lista, pues tanto la excesiva sencillez de los gráficos como la lentitud de los movimientos daban cuerpo a un programa que no conseguía un ritmo todo lo trepidante que sería de desear en un arcade de sus características. Sin embargo, el juego se vendió mucho, demostrando por desgracia la gran fama del héroe de músculos de acero y escaso cerebro que daba título al programa.

«**Cobra**», programado por Jonathan Smith, tiene una calidad notablemente superior. Con el ya famoso slogan «el crimen

desconocido mundo subterráneo en el que la aparición de enormes dragones está a la orden del día. Desde un punto de vista puramente técnico sorprende la calidad de las representaciones de las cuevas por las que viajamos, con un cuidado efecto tridimensional que aumenta al observar que la perspectiva es perfectamente respetada mientras nos movemos. Sin embargo, este programa pasó casi desapercibido en su momento pese a sus grandes virtudes.

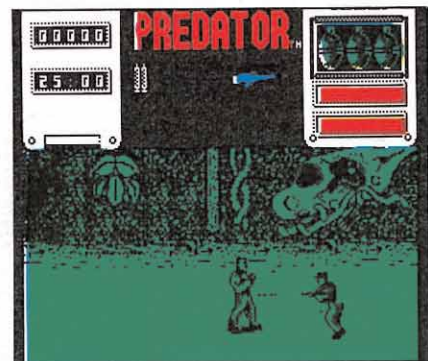
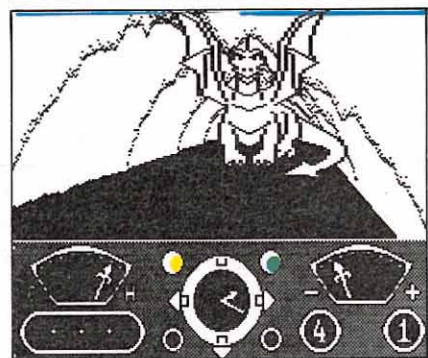
En «**Big trouble in little China**», de Electric Dreams, el argumento y el nombre no son más que ínfimas excusas para dar forma a un arcade que podría haberse llamado de cualquier otro modo, mostrando además un desarrollo monótono y repetitivo. Un curioso programa, de cuidados movimientos, que parecía pretender ser una especie de híbrido entre los juegos de lucha y los clásicos arcades.

No nos podemos olvidar de la aparición del musculoso Schwarzenegger (Conan) en «**Predator**» de Activision, programa en el que se demuestra que los tipos duros de mirada triste siguen estando de moda. En cuanto a la conversión debemos reconocer que está realizada a la altura de las circunstancias, con excelentes gráficos que reflejan con detalle la jungla en la que un misterioso alien está eliminando a los miembros de tu equipo. En

un gran volumen de ventas. Sin embargo «**Aliens**», de Electric Dreams, es una verdadera joya de programación en la que la tensión del ambiente parece inyectarse al jugador gracias a una excelente puesta en escena, reflejándose con fidelidad toda la angustia emanada del original.

Podemos incluir también a «**The neverending story**», una aventura conversacional en tres partes de Ocean, porque aunque su título arranca de la maravillosa novela de Michael Ende el desarrollo del juego sigue con gran fidelidad la trama de la película que se estrenó casi paralelamente al lanzamiento del juego. Y es una lástima, porque en la película se tomaron una serie de libertades destinadas a acentuar el carácter narrativo de la historia que destruyeron casi por completo el espíritu de la novela original. Por una vez, a un juego de ordenador no le hizo ningún favor estar basado en una película de éxito.

Activision eleva bastante el nivel de calidad con dos nuevos programas. «**Howard the duck**» es un entretenido arcade en el que nuestro simpático pato debe explorar una serie de islas en busca de sus amigos, proceso en el que tendrá que realizar tareas tan dispersas como volar en aladelta o lanzarse sobre un volcán apagado. «**The eidolon**» es sin embargo un producto mucho más novedoso y original, pues nos encontramos explorando un

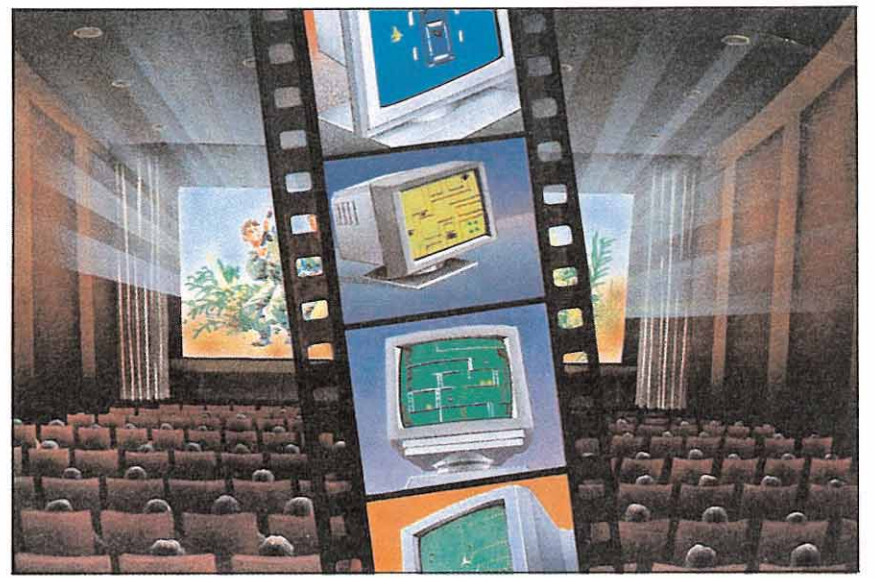


Activision es una de las compañías que con más frecuencia ha contribuido al género; entre sus éxitos destacan «Howard the duck», «The eidolon» y «Predator».

multáneo de dos personajes. Dichos personajes deberán colaborar entre sí para complementar sus habilidades con un claro objetivo, localizar el tesoro del temido pirata Billy el Tuerco. «**Gremlins**», de Adventure International, es en cambio una maravillosa aventura conversacional que incluía como novedades la incorporación de movimiento en algunas escenas y la traducción completa al castellano de los textos, respetando con bastante fidelidad el desarrollo de la película y con la calidad siempre presente en los juegos de tan prestigiosa compañía. «**Back to the future**», de Electric Dreams, sigue como la película del mismo título la odisea de un joven transportado al pasado que debe conseguir que sus propios padres se conozcan y se enamoren para garantizar así su propia existencia. Sin embargo el juego carece casi por completo del dinamismo de la película, con lo que se impide que nos metamos de lleno en la historia.

El cine de terror llega de la mano de «**Viernes 13**», de Dornik, un producto francamente nefasto que se envolvió en la popularidad de la película para dar cuerpo a un programa con unos gráficos deplorable y una acción prácticamente nula. Es ésta una de las primeras ocasiones en las que se descuida tanto la calidad intrínseca de un programa confiando en que la fama de su homónimo garantiza

Del CINE al ORDENADOR



El regreso de los coches locos

● La compañía francesa Titus tiene ya prácticamente lista para su lanzamiento la segunda parte de «Crazy Cars», uno de sus primeros títulos y quizá el más llamativo de cuantos hasta el momento han realizado.

El programa presenta un aspecto francamente prometedor y parece superar en mucho a su predecesor, tanto en espectacularidad como en calidad gráfica, adicción y acción; factor este último que dejaba mucho que desear en su primera parte.

«Crazy Cars II» será comercializado en las versiones Spectrum, Amstrad, Commodore, Pc, Atari y Amiga, quedando por tanto de momento los usuarios de MSX fuera de esta locura automovilística.

Tengen, el reino de las conversiones

● Atari Games, uno de los grandes nombres dentro del mundo de las máquinas recreativas, ha creado una nueva compañía de software bautizada con el nombre de Tengen.

Bajo este sello, que será distribuido por la compañía inglesa Domark, serán editadas las conversiones de las máquinas de mayor éxito de Atari, entre las que se incluyen nombres como «Toobin», «Apb», «Xybots» o «Dragon Spirit».

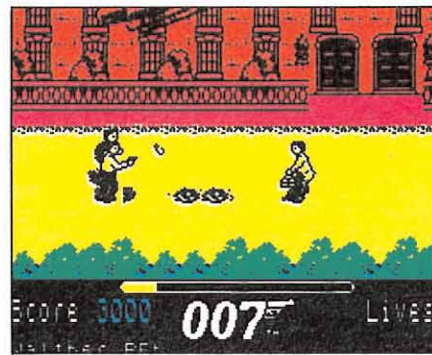


La primera realidad de este proyecto se llama «Vindicators», y será editado en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St y Amiga. El juego, que permite la participación de uno o dos jugadores, nos traslada al año 2525, con la Tierra siendo atacada por un vasto ejército alienígena compuesto por 40 estaciones espaciales. Nuestra misión consistirá en destruirlas, infiltrándonos en cada una de ellas a bordo de nuestro tanque «SR-88» —más conocido como Vindicator—.

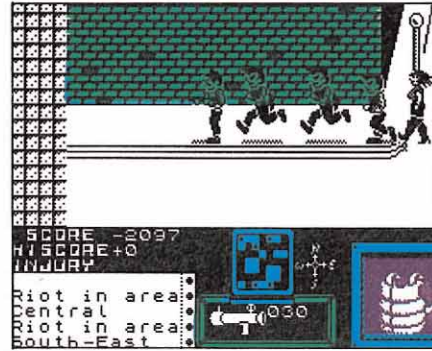
es una enfermedad. Él es el remedio» nos ponemos en el papel de Mario Cobretti, especie de mala bestia con apariencia humana capaz de exterminar navajeros, ancianas y cochecitos de bebé en su búsqueda de la escultural modelo secuestrada por una banda de criminales. El juego es un arcade con una velocidad sorprendente y unos movimientos francamente rápidos y suaves, con lo que la tensión no disminuye ni por un segundo durante toda la partida. Y los gráficos son francamente simpáticos, patito de goma incluido.

«Short circuit», basado en las desventuras de un robot en búsqueda de la libertad negada, fue dividido en dos partes independientes y de estilos diametralmente opuestos. Mientras que la primera parte era una compleja vídeo-aventura en la que utilizar adecuadamente gran cantidad de objetos e investigar claves de seguridad intentando escapar del laboratorio de seguridad, la segunda se trata de un arcade de habilidad en la que número 5, ya en libertad, debe esquivar los peligros que le acechan en el exterior. La variedad de planteamientos y la calidad de los desarrollos hacen de este juego un producto variado que contentará a todos los sectores.

● La mayoría de los programas basados en películas de éxito pueden englobarse dentro del género de los arcades.



Domark consiguió los derechos para llevar a los ordenadores las películas de James Bond.



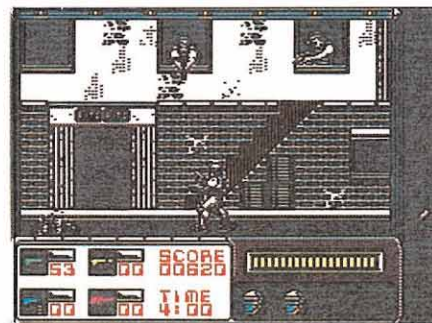
En «Death Wish 3» adoptábamos el papel de Charles Bronson.



El retorno del Jedi abandonó los gráficos vectoriales que dieron fama a la saga.



Con «Rambo III» Ocean agrupa tres grandes programas en un sólo título.



«Robocop» es uno de los pocos programas que sigue el argumento de la película.

«Platoon» es probablemente la obra maestra del género. Adaptación de una extraordinaria película en la que se hace una feroz y despiadada autocrítica de la absurda guerra de Vietnam, se trata de un grandioso programa dividido en tres partes en los que, con predominio del componente arcade, varían los decorados y situaciones dando vida a la mayoría de las escenas de la película. «Robocop», una de las últimas producciones de la compañía, sigue con bastante fidelidad el desarrollo del film y para ello se divide en nueve partes en las que alternan las escenas de acción con scroll horizontal con fases que exigen algo más de sentido de la orientación. Los gráficos no pueden calificarse en absoluto de extraordinarios, pero se trata de un producto correcto y variado que no desagradará a casi nadie.

Con «Rambo III» Ocean vuelve a tirar la casa por la ventana agrupando en realidad a tres grandiosos programas a través de un solo título y un mismo objetivo general. Cada una de las tres fases del programa podría constituir un juego aparte, dada la calidad de los gráficos y la extensión de los mapeados. Y dado que cada fase poco tiene que ver con las demás a nivel técnico, obtenemos un programa divertido y variado que garantiza muchas horas de entretenimiento.

Grandes sagas

Domark ha sido la encargada de obtener la exclusiva de los derechos de las películas de James Bond, el agente 007, y de este modo hemos visto desfilar en nuestros ordenadores las espectaculares escenas de esas películas. La primera aparición de Bond llevada al ordenador fue «A view to a kill», programa dividido en tres partes independientes en las que tenían cabida tanto la acción como la vídeo-aventura, un juego lleno de buenas intenciones que se mostró por desgracia bastante mediocre en todos los aspectos, careciendo del interés mínimo para resultar realmente divertido. «The living daylights» tiene una calidad bastante superior y fue dividido en ocho fases que describían otras tantas escenas de la

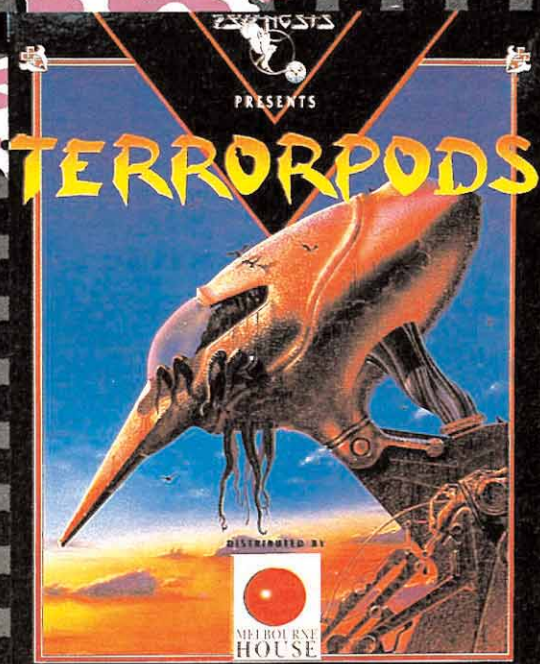
● En un gran número de ocasiones el único punto en común entre las películas y sus correspondientes adaptaciones a los ordenadores es el título.

película. Unos gráficos correctos sin sorprender, variedad y mucha acción son los componentes de este programa. En «Live and let die», realizado en coproducción con Elite, se utiliza la escena de la persecución en lancha motora de la película como elemento base del videojuego, con lo que obtendremos un arcade muy correctamente realizado con todo el realismo de los mejores simuladores.

Aunque con bastante retraso, Domark obtiene los derechos de la famosa trilogía de George Lucas que comenzará en la ya mítica «Guerra de las galaxias». Los dos primeros títulos de la saga, «Star wars» y «Empire strikes back» tienen en común el empleo de gráficos vectoriales para la representación de naves y decorados. El efecto tridimensional queda así perfectamente logrado, pero el excesivo esquematismo de los gráficos hace que el producto final pierda vistosidad y realismo. Sin embargo, en «Return of the Jedi» se abandona esta técnica para utilizar una perspectiva en 3D con scroll diagonal y se incrementa notablemente el componente arcade, obteniéndose un producto rápido y adictivo que deja atrás a los restantes títulos de la saga. ■

P. J. Rodríguez Larrañaga

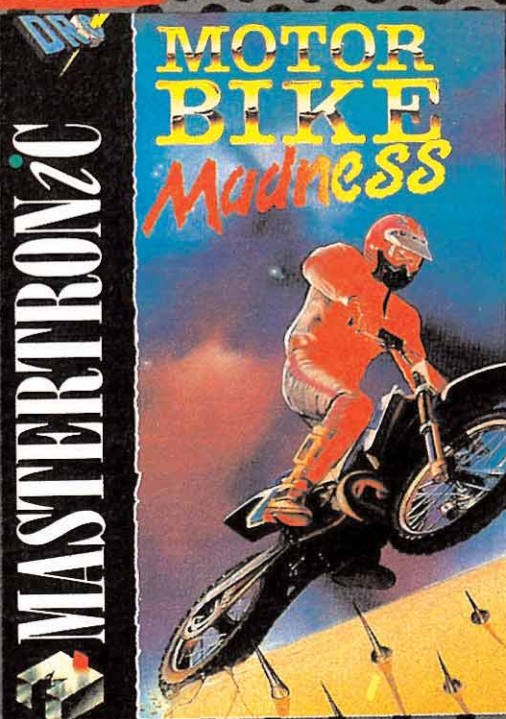
!AUTÉNTICOS!



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64-875 -
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO-1 750 -



UN HOSTIL ASTEROIDE, UNAS MINAS
RICAS EN DETONITA Y UNAS
TERRIBLES MAQUINAS DE GUERRA
EN UNA COMBINACION EXPLOSIVA.



SPECTRUM AMSTRAD COMMODORE 64-875 -
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO-1 750 ATARI ST AMIGA PC- 1900 -



OBSTACULOS TRIDIMENSIONALES.
BARRERAS INFRANQUEABLES.
UNA SIMULACION DEPORTIVA
DE MOTOCROSS ALUCINANTE.

Son auténticos.
Inquietantes,
absorbentes,
como a ti te gustan.
Y vienen de la mano
de DRO SOFT.

¿NECESITAS SABER MAS?

Han llegado
para despertar
la dormida pantalla
de tu ordenador.

Para devolverte a
una acción casi olvidada.

Van a llevarte
a las estrellas,
pasando por

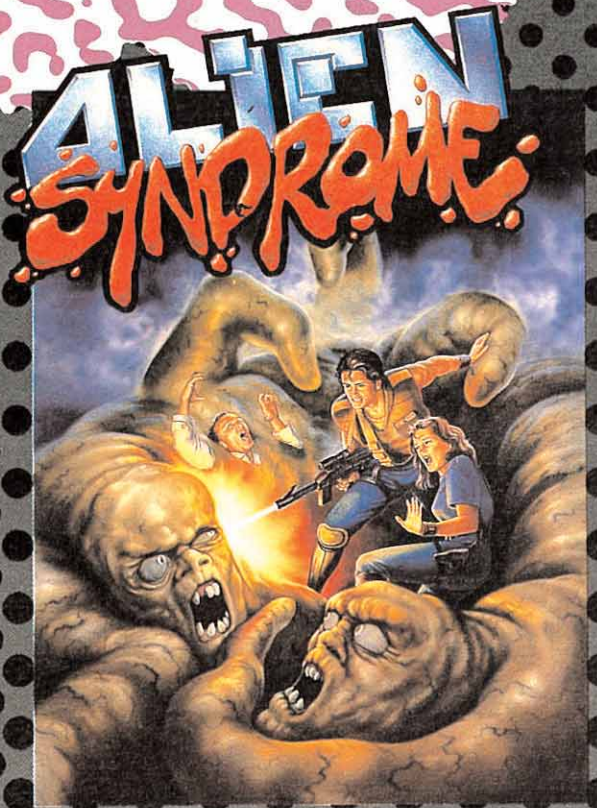
el corazón de la ciudad.
Van a ponértelo difícil,
a exigirte lo mejor de ti.

Están aquí.

Y son extraordinarios.
Sólo cuando los veas,
descubrirás lo que
te estabas perdiendo.



C/. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
TELEFONOS (91) 246 38 02 / 673 90 13



SPECTRUM AMSTRAD MSX COMMODORE 64-875 -
SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO-1 750 - ATARI ST AMIGA-2 500 -



NI EL MAS POTENTE ARMAMENTO
ES UNA GARANTIA DE EXITO,
CUANDO UNA HORDA DE MUTANTES
ACECHA EN LA SOMBRA.



SPECTRUM COMMODORE 64, MSX- 975 -
SPECTRUM Y MSX DISCO- 1950 - AMIGA- 2500 - PC- 1950



LOS GEMELOS LEE HAN DESCUBIERTO
QUE SU CIUDAD ESTA DOMNADA
POR EL CRIMEN Y LA CORRUPCION.
AYUDALES A LIMPIARLA DE "BASURA".

VENTA POR CORREO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX
6 PACK VOL.3	1200			
19	1200			
1943	875			
4X4 OFF RACING	875			
ARKANOID II	875			
ARTICFOX	875			
ASPAR GP MASTER	875			
ATROG	1200			
ALYER WORLD GAMES	875			
ANDY CAPP	875			
ATYER BURNER	1200			
BALLBREAKER II	875			
BEYOND THE ICE PALACE	875			
BARBARIAN	875			
BARBARIAN II	875			
BIOTIC COMMANDO	875			
BUGGY BOY	875			
BUTRAGUENO FUTBOL	1200			
BUBBLE BOBBLE	1500			
BATMAN	875			
CALIFORNIA GAMES	875			
CAPITAN SEVILLA	875			
COLOSSUS 4 CHESS	875			
COMBAT SCHOOL	875			
CRAZY CAR	875			
COLEC. GOLD-SIVER-BRON.	1950			
COLEC. DAN DARE	875			
DALEY THOMPSON	875			
DESOLATOR	875			
DEFLEKTOR	875			
DRAGON NINJA	875			
EC PODER OSCURO	875			
EXPLODING FIST +	875			
ELIMINATOR	875			
ECHOLON	875			
EQUIPO A	1200			
FOX FIGHTS BACK	875			
F. MUST DIE/TETRIS	875			
FLYING SHARK	1500			
GARFIELD	875			
GRYZOR	875			
GUADALCANAL	875			
GUERRILLA WARS	875			
GAUNTLET II	875			
GLIDER RIDER	875			
HABILITY	875			
HELLFIRE	875			
HERCULES	875			
HOPPING MAD	875			
HUMPHREY	875			
HUNDRA	875			
IKARY WARR./OVERLANDER	875			
IMPOSSIBLE MISSION II	875			
INDIANA JONES	875			
INSIDE OUTING	875			
KARNOV	875			
LED STORM	875			
LA GUERRA DE LAS VAJ.	875			
LAST NINJA II	1400			
LOS PICAPIEDRA	1200			
MAD MIX GAMES	875			
MARAUNDER	875			
MACH DAY II	875			
MEGACHESS	875			
MEGANOVA	875			
MICKY MOUSE	875			
MOTADELO Y FILEMON	875			
MUTANT ZONE	875			
MARADONA	875			
MOTOR MASSACRE	875			
MUNCHEN	875			
NIGHTRAIDER	1200			
NEATHERWORLD	875			
OUT RUN	1200			
ORMUZ	875			
OVERLANDER	875			
PARIS DAKAR	875			
PHM PEGASUS	875			
PINK PANTER	875			
PLATOON	875			
PACK GAME SET&MATCH	2750			
PACK TOTAL	1350			
PACK XAM	2990			
PACK DINAMIC	1200			
PACK ERBE BB	2495			
PAC MANIA	1200			
PETER BEARDSLEY'S	1200			
PROHIBITION	1200			
R-TYPE	1200			
RETORNO DEL JEDI	1200			
RAMBO III	875			
ROADBLASTER	875			
ROBOCOP	875			
ROCK & ROLLER	875			
ROLLING THUNDER	875			
SALAMANDER	875			
SAMURAI WARRIOR	875			
SENTINEL	875			
SHOOT OUT	875			
SILENT SHADOW	875			
SKATEBALL	875			
SOL NEGRO/ABADIA	875			
STREET BASKETBALL	875			
STREET FIGHTER	875			
SOOT LAND	1200			
SOLDIER FORTU./SAVAGE	875			
SPPITING IMAGE	1200			
SABRINA	1200			
TIGER ROAD	875			
TECHNOPOP	875			
TARGET RENEGANDE	875			
TRIVIAL PURSUIT	1995			
TETRIS	875			
TUAREG	875			
THE GAMES WINTER ED.	875			
THE RACE AGAINST TIME	875			
THUNDERBLADE	875			
TERRAMEX	1200			
THE EMPIRE STRIKES	1200			
TERRORPODS	875			
TRIPLE COMMANDO	875			
TYPHOON	875			
VAMPIRE EMPIRE	875			
VENOM STRIKES BACK	875			
VICTORY ROAD	875			
VINDICATOR	875			
WELLS & FARGO	875			
WORLD GAMES	875			

TENEMOS MUCHOS MAS JUEGOS INCLUIDO DE ATARI, AMIGA, AMST, DISC, +3 y P.C.

TODOS LOS JUEGOS TIENEN UN ABONDESCUENTO DEL 25% DE SU VALOR EN LA PROXIMA COMPRA DE MATERIAL (ORDENADORES Y COMPLEMENTOS)

HAZ TU PEDIDO O SOLICITA CATALOGO COMPLETO DE TITULOS A: RABBIT GAMES RIERA BLANCA 113 3º2ª BARCELONA 08028 O LLAMANDO AL TEL(93)4224578

NOMBRE.....

DIRECCION.....

POBLACION.....

..... D.P.

SE SORTEA DIARIAMENTE UN ABONO

DE 5000 pts. ENTRE LOS CLIENTES

**Las tres
"renegaciones"
de IMAGINE**



Que de un juego éxito acabe apareciendo una segunda parte es algo tan cotidiano dentro del mundo del software, que ya prácticamente ha dejado de ser noticia. Lo que si lo es sin embargo —y mucho— es que un juego logre llegar a su tercera edición; y es que salvo error, la nueva producción de Imagine, «Renegade III», pasará a la historia de los videojuegos como el primer programa que ha logrado alcanzar este meritorio record.

El juego seguirá muy de cerca el desarrollo de las dos primeras partes, es decir «hermosa chica secuestrada por peligrosos maleantes es buscada por su temerario y karateka chico», dependiendo nuevamente de vosotros que todo acabe con el imprescindible «happy end» con perdices incluidas.

En cuanto a los enemigos con los que nos enfrentaremos en esta ocasión hay que decir que son de lo más variado y pintoresco: el hombre Neolítico, guerreros medievales, momias del Antiguo Egipto... Todo un variado desfile de agresivos esperpentos, en definitiva.

«Renegade III» llevará el subtítulo de «The Final Chapter», por lo que mucho nos tememos que esta tercera parte servirá para poner punto final a esta legendaria saga.

**Wanderer,
combate
en tres
dimensiones**



Todo parece indicar que Elite con este nuevo programa, llamado «Wanderer», centrando en combates intergalácticos entre buenos y malos no va a romper las pautas de los viejos arcades, por lo menos en su argumento. Pero sin embargo, a diferencia de todos los títulos aparecidos con anterioridad, «Wanderer» llega con una gran novedad. Será el primer juego que visualizaremos en tres dimensiones, utilizando para ello la típica gafa bicolor que nos servía para idéntico fin en algunas películas. En el juego participaremos en un combate en el que nuestro héroe, un mercenario espacial que ha sido contratado por la confederación planetaria, intentará destruir a Vadd, el dictador galáctico. «Wanderer» estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.

Fichaje de tres puntos

Todavía no se ha extinguido el impacto que causara en el mundillo del software el fichaje por parte de Topo de Perico Delgado para realizar un simulador deportivo basado en tan popular deportista cuando la bomba ha vuelto a estallar... «Drazen Petrovic Superbasket» es el nombre de este nuevo artefacto explosivo informático, y de nuevo ha sido la compañía española Topo la encargada de encender la mecha de lo que sin duda será el nuevo bombazo de este año —que promete pasar a la historia del software como el año de los fichajes—.

El juego, no hace falta decirlo, es un completo simulador de baloncesto que a priori —todavía se encuentra en pleno proceso de desarrollo— supera ampliamente tanto en espectacularidad como en realismo a todo lo realizado hasta la actualidad.

«Petrovic Superbasket» está realizado en perspectiva aérea —al igual que «Emilio Butragueño Fútbol»—, y reproduce el desarrollo de un pequeño campeonato de liga en el que ocho equipos —aunque esta cifra no sea todavía definitiva— se disputarán el título. Entre sus características más revolucionarias destacan el hecho de que los equipos esten representados al completo, es decir con cinco jugadores cada uno divididos en dos aleros, dos pivots y un base, que sorprendentemente jugarán en función de su puesto en el equipo, que podremos pedir tiempos muertos en los que como si de entrenador ejerciéramos podremos tomar diferentes decisiones de tipo táctico, que dispondremos de dos modos de control, automático y manual, el primero para las jugadas de ataque y el segundo para las de defensa, pudiendo en este último seleccionar en cualquier momento a cualquiera de nuestros cinco jugadores. También por supuesto se contemplarán la mayoría de las normas que incluye el reglamento de este deporte, pudiendo incluso ser nuestros jugadores expulsados al llegar a las cinco personales.

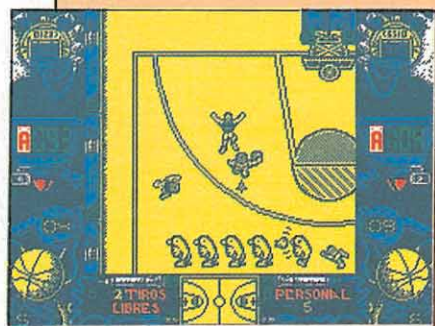
Con motivo de la firma del acuerdo entre Drazen y Topo —momento que recoge la imagen que acompaña estas líneas—, tuvimos ocasión de charlar brevemente con el jugador yugoslavo, que en todo momento se mostró encantado por



Drazen Petrovic conversó animadamente con el Director de Topo.

el proyecto —de hecho tenía conocimiento del éxito logrado en su día por el programa protagonizado por su compañero de equipo Fernando Martín—, si bien confesó desconocer totalmente el mundo de los videojuegos.

«Petrovic Superbasket» no estará en el mercado hasta el final del verano del presente año, así que de momento tendremos que conformarnos con contemplar a Drazen en la cancha, a la espera de que las pantallas de nuestros ordenadores se conviertan también en escenario de sus «diabluras». ■



«Petrovic Superbasket» reproduce el desarrollo de un pequeño campeonato de Liga.

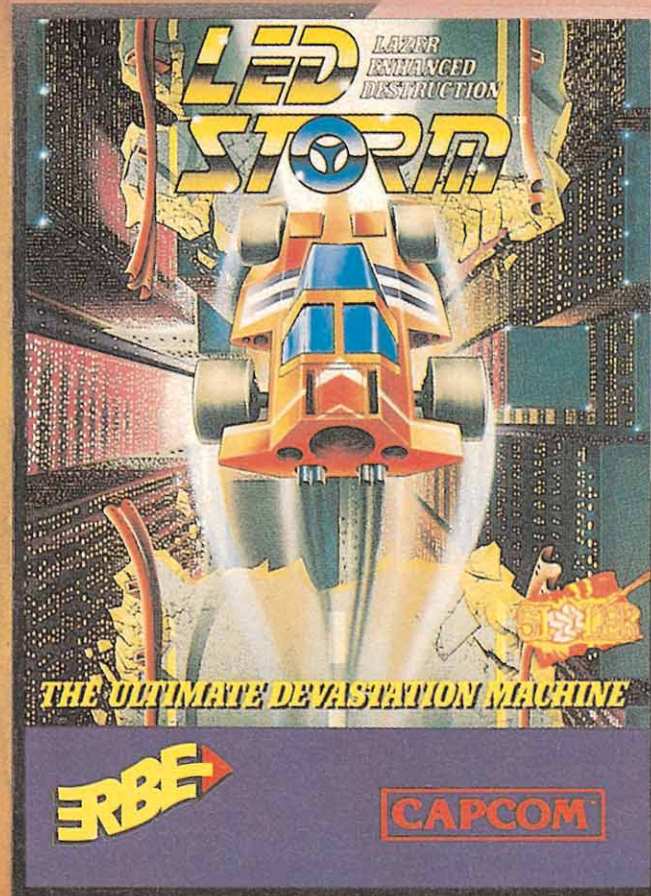
CINEAMA

ERBE

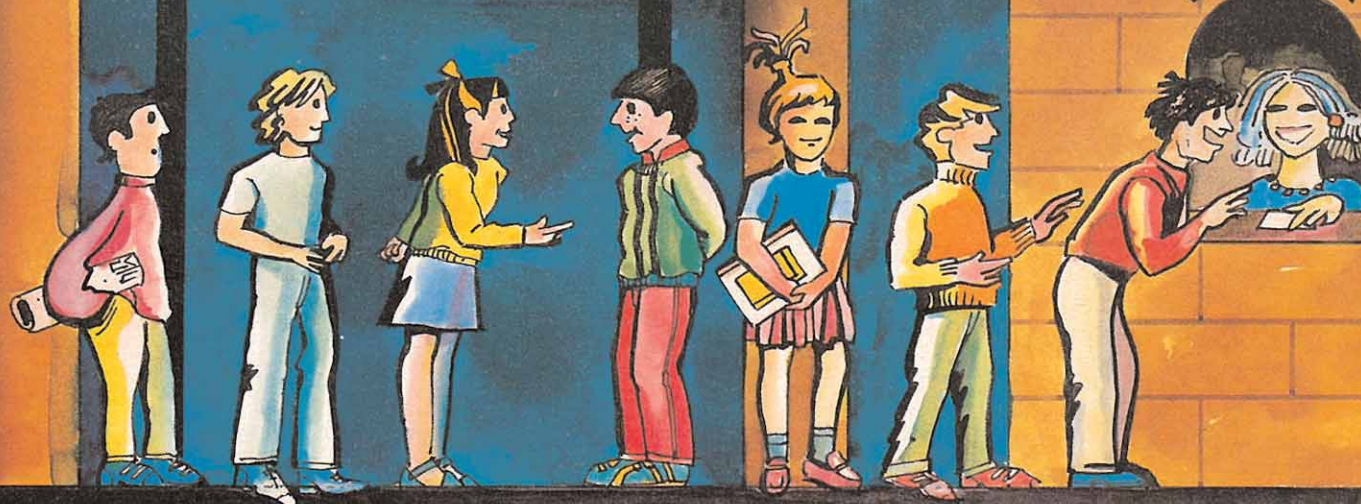
HOY GRAN ESTRENO

VINDICATORS ♦ L.E.D. STORM

PILOTA TU CARRO DE COMBATE ESTRATEGICO SR-88. ADEMAS DE EVITAR Y DESTRUIR LOS TANQUES ENEMIGOS, DEBERAS VIGILAR EL NIVEL DEL COMBUSTIBLE E IR RECOGIENDO LAS ARMAS QUE POCO A POCO LO IRAN CONVIRTIENDO EN LA MAS DEMOLEDORA MAQUINA DE GUERRA.



SI LO TUYO ES EL RIESGO, SI PONER EN JUEGO TU VIDA ES SOLO UNA ANECDOTA, ¡TIENES QUE JUGARLO! RAMPAS, CAMIONES ASESINOS... ¡TREPIDANTE ACCION EN UNA CARRERA EN LA QUE EL PREMIO MEJOR ES SEGUIR VIVO!



TAQUILLA

ERBE

C/ SERRANO, 240 • 28016 MADRID • TEL. 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA

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

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.º 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

SCORE 3020 Para volverse loco

TOPO

Spectrum, Amstrad,

MSX

V. Comentada: Spectrum

La compañía española «Topo Soft» sigue sacando programas al mercado, todos marcados por un denominador común: la calidad. Y paradójicamente, éste no es el principal factor del éxito de un programa. Está claro que el objetivo principal es la adicción. Y aquí empiezan los problemas. Si ya es difícil conseguir programar juegos con un nivel de calidad bueno, «Topo» se está convirtiendo, para desgracia de todos los «juegoadictos», en una demostración palpable de lo que supone quedarse a medio camino, en no conseguir dar la estocada final, en realizar juegos irreprochables técnicamente pero «muertos», sin poder de atracción una vez comienzas a jugar. Y para colmo de males, este «Score 3020», que así se llama el programa que ahora comentamos, ganaría con una probabilidad de casi el 100% una nueva modalidad en el comentario de juegos: el título de «juego más desquiciante del año».

«Score 3020» se trata, en esencia, de un simulador de «Pinball» ambientado bélicamente. El objetivo, recorrer veinte pantallas repletas de enemigos móviles

e inmóviles, como tanques, aviones, cañones, puentes (más que puentes son muros), arbustos...

Además podremos encontrar iconos y cráteres; los primeros son puntos de amortiguación del rebote de la pelota y los segundos, conductos entre dos pantallas.

A todo ello tendremos que añadirle el indicador de potencia radioactiva (se supone que la bola es radioactiva), el cual irá decreyéndose con el tiempo y aumentando con los cambios de pantalla. Mientras el indicador se mantenga por encima del nivel medio, la bola destruirá a los enemigos por contacto, pero en cuanto se sitúe por debajo de dicho nivel medio no sólo no los destruirá sino que los disparos enemigos desviarán su trayectoria.

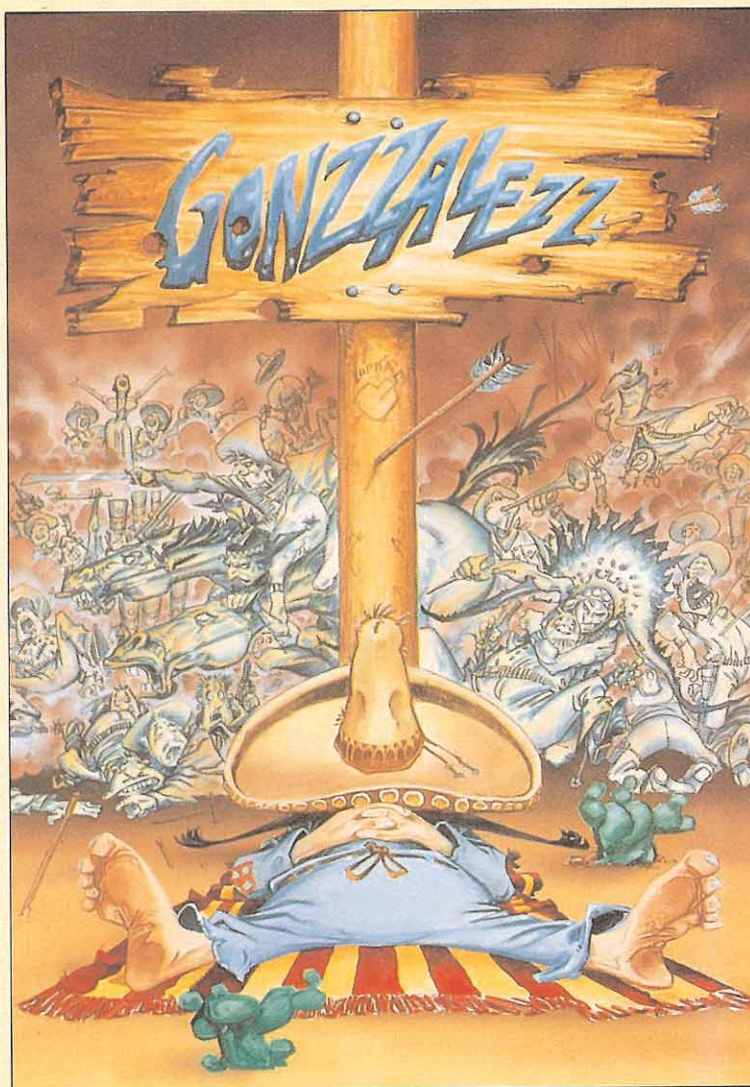
Y aquí empieza el calvario. Te pones a jugar y la pelota se pone a ir de un lado a otro, rebotando aquí y allá, de vez en cuando consigues darla con tu «flipper», en un rebote te cargas algún enemigo o logra introducirse por un hueco y cambiar de pantalla hasta que se te cuele y apareces en la misma pantalla donde se te ha colocado pero con todos los enemigos regenerados. ¡Total nada! ¡La factura del psiquiatra puede ser de antología! Si, con este programa acabas teniendo complejo de cero a la izquierda o de verdadero inútil. La cuestión es que la pelota rebota y rebota apenas entras en juego, con el agravante de que no tienes en ningún momento la sensación de poder controlar la dirección en la que saldrá despedida la bola cuando la golpeemos con los «flippers».

Por lo demás, lo que decíamos al principio. El programa, fiel al estilo de la casa, está bien diseñado, las rutinas bien programadas, pantallas y gráficos decentes, buen movimiento (aunque no del todo convincente en algunos lances)...

En definitiva, tilt! ■

A. M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	6									



GONZALEZZ ¡Viva Méjico!

OPERA SOFT

Spectrum, Amstrad

Commodore

V. Comentada: Amstrad

Opera, desde sus comienzos, se ha caracterizado por imprimir en todos sus juegos un toque muy especial que les ha identificado como programas con su propio y personalísimo sello. De siempre hemos aplaudido la idea, porque a ella se han unido el buen hacer de los profesionales con la originalidad de los argumentos y desarrollos.

«Gonzalezz» no va a ser una excepción a esta regla, y en él se conjugan por una parte un divertido argumento, llevado a la práctica con todo lujo de detalles, y por otra la adicción insuperable de los buenos arcades. El conjunto es casi explosivo, porque en él se han unido todos los elementos de las últimas «tendencias» del soft, con las claves de los primeros programas de plataformas, —en la primera parte del programa—, y los entrañables elementos de las

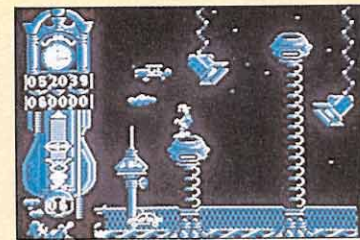
videoaventuras, —el ejemplo más cercano a Opera, es su archiconocido «Livingstone Spongo»—, en su segunda parte.

El programa está dividido en dos partes, que podrían muy bien por sí mismas haber dado lugar a dos juegos independientes.

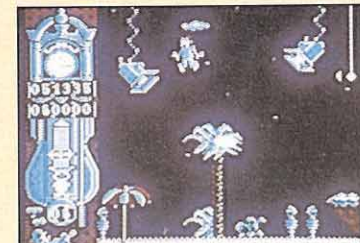
En ambas es objetivo es común, conseguir que nuestro protagonista «descanse en paz» en la interpretación más lógica del término.

Sin embargo este es el único punto coincidente de las dos fases; en la primera en el más puro estilo de plataformas, con obstáculos, enemigos móviles y todas las perversidades que os podáis imaginar, guiaremos a nuestro protagonista a través de una horrible pesadilla de la que intenta salir. Destaca especialmente el movimiento del personaje principal que se desplaza con suaves «aleteos» cual grácil paloma por los escenarios de su sueño.

La segunda, como ya os adelantamos, responde a los esquemas de las videoaventuras, y en ella deberemos recoger y emplear objetos en los lugares ade-



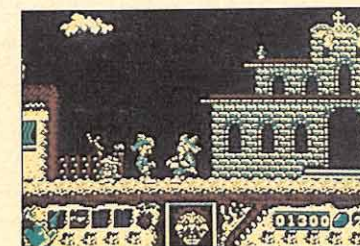
El programa está dividido en dos parte perfectamente diferenciadas.



El desarrollo de plataformas hace que la precisión sea imprescindible.



Del mapeado surgen habitaciones en las que coger objetos.



El número de obstáculos y enemigos es bastante elevado, sin llegar a desesperar.

cuados para conseguir encontrar la hamaca que es al fin y al cabo el objetivo final.

En ella encontraremos también dificultades añadidas en las que podremos poner a prueba nuestra puntería.

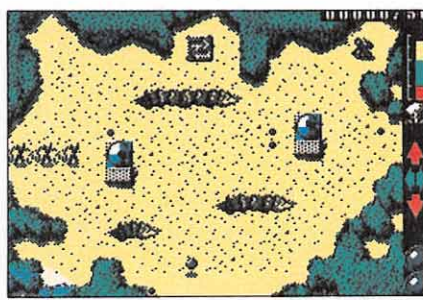
Como veis «Gonzalezz», es ante todo un programa tremendamente variado, en el que el justo grado de dificultad —más que suficiente para invitarnos a continuar—, los inigualables efectos sonoros —nanas y rancheras incluidas—, y los detallados gráficos, dan vida a un programa excepcional, en el que se pueden apreciar los toques claves de los primeros tiempos. Los muchachos de Opera nos han demostrado una vez más que para hacer buenos programas no siempre es necesario que un «Rambo cualquiera» sea el tema central de su portada. ■

C.F.A

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
	9									



La gran calidad paradójicamente no es el principal factor de éxito de un programa.



En ningún momento tenemos la sensación de poder controlar la dirección de la bola.

PROFESIONAL BMX SIMULATOR

El mismo perro con distinto collar

CODE MASTERS

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Amstrad

Los asiduos de la revista recordarán un programa de Code Masters titulado «Jet Bike Simulator», comentado hace ya unos meses; pues bien, este «Pro BMX Sim.» es el mismo perro con distinto collar, o lo que es lo mismo, el mismo programa al que se le han cambiado los decorados.

Esta vez hemos cambiado la moto acuática por una bicicleta BMX y los marítimos paisajes por el pedregoso y terreno suelo; en cuanto a los detalles del programa, lo que dijimos en su día para el «J.B.S.» sigue siendo válido para este «P.B.S.». Para los que no pudisteis jugar con el «J.B.S.» os contaremos que este «Professional BMX SIM.» es un juego que cuenta con tres características positivas:

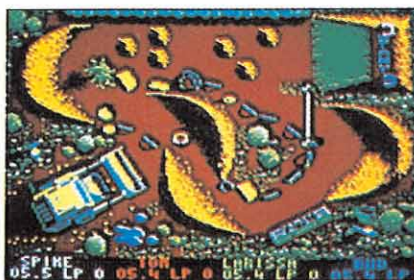
Primero. Es un juego completo. (Se ofrece en un pack de dos cassettes grabadas por las dos caras). Y completo en dos sentidos.

Por una parte en el desarrollo del juego en sí, con cantidad de marcadores, cronómetros y opciones de juego (pueden jugar hasta cuatro jugadores simultáneamente); por otra parte, completo por cuanto disponemos de la versión normal, otra difícil para expertos y dos circuitos más, uno en el desierto y otro en una cantera.

Segundo. Excelente sonido. Realmente genial.

Y tercero. Difícil y adictivo. El movimiento de nuestro personaje es bastante difícil y pasarán algunas partidas antes de que vayamos cogiéndole el truco. No obstante, posee esa codiciada cualidad de conseguir «picarte» e intentarlo otra vez más, máxime cuanto te vas haciendo con el desarrollo del circuito, sus puntos difíciles, como tomar las curvas...

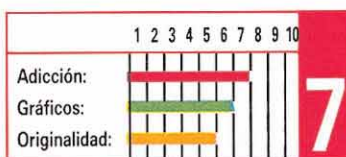
En la parte contraria, el mismo problema que encontramos en su antecesor. Pantallas coloristas pero un tanto recargadas y con gráficos muy, muy pequeños.



Pasarán varias partidas antes de que consigamos dominar el movimiento del protagonista.

Y otro defecto quizás más grave. El programa, ya lo hemos dicho, es bueno, pero ofrece muy poco a los que en su día disfrutamos con el «J.B.S.», ya que dejando aparte el hecho de poder jugar hasta un máximo de cuatro jugadores (en el «Jet Bike» el máximo era dos) y los nuevos decorados, el resto, insisto, es idéntico. En cambio, si no has jugado nunca al «Jet Bike» este «Prof. BMX. SIM.» te proporcionará bastantes horas de diversión. ■

A.M.



THE HUMAN KILLING MACHINE

Como churros

U.S. GOLD

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Spectrum

Algunas compañías parecen no aprender de sus propios errores, o eso al menos es lo que se puede desprender de la publicación por parte de U.S. Gold de este «The Human Killing Machine», cuya historia y desarrollo puede quedar reducida a lo siguiente: coja usted el «Street Fighter», diséñe una nueva carátula, cámbiele usted los gráficos, añádale una buena campaña publicitaria y venda unos cuantos miles de juegos sin haber realizado el más mínimo esfuerzo.

Sería injusto por otra parte no reconocer que «The Human Killing Machine» es un buen programa de artes

marciales —aunque este a años luz de «Exploding Fist»—, con sprites de gran tamaño bien diseñados y con unos escenarios que sirven de fondo a cada combate que han sido cuidados hasta el máximo detalle, pero obviamente un buen trabajo a nivel gráfico no es justificación suficiente para editar un juego por lo demás exactamente idéntico a su predecesor.

«H.K.M.» incluye también nuevos personajes —algunos de ellos con cierto mal gusto, como el caso del toro con el que debemos combatir en Barcelona—, pero tampoco eso le añade mucha variedad, pues de nuevo todo lo que deberemos hacer es aprender rápidamente cuales son nuestros golpes más eficaces y cuales los puntos más débiles de nuestros enemigos, tras lo cual el juego se convertirá en un

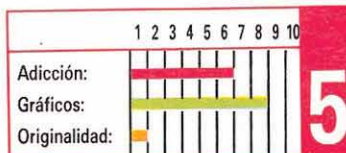


Los detallados gráficos son la única diferencia palpable con «Street Fighter».

proceso mecánico totalmente falto de interés.

Desconocemos si U.S. Gold tiene incluido en su plantilla un departamento creativo destinado a facilitar ideas para nuevos programas, pero en cualquier caso, si lo tienen, que lo renueven urgentemente, y si no, no sabemos a qué esperan para crearlo. ■

J.E.B



SUPERHITS

SPECTRUM

1-3-↑	NAVY MOVES	Dinamic
2-1-↑	BARBARIAN II	Palace Soft.
3-3-↑	ROBOCOP	Ocean
4-1-↑	TIGER ROAD	Capcom
5-3-↑	LAST NINJA 2	System 3
6-3-↓	DINAMIC 88	Dinamic
7-4-↓	ASPAR G. P. MASTER	Dinamic
8-1-↑	PARIS-DAKAR	Zigurat
9-5-↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo-Ocean
10-3-↑	ÉXITOS PROEIN, S.A.	Proein, S.A.

AMSTRAD

1-1-↑	ROBOCOP	Ocean
2-3-↓	NAVY MOVES	Dinamic
3-3-↓	DINAMIC 88	Dinamic
4-4-—	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5-2-↑	RAMBO III	Ocean
6-2-↑	AFTERBURNER	Activision
7-3-↓	1943	U.S. Gold
8-5-↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
9-6-↑	ÉXITOS PROEIN, S.A.	Proein, S.A.
10-1-↑	TIGER ROAD	Capcom

COMMODORE

1-1-↑	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
2-4-↑	LAST NINJA 2	System 3
3-3-—	AFTERBURNER	Activision
4-1-↓	ROBOCOP	Ocean
5-3-—	RAMBO III	Ocean
6-3-↓	DINAMIC 88	Dinamic
7-6-↑	OUT RUN	U.S. Gold
8-4-↓	TRIVIAL PURSUIT	Domark
9-4-↓	ERBE 88	Erbe
10-4-↑	HIT PACK VOL. 3	Elite

MSX

1-3-—	NAVY MOVES	Dinamic
2-1-↑	AFTERBURNER	Activision
3-3-↓	DINAMIC 88	Dinamic
4-4-—	ASPAR G.P. MASTER	Dinamic
5-2-↑	PARIS-DAKAR	Zigurat
6-4-↑	TRIVIAL PURSUIT	Domark
7-3-↑	SOL NEGRO	Opera Soft
8-4-↓	ERBE 88	Erbe
9-5-↓	E. BUTRAGUEÑO	Topo/Ocean
10-4-↓	10 HIT PROEIN, S.A.	Proein, S.A.

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanencia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS

TIGER ROAD WARS
SHAOLINS ROAD BLASTERS
VICTORY RUNNER

SOLUCIÓN AL NÚMERO ANTERIOR

DYNAMIC DUO

Un soplo de originalidad

FIREBIRD

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Amstrad

Hartos como estamos de que desfilen por nuestras pantallas programas de renombre que luego resultan tener más de nombre que de programa resulta alentador que de vez en cuando aparezca algún título que a pesar de su modestia y sencillez consiga hacernos pasar un rato entretenido.

«Dynamic Duo», de Firebird, el título al que nos referimos es básicamente un sencillo arcade de simples planteamientos, argumento y desarrollo, pero que introduce los suficientes alicientes e innovaciones para que merezca la pena prestarle atención.

En el juego podemos manejar a dos personajes diferentes, cada uno de ellos con sus propios controles, y que tienen como misión recoger los diez pedazos en que ha sido dividida y

escondida la llave que puede facilitarles la huida de la tétrica mansión en la que se encuentran atrapados. Duck, el miembro palmípedo de la pareja, es capaz de volar a gran velocidad, por lo que su misión principalmente es buscar a lo largo de la multitud de pasadizos que componen la misión los trozos de llave; por su parte Dwarf, un pirata de pequeña estatura, es el único de los dos que puede abrir los cofres y recoger los trozos de llave, además de poseer un detallado plano de la mansión. Por tanto como podéis ver sólo de la plena colaboración entre los dos personajes depende enteramente el éxito de la misión.

La pantalla está dividida en tres zonas de igual tamaño; en la primera se nos muestra a nuestros dos protagonistas cuando están unidos, o al personaje que controlemos en ese momento si están separados; en la segunda se nos muestra un pequeño mapa del sector de la misión en que nos encontramos si Duck y Dwarf se hayan unidos, o bien al personaje que no controlamos si estos se hayan separados; la tercera y última está destinada a alojar los marcadores en los que se nos informa de nuestra energía —una barra para cada personaje—, puntuación y número de trozos de llave recogidos.

Obviamente el hecho de tener que cambiar de un personaje a otro alternando los controles complica notablemente el desarrollo del programa, pero no obstante existe una opción de dos jugadores en la que cada uno de ellos controla a un personaje.

En definitiva, «Dynamic Duo» es un juego poco espectacular pero adictivo y original —aunque la idea de los dos protagonistas este un tanto inspirada en «Head over Heels»—, con el que se pueden pasar buenos ratos sin mayores complicaciones, algo no demasiado frecuente últimamente... ■

J.E.B



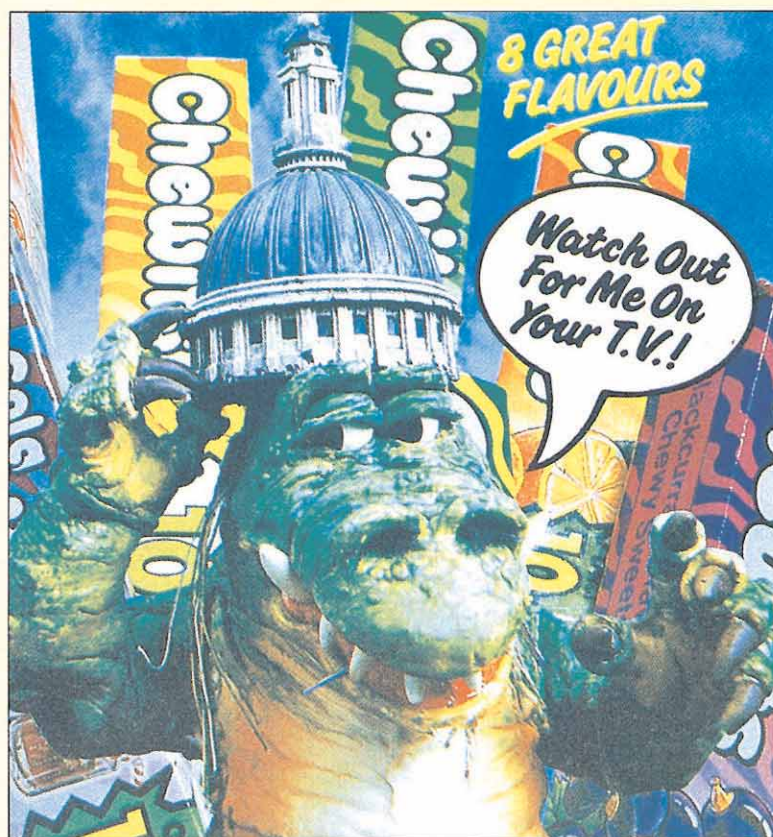
El programa ha sido realizado por Probe Software, los prestigiosos programadores de «Out Run» y «Savage».



En el juego podemos manejar a dos personajes diferentes, para recoger los diez pedazos de la llave.



En todo momento, en pantalla se nos muestra un pequeño mapa que señala el lugar en el que nos encontramos.



THE MUNCHER

En busca del huevo perdido

GREMLIM

Spectrum 128, Commodore

V. Comentada: Spectrum 128

Según el criterio de los científicos los dinosaurios desaparecieron de la faz de la Tierra hace miles de años, dejando como única huella de su paso esos gigantescos esqueletos que se han convertido en pieza imprescindible de todos los museos de Ciencias Naturales. No ponemos en duda la teoría de tan prestigiosas mentes, pero lo cierto es que el personaje que está a punto de desfilar por las pantallas de vuestros ordenadores, The Muncher, a menos que sea una lagartija mutante de más de 20 metros de altura, tiene todo el aspecto de ser uno de esos increíbles seres, es más, su irascible comportamiento, la facilidad con que engulle máquinas u hombres, aplasta vehículos o derrumba con terroríficos golpes cuantos edificios se ponen en su camino, parecen confirmar este asombroso descubrimiento.

Bromas aparte, «The Muncher», la última producción de Gremlim es un divertido arcade protagonizado por un simpático monstruo-prehistórico, que a causa de la imprudente acción de un grupo de científicos japoneses —le han robado los huevos de su nido poniendo así en peligro la supervivencia de su especie— se ha convertido de re-



«The Muncher» es un divertido arcade protagonizado por un simpático monstruo prehistórico.



La idea que da vida a este arcade es la misma de la que se crearon «Ramparts» y «Rampage».

rente en una terrible fiera dispuesta a cualquier cosa con tal de recuperar su descendencia. Así las cosas, Muncher acaba de llegar a las costas de Japón, dejando tras de sí un rastro de destrucción y muerte...

Y ése es precisamente nuestro papel, el de arrasarlo totalmente las ciudades que atravesaremos en busca de los huevos robados por los científicos. Para ello nuestro verde monstruito, cuyo tamaño en pantalla es por cierto no menos monstruoso, dispone de variadas posibilidades de movimiento que le permiten arrojar llamaradas de fuego,



El sprite de nuestro protagonista es sencillamente gigantesco.



El juego consigue recrear la atmósfera típica de una película.

aplantar o engullir a los diferentes soldados y vehículos que le atacarán intentando destruirle, golpear de las más variadas e impresionantes formas a los edificios, o incluso subirse a estos para realizar su demoledora acción más cómodamente.

¿Original, no?. Pues no mucho. «The Muncher» está basado —y de hecho tiene un aspecto muy similar— en la misma idea a partir de la cual ya fueron creados «Rampage» y «Ramparts», los juegos producidos respectivamente por Activision y Go!. Afortunadamente, Gremlim, no se ha conformado con realizar una nueva reedición de esta misma idea, sino que la ha mejorado notablemente en muchos aspectos. Para empezar el juego no se desarrolla de pantalla en pantalla, sino que los escenarios se desplazan con un suave «scroll» de izquierda a derecha; para continuar, el sprite de nuestro personaje es sencillamente gigantesco, y además está realizado en color —al igual que los escenarios— pese a lo cual está francamente bien animado y se mueve velozmente; el sonido también es un punto fuerte del juego, contribuyendo en todo momento a crear una atmósfera de típica película de «serie b» que el juego recrea a la perfección.

Tan sólo un detalle a lamentar, y es que al igual que ya ocurriera con otros excelentes programas como «La abadía del crimen» o «Where time stood still» sólo los poseedores de Spectrums de 128 k podrán disfrutar de esta auténtica «monstruosidad» de la programación.

R.P.L.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

7

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8

4 SOCCER SIMULATORS

Futbolmanía a Go-Go

CODEMASTERS

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Commodore

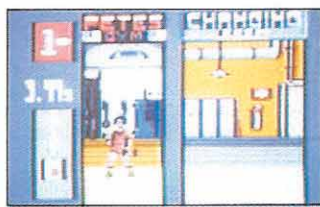
Que el fútbol es el deporte que de mayor popularidad goza por lo menos a nivel europeo es algo que a nadie se le escapa, y mucho menos a las compañías de software, que encuentran en este tipo de fenómenos de masas inspiración y filón continuo para realizar programas con un índice de aceptación siempre asegurado por adelantado.

Tampoco es ningún secreto que juegos de fútbol ha habido —y habrá— muchos, con mayor y menor calidad, y que dos nombres con sabor de leyenda y con categoría de ejemplos a imitar brillan con luz propia

por encima de los demás, ambos firmados por otro nombre de leyenda; estamos hablando claro está de las dos partes de «Math Day» y del genial Jon Ritman.

No se puede por último dejar de mencionar el espectacular capítulo de esta larga serie, con origen nacional y con fichaje «bomba» de por medio; hablamos en este caso de «Emilio Butragueño Futbol», el programa que Topo realizara recientemente.

Todo esta parrafada futbolera viene a cuento de que el último lanzamiento que Codemasters nos presenta, «4 Soccer Simulators», es un completo compendio de este deporte, tan completo como que incluye cuatro juegos distintos que giran en torno al balompie: «Indoor Soccer» (fútbol sala), «Street Soccer» (fútbol en la calle), «11 A-



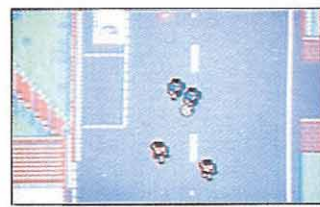
Juegos de fútbol ha habido y habrá muchos.



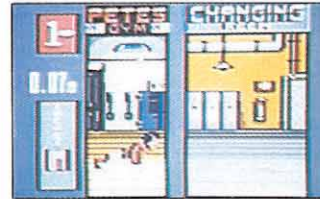
Los gráficos son bastante discretos.



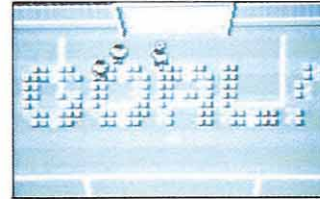
El programa incluye cuatro juegos distintos.



El nivel de dificultad es demasiado reducido.



El sistema de manejo es bastante sencillo.



Cada juego se carga independientemente desde cinta.

Side Soccer» (partido normal) y «Soccer Skills» (prueba de habilidad).

Cada uno de ellos se carga independientemente desde

cinta, y ofrecen un aspecto bastante diferente en cuanto a opciones y desarrollo, si bien mantienen en común un nivel de calidad más que

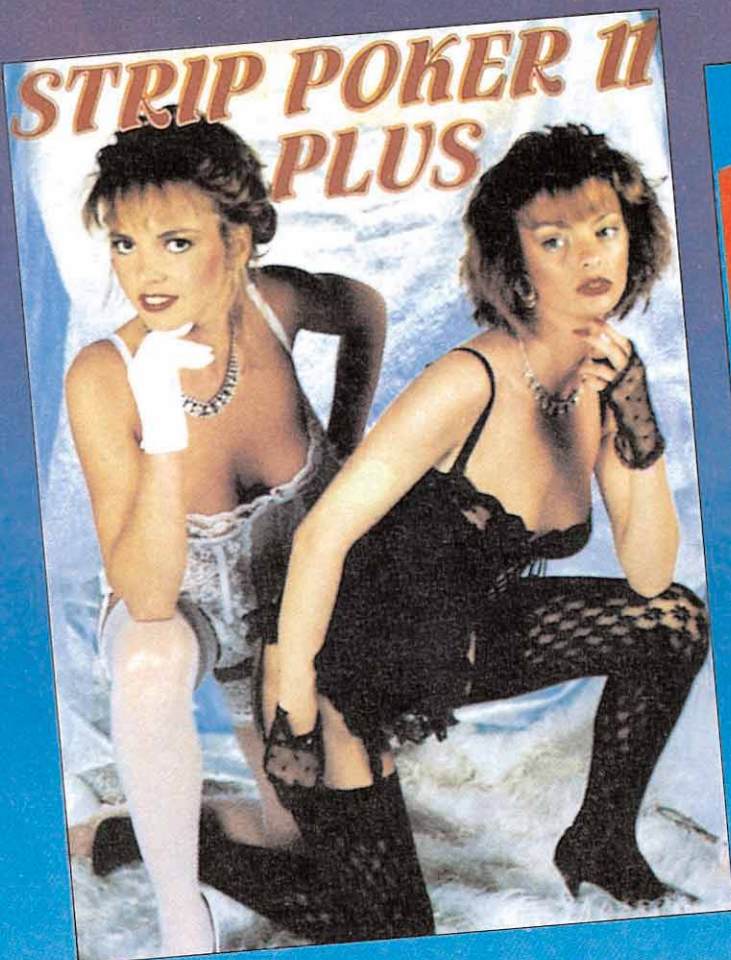
aceptable y sobre todo un sistema de manejo sencillo y completo que permite que en las primeras partidas podamos ya sacarle partido.

Sin embargo mantienen también en común una serie de características no tan destacables como son gráficos bastante discretos, movimientos un tanto imprecisos y un nivel de dificultad muy reducido que resta bastante adicción al conjunto final. Por ello resulta aconsejable echar mano de las opciones de dos jugadores, donde las cosas presentan un panorama mucho más apetecible.

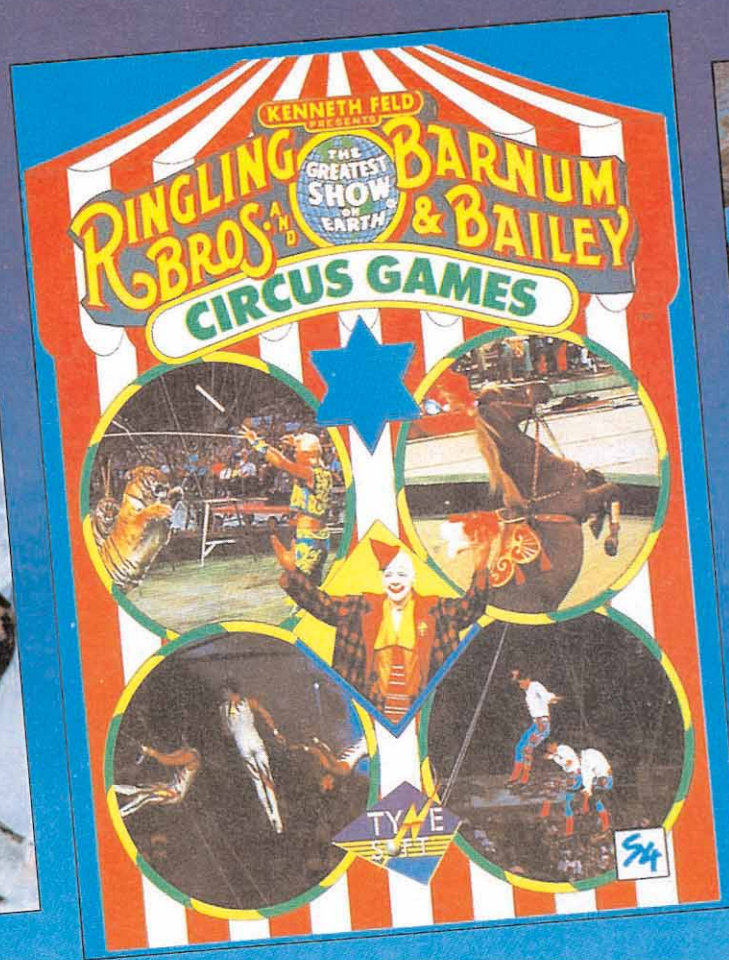
En definitiva que pelotas (...) no le faltan a este «4 Soccer Simulators», pero si indudablemente algo más de calidad, adicción y sobre todo originalidad... ¡tarjeta amarilla para Codemasters! ■

J.E.B

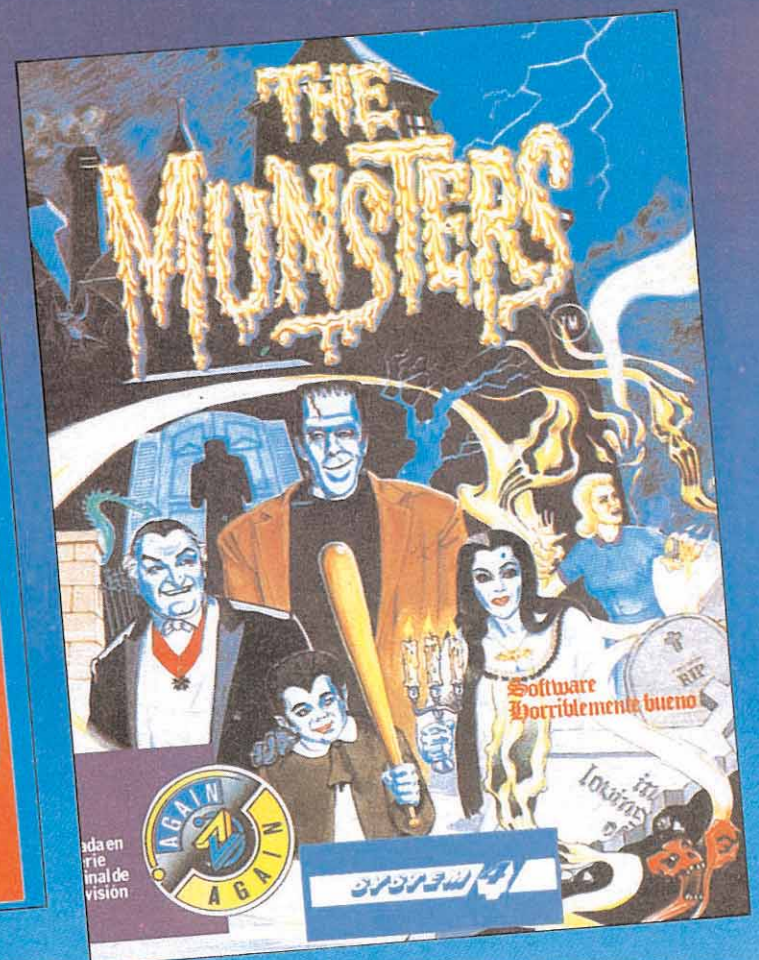
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										
										5



SPECTRUM
SPECTRUM +3
AMSTRAD
AMSTRAD DISC CPC
MSX
ATARI
AMIGA
PC



SPECTRUM
SPECTRUM +3
AMSTRAD
AMSTRAD DISC CPC
COMMODORE
PC
ATARI ST
AMIGA



SPECTRUM
SPECTRUM +3
COMMODORE
MSX
AMSTRAD
AMSTRAD DISC CPC
ATARI ST
AMIGA
PC



SYSTEM 4

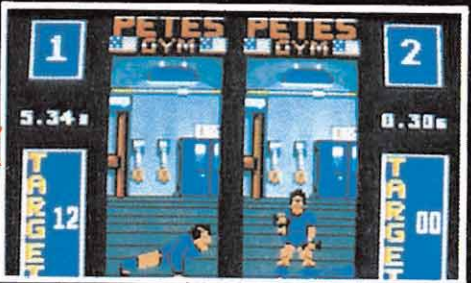
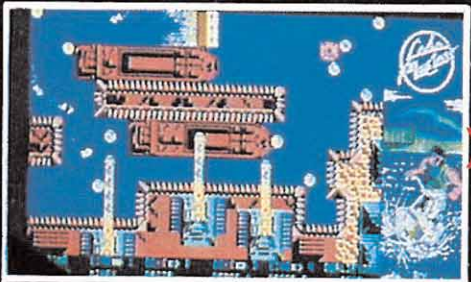
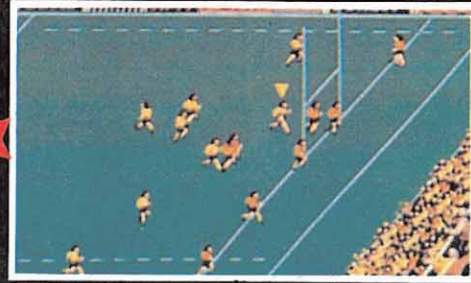
Francisco de Diego, 35 Teléf.: 450 44 12. 28040 MADRID

DEPORTES

RUGBY Simulator

Code Masters GOLD

"The first real simulation of the world famous game - it's all there - conversions, touch backs, line outs, drop kicks, real tackling, scrum downs, throw-ins and all the rest..."



BMX Simulator

Code Masters GOLD

AMIGA

NEW RELEASE

No. 1 BEST SELLER

Ski Simulator

Code Masters GOLD

"A very sophisticated simulation indeed - realistic ski jumps and competitive two player action - all enhanced with breathtaking graphics and excellent sampled sound effects!"

JET BIKE Simulator

Code Masters GOLD

NEW RELEASE

COMMODORE 64/128

Two versions - Standard and Expert
Competitive 2-player
24 challenging circuits
ACTION!

CONTIENE 2 CASSETTES

four great games

4 SOCCER Simulator

Code Masters GOLD

- 11-A-SIDE SOCCER
- INDOOR SOCCER
- SOCCER SKILLS
- STREET SOCCER

"These four games are absolutely brilliant! Everything you could possibly want in computer soccer - these games have it all! Amazing playability!"

Professional **BMX Simulator**

Code Masters GOLD

NEW RELEASE

COMMODORE 64/128

- 4 Player action!!!
- Two versions - Standard and expert
- 3 Different landscapes
- 15 challenging circuits
- Official CM Ricker
- Free colour poster
- Customise your own bike!
- Action replay

CONTIENE 2 CASSETTES

Compite con



C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. (91) 457 50 58

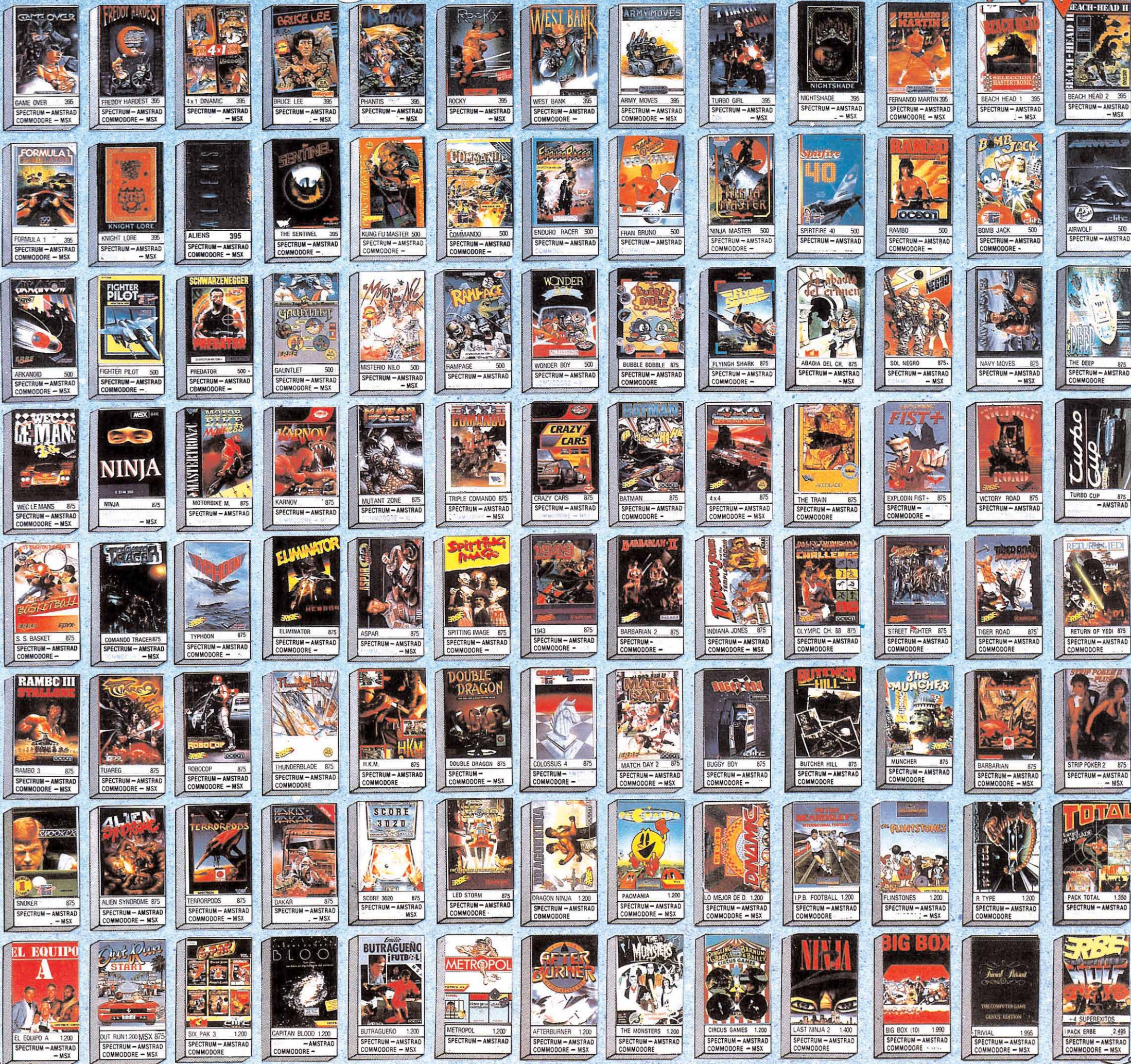
TeleJuegos

Haz tu pedido llamando:
 91 532 0085
 (4 LINEAS)
VENTA POR CORREO
 A TODA ESPAÑA

PARA TI
 GRATIS CON
 TU PRIMER
 PEDIDO
 OBTENDRAS
 LA TARJETA
 DE
 TELE-CLIENTE



¡¡ATENCIÓN!!
 AL HACER TU PEDIDO
 DURANTE EL MES DE ABRIL
 RECIBIRAS GRATIS
 SUPERADHESIVOS DE
 TUS JUEGOS PREFERIDOS



RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON
 (O COPIA) A:
TELEJUEGOS
A P. DE CORREOS 23132
MADRID

FORMA DE PAGO: Contrareembolso,
 deseo recibir contrareembolso (pagando al
 recibir el paquete), los juegos indicados en este
 cupón.
 NO MANDE DINERO POR ADELANTADO.

CON TU PRIMER PEDIDO RECIBIRAS LA TARJETA DE TELE-CLIENTE

Nombre _____
 Apellidos _____
 Domicilio _____
 Población _____ Provincia _____
 Código Postal _____ Teléf. _____
 N.º de Tele-Cliente _____
 (si es nuevo, poner NUEVO)

ORDENADOR
 SPECTRUM
 AMSTRAD
 COMMODORE
 MSX

(Modelo del orde-
 nador para el que
 quiere los juegos)

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	200
TOTAL	



THE TRAIN Toda una estrategia

ELECTRONIC ARTS

Spectrum, Amstrad,

Commodore

V. Comentada: Amstrad

¿Qué os parece si esta noche, 2 de agosto del 44, robamos un tren y nos lo pasamos en grande? Pero no puede ser un tren cualquiera, no. Nos hemos enterado de que Adolfo (nombre en clave para la resistencia de cierto sujeto que todos conocemos), previendo la derrota, pretende llevarse a Alemania todas las obras de arte robadas durante la ocupación y eso es algo que no podemos permitir bajo ningún concepto. Por esta razón, la resistencia ha decidido que Le Feu (un servidor) y mi amigo Le Duc seamos los que intentemos la proeza, yo como cerebro (faltaría más) y maquinista y él como tirador. ¿Os atrae la idea? Pues no se vayan todavía, que aún hay más.

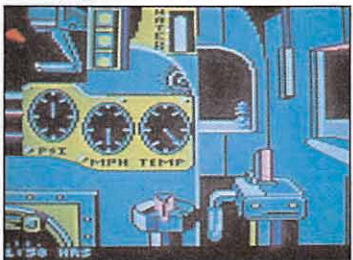
Total, sólo se trata de robar el tren en Metz y guiarlo hasta Riviere, donde las fuerzas aliadas puedan custodiar con seguridad las obras de arte. Para ello, sólo tendremos que entablar unos cuantos tiroteos cada vez que lleguemos a una estación y destruir unos cuantos «barquitos» alemanes que no tienen otra cosa que hacer que vigilar los puentes ocupados. Aparte de esto, por supuesto, conducir la locomotora, enviar mensajes a los compañeros aliados, seleccionar la ruta y derribar aviones enemigos que, sin ningún tipo de pudor, nos atacarán por el frente o por la retaguardia, según les de.

Pues éste es el argumento de película que nos ofrece Accolade H.C.S. en «The train», mezcla de simulador y arcade, o quizás sería mejor decir, simulador con unos «toques» de arcade.

Y hemos de reconocer que «The train» es un programa entretenido, con una amplia gama de tareas que cumplir y completo en casi todos los aspectos del juego. Así, en todo momento podremos escoger entre una vista frontal o trasera, con un scroll bien realizado, convincente aunque



Nuestro objetivo es robar el tren en Metz y guiarlo hasta Riviere.



«The Train» combina sabiamente la simulación con el arcade.



Las fases arcade resultan demasiado simplonas.



La variedad de tareas aumentan el interés del juego.

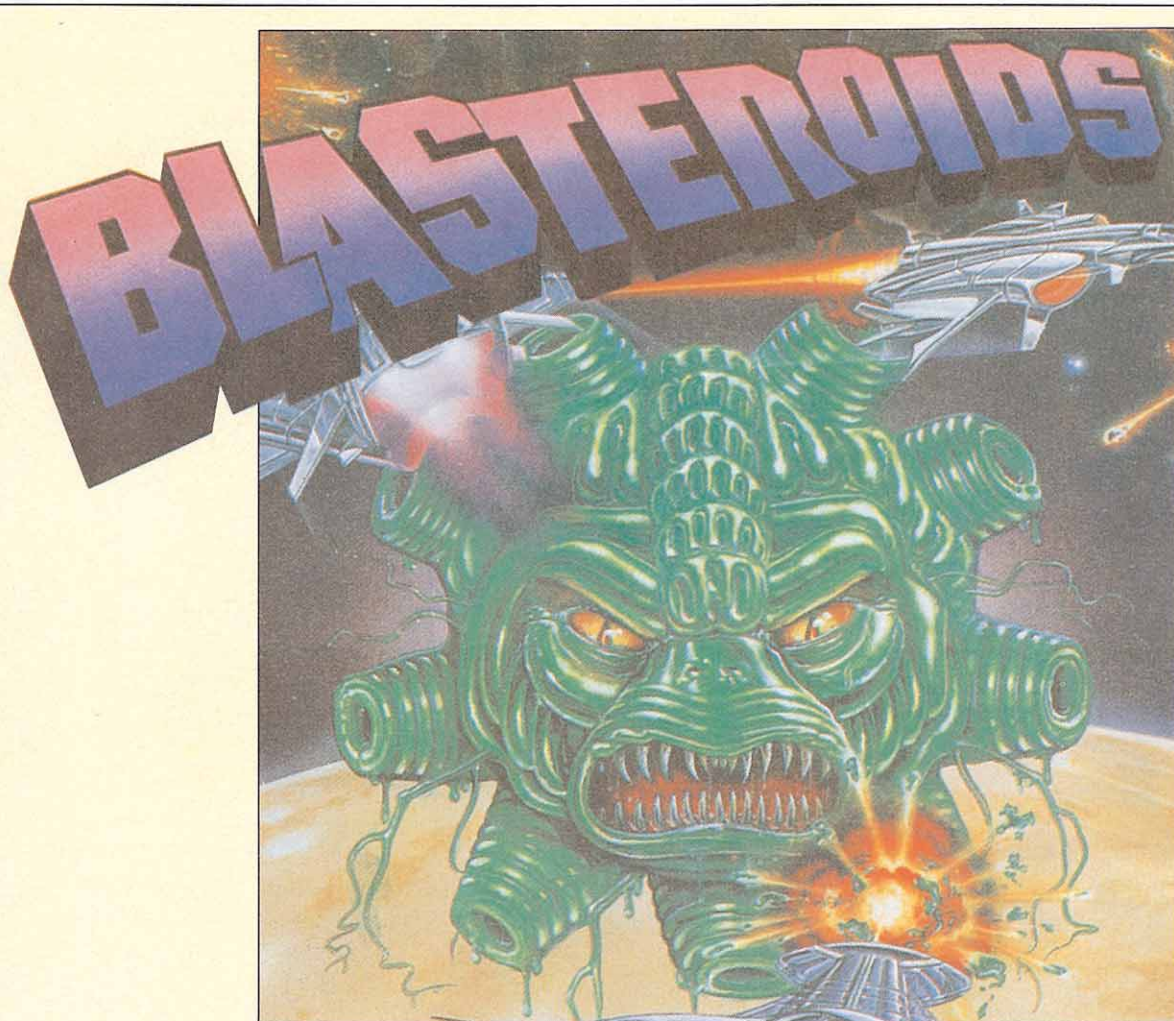
monótono, visualizar la cabina con todos sus mandos (que deberemos manejar) e indicadores (que deberemos vigilar), echarle un vistazo al mapa o repasar la hoja de datos, donde se nos informa del índice de averías, puentes tomados...

Si a todo esto le unimos un buen sonido, un desarrollo atractivo y gráficos aceptables, tendréis el porqué «The train» es un buen programa, en el que «únicamente» hay que lamentar las fases Arcade (toma de estaciones y puentes), muy simplonas y poco trabajadas, lo cual hace perder unos cuantos enteros cara a la valoración final. ■

A. M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

8



BLASTEROIDS Asteroides reciclados

IMAGE WORKS

Spectrum, Commodore

Amstrad, MSX

V. Comentada: Spectrum

Hace ya algunos meses la compañía española Made in Spain editó un soberbio arcade que respondía al nombre de «Afteroids», y que como todos recordaréis no era sino una versión ampliada y mejorada del mítico «Asteroids», la máquina que causara estragos en los primeros tiempos de las recreativas. Dejando a un lado su originalidad, prácticamente todos coincidimos en que su sencillez y adicción le situaban entre uno de los mejores arcades espaciales creados.

Algo similar es probable que ocurra con el nuevo lanzamiento que nos presenta Image Works, «Blasteroids», ya que los paralelismos entre ambos juegos son múltiples. Por una parte ambos tienen como elemento principal protagonista a los asteroides, cuya destrucción sin miramientos es nuestra misión. Por otra, ambos han recibido inspiración directa de la máquina original, «Asteroids», si bien en el caso de «Blaste-

roids» esta ha llegado a través de la máquina de mismo nombre de la que ha sido versionado y que en su día creara Atari Games.

Básicamente, el desarrollo de «Blasteroids» es prácticamente idéntico al de «Asteroids», con una única pantalla a través de la cual nuestra nave se puede mover libremente —si sale por abajo vuelve a entrar por arriba y viceversa, y lo mismo para la izquierda y la derecha— mientras destruye los asteroides que pululan por doquier a su alrededor con sus disparos.

Pero lógicamente, el juego incluye una serie de detalles innovadores que aumentan su complejidad y también le dan un aire totalmente renovado y aún más adictivo. Veamos. Por una parte nuestra nave puede adquirir tres estados distintos con sólo pulsar una tecla, cada uno de los cuales con diferentes características de velocidad y armamento; la nave más pequeña es la más veloz, la mediana la más rápida disparando, la más grande tiene el armamento más potente. Las tres cuentan con un propulsor trasero que les permite desplazarse por la pantalla, así como frenar en caso de que el choque con un asteroide las haya hecho perder el control. Además



Prácticamente el desarrollo de «Blasteroids» es idéntico al de la máquina.



El juego incluye detalles innovadores respecto a otros juegos de igual planteamiento.

de esto, hay que tener en cuenta que el contacto con los asteroides no es mortal, sino que tan sólo nos resta una pequeña porción de energía, al igual que lo hacen los disparos de las naves enemigas que esporádicamente aparecen en pantalla.

Algunos asteroides y naves dejan al ser destruidos algunos objetos que pueden resultar de gran utilidad al ser recogidos por nuestra nave, y que van desde nuevas unidades de fuel que son liberadas por los asteroides rojos, a mejoras como disparo-



Nuestra nave puede adquirir tres estados distintos con sólo pulsar una tecla.



Algunos asteroides dejan al ser destruidos objetos de gran utilidad.



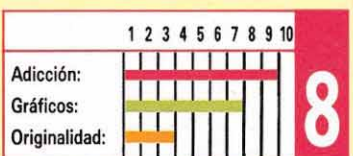
El juego se desarrolla en diferentes oleadas, formadas por distintos sectores.

doble, recolector automático de fuel, disparos más potentes, escudos o mayor capacidad de fuel.

El juego se desarrolla en diferentes oleadas cada una de las cuales compuesta por un número variable de sectores. Nuestra misión consiste en introducirnos en cada uno de estos sectores y destruir todos los asteroides que en ellos se encuentren; hecho esto, una nave nodriza nos recogerá para que podamos trasladarnos a otro sector. Cuando hayamos completado todos los sectores nos quedará un último paso para culminar con éxito la oleada; su nombre es Melkor, y no es ni más ni menos que el malvado que se encuentra detrás de todo este desaguisado de meteoritos descontrolados.

«Blasteroids» es en definitiva un frenético arcade con gráficos sencillos pero bien realizados, buenos movimientos y un nivel de adicción que raya en lo insuperable. Eso sí, de la originalidad mejor no hablar... ■

J.E.B



THE DEEP Yellow Submarine

U.S. GOLD
Spectrum, Amstrad,
Commodore
V. Comentada: Spectrum

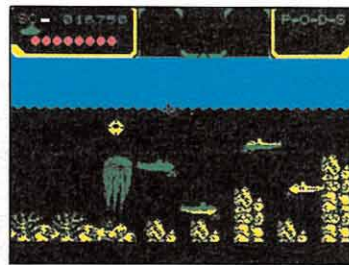
El software, como otras tantas disciplinas, ofrece casos curiosos y que quizás algún día sean estudiados por sesudos eruditos; el que nos ocupa ahora podría ser llamado el «Mito del eterno retorno» softwareano. «Los más viejos del lugar» recordarán una de las primeras máquinas recreativas que aparecieron cuya misión era ir acabando con toda una flota de submarinos lanzando cargas de profundidad. Pues bien, U. S. Gold nos ofrece una versión remozada y ampliada de este juego. Y la verdad es que han conseguido un juego adictivo y bien programado.

La misión del juego ya la hemos mencionado anteriormente; pero se han introducido bastantes novedades respecto a la versión «madre», para evitar caer en la monotonía y conseguir el mayor grado posible de adicción:

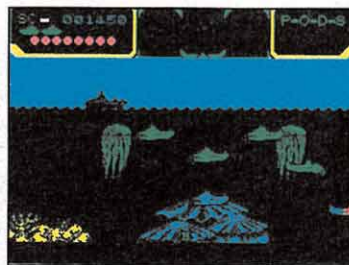
1. Así, a parte de movernos por la superficie del mar a izqda. y dcha. y disparar, las teclas arriba/abajo servirán para frenar/acelerar las cargas que hayamos disparado.

2. Cada cierto número de submarinos destruidos aparecerá una boya que irá ascendiendo hasta el nivel del mar, quedando allí por espacio de unos tres segundos. Si la cogemos aparecerá un helicóptero que soltará una bomba. Cogiéndola obtendremos ventajas. En el juego, dependiendo de la letra que portara la boya. Hay cinco letras; la «A» nos permite otro tipo de disparo; la «B» nos dará la opción de convertirnos en un batiscafo pulsando «Enter»; la «C» nos dará una mayor «velocidad de crucero»; la «D» destruirá todos los enemigos y la «E» dará potencia extra a las cargas.

3. Cada fase se compone de cuatro partes. La de los submarinos anteriormente comentada, dos intermedias de relleno en las que baja la calidad gráfica y una cuarta similar a la primera, con la



Pese a su sencillez, «The Deep» es un programa muy adictivo.

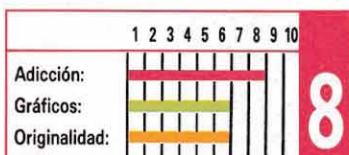


Quizá los gráficos del barco y los submarinos sean demasiado pobres.

diferencia del objetivo. En la primera se trata de ir atravesando cuatro zonas mientras que en la cuarta fase tendremos que acabar con un gigantesco submarino que lanza misiles nucleares.

Esto son sólo las principales novedades del programa. En cuanto al juego en sí, merece un notable. Quizás los gráficos del barco y los submarinos son demasiado pobres, así como las fases segunda y tercera (que sirven para conseguir puntos extra), muy fáciles y raquíticas desde el punto de vista gráfico (por cierto, la tercera fase es una adaptación libre del también ya famoso y legendario «Defender»). En contraposición, los paisajes son de una perfección gráfica admirable, máxime cuando se combina con un scroll de pantalla horizontal suave, muy similar al que pudimos contemplar en «R-Type». Si a ello le añadimos un buen movimiento, sonido aceptable y dificultad adecuada (¡Aleluya!, ¡Aleluya!), nos encontramos ante un programa que si la lógica se impone, conseguirá un alto índice de ventas, porque sin llegar a ser colosal, alcanza un nivel muy alto. ■

A. M.



- 1 THE MUNSTERS**
AGAIN AGAIN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 2 BLASTEROIDS**
IMAGE WORKS (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 3 DOUBLE DRAGON**
MELBOURNE HOUSE (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 4 CIRCUS GAMES**
TYNESOFT (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 5 GONZALEZZZ**
OPERA (Spectrum, Amstrad, MSX)
- 6 DRAGON NINJA**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 7 ALIEN SYNDROME**
ACE (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 8 TUAREG**
TOPO (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 9 TECHNO COP**
GREMLIN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 10 THE DEEP**
U.S. GOLD (Spectrum, Commodore)
- 11 LAST NINJA II**
SYSTEM 3 (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 12 BATMAN, THE CAPED CRUSADER**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 13 EL RETORNO DEL JEDI**
DOMARK (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 14 LED STORM**
CAPCOM (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 15 SUMMER OLYMPIAD**
TYNESOFT (Spectrum, Commodore)
- 16 MOTORBIKE MADNESS**
MASTERTRONIC (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 17 SPITTING IMAGES**
DOMARK (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 18 NAVY MOVES**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 19 BOMBUZAL**
IMAGE WORKS (Commodore)
- 20 AFTERBURNER**
ACTIVISION (Spectrum, Amstrad, Commodore)

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA 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.



CPC 464
De regalo:
8 fabulosos juegos.

¿QUE JUEGAS?



Sinclair +2
De regalo: 1 Joystick
y 6 fantásticos juegos.

¿Qué te juegas a que
como los CPC o los
—más de 15.000—,
fantásticos regalos
quieras: con disco
Y tú, papá, ¿que te
hijos aprenden inf

sinclair

¿TE EGAS?

¿No encontrarás otros ordenadores tan alucinantes como el Sinclair? Con esa cantidad de juegos tan increíble y esa calidad que no te falla nunca, con la posibilidad de elegir el modelo que prefieras, con o sin monitor, con o sin cassette, con o sin joystick, etc. ¿No te das cuenta de que con los CPC y los Sinclair tus posibilidades son infinitas?

Modelos desde 29.900 ptas.+IVA

AMSTRAD

Sinclair +3
(con unidad de disco)
De regalo: 1 Joystick
y 6 juegos alucinantes.

CPC 6128
(con unidad de disco)
De regalo:
8 juegos increíbles.

La culminación de los juegos de preguntas y respuestas

POWERPLAY

el juego de los dioses

■ ARCANA SOFTWARE

■ Atari, Amiga

Olimpo, mundo de dioses, héroes, seres míticos de la antigua Grecia. Un universo mágico controlado por el todopoderoso Zeus, cuyo poder escapa de las mentes de los simples mortales. El Olimpo atraviesa momentos difíciles, lo que era un mundo tranquilo se ha convertido en un hervidero de combates sin final entre los dioses.

Zeus ha decidido que cuatro de estos dioses combatan entre sí en una batalla definitiva en la que el ingenio y la habilidad primarán sobre otras cualidades. El combate tendrá lugar entre cuatro familias de poderosos guerreros, representando cada una a un dios.

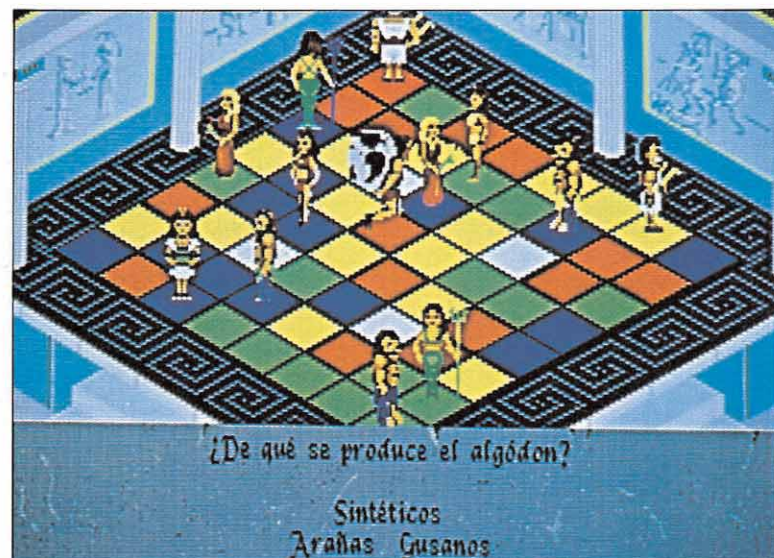
Cada familia está compuesta, a su vez, por cuatro miembros que irán apareciendo, a partir del primer guerrero en sucesivas mutaciones. Estos serán los encargados de combatir directamente; así tenemos:

- APOLO: Heracles, Atlas, Cíclope y Minotauro.
- HERMES: Orfeo, Prometeo, Talos y Pan.
- HECATE: Maenad, Nerea, Sirena y Scylla.
- AFRODITA: Perséfone, Pandora, Eros e Iris.

Los dioses están preparados, el combate va a comenzar...

El juego

El juego se desarrolla sobre un tablero de ajedrez, cuyos cuadros están divididos en cuatro colores. Además, hay otros cuadros blancos que nos permi-



Destaca especialmente el nivel de las preguntas, que irá aumentando en dificultad a medida que alcancemos las mutaciones superiores.

tirán teletransportarnos a los tres restantes, o bien si el destino así lo dispone, a permanecer en el que estamos situados.

El combate puede tener lugar entre dos, tres o cuatro jugadores, o uno sólo contra el ordenador. Así las cosas, decidiremos con qué cuatro guerreros queremos contar para el comba-

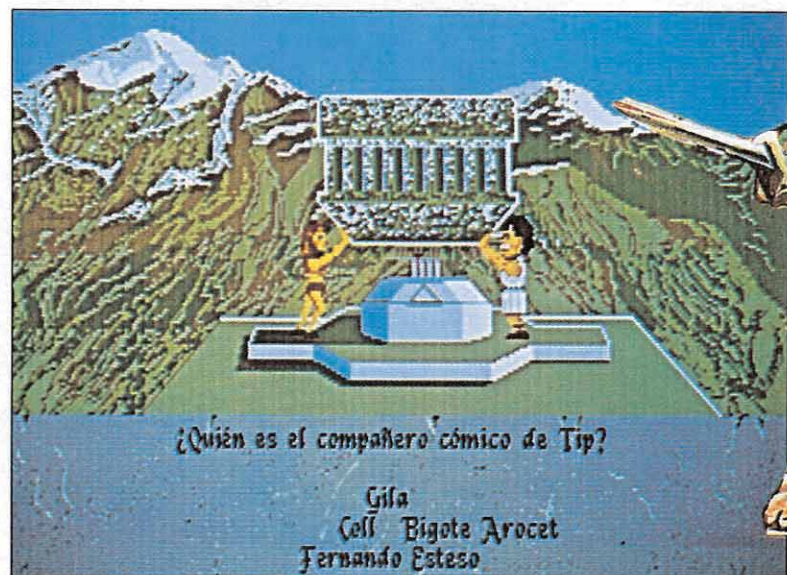
te, uno de cada familia o, por ejemplo, tres Heracles y un Orfeo, etc. Pero, eso sí, en cualquier caso el primero de cada familia, es decir, el menos poderoso. A partir de estos, podremos incrementar nuestro poder en sucesivas mutaciones que nos convertirán, por ejemplo en el caso de Heracles, en Atlas, Cíclope y Minotauro, que es el ser más poderoso de esta familia. De esta forma, intentaremos combatir contra enemigos de menor poder a fin de conseguir eliminar a los cuatro «peones» de nuestros contrincantes en su primera mutación, que es el objetivo final del juego.

La movilidad por el tablero la conseguiremos a base de responder una serie de preguntas de diversas materias, que dependen directamente del color del cuadro en el que estemos situados. Así tendremos:

- AZUL: Conocimientos generales.
- ROJO: Deportes y entretenimientos.
- VERDE: Ciencia y tecnología.
- AMARILLO: Historia y geografía.

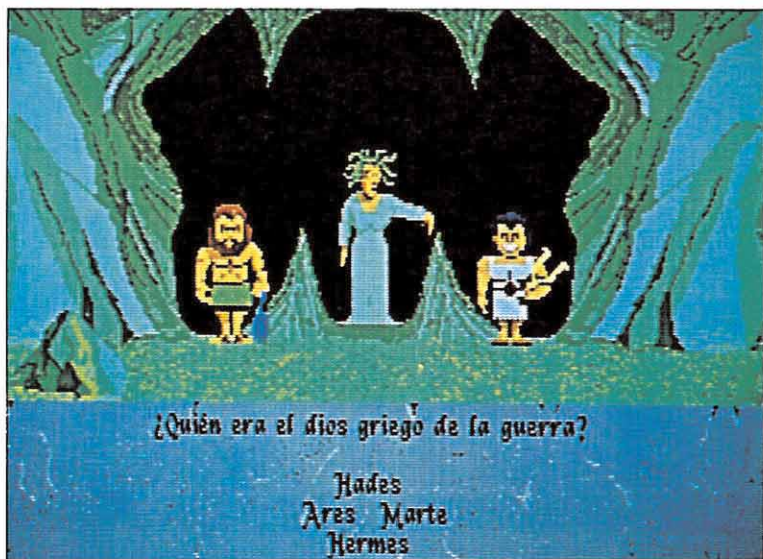
Si respondemos correctamente las preguntas escogiendo la solución entre las cuatro presentadas, a la vez que conseguiremos avanzar, acumularemos puntos, que, cuando lleguen a veinticinco, nos permitirán si lo deseamos mutarnos en figuras superiores. Debemos tener en cuenta que cada vez que consigamos una mutación, la dificultad de las preguntas se irá incrementando y, además, el marcador de puntos volverá a cero.

Otra cuestión a la que debemos prestar atención es a la irritabilidad de nuestros «peones» que surgirá si estamos varias jugadas sin



El nivel de adicción conseguido es insuperable, enganchando al jugador desde un principio durante horas.





En los combates entre los dioses partirá con ventaja aquel jugador que empiece con mayor fuerza.

moverlos, entonces ellos mismos tomarán la iniciativa y se desplazan por el tablero, lo que nos puede colocar en situaciones comprometidas.

El combate

La situación de combate llegará cuando los dos contendientes estén situados en cuadros contiguos. A continuación, uno lanzará el desafío y todo estará preparado para que la lucha comience.

Los desafíos nos llevarán a situaciones espeluznantes, como la lucha sobre un río de lava, al que nuestro guerrero puede caer, si es derrotado; la cueva de Hidra, donde puede perecer petrificado, etc.

En los combates también se seguirá la fórmula de las preguntas y respuestas, a la que deberemos prestar una especial atención, ya que por cada pregunta, acertada o no, nos restará una unidad de fuerza que no podremos recuperar. La victoria o la derrota dependerá de la corrección y rapidez de nuestra respuesta, puesto que la pregunta será igual para los dos contendientes, siendo el más rápido el que optará a responderla. Por lo tanto, deberemos tener en cuenta que después de cada desafío saldremos debilitados, ganemos o perdamos. Además, si nos derrotan nos eliminarán una mutación, por lo que si, por ejemplo, estamos en Minotauro, pasaremos a Atlas.

Por otra parte, mención especial requiere el combate contra el ordenador. En este caso deberemos tener presente que mientras nosotros responderemos preguntas el ordenador no. Además, nuestros errores pasarán a ser puntos para el contrario y, si esto no fuera ya suficiente, también elegirá los guerreros más poderosos.

Hemos llegado al final, el combate de los dioses ha terminado, la victoria nos ha sonreído; Zeus, en su divina magnificencia nos proclamará vencedores de esta mitológica lucha.

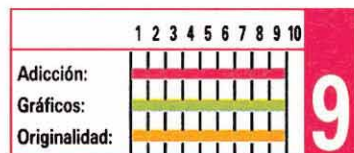
Por último...

«Powerplay» es un programa que sigue la línea que iniciara el «Trivial Pursuit», es decir, preguntas y respuestas que, en este caso, nos permitirán desarrollar toda una serie de posibilidades en torno a un combate entre seres mitológicos. Se trata, en definitiva, de un juego que rompe una línea de títulos basados en cómics, películas, etc, que estaban saturando el mercado últimamente. La originalidad es la nota característica del programa. Los gráficos son de una indiscutible calidad al igual que el sonido, que si bien no es fundamental en el programa, si contribuye en buena medida a aumentar la calidad del mismo.

Por otra parte, la versión castellana de «Powerplay» cuenta con una traducción no todo lo correcta que se podía esperar de un juego de su altura, sin embargo, en su descargo cabe señalar que la traducción fue realizada por sus responsables británicos.

En definitiva, nos encontramos frente a un juego terriblemente adictivo que nos puede tener horas y horas delante de la pantalla de nuestro ordenador, sin que disminuya ni un ápice nuestra atención. «Powerplay» es, en resumen, «el juego de los dioses»

J.L.C.P.



SUMMER OLYMPIAD

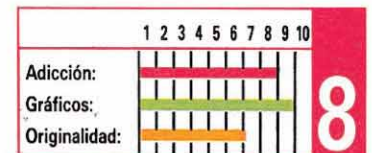
TYNESOFT



A diferencia de los usuarios de 8 bits, los poseedores de máquinas de 16 bits aún no disponían de buenos simuladores deportivos, por lo que sin duda «Summer Olympiad» contará con un alto grado de aceptación, especialmente si tenemos en cuenta que está dotado de unos gráficos y movimientos realmente excelentes. ■

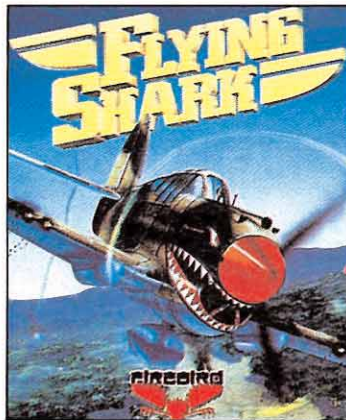


«Summer Olympiad» está dotado de unos gráficos y un movimiento realmente excelentes.



FLYING SHARK

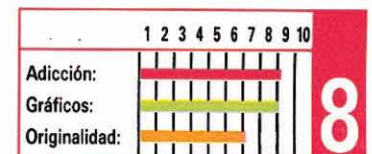
FIREBIRD



Si las versiones de 8 bits ya resultaron ser francamente buenas, aun mejor es esta versión Atari St, con un nivel muy cercano al de la máquina original de Taito. Todo un clásico arcade con gráficos y movimientos de primera calidad, y con un grado de adicción insuperable. ■

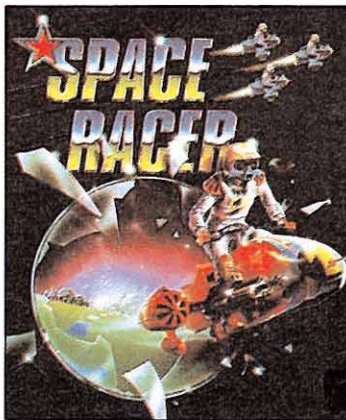


Manteniendo los esquemas clásicos de los arcades, el resultado es un programa terriblemente adictivo.



SPACE RACER

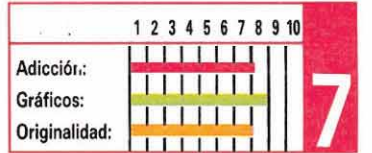
LORICIELS



«Space Racer» es un arcade ultra-rápido repleto de gráficos de calidad, sonidos digitalizados y emociones fuertes. Su único defecto es ser un tanto reiterativo en su desarrollo, pero ni siquiera esto hace que el grado de adicción disminuya ni un ápice. ■

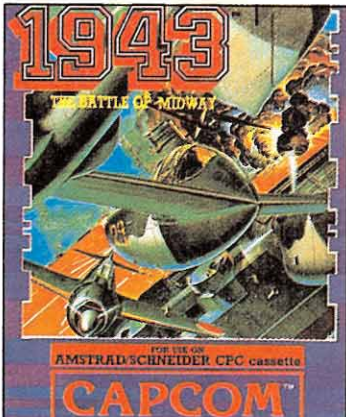


«Space Racer» es un tanto reiterativo en su desarrollo, pero aun así responderá perfectamente a las exigencias de un gran número de usuarios.



1943

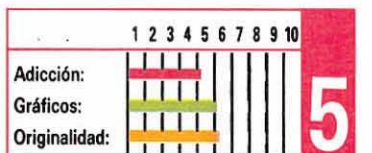
CAPCOM



Ninguna de las versiones de este re-make de «1943» resultó en su día especialmente destacable, como tampoco lo es esta versión Atari St, que defrauda entre otras cosas por su escasa calidad gráfica. Aun así lo más deplorable de esta versión es su reducida «jugabilidad», que deja por los suelos el nivel de adicción del programa. ■



La escasa calidad gráfica resta un gran número de puntos a la valoración final del programa.



Si tu presupuesto no da para una avioneta

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

versión 3.0

■ MICROSOFT
■ PC

El realismo del programa alcanza cotas sencillamente sorprendentes.



Al ver el título de este programa seguramente la mayoría de los lectores habrán pensado «Otro rollo de esos...», y pasarán la página con gestos de arrogancia y asco.

Pero aquí estáis vosotros, los que estáis leyendo este párrafo y habéis decidido aventuraros en echar una ojeada al comentario. Algunos por estar en el más extremo tedio, otros por probar «cosas nuevas», y por último aquellos «fans» de los simuladores, una especie poco extendida por ésta nuestra España.

A todos espero no defraudar.

Podemos observar nuestro avión desde el exterior o también contemplar el paisaje desde la cabina.



Yo personalmente os he de confesar que no soy un devoto de estos programas, pero ello no quita que me puedan interesar o maravillarme en ocasiones.

La primera impresión (que dicen que es la que cuenta) es buena. La portada de la caja es bonita, y sobre todo hay un circuito blanco en el que se puede leer «Versión Especial. Manual en Castellano». Acostumbrados a los plumbeos manuales en inglés, al ver este aviso nos emocionamos y una lágrima se deja entrever.

Prestos abrimos la caja y nos encontramos con un Libro. Lo primero que pensamos es que se habrán equivocado. «¿Qué hará aquí este libro?». Miramos la portada y resulta ser la misma de la caja del juego. ¡Es el manual! Tras vencer nuestra perplejidad inicial le echamos un vistazo al interior, y tras verificar que está en castellano nos vamos directos al índice. En él apreciamos la exhaustividad del manual. Tras leer todos los capítulos comprendemos primero la complejidad de este tipo de programas y en segundo término lo necesario de este manual para cualquier cosa que queramos hacer en el programa.

El manual

La estructura del «libro» es la siguiente:

■ BIENVENIDA: Aquí se nos explica como pasar al disco duro el programa (viene con ausencia de protecciones). También como entrar y salir del programa. Convenciones usadas; se nos habla del autor...

■ PRINCIPIOS DEL SIMULADOR DE VUELO: Se incluyen varios subapartados, tales como los instrumentos de vuelo, sistema de radio, los dispositivos de control del avión. Uno de estos subapartados está dedicado especialmente al simulador de vuelo de Microsoft (que es el que tratamos). Con esto quiero significar que todas las lecciones y temas tratados en el manual están orientados al vuelo en general, y no al específico en el ordenador. Esto da una idea del realismo de que está dotado este simulador.

■ UTILIZACIÓN DEL SIMULADOR DE VUELO: Este tema es el puente entre la realidad y la ficción de simulación por ordenador. Aquí se nos explica como traducir las órdenes reales en entradas que el ordenador entienda y pueda interpretar. Tiene dos subapartados dedicados a los dos tipos de avio-

nes que podemos utilizar: El Cessna Turbo Skylane RG II y el Gates Learjet 25G; siendo el primero un monomotor (utilizado como avión de entrenamiento para nuevos pilotos) y el segundo un avión jet (para más avanzados).

■ CONFIGURACIÓN DEL SIMULADOR Y NAVEGACIÓN AÉREA: Este apartado hace referencia a los menús que podemos seleccionar durante el vuelo que son:

—Menú MODE: Que incluye las librerías de aviones, opciones de demos, grabación de demos, un «instant Reply», inicializar un modo de vuelo, etc.

—Menú ENVIRO: Mediante este menú podemos cambiar en cualquier momento la estación del año en que volamos, las nubes, las tormentas, vientos, turbulencias, las estrellas (quitarlas o ponerlas) que a mi me dieron la impresión de que no eran aleatorias.

—Menú SIM: Trata los factores de control de la simulación, esto es, sonido, pausa, textura del terreno, humos, realismo, etc.

—Menú NAV/COM: Trata la visualización de un mapa, situación en el mundo del simulador, ayudas radio a la navegación, balizas.



El panel de mandos, completísimo, nos informa de nuestra posición, altitud, carburante, etc...



La opción demo nos ofrece un amplio panorama de las posibilidades de este fantástico simulador.

■ **PILOTO AUTOMÁTICO** (útil para los poco iniciados).

■ **ESCUELA DE VUELO:** Por el título ya podemos tomar una clara idea de lo que trata. Va desde la teoría de vuelo (principios físicos, comprobación de instrumentos, etc.) hasta el entrenamiento básico (las maniobras más necesarias, despegue, aterrizaje...), hay además un capítulo dedicado al entrenamiento avanzado.

Es éste un maxicapítulo, donde adquiriremos la teoría necesaria para pilotar el avión. También aprenderemos a realizar acrobacias, a saber guiarnos, a hacer análisis de maniobras...

■ **DIVERSIÓN:** Los autores han sido conscientes de que para llegar a más usuarios han de diversificar su oferta. De ahí que hayan realizado este apartado en el que se nos explica como «divertirnos» con el simulador. Quizá eso de divertirnos vaya por nosotros los neófitos en este mundillo de los simuladores, pues los ya avanzados no necesitan este capítulo, pues ya bastante se divierten con el simulador en sí. Para la captación de nuevos adeptos han recurrido al típico juego de «mata-todo». Así han convertido al avión en un biplano de la primera guerra mundial y han creado un sub-juego donde se nos plantea una guerra en la que tenemos que bombardear puntos enemigos y abatir aviones en arriesgadas batallas aéreas.

Es muy importante la inclusión de este sub-juego, ya que de esta forma mucha gente que nunca se habían enfrentado a un simulador se atreverán por primera vez, y muchos quedarán «enganchados» en este otro gran mundo de la informática: La simulación.

En este apartado también se comenta una opción muy interesante: La conexión entre dos ordenadores para jugar los dos a la vez en el mismo programa. Así podrás conectar tu ordenador con el de tu amigo (vía modem o directamente por el puerto serie) y jugar cada uno con un avión. Podréis volar uno al lado del otro, ver las piruetas del otro, etc.

■ **REFERENCIAS DEL SIMULADOR DE VUELO:** Aquí se nos hace un glosario de mapas y directrices, todo muy exhaustivo. Incluye un muy oportuno índice alfabético.

Aquí acaba el manual-libro. Los que hayáis llegado hasta aquí estaréis un poco asustados. No os preocupéis. Todo el manual está muy bien redactado y es de fácil comprensión. ¡Quién sabe si sabréis pilotar un avión después de «empaparos» el manual entero!

El programa viene acompañado de varios mapas de las diversas regiones que simula Nueva York, Chicago, etc... Además incluye una guía de referencia rápida para tener todo al alcance de la mano.

Tiene un amplísimo menú de tarjetas gráficas, a utilizar, con todas las más importantes (Hércules, CGA, EGA, VGA, etc.).

Todos los detalles están muy cuidados, pero... ¿Y el juego?

El juego

Los gráficos son «sólidos sombreados». Utiliza la técnica ya muy extendida en otros programas como el «Starglider II», «Jet» y otros. La calidad y realismo es enorme. Se dejase la demo (muy aconsejable para la primera vez que pruebas el programa) podrás ver desde globos aerostáticos a la mismísima estatua de la libertad, pasar por debajo del Golden Gate, etc. ¡Es alucinante!

La velocidad a 4.77 Mhz es baja, por lo que es aconsejable la utilización de ordenadores de al menos 8 Mhz.

Si quieres vivir la sensación de volar y tu presupuesto no da para una avioneta, ya sabes, lo que necesitas es el Flight Simulator V3.0. Eso sí, ten siempre preparadas a tu lado las pastillas contra el mareo.

Muy recomendable... ¡Qué estás esperando para intentarlo!

J.S.F.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

9

¡DEBES SALVAR A LA HUMANIDAD... Y YA NO TE QUEDA TIEMPO!

COMANDO TRACER



La única forma de acabar con los MOXAT-2046, es destruir los planetas donde se encuentran. La única forma de salvar a la humanidad es destruir a los MOXAT-2406.

FX SYNCHRO SPRITES+

COMANDO TRACER, incorpora el sistema FX SYNCHRO SPRITES PLUS, que sincroniza el movimiento de Sprites y triple Scroll con el haz de electrones de la pantalla.

□ SPECTRUM.AMSTRAD.COMMODORE.MSX.

□ SPECTRUM.AMSTRAD.SPECTRUM+3.AMSTRAD.

PLAZA DE ESPAÑA, 18 TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID

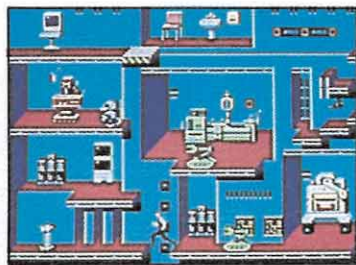
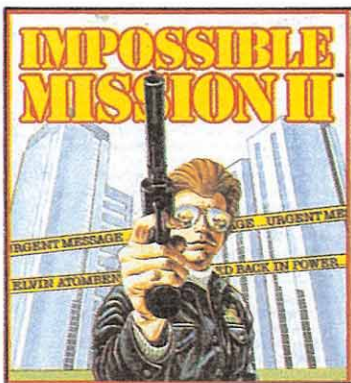
VENTAS POR CORREO: (91) 542 72 87 (TRES LINEAS)

TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: 673 90 13

(NUEVO TELEFONO)

DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

IMPOSIBLE MISSION II



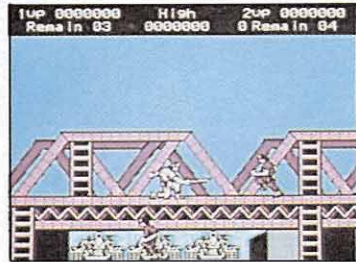
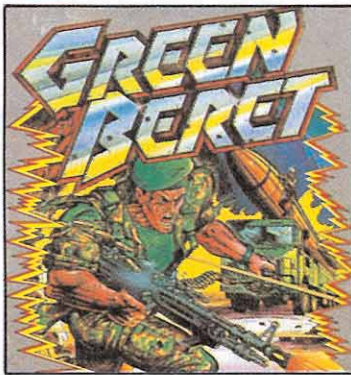
EPYX

A pesar de su excesivo parecido con su primera parte, las versiones de 8 bits causaron una buena impresión. Esta versión para PC es incluso mejor de lo que cabía esperar, con gráficos de elevada calidad, y un movimiento veloz y espectacular, que dan forma a un excelente arcade con algunos toques de video-aventura. ■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 8 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 8 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 8 bars]									

8

GREEN BERET



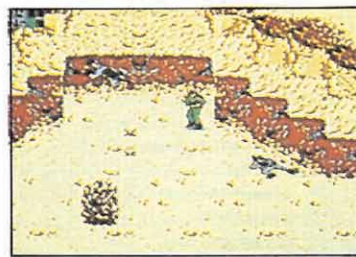
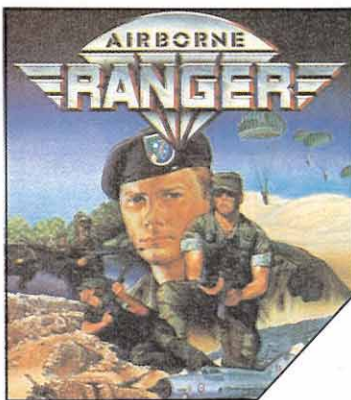
IMAGINE

Las máquinas recreativas son una de las principales fuentes de inspiración de las compañías de software. Esta versión PC sin llegar a ser espectacular es por lo menos aceptable, y aunque el movimiento no es demasiado preciso, no llega a oscurecer lo que en conjunto es un buen arcade de elevada adicción. ■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 7 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 7 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 7 bars]									

7

AIRBORNE RANGER



MICROPROSE

«Airborne Ranger» es un completo simulador bélico que incluye en su desarrollo típicas escenas arcades que se entremezclan con algunas otras en que deberemos tomar decisiones de índole estratégico. Gráficamente está francamente bien realizado y la variedad de misiones a realizar aseguran la diversión. ■

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 7 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 7 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 7 bars]									

7

Sobre ruedas

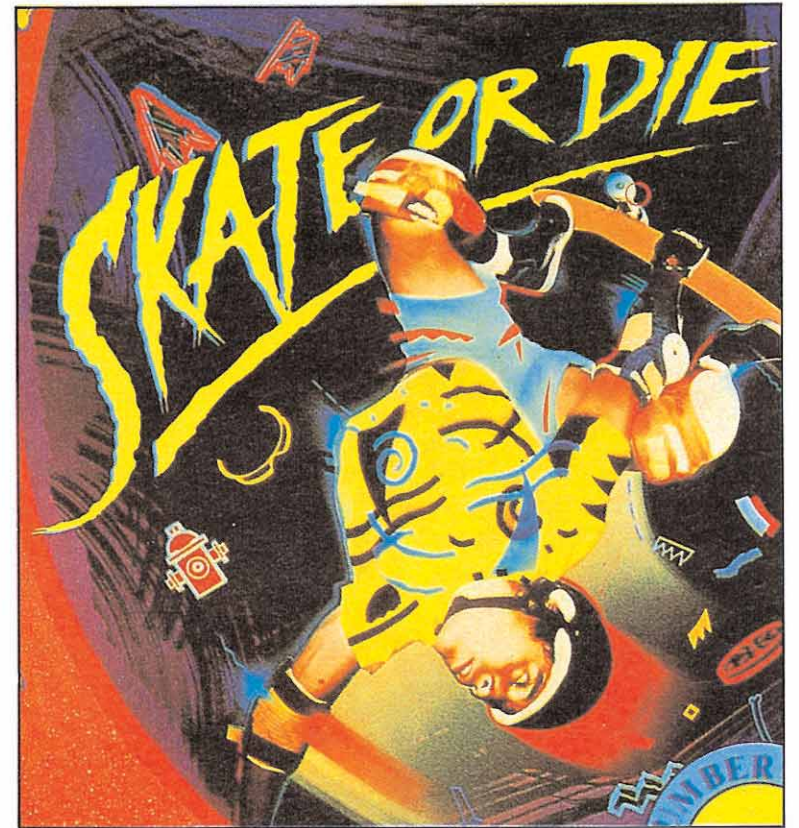
SKATE OR DIE

ELECTRONIC ARTS

No es ésta la primera ocasión en la que el deporte del monopatín desfila por nuestras pantallas, ya que hace ya algunos meses U.S. Gold lanzó al mercado «720», conversión de la máquina recreativa de mismo nombre; también incluso se puede mencionar la aparición de otro título en este caso de Gremlin, «Skate Crazy», ya que al fin y al cabo los patines y el monopatín son «primos-hermanos».

En esta ocasión es Electronic Arts la que nos presenta un nuevo programa ligado al deporte del monopatín, «Skate or Die», un juego muy en la onda del mencionado «720» —demasiado nos tememos— que entremezcla algunas fases típicamente arcades con otras más cercanas a los clásicos simuladores deportivos.

Al comenzar el juego nos encontramos en la tienda de Patinaje; a nuestro alrededor podemos observar diferentes caminos que conducen a cada una de las cinco pruebas de que se compone el juego, aunque uno de ellos (COMPETE ALL) nos permite jugar todas las pruebas en un orden que el propio juego se encarga de fijar. También podemos escoger otra opción de juego en que podemos practicar en cada



una de las cinco disciplinas antes de lanzarnos definitivamente a la competición.

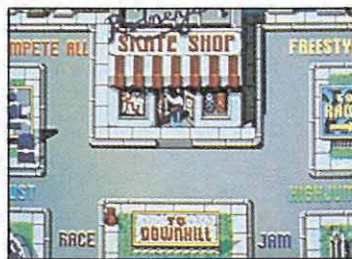
Las cinco pruebas existentes son: Joust (el combate), en la que lucharemos contra otro patinador; Freestyle (estilo libre) en la que tendremos oportunidad de demostrar nuestra habilidad en el manejo del monopa-

tín realizando todo tipo de piruetas en una gigantesca rampa; Highjump (salto de altura) que se disputa en el mismo lugar que la anterior aunque en este caso nuestro objetivo es conseguir la máxima altura saltando por los lados de la rampa en forma de U; Race (carrera) una especie de slalom sobre monopatín; y por último Jam (el atasco) una carrera contra otro jugador que se disputa en un intrincado y estrecho callejón.

Gráficamente el juego está bien realizado, especialmente en modo Ega, pero no puede dejar de achacársele algunos defectos como su excesivo parecido con «720», la exasperante lentitud de movimiento, y el deficiente tratamiento del sonido —aunque el PC no sea la máquina más indicada para realizar maravillas en este campo—. Pese a todo el juego agrada a todos los amantes de los simuladores y muy especialmente a los fanáticos del monopatín. ■ J.E.B



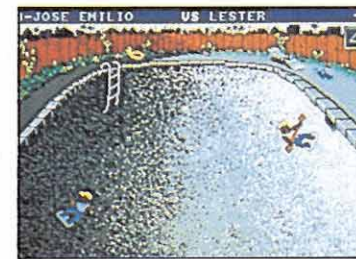
Gráficamente el juego está bien realizado, especialmente en modo EGA.



El programa nos permite escoger el número de pruebas en las que queremos participar.



El excesivo parecido con «720» le resta parte de su interés.



Existen fases totalmente arcade, combinadas con otras típicas de los programas deportivos.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart with 7 bars]									
Gráficos:	[Bar chart with 7 bars]									
Originalidad:	[Bar chart with 7 bars]									

7

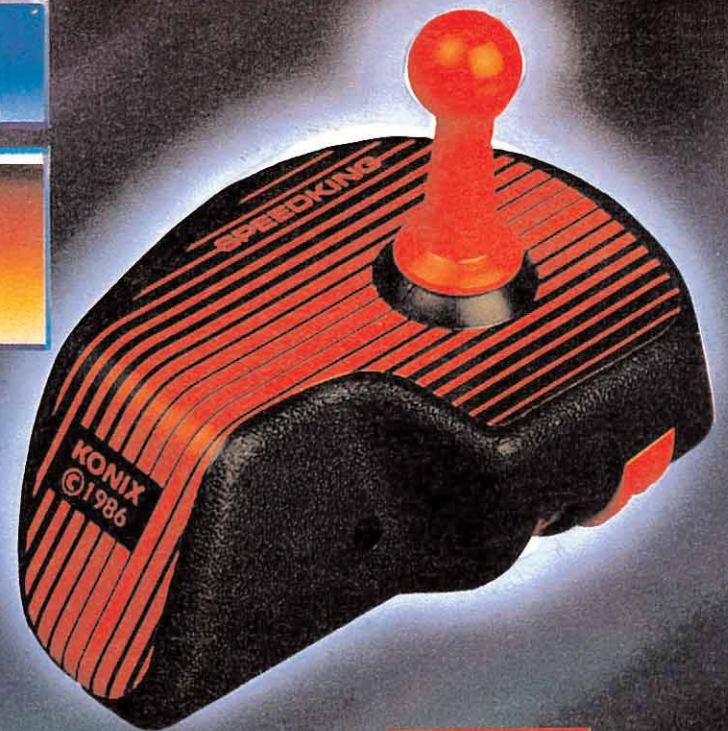
LAS MEJORES ARMAS PARA TUS JUEGOS



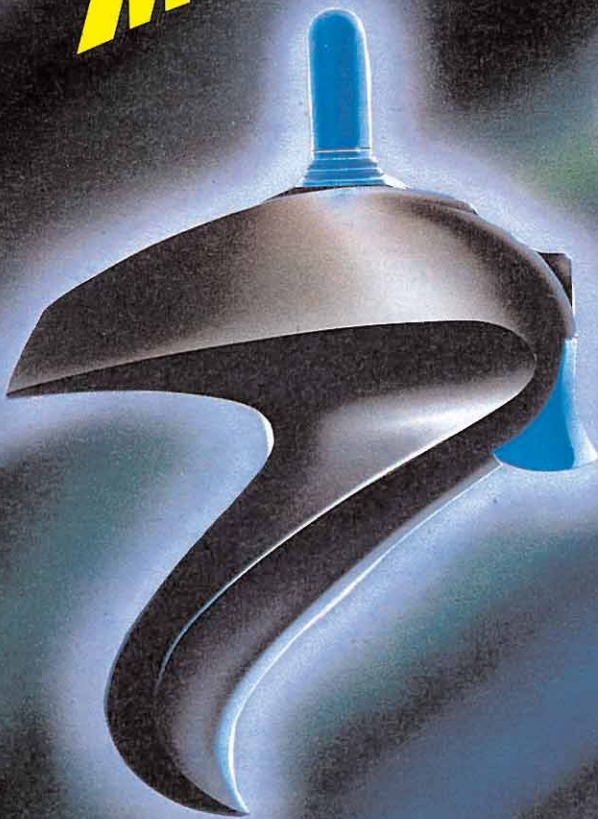
MEGABLASTER



PREDATOR



SPEED KING
* AUTO FIRE • STANDARD
SPECTRUM +2+3



NAVIGATOR



SPEED KING
IBM® AMSTRAD®

Garantía 1 AÑO

CON LA GARANTIA
KONIX
PRODUCTS

* También disponible para: **SEGA** Master System®
NINTENDO Entertainment System®



EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por DISCOVERY INFORMATICA
C/ Arco Iris 25 BARCELONA Tels. 256 49 08-09

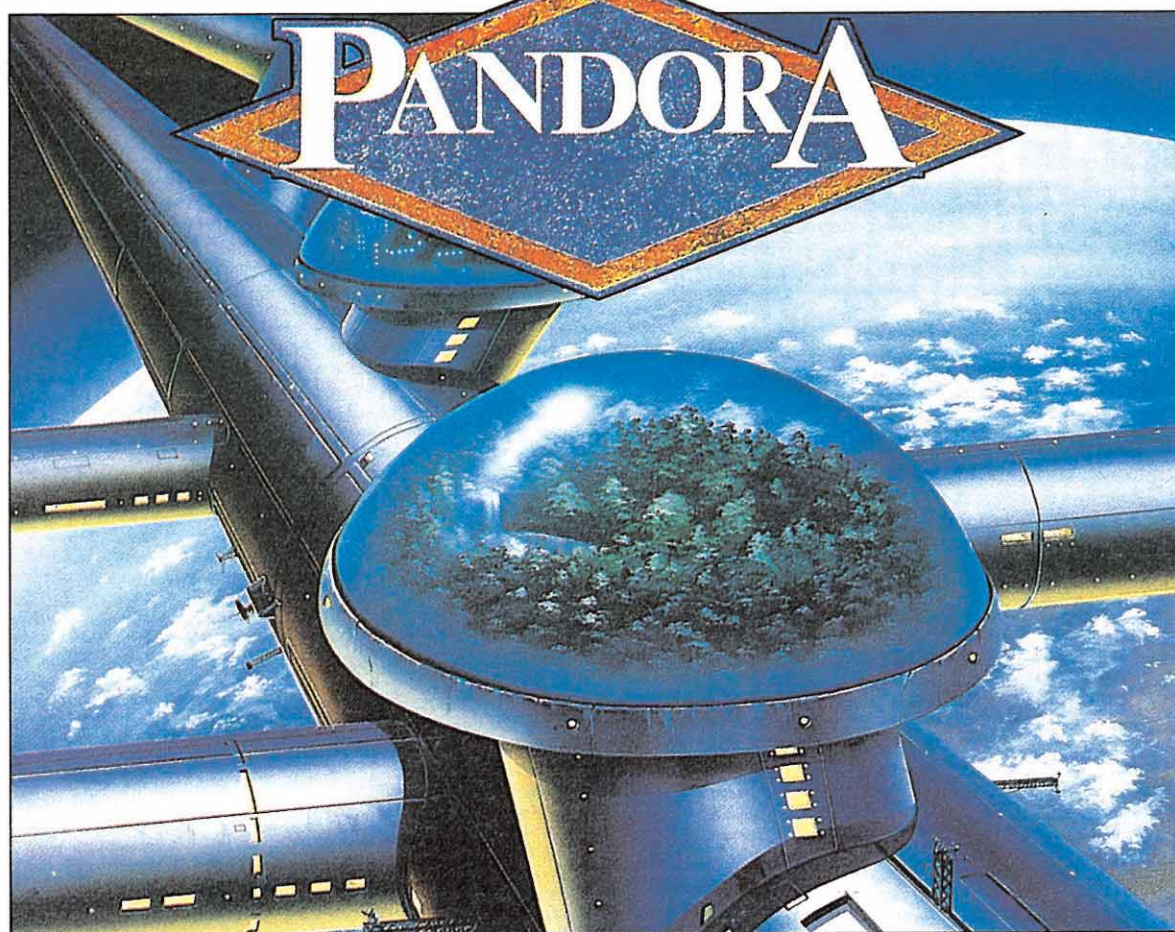
¡¡Un juego al que hacen grande los pequeños detalles!!

PANDORA

FIREBIRD

Atari, Amiga

Hay muchas y diferentes formas de salvar la Tierra. Prácticamente, en cada juego para ordenador se nos muestra una diferente. Pandora es el mitológico nombre de una nave que nos brinda una nueva ocasión para actuar como héroes, en un juego lleno de pequeños detalles y gran diversión.



Avancemos en el futuro y observemos como nuestros congéneres se disponen a enviar una nave en pos de los secretos cósmicos. Dicha nave está dotada con una guarnición humana y mecánica y tiene la capacidad de mantener la vida indefinidamente. Su piedra angular es la computadora central, de nombre Pandora. Ahora, tras vagabundear dos siglos por el universo, dicha máquina parece querer volver a su hogar, pero... ¿con qué fines?

Y aquí es donde entras tú. Como operador intergaláctico de salvamento, debes investigar lo sucedido en el interior de la nave. Tomas tu transbordador espacial y llegas a Pandora, dispuesto a revelar todos los oscuros secretos que esta nave pueda albergar.

La aventura

La recepción es breve, más que nada por la súbita muerte del oficial encargado de ella. Tu infalible instinto te dice que algo ocurre, aunque no sabes muy bien a qué puede deberse esa sensación.

A tu alrededor pululan los más pintorescos personajes y descansan algunos cuerpos. Es ésta una de las características más llamativas del juego: los distintos personajes que vas a encontrar en tus correrías están todos impecablemente diseña-

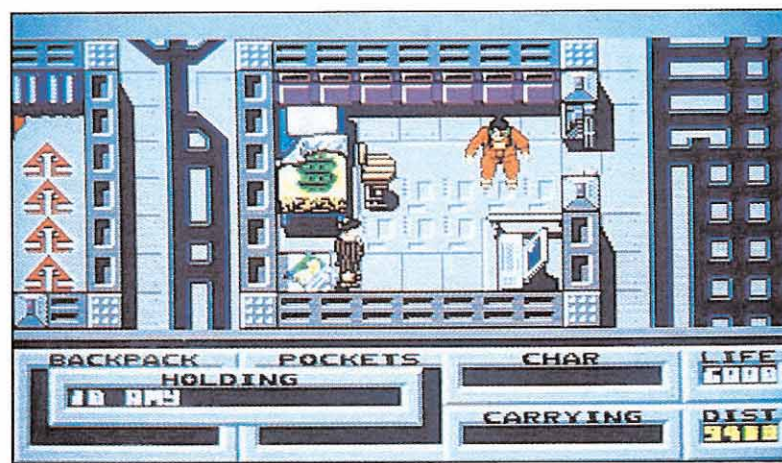
dos. Hay un punkie alborotador, un pianista, un banquero, un ladrón, una especie de pelota andante, robots jardineros, de la limpieza... en fin, una fauna (y flora) de lo más variada.

Tu objetivo es enviar, si ha pasado algo malo en Pandora, artefactos y alienígenas a la Tierra para su salvación y examen.

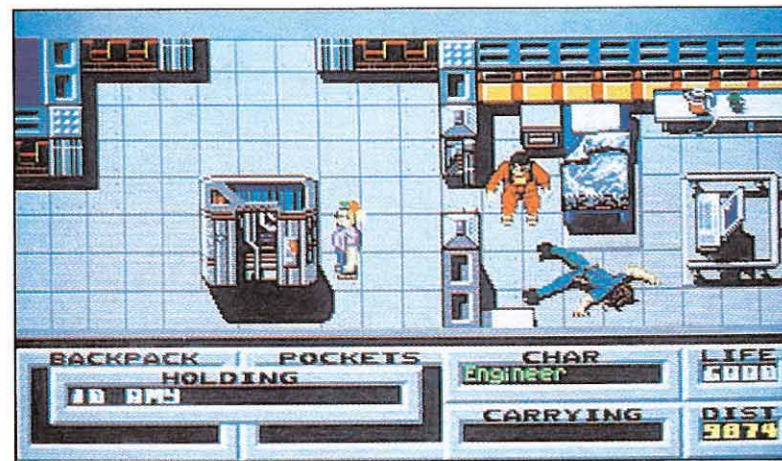
Los personajes suelen llevar objetos y te pedirán que les des algo a cambio de ellos. La otra forma de conseguirlos es peleándote con ellos. Todo el juego es como un cómic y las peleas ocurren entre un torbellino de polvo. En ellas, aparece una barra que crece y decrece, debiendo disparar en el momento adecuado para obtener la máxima eficiencia en un golpe, eficiencia que dependerá también del arma que uses. Es quizás el aspecto de la pelea uno de los peores del juego, sin dejar por ello de ser divertido.

El manejo de los objetos

Encontrarás objetos en los cadáveres que por ahí veas y encima de algunas mesas. El uso de los objetos y, sobre todo, su transporte, es una faceta del juego bastante complicada. Los objetos los puedes llevar en la mochila, los bolsillos y en ambas manos. No obstante su manejo se domina fácilmente con un poco de práctica.



Tu objetivo como operador galáctico de salvamento es investigar lo sucedido en el interior de la nave.



Una de las características más llamativas del juego es el impecable diseño de los personajes.

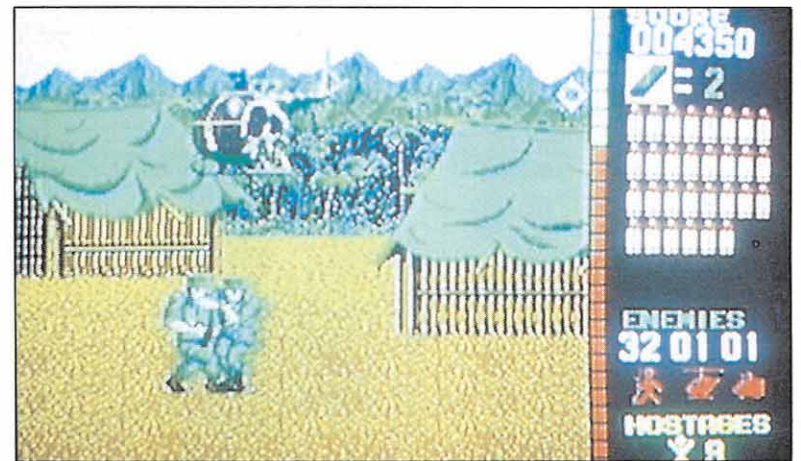
Hay gran variedad de objetos y algunos con nombres verdaderamente extraños que no dan ninguna pista sobre su utilidad. Algunos de ellos son armas, bien de combate, bien de disparo. Estas armas sólo las podrás conseguir tras matar el personaje que las lleva.

Mención aparte merecen las tarjetas de identidad, que te permitirán el acceso a los ordenadores que encuentres y también a determinadas zonas con robots de vigilancia. Los ordenadores simplemente te darán pistas sobre el desarrollo del juego. Respecto al acceso a las zonas, identificadas con una letra griega, al acceder a un ordenador con una tarjeta determinada éste te informará sobre la clase de zona a la que te permite pasar.

Personajes

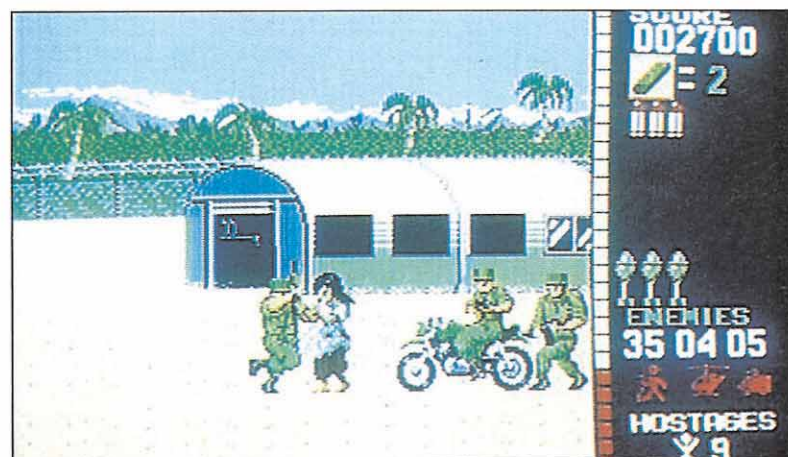
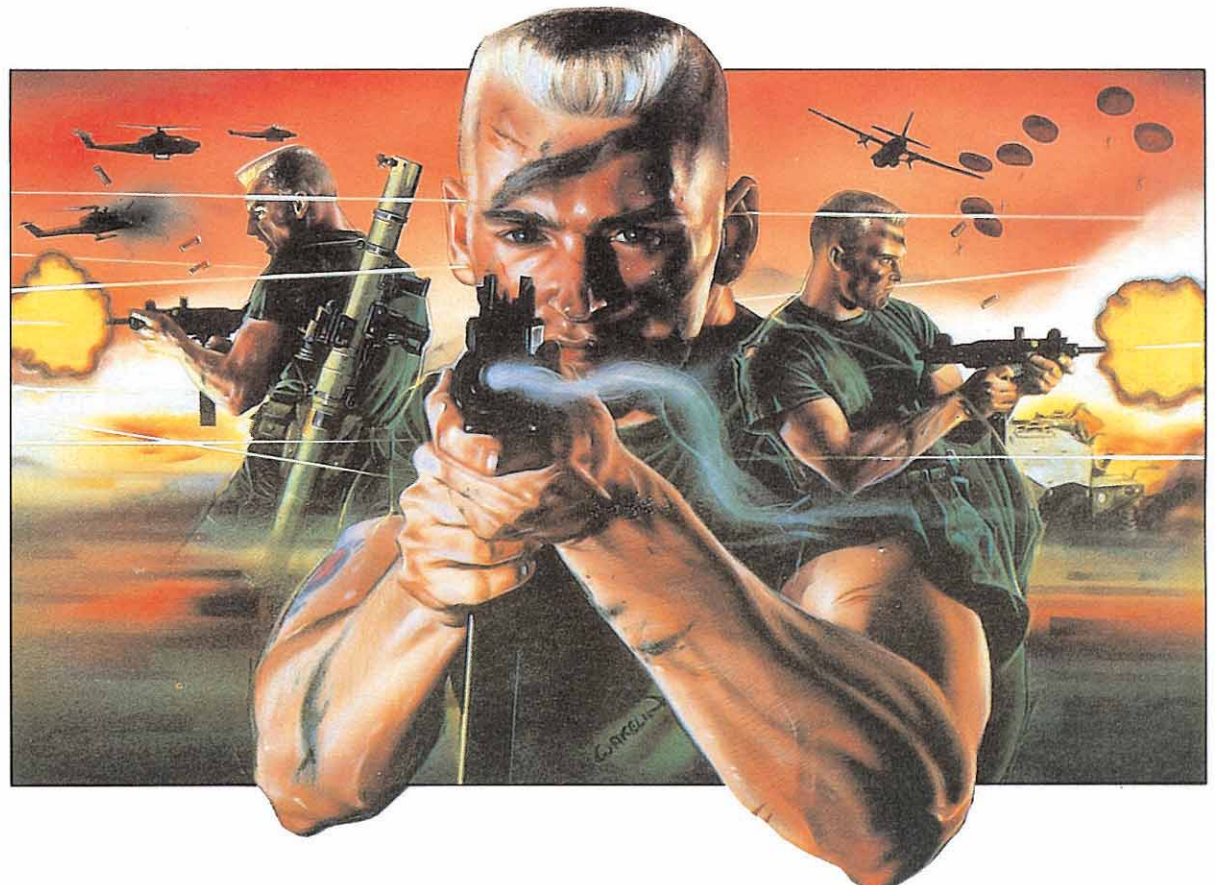
Como ya se dijo, hay gran variedad y todos perfectamente distinguibles. Sus comportamientos también son variables. En general no son belicosos a menos que se les provoque, aunque hay excepciones, como el ladrón o el punkie. Al acercarte a ellos aparecerá en la pantalla su nombre así como el objeto que lleva en la mano. También en ciertos casos, aparecerán mensajes en la parte inferior de la pantalla (normalmente te pide algo). Otras veces no dicen cosas tan agradables.

OPERATION WOLF



Esta conversión a Amiga se asemeja como una gota de agua a su predecesora.

■ OCEAN
■ Amiga, Atari



Especialmente destacable es todo lo referente al sonido, ya que todos los efectos sonoros son sorprendentes.

juego como las explosiones, gritos y demás efectos sonoros son sencillamente extraordinarios y contribuyen a crear un excitante clima de juego.

Realmente es fácil deshacerse en elogios alabando la increíble calidad de esta versión Amiga de «Operation Wolf», pero ni tan siquiera esto vale para describir mínimamente la increíble experiencia que constituye jugar una partida con el que probablemente sea el juego más excitante y mejor realizado de la historia de software. Seais o no aficionados a los arcades podéis creeros, «Operation Wolf» versión Amiga es el juego que todos deberíais tener en vuestra «programoteca», a menos que queráis que esta se encuentre irremediablemente incompleta. Un diez para Ocean y un diez para «Operation Wolf». ■

J.E.B.

La estrategia más conveniente no parece ser ir matándolos uno por uno para conseguir sus objetos, sobre todo por tu escasa energía. Lo lógico es cambiar objetos con ellos para conseguir otros. Hay algunos personajes que no te dicen nada; con estos conviene pelearse para conseguir sus objetos (por ejemplo, el robot de la limpieza, que ni siquiera se defenderá).

Nuestra opinión

Pandora es un juego bastante entretenido. Lo que más destaca de él, como os podréis imaginar, es el trazado y la variedad de los personajes. Es increíble lo detallados que son. Merece la pena el juego sólo por disfrutar de sus movimientos. Por lo demás, los gráficos no son nada del otro mundo. Es más, la perspectiva es bastante incómoda en mi opinión y el «scroll» no es nada suave. Los sonidos son bastante buenos y en particular, el del piano, que se escucha a lo lejos cuando estás en las proximidades de la sala de música y en toda su intensidad cuando llegas a ella.

El mapa del juego no es muy grande y se recorre todo en algunas partidas. Es bastante enojoso, por el contrario, la facilidad con que puedes morir. Por ejemplo, como te muevas al empezar la partida, antes de que llegue el recepcionista, ocuparás tu puesto en el limbo.

La música de presentación está a la altura de lo que se espera en un Commodore Amiga: es muy buena.

Tampoco parece muy difícil terminar el juego, salvo por lo abstracto de la misión y de los nombres de los objetos. Pero, si el químico te pide buena lectura y en el cuerpo del comandante hay un libro de Shakespeare, no hace falta ser un lince para saber qué hacer con ese objeto. Y si luego el químico te da una jeringuilla y hay por los alrededores un diabético...

En definitiva, es un juego al que hacen grandes los pequeños detalles. Sin llegar al sobresaliente, sí que se puede quedar en el notable alto. Se lo recomiendo a todo el mundo y sabes por qué: los personajes... ■

F.H.G.

La pasada campaña navideña Ocean presentó como plato fuerte de sus lanzamientos la anhelada conversión de una de las máquinas más espectaculares jamás realizadas, «Operation Wolf». Tanto la prensa como los usuarios fueron unánimes: la conversión era sencillamente formidable. Pese a las evidentes limitaciones que las máquinas de 8 bits presentaban respecto de la máquina original, Ocean logró realizar una versión llena de acción, emoción y adicción hasta el límite.

Faltaba pues tan sólo por ver el resultado que deparaba el traslado de «Operation Wolf» a las máquinas de 16 bits, donde todo hacía suponer que el juego alcanzaría realmente la dimensión que le correspondía. Pues bien, por fin Ocean ha lanzado estas tan esperadas versiones, y a la vista de lo que nos ofrecen podemos asegurar no sólo que ha merecido la pena aguantar pacientemente el retraso que estas han presentado respecto de sus predecesoras, sino también que nos encontramos ante la mejor conversión jamás realizada de una máquina recreativa.

Y es que, aunque pueda parecer increíble, entre «Operation Wolf» máquina y «Operation Wolf» versión Amiga la única diferencia sustancial es la que todos os podréis imaginar... ¡pero al fin y al cabo ni tan siquiera Ocean es capaz de conseguir que nuestro modesto ratón se convierta del día a la mañana en una potente ametralladora!. Bromas aparte, lo cierto es que en todos los demás aspectos — y muy especialmente a nivel gráfico — la conversión se asemeja como una gota de agua a su versión original, e incluso en algunos aspectos nos atreveríamos a decir que la mejora. Pues aunque el ratón sea como ya he-

mos dicho bastante menos espectacular que la ametralladora también es cierto que es notablemente más sencillo de manejar, sobre todo si tenemos en cuenta que disponemos de un pequeño punto de mira que nos indica en que dirección estamos disparando, detalle éste que la máquina original no incluía.

El nivel de dificultad por otra parte se ha cuidado hasta el má-

ximo ajustándolo de manera tal que resulta lo suficientemente elevado como para que el paso de un nivel a otro sea empresa complicada, pero sin llegar a un desarrollo de juego exasperante sin opción a sobrevivir durante más de cinco segundos.

Especialmente destacable es también todo lo referente al sonido, ya que tanto las melodías que nos acompañan durante el

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

9

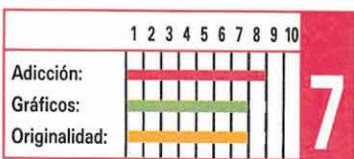
THUNDER BLADE



Esta versión destaca especialmente por su gran calidad gráfica.

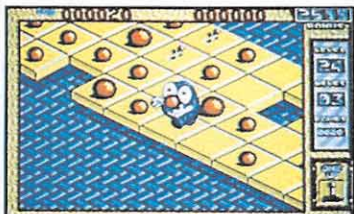
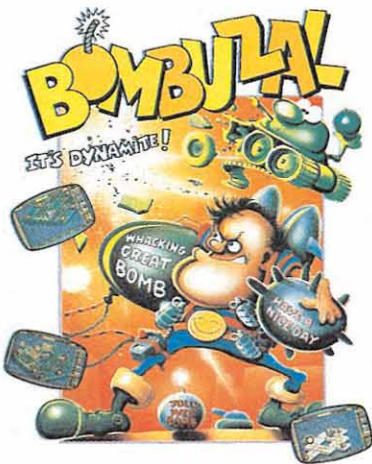
U.S.GOLD

Pese a que realizar la conversión de «Thunder Blade» no parecía nada fácil, U.S. Gold ha logrado trasladar toda la brillantez y adicción de este trepidante arcade a nuestros ordenadores, siendo esta versión Amiga especialmente destacable por su buena calidad gráfica y espectacular sonido. ■



7

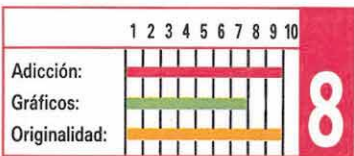
BOMBUZAL



Una idea original da vida a un arcade tremendamente adictivo.

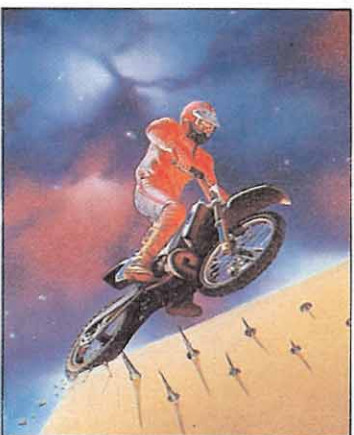
IMAGE WORKS

Con la originalidad como emblema, y con la colaboración de programadores tan prestigiosos como Jon Ritman, «Bombuzal» es uno de los arcades más sencillo, adictivo, simpático, y completo de los últimos tiempos, que además en esta versión Amiga cuenta con gráficos de mayor calidad y espectaculares efectos sonoros. ■



8

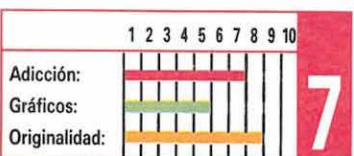
MOTORBIKE MADNESS



Su elevado nivel de dificultad desanimará a más de uno.

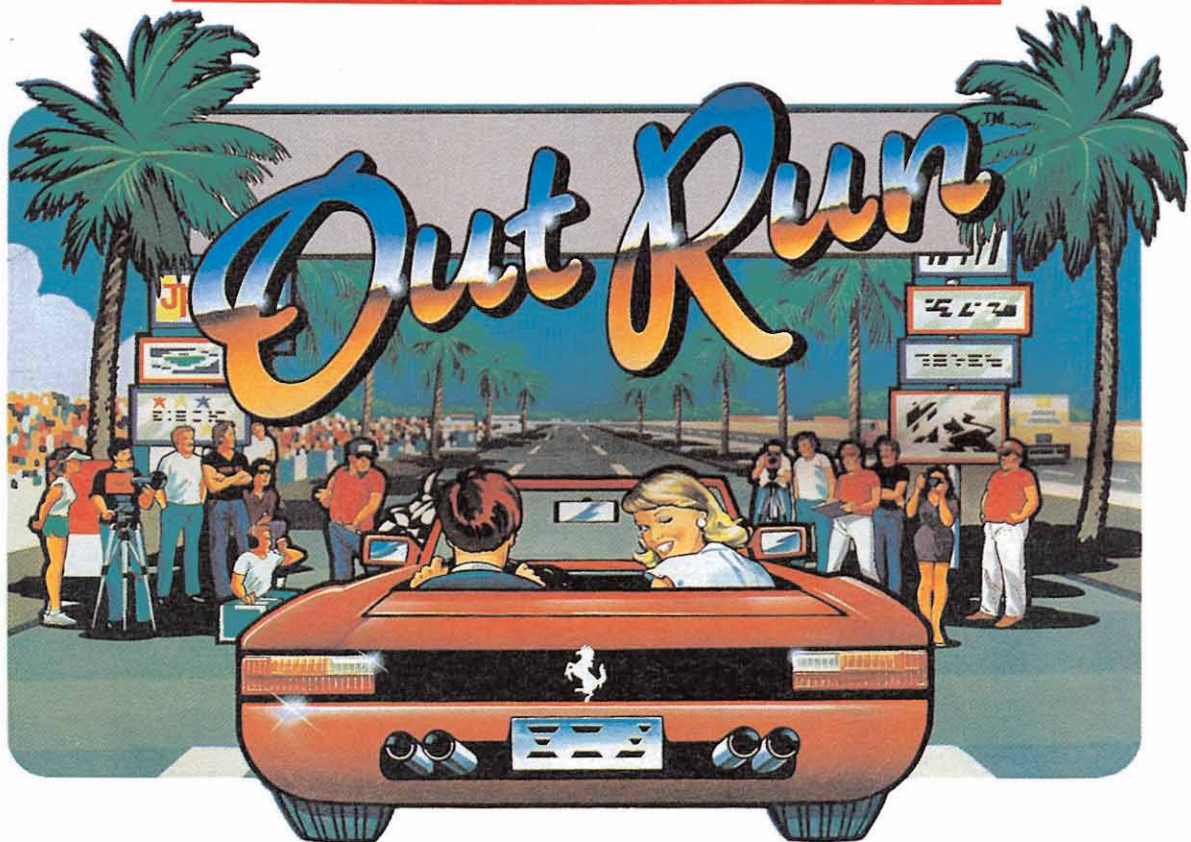
MASTERTRONIC

Mastertronic nos presenta una curiosa mezcla de simulador deportivo y arcade, realizada en el más puro estilo «filmation», que aunque extremadamente original cuenta con un factor altamente negativo: su elevado nivel de dificultad y su complicado manejo. Sólo para «manitas» con nervios de acero. ■



7

Una conversión digna



U.S. GOLD

Esta versión Amiga es, salvo error, la última de las conversiones que de la prestigiosa, archi-conocida y súper-alabada máquina recreativa «Out run», faltaba por aparecer. Tal vez precisamente por eso —o por las propias prestaciones de la máquina para la que ha sido diseñada— es con diferencia la más destacable de todas las aparecidas.

Sin duda la más cercana en cuanto a nivel gráfico se refiere fue la versión Atari aparecida con anterioridad y ya comentada en su respectiva sección, pero ésta pecaba de haber infrautilizado el chip de sonido de la máquina de 16 bits, mermando así en gran parte los posibles atractivos de la conversión.

No ocurre así sin embargo con esta versión Amiga, que aunque por supuesto no llegue ni por asomo a conseguir la es-

OUT RUN

pectacularidad sonora de la máquina original, sí logra un alto nivel de calidad tanto en los efectos sonoros como en las melodías que acompañan el programa.

Por lo demás, ya sabéis lo que os espera, un reluciente Testarrosa rojo con el que recorrer cinco de los quince circuitos diferentes que incluye el juego, una atractiva rubia en el papel de copiloto, cientos de vehículos entorpeciéndonos el paso, diferentes obstáculos situados estratégicamente —y con un alto grado de malicia— a los laterales de la carretera con el fin de que cualquier descuido sea causa de un aparatoso contratiempo, y

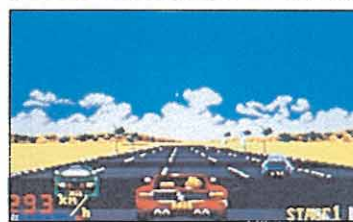
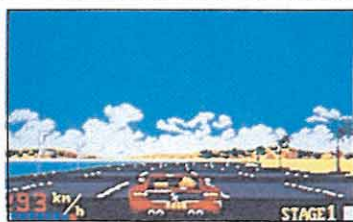
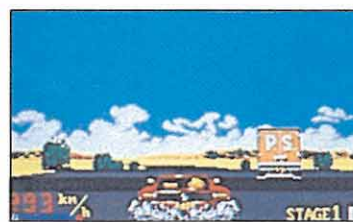
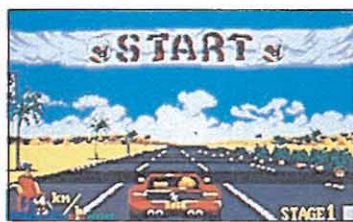
eso sí, velocidad sin límite y emoción a raudales.

Como principales pegajos que objetar al juego se pueden citar el desarrollo repetitivo de principio a fin —si bien es cierto que a más de 200 km/h uno apenas tiene tiempo de pensar en ello—, el excesivo nivel de dificultad una vez completado el primer circuito, y tal vez la reducida visibilidad de la carretera cuando avanzamos por ella.

Por contra, como puntos a favor, destacar la elevada calidad gráfica tanto de los «sprites» como de los decorados, el rápido desarrollo del juego, el alto grado de adicción, el ya citado buen nivel sonoro, y la sorprendente presentación, casi cinematográfica, que podemos contemplar y escuchar a medida que el juego se carga.

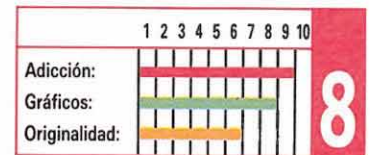
En definitiva, una buena versión —tal vez como ya hemos dicho la mejor— de una de las máquinas más espectaculares y estimulantes de todas cuantas hemos tenido oportunidad de disfrutar. ■

J.E.B



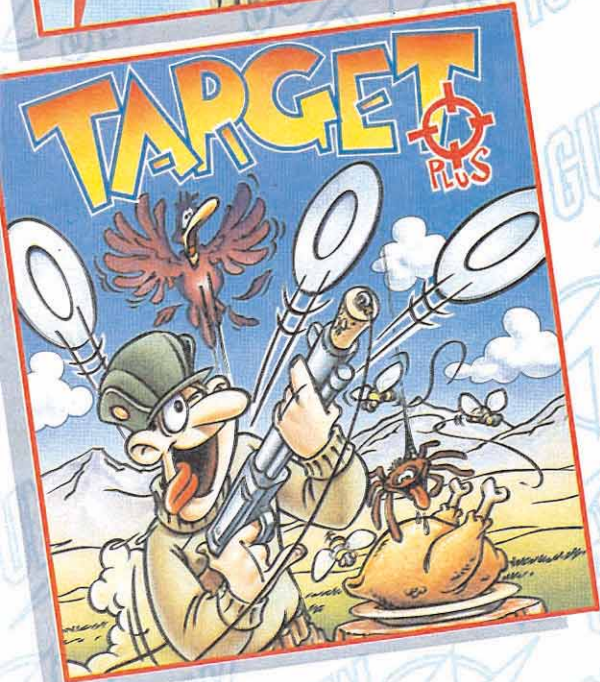
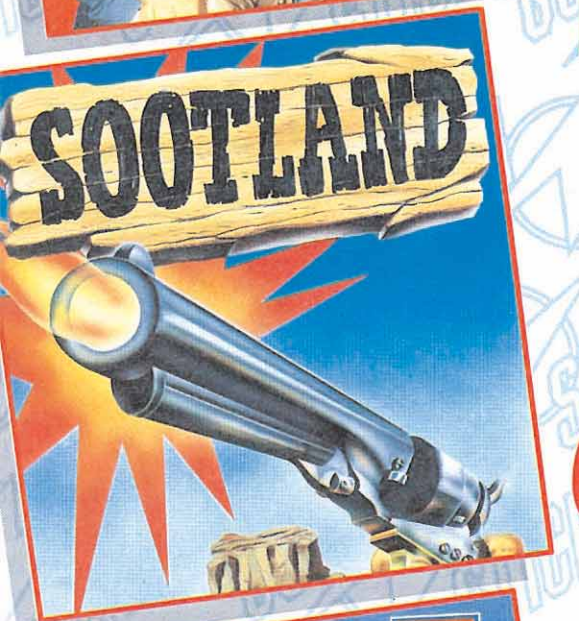
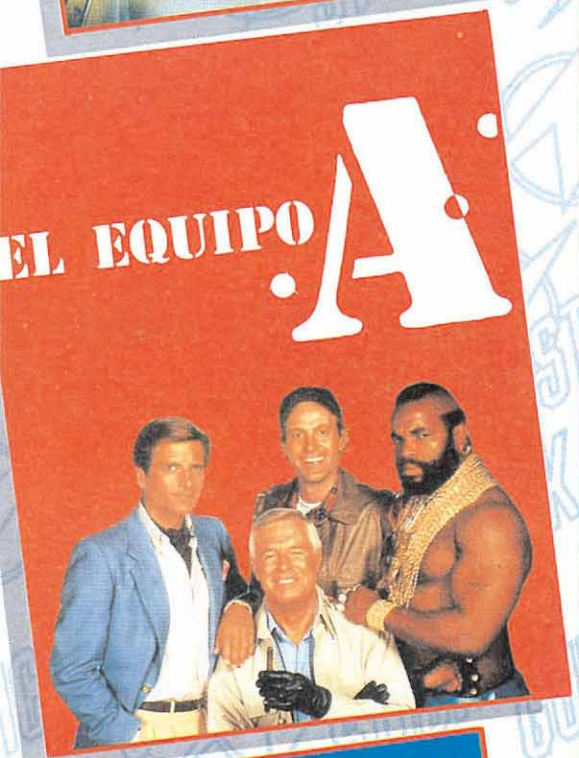
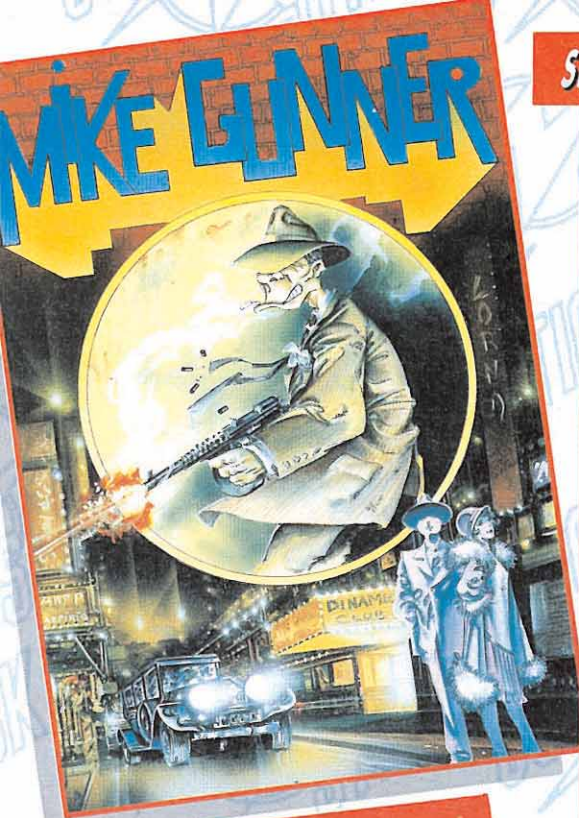
Esta versión resulta bastante semejante a la máquina que le dio vida.

La dificultad se incrementa considerablemente al pasar el primer nivel.

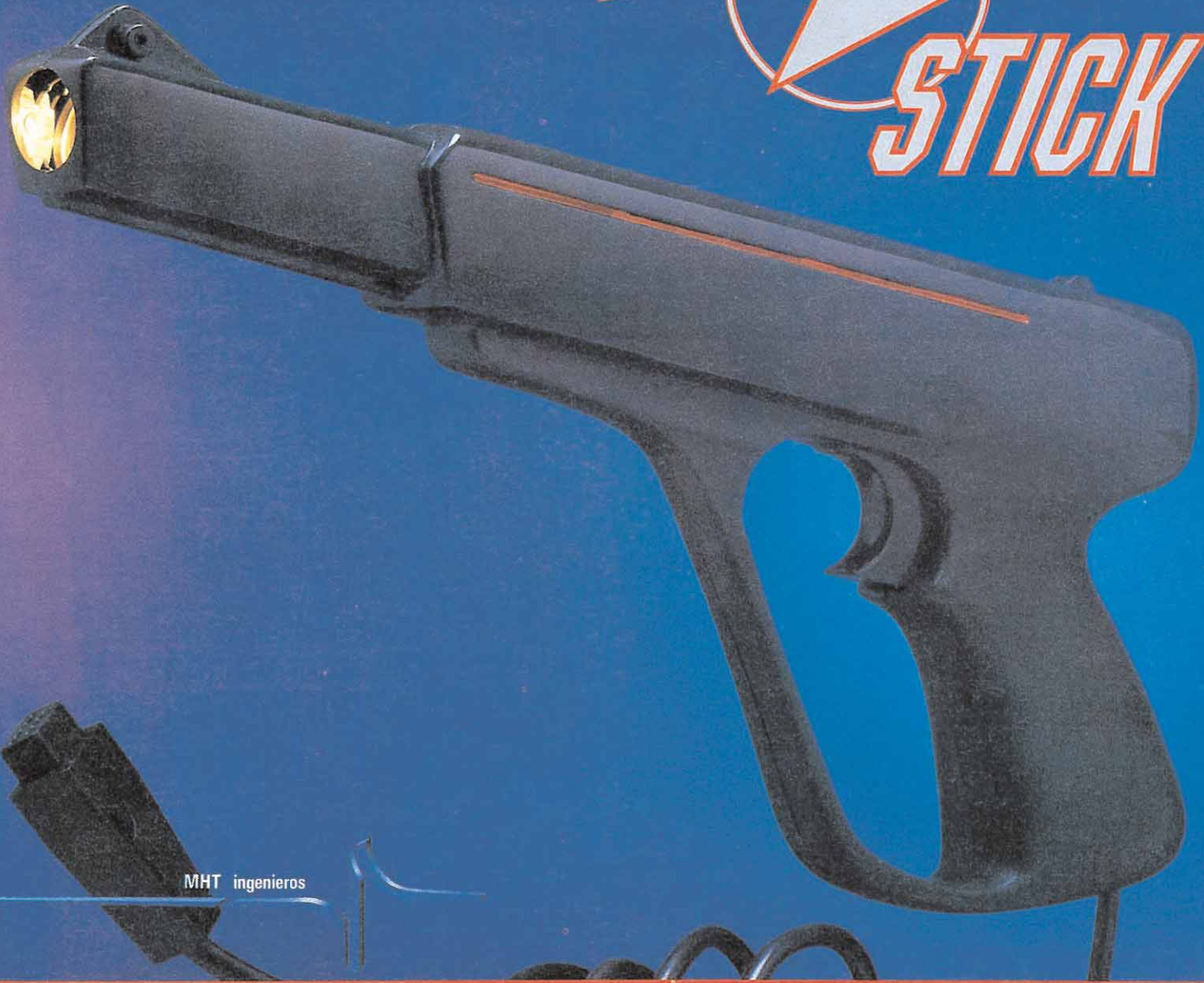


8

SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · MSX · PC



GUN STICK



MHT ingenieros

¡AHORA, CON MAS JUEGOS QUE NUNCA!

"GUNSTICK" es un producto increíblemente novedoso, sencillo de concepción, ajustado en precio y con un potencial de ventas formidable. **DRUKIOFT S.A.** apoyará sin reservas con un catálogo de videojuegos la pistola "GUNSTICK".

José Alvarro

La primera vez que jugué con la pistola "GUN STICK", creí encontrarme en un salón de juegos... ¡Es increíble ahora lo estoy!

Higueras

(ZAFIRO software)

El "Gunstick" de MHT es un periférico que abre increíbles posibilidades en el diseño de video-juegos. En **Dinamic** estamos trabajando a fondo para sorprenderos con los nuevos "Gun-Stick Games."

Vicki

Creemos que el GUN STICK es su perfume que abre un abanico de nuevas posibilidades en el mundo de los video-juegos. **OPERA SOFT** se dispone a dar de nuevo en el blanco de las tendencias videoadictas.

Kay

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB, S.A. MADRID. Telf.: (91) 413 20 45-413 20 96

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-

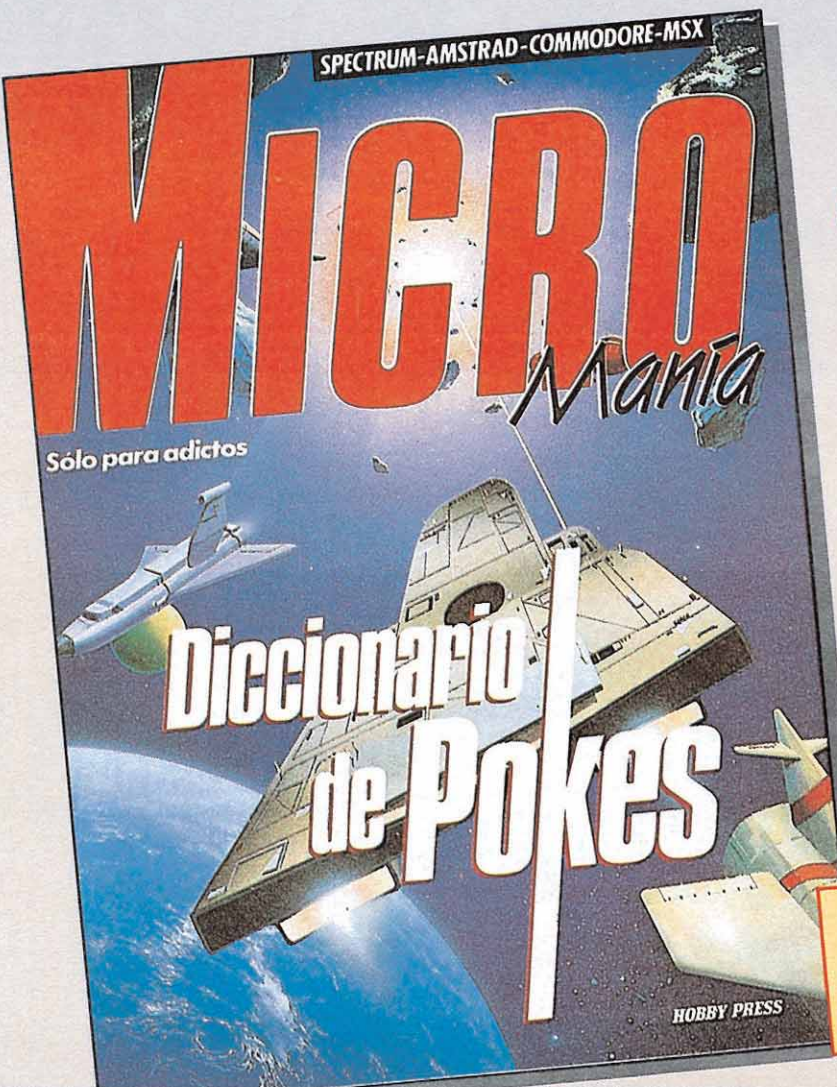
Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en 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 teclaremos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando **GO TO 9900**.
2. Teclamos el listado 1 (programa Básico) 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**. Teclaremos 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 a="": 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 i=1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA": LINE i: IF
i<1 THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN i$
1003 IF i$(n)<"0" OR i$(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner=VAL i$
1005 IF liner<>11 THEN POKE 2368
9,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "
DATOS": LINE ds
1008 IF ds="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT
AT cx,0:ds:AT cx,21:CHR$ 138:"L
INEA":i
1010 IF LEN ds<>20 THEN GO SUB 5
000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET ws=ds(n)
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 n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET ha=VAL ds(n)*16+VAL ds(
n+1): LET ch=ch+ha: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL":
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
GO TO 1000
1300 LET as=as+ds
2000 LET i=i+1: GO TO 1000
5000 BEEP 2,0: OUT 254,2: POKE
23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT @: INK 7: PAPER 1:"
INPUT LOAD SAVE DUMP TEST "
6100 LET i=INKEY$: IF i="" THEN
N GO TO 6100
6200 IF i="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT @: PAPER 3: INK 7:"
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<"F" 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
7006 IF as="" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE i
7010 LET as=CHR$ PEEK 23670+CHR$
PEEK 23671+as
7015 CLS: CAT: INPUT "NOMBRE (
Save)": LINE ns: IF ns="" OR LEN
ns<8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE ns:"FTE" DATA as(1)
7025 PRINT @: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE:":ns:" 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 ns: IF ns="" OR LEN ns<8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE ns:"OBJ"CODE d1:nb
7275 PRINT @: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO:":ns:" 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 ns
8020 LOAD ns:"FTE" DATA as(1)
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET i=CODE as(1)+256*CODE
as(2): LET as=as(3 TO )
8035 CLS: PRINT AT 10,5:"Ultima
linea:":i:AT 11,9:"Comenzar
por:":i
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 RO: FLASH 1:"N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE":
PAUSE 300: CLS: RETURN
9900 CLEAR: SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
    
```



¡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.**

Date prisa y rellena este cupón. Es una edición limitada

Recorta o copia este cupón y envíalo a **HOBBY PRESS, S.A.**
Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Sí deseo recibir en mi domicilio el **DICCIONARIO DE POKES** al precio de 950 ptas.

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 ptas. más 180 ptas. de gastos de envío, y es sólo válida para España) Fecha y Firma: _____

Si lo deseas solicita tu **DICCIONARIO DE POKES** por teléfono **(91) 734 65 00**

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.

POKES

CÓMO UTILIZARLOS

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.

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.

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 ésta 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).

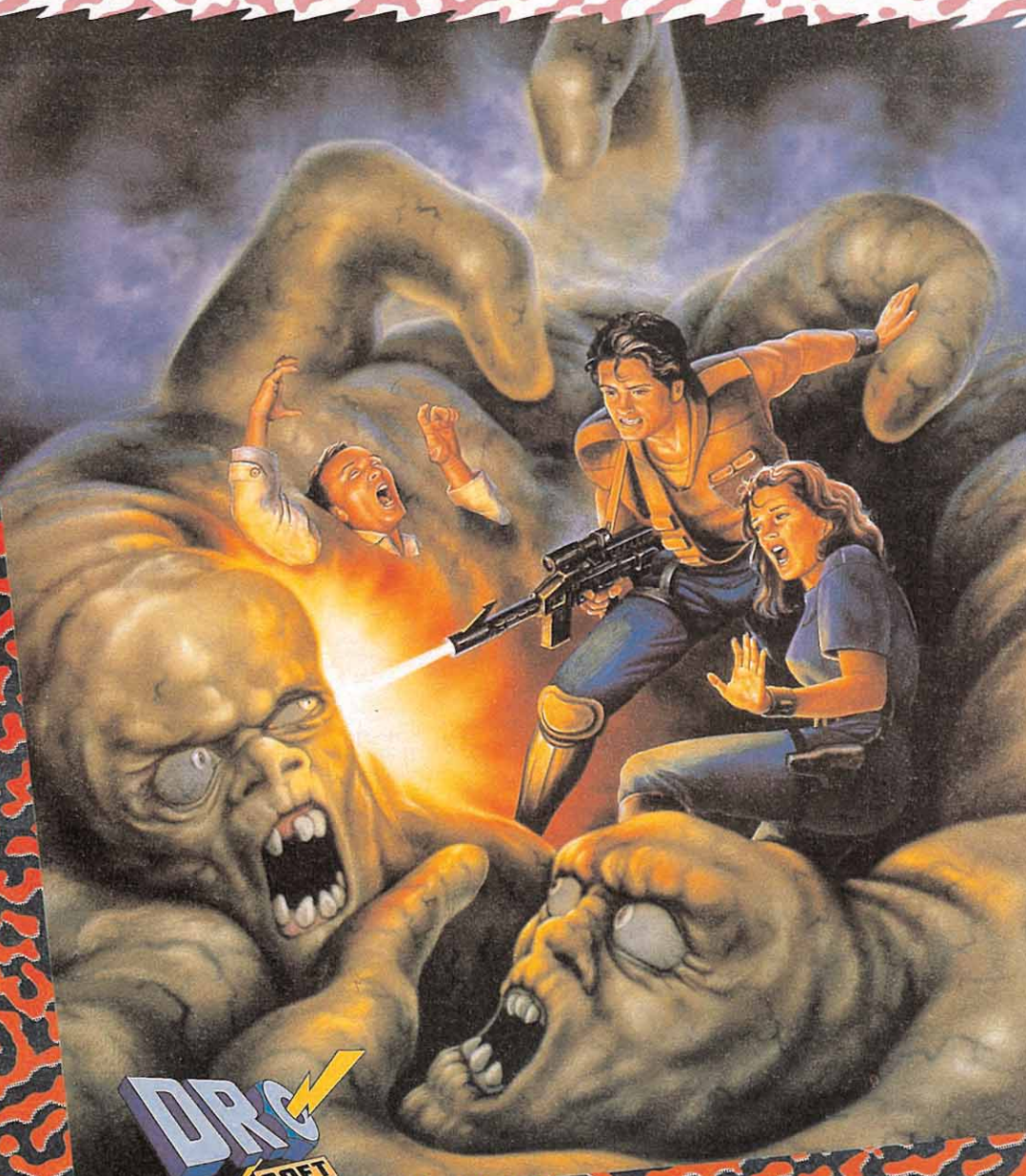
— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.

AUTENTICO. INQUIETANTE. ABSORBENTE. COMO A TI TE GUSTA.

ALIEN SYNDROME

DECENAS DE MUTANTES ACECHAN. ¡NO TE DES LA VUELTA!
 ¡NO ENTRES EN ESE CORREDOR! ¡NO MIRES ATRAS!
 ESTAS COMPLETAMENTE SOLO ANTE LOS MAS DEFORMES
 Y ESPERPENTICOS SERES QUE JAMAS HAYAS VISTO.
 ¡VAS A PADECER DE «ALIEN SÍNDROME»!

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE 64 = 875 - SPECTRUM Y AMSTRAD DISCO = 1.750 - ATARI ST, AMIGA = 2.500



CÓDIGO SECRETO

SPECTRUM

Barbarian

POKE 27676, n.º de vidas para el juego de Psynopsis.

David Alvarez
y Roberto Juárez
(Gijón)

Chubby Gristle

POKE 29851,0. Vidas infinitas.

José Ruso
(Sevilla)

Last Ninja II

POKE 30684,200. Los policías desaparecen o quedan desconcertados.

Francisco José Arreciado
(Sevilla)

720°

POKE 34153,57: POKE 34154,57: POKE 34155,57: POKE 34156,57. Cuando compres un casco, zapato, skate o rodillera valen por 10.

Albeto Hill
(Montevideo)

Garfield

Para abrir la nevera debemos seguir los pasos:

1.º Debemos dirigirnos a la pantalla n.º 23, donde está el pescado (ver mapa), y una vez allí recogeremos el pescado.

2.º Nos comemos el pescado, entonces veremos que queda una raspa en el lugar del pescado.

3.º Con esta raspa de pescado, debemos dirigirnos a la pantalla n.º 4 donde se encuentra el frigorífico.

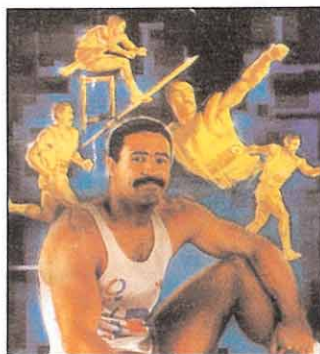


4.º Ya estamos frente al frigorífico, una vez allí apretamos la tecla de usar, y entonces la puerta del frigorífico se abre como un resorte, ya que esta raspa sirve para forzar la puerta que Jon había cerrado con llave.

5.º Dentro del frigorífico podemos observar una apetitosa ala de pollo y un trozo del plato favorito de GARFIELD, la lasaña, ya sólo nos queda darnos el gusto de devorar estos manjares.. ¡qué aproveche!

Jorge Rodríguez
(Madrid)

Daley Thompson's



En la sesión de entrenamiento para conseguir un 90 por ciento, sin tener que mover un sólo músculo, debemos elegir la opción Kempston sin tener conectado éste y apretando el botón número 4 al final de la última sesión de entrenamiento.

Julián Santiago
y Angel Quintana
(Madrid)

Exploding Fist

Nada más empezar andamos un poco, después hacemos una voltereta hacia adelante, rápidamente nos volvemos y le damos una patada media o una patada en el aire; pero se ha de tener cuidado con sus patadas hacia atrás y con sus barridos. El truco sirve para todos los danes excepto el primero.

Fernando Díaz
(Oviedo)

Crime Busters

POKE 61013,0: POKE 46112,0. Inmunidad.

José Ruso
(Sevilla)

Cerius

POKE 47091,0. Munición infinita.

POKE 54167,0. Power infinito.

José Ruso
(Sevilla)

COLISEUM

POKE 56888,n.º de vidas. Vidas entre 0 y 255.

José Ruso
(Sevilla)

Alien Syndrome

POKE 47503,0. Vidas infinitas.

José Ruso
(Sevilla)

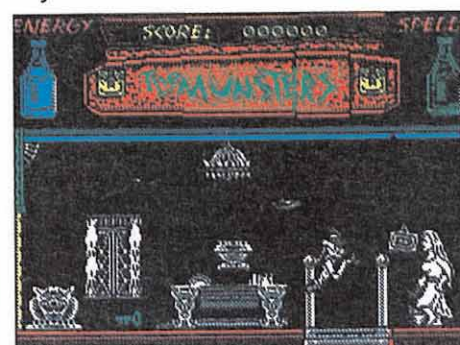
M THE MUNSTERS



La botella situada a la izquierda de la pantalla refleja la energía de nuestro personaje.



La primera fase tendrá como protagonista a Lily.



Los demonios femeninos vacían totalmente el contenido de la botella de hechizos.

El número 1313 de la avenida del Pájaro Burlón, residencia de la familia Munster, ha sido invadido por una legión de vampiros, zombies y fantasmas surgidos de las oscuras profundidades del infierno. El viejo Nick se ha aburrido de ver que los miembros de tan «horrible» familia son en realidad personas inofensivas y agradables, y ha decidido traerles de vuelta a los infiernos para darles unas cuantas lecciones de «fantasmología».

Ante la rotunda negativa de la familia Munster los malvados emisarios del oscuro han realizado una sucia y diabólica medida de presión: secuestrar a Marilyn, la única componente digamos normal de la familia, amenazando a los Munster con transportarla a las profundidades a no ser que ellos decidan hacerlo en su lugar. Pero los Munster se encuentran demasiado a gusto en la Tierra como para querer regresar al asfixiante y maloliente mundo del que proceden, e intentarán por todos sus medios rescatar a Marilyn para no tener que ceder ante el odioso chantaje al que les someten.

El juego

El largo camino que separa a la familia Munster del lugar donde se encuentra prisionera Marilyn ha sido dividido en tres fases que, en la versión Spectrum, se cargan por separado desde el cassette. Sin embargo la versión Amstrad no es multicarga, y dado que las diferencias entre ambas versiones son bastante importantes hemos optado por describir la aventura siguiendo la versión Spectrum, sin duda la más interesante y completa, indicando en un apartado al final del artículo todos los aspectos propios de la versión Amstrad.





● **Los Munsters se encuentran demasiado felices en la Tierra como para querer regresar al maloliente mundo del que proceden.**



los diversos enemigos que han invalidado la resistencia de nuestros amigos. Dado que es imposible recuperar la energía perdida será necesario tomar todas las precauciones posibles solamente de una vida y que la muerte del personaje en curso supone siempre el final del juego. La segunda botella, inicialmente vacía para cada nuevo personaje, es el contador de hechizos (spells). Se recarga por el mero hecho de destruir enemigos y su contenido se emplea para destruir los guardianes de las dos primeras fases, tal como indicaremos más adelante.

En el centro de la pantalla observaremos un precioso ataúd con sus dos cerraduras parcialmente destruidas. La puntuación actual queda siempre reflejada sobre el mismo, a la vez que la cerradura izquierda parpadea cada vez que recogemos un objeto de especial utilidad, y continuará haciéndolo hasta que hagamos uso del mismo.

● **Los paralelismos entre el juego y la serie de televisión son constantes, partiendo de la perfecta caracterización de los personajes.**

PRIMERA FASE

Controlando a Lily, la acción discurre en la mansión de la familia Munster, un lugar hasta

LOCURA DE FAMILIA!!!

A lo largo del juego deberemos controlar uno tras otro a los cuatro personajes que forman tan monstruosa familia. Lily, la única componente femenina del grupo, será la encargada de completar la primera fase, pero en la segunda serán el abuelo y Herman, en este orden los responsables de trasladarnos a la tercera y última en la que el pequeño Eddie, convertido en un enorme dragón, escoltará el coche que transporta el resto de la familia a la mansión en que se encuentra la cautiva. En todo momento controlamos únicamente a uno de los cuatro miembros de la familia, y en el caso de que haya simultáneamente

dos personajes en pantalla uno de ellos seguirá automáticamente al controlado por el jugador en espera de que le corresponda su turno.

Dos son los marcadores que debemos vigilar en todo momento pues de su mantenimiento depende el éxito de la misión. Para reflejarlos observaremos las dos botellas situadas en ambos laterales de la parte superior de la pantalla. La primera, colocada a la izquierda, refleja el nivel de energía del personaje que controlamos y, aunque se encuentra inicialmente llena cada vez que accedemos a un nuevo personaje, disminuirá alarmantemente ante los ataques de

AMSTRAD

```
10 REM Cargador The Munsters
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 MODE 1:sum=0:FOR n=&80 TO &A1:READ a$
:byte=VAL("&" + a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:IF sum<>2319 THEN PRINT"Error en los data!":END
40 INPUT"Energia infinita";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &96,&C9
50 INPUT"Spells infinitos";a$:IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &9B,&C9
60 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...":FOR n=1 TO 1000:NEXT
70 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:CALL &80
80 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,21,95,0,22,5,1,C3,0,1,3E,21,32,DD,1E,3E,21,32,E2,1E,C3,84,3
```

ahora agradable que ha sido invadido por una serie de criaturas que se han alojado sin invitación en las diversas habitaciones de la casa. Los enemigos más comunes son las dos especies distintas de demonios que encontrarás en extrema abundancia en tu recorrido por la casa, que pueden ser fácilmente destruidos para obtener 500 puntos y un leve incremento de tu botella de hechizos. Otros demonios, fácilmente reconocibles por su apariencia femenina, son mucho menos frecuentes pero deben ser sistemáticamente evitados pues vacían completamente el contenido de la botella de hechizos si consiguen entrar en

M THE MUNSTERS

contacto con Lily. Un gigantesco zombie recorre secuencialmente las cinco primeras pantallas contando desde la izquierda de la planta baja de la mansión, mientras que otros zombies idénticos surgirán del suelo en grupos de tres cuando intentes volver a la casa tras recorrer las pantallas del cementerio. Finalmente Lily deberá enfrentarse a los peligrosos guardianes que custodian todos los lugares de especial importancia, los cuales sólo pueden ser destruidos proporcionalmente 1.250 puntos si disponemos de una buena reserva de hechizos y el objeto apropiado para cada caso en particular. Si intentamos destruir un guardián sin haber recogido previamente el objeto adecuado solamente conseguiremos gastar inútilmente nuestra provisión de hechizos.

Como observaréis en el mapa esta primera fase está formada por un total de 14 pantallas distribuidas en cuatro de planta alta, cuatro de planta baja, cuatro de cementerio y dos de sótanos. Lily comienza su aventura en el extremo superior izquierdo y su objetivo básico es reanimar a Herman, inicialmente inmóvil en la pantalla derecha



Al comienzo de la segunda fase controlamos al abuelo.



En los momentos de peligro Eddie sacará de apuros a la familia.

SPECTRUM

```

10 REM ** J.E BARBERO **
20 REM ** SPECTRUM 48K **
30 REM **** THE MUNSTERS ****
40 REM
100 CLEAR 24999
200 LOAD ""CODE 60000
300 CLS : PRINT PAPER 2; INK 7;
FLASH 1; AT 0,4; "INTRODUCE CINTA
ORIGINAL"
400 RANDOMIZE USR 60000
    
```

LISTADO 2

1	31E8FDDD2100AC115802	1067
2	373EFFCD560530F13E78	1139
3	3217AC3E693218AC3EC3	915
4	321FAC3E8E3220AC3EEA	1007
5	3221ACC303AC3EC9326C	1046
6	8032718021786911B0B3	1049
7	010033EDB021B0B31100	870
8	7D010033EDB03E3E321F	795
9	AC3E103220AC3EDD3221	870
10	AC313075C31FAC000000	784

DUMP: 40.000

N.º DE BYTES: 97

del sótano. Para ello tendrá que utilizar los objetos adecuados para ir abriendo los accesos que le separan de Herman y que se encuentran en principio obstruidos por diversos guardianes.

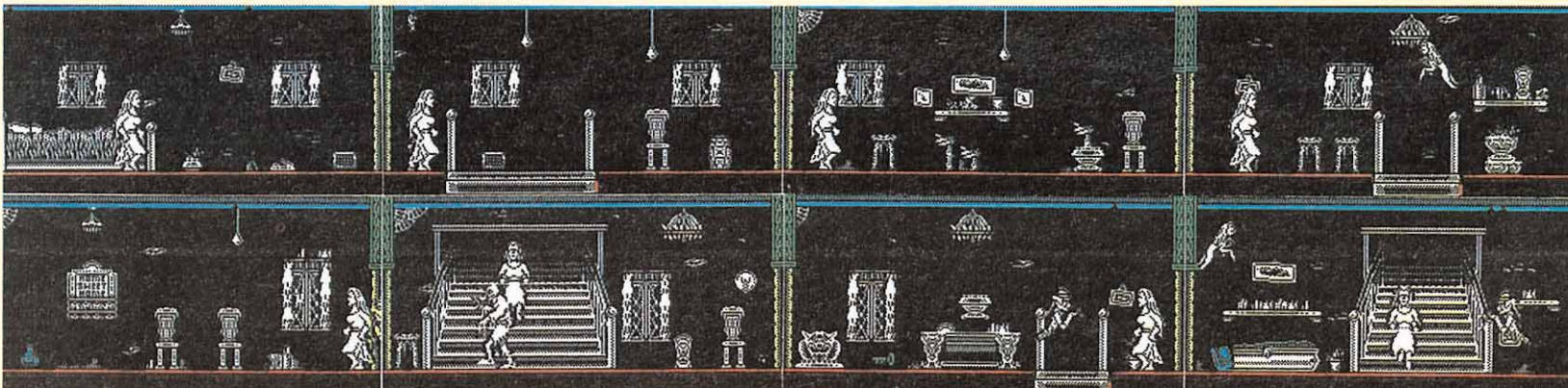
Camina tres pantallas hacia la derecha, destruyendo unos cuantos monstruos para llenar hasta un nivel aceptable la botella de hechizos. Baja las escaleras y recoge el objeto situado a la izquierda de la pantalla pues con su ayuda y a costa de una pequeña disminución del nivel de hechizos podrás destruir al guardián situado a la derecha de la misma pantalla. Camina hacia la derecha y recoge un nuevo objeto, pero regresa inmediatamente a la casa pues las demás pantallas del cementerio no son aún un lugar seguro para tí. Dando un pequeño rodeo debes bajar por las escaleras situadas una pantalla a la derecha del punto de salida y avanzar hacia la izquierda. Nada más entrar en la nueva habitación tres furiosos guardianes aparecerán volando por los aires, pero suponemos que con tu bien demostrada habilidad y tu reserva de hechizos podrás destruir a los tres antes de que te alcancen. Una vez despejado el camino recoge la bo-

tella situada al otro extremo de la sala.

Con ayuda de la botella y tus siempre importantes hechizos podrás destruir al guardián que vigila el acceso a los sótanos. Recoge la llave que se encuentra en esa misma pantalla y descende a los sótanos. Nada más bajar unas pocas escaleras aparecerán tres guardianes idénticos a los indicados anteriormente, pero con la ayuda del poder de la llave y tus hechizos podrás destruirlos y dirigirte hacia la derecha ignorando la inútil esfera que se encuentra en esa pantalla. Herman te espera inmóvil, pero aún no dispones del objeto necesario para reanimarlo, por lo que debes limitarte a recoger las piedras que se encuentran a su lado.

Con ellas vuelve al cementerio y esta vez recórrelo completamente hasta su extremo derecho, donde se encuentra el tubo de ensayo que dará nueva vida a Herman. Sin embargo en tu camino de vuelta a la casa observarás que en cada una de las tres pantallas que te separan de la mansión surgen del suelo peligrosos zombies que te hubieran enviado a la tumba si no estuvieras bien armado con tus piedras y tu provisión de hechizos. Cada zombie necesita dos impactos para ser destruido y proporcionarte 750 puntos. También

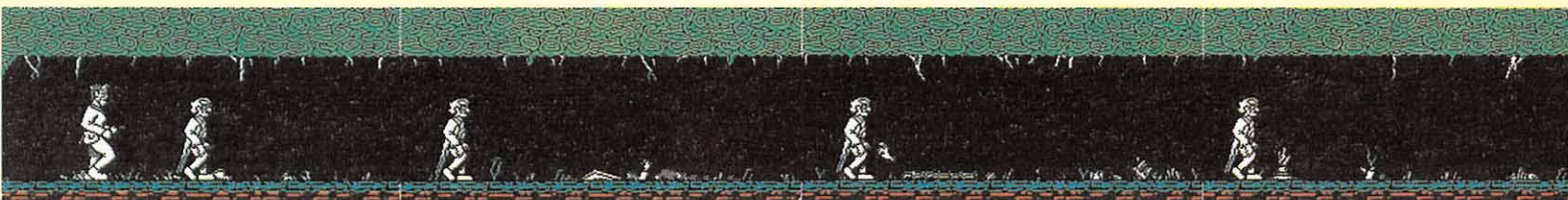
FASE 1



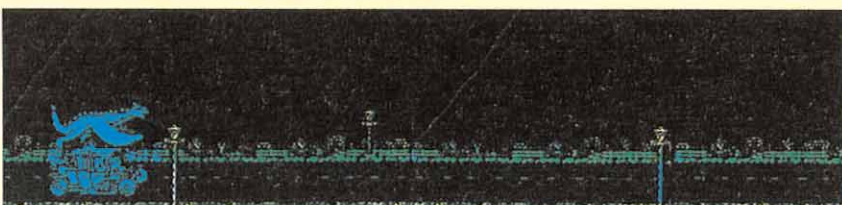
MAPA DE «THE MUNSTERS»

■ En el mapa que os hemos preparado podéis observar todas las pantallas de las tres partes que componen el juego, con los objetos y enemigos que en ellas aparecen. En el artículo que acompaña a los mapas podéis encontrar detallada información sobre la utilidad de los primeros y la forma de eliminar a los segundos. Qué os lo paséis de «miedo»...

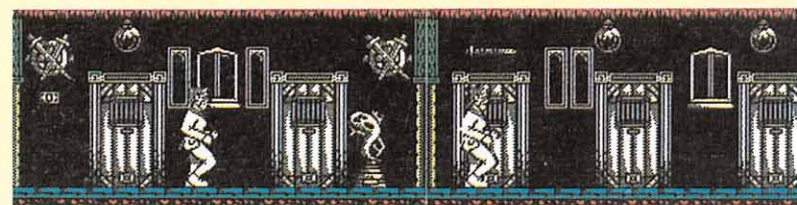
FASE 2



FASE 3A



FASE 3B



● **En algún momento del juego, alguno de los cuatro habitantes de la mansión adoptarán el papel protagonista.**

● **Constantemente deberemos vigilar el estado de los marcadores, ya que de su mantenimiento depende el éxito de la misión.**

puedes eliminar de la misma manera al zombie que, como probablemente ya te habrás dado cuenta, recorre las pantallas de la planta baja de la mansión.

Ahora todo el camino ha sido despejado. Dado que ya dispones del tubo de ensayo basta con regresar a la pantalla donde se encuentra Herman para que nuestro amable monstruo se ponga en marcha hacia la segunda fase.

SEGUNDA FASE

Esta fase transcurre en los túneles y habitaciones que forman la parte trasera de la mansión de los Munsters, y tu objetivo básico es salir de la misma. Por desgracia la salida principal ha sido obstruida por las fuerzas del mal y tendrás que realizar una serie de complejas acciones para desbloquearla.

Al comienzo de esta fase controlas al abuelo y Herman le sigue a todas partes a cierta distancia. Dado que la botella de hechizos se encuentra de nuevo vacía será necesario llenarla de la única manera posible, destruyendo a los seres que surgen del techo de los túneles y alargan su brazo para intentar destruirte. Como observaréis en el mapa el túnel está formado por cuatro pantallas, de las cuales solamente en las tres últimas encontraréis estos seres, que proporcionan 500 puntos al ser destruidos

y aparecen generalmente en cuatro ocasiones. Si, tras recorrer por completo el túnel, no has conseguido un nivel aceptable en tu botella de hechizos, puedes regresar a la primera pantalla para que nuevas criaturas surjan del techo a la vez que esquivas al incordiante monstruo indestructible que pulula por las pantallas del túnel.

Con una adecuada reserva de hechizos atraviesa otra pantalla llena de peligros para llegar a unas nuevas escaleras. Nada más subir las y alcanzar la planta superior observarás que el abuelo se convierte en vampiro y desaparece tras revolotear unas cuantas pantallas. No te asustes, es perfectamente normal, pues el abuelo ya ha cumplido su cometido y ahora es Herman el personaje que se encuentra bajo tu control, el cual conserva además todos los hechizos recogidos por el abuelo.

Sube con Herman las mismas escaleras y llegarás a la planta superior. Tres guardianes inmóviles custodian los accesos a las nuevas pantallas y debes destruirlos siguiendo un esquema preciso para evitar que se lancen contra tí. Con la reserva de hechizos que suponemos que tienes debes destruir al guardián situado a la derecha de las escaleras, avanzar una pantalla en dicha dirección y recoger el objeto del suelo. A continuación te recomendamos que vuelvas atrás y destruyas al guardián de la iz-

CÓDIGO SECRETO

AMSTRAD

Abadía del crimen

Para salvar situaciones en cassette, pulsa Ctrl y Tab, y aparecerá en la parte superior izquierda un cuadrado de colores y el juego se congelará. Pulsamos entonces la letra S (Save).

José Luis Poveda
(Murcia)

Arkanoid II

Con este truco podréis jugar en cualquiera de las pantallas, así como terminar el juego en un par de minutos. Pulsa las teclas de la palabra Taito simultáneamente, antes de comenzar a jugar. Si lo hacéis bien, el borde de la pantalla se os pondrá en azul. Comenzamos la partida y cada vez que pulsemos Escape, se nos abrirán las dos puertas para elegir el sitio a donde queramos dirigirnos.

José Luis Poveda
(Murcia)

Duet

Las botellas gordas te dan más rapidez, las negras te dan poder de combate, los soldados no te ven, no aparecen soldados... etc. El escudo hace que tu salud decremente por un largo tiempo, cógelo cuanto antes y busca comida. Los terrenos con puntos están minados y tu salud disminuye en 10 puntos en vez de 1; evita-

Francisco González
(Pontevedra)

Fighting Warriors

Los contrincantes siguen una selección de golpes determinada, la más probable es: golpe arriba, bajo y medio, para agacharse después. Usa siempre el golpe medio, ya que es el más rápido. Si



el contrario salta, dale un golpe medio a su bajada y cuando se agache sacúdeles con golpes medios para que pierda la mayor parte de su energía.

Francisco González
(Pontevedra)

Krakout

En la pantalla 5 intenta colar la pelota entre los ladrillos superiores izquierdos. Si las cabezas tardan un poco en golpear la pelota, conseguirás 3 vidas y muchos puntos. Lo mismo ocurre en la 18 y 37.

Las abejas nos paralizan si las tocamos, pero si las damos lateralmente, no ocurrirá nada. No golpees a una falsa bonificación coloreada, pues nos quitará los poderes que tengamos. Intenta destruir los ladrillos en los menores golpes posibles, ya que si das muchos se acelerará la pelota bruscamente y te pueden dar una sorpresa.

Francisco González
(Pontevedra)

Titanic

En la primera fase, si intentamos ir por el lado donde está el submarino, de pronto el submarinista desaparecerá. Después pasamos



algunas de las pantallas y saldrá la clave para intentar pasar a la segunda fase. La clave, por si no lo sabéis, es Susie.

Cristóbal Combarros
(Barcelona)

Emilio Butragueño, Fútbol

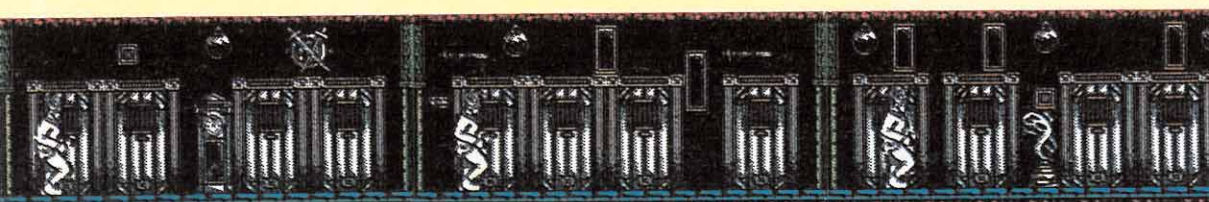
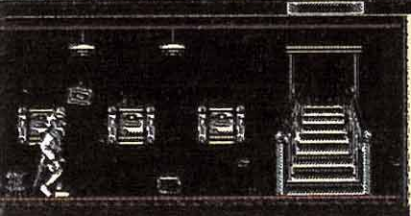
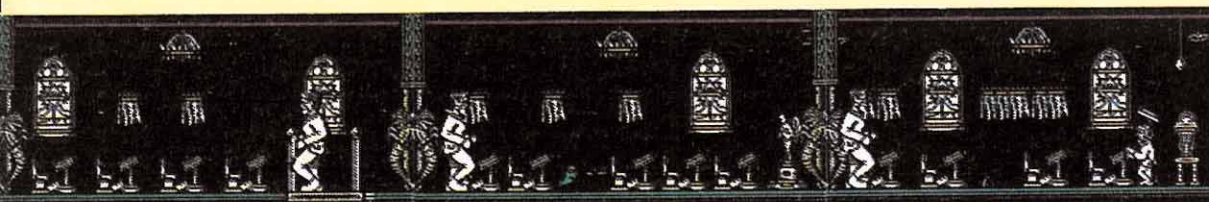
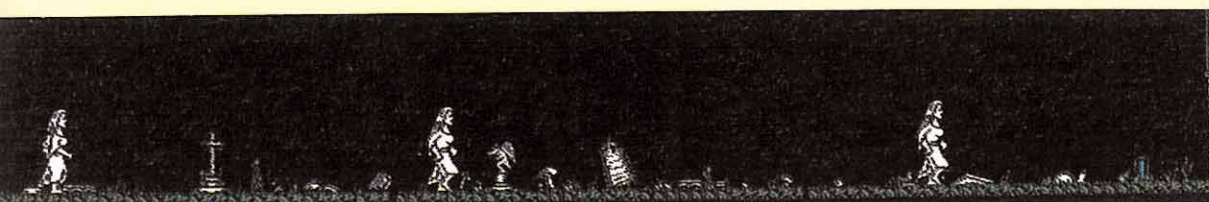
Para conseguir meter un gol, contamos las rayas más oscuras, justo donde termina el círculo central. Cuando llegemos a la cuarta raya, chutamos por el lado derecho y conseguiremos el gol.

Carlos Gil Tenorio
(Zaragoza)

Venom Strikes Back

En este juego hay una serie de puentes que aparecen y desaparecen continuamente. Si dejamos pulsada la tecla de agacharnos, aunque el puente siga sin aparecer, nos quedaremos suspendidos en el aire sin caer nos al agua.

Juan Barea Delgado
(Sevilla)



ii LANZATE A VOLAR !!



Bienvenido al nuevo simulador de vuelo de la compañía Microsoft en su versión 3.0 del célebre Flight Simulator. **Abróchate el cinturón de seguridad y aférrate a los mandos porque estamos a punto de despegar para experimentar la sensación más cercana a la realidad que haya podido conseguirse jamás en simuladores de vuelo.**

VERSION ESPECIAL Manual en Castellano

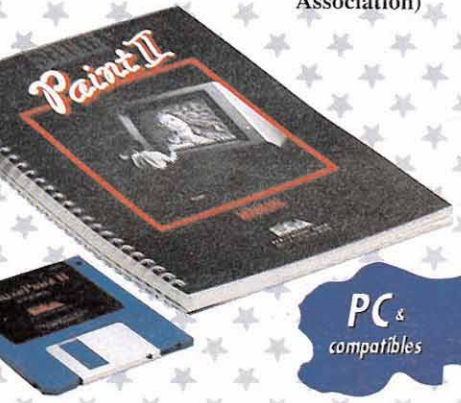
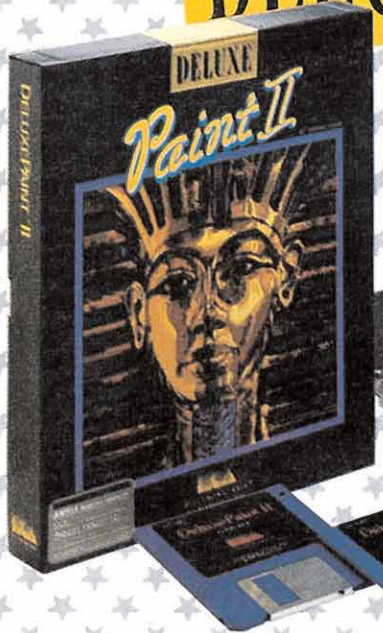
PC compatibles



PC compatibles

i LA OBRA MAESTRA!

DELUXE Paint II



Mejor software del año. (Software Publishers' Association)

PC compatibles

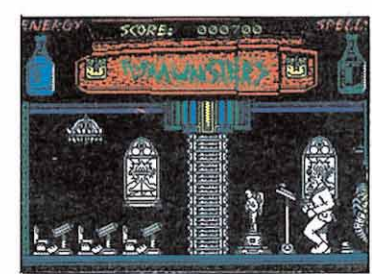
Para pasar de una idea gráfica a su ejecución en cuestión de segundos. Un avanzado procesador de imágenes que te ayudará a crear, manipular y almacenar en memoria todo tipo de diseños gráficos de una forma más rápida que por los métodos tradicionales. Un tipo de software que te invita a experimentar el tratamiento de la imagen por ordenador. Una nueva forma de aproximación al diseño gráfico.



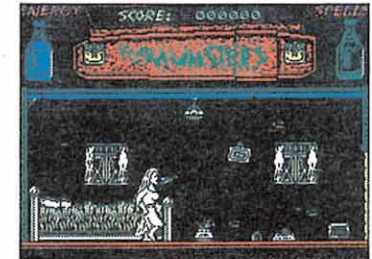
C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID. TELEFONOS (91) 246 38 02/673 90 13

M THE MUNSTERS

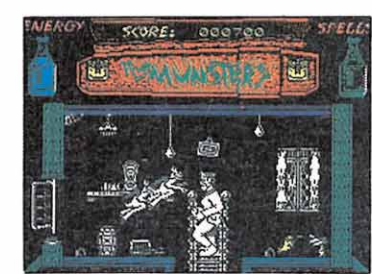
quiera, atravesando la puerta defendida por él. Te encuentras frente a la puerta de salida, pero aún está cerrada. Sube al observatorio y recoge el objeto que allí se encuentra, regresando con él a la parte izquierda de la planta. Destruye el tercer y último guardián y podrás acceder a la pantalla en la que se encuentra Eddie. Nada más verte, Eddie comenzará a caminar tras Herman, con lo que bastará con regresar al extremo izquierdo del mapa para que ambos personajes atraviesen sin más la puerta de la mansión. Tanto en el observatorio como en todas las pantallas de vuelta de la habitación de Eddie aparecerán dos demonios que se lanzan contra Herman, quedando la pantalla en calma una vez hayan desaparecido de la misma.



Para destruir a los guardianes de las dos primeras fases es preciso emplear los hechizos recogidos.



La adecuada utilización de los objetos es imprescindible para completar la misión.



La segunda fase se desarrolla en los túneles y habitaciones que forman la parte trasera de la mansión.



La muerte del personaje que controlamos implicará el final del juego.

TERCERA FASE

Sin duda alguna la fase con mayor componente arcade. La pantalla refleja la visión de la carretera que conduce a la casa en la que se encuentra secuestrada Marilyn, sobre la cual podemos observar el destartado coche sobre el que viaja Herman y el resto de la familia. Sin embargo el jugador no controla al coche sino a Eddie, convertido en un gigantesco dragón que vuela sobre la carretera intentando proteger al vehículo de los numerosos ataques que sufrirá en su difícil camino.

● **El camino que separa a la familia Munster del lugar donde se encuentra prisionera Marilyn está dividido en tres fases independientes, con distintos objetivos.**

En la fase, que transcurre bajo un scroll lateral automático, son varios los enemigos contra los que Eddie deberá luchar. Por un lado tenemos a las brujas que vuelan a diversas alturas, las cuales pueden ser destruidas de un disparo certero obteniéndose 1.000 puntos, los mismos que proporcionan los murciélagos que, en grupos de dos o tres, aparecen con menos frecuencia que las brujas. Las brujas también disparan y sus proyectiles pueden ser destruidos en el aire con lo que se obtienen 1.250 puntos. Sin embargo hay otros enemigos con los que Eddie no puede luchar pues se desplazan sobre la carretera e intentan lanzarse sobre el coche de nuestros amigos. Ante estos malvados (motoristas, fantasmas, monstruos jorobados) la única opción de la que dispone Eddie es coger con sus garras el coche y mantenerlo en el aire durante unos segundos para soltarlo cuando pase el peligro, lo que se consigue pulsando abajo y fuego con el dragón sobre el techo del vehículo.

Tras unos cuantos minutos de carretera el coche llega por fin a la casa en la que se encuentra Marilyn, y Herman entra en la misma dispuesto a rescatarla. Nos encontramos ante cinco pantallas unidas lateralmente con un número variable de puertas en cada una, que oscila entre dos y cuatro. Herman comienza en la situada más a la izquierda y deberá abrir una a una todas las puertas hasta escoger aquella en la que se encuentra aleatoriamente la cautiva. Algunas puertas se encuentran vacías, pero la mayoría de ellas encierran un peligroso monstruo que Herman deberá intentar destruir antes de que sea tarde. Cuando por fin localice la puer-

ta detrás de la cual se encuentra prisionera Marilyn aparecerá el brevísimos y escueto mensaje de felicitación que pone punto final a tan terrorífica aventura.

Particularidades de la versión Amstrad

Como ya hemos indicado al principio la característica más importante de la versión Amstrad es que no es multicarga, pagándose la comodidad de no tener que acceder al cassette con una mayor pobreza en los gráficos de personajes y escenarios. Sin embargo cada fase posee además una serie de diferencias que pasamos a continuación a señalar.

Primera fase. Las dos especies de demonios que antes describíamos quedan reducidas a un único tipo de monstruo cabezón, mientras que las criaturas que roban los hechizos a Lily adoptan la forma de típicos fantasmas de sábana blanca. Casi todos los objetos cambian de forma pero se respeta su localización y el orden necesario para acceder a los mismos.

Segunda fase. Los guardianes de las puertas adoptan la misma forma que los monstruos de la primera fase. Aparte de estos guardianes no hay más enemigos, ni siquiera en el observatorio. El inicio de la fase se encuentra una pantalla más a la derecha que en la versión Spectrum.

Tercera fase. La fase de carretera es idéntica, pero las cinco pantallas que en versión Spectrum contenían las puertas detrás de las cuales puede estar la prisionera quedan reducidas a una sola pantalla con cuatro puertas. ■

Pedro Jose Rodríguez Larrañaga

TE IMAGINAS...



POWERPLAY THE GAME OF THE GODS

...SER UNO DE LOS
DIOSES DEL OLIMPO
Y PONER A PRUEBA
TU ASTUCIA
E INGENIO.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO
COMMODORE • ATARI • AMIGA



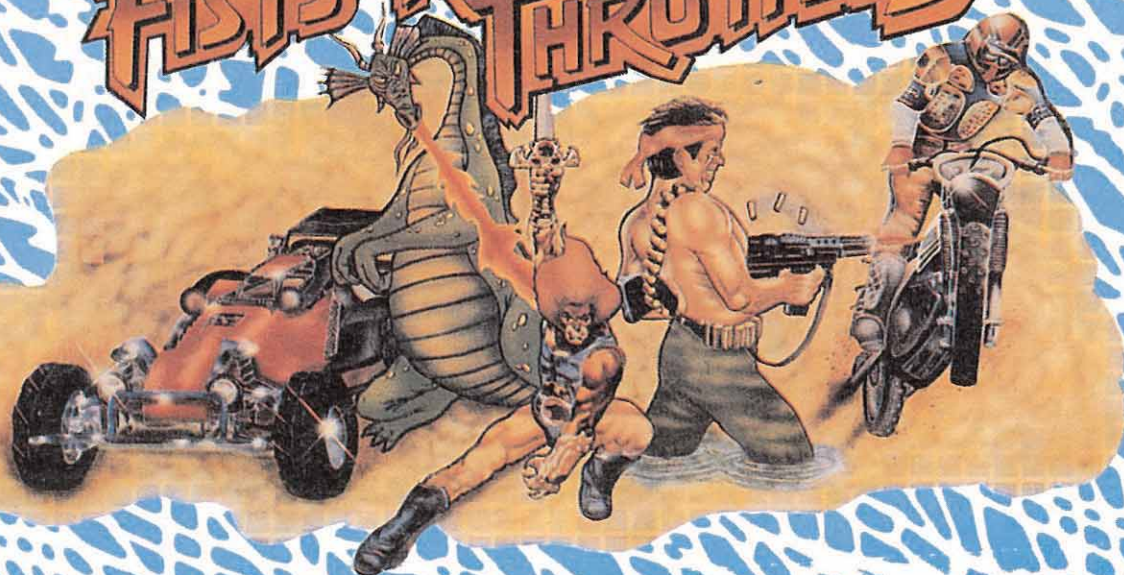
DYNAMIC DUO

...FORMAR PARTE DE
UN INCREIBLE DUO
ATRAPADO EN UNA
CASA ENCANTADA.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO • COMMODORE



FISTS 'N' THROTTLES



...TENER EN UN PACK
LOS 5 MEJORES JUEGOS
DE ACCION.

SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISCO • COMMODORE



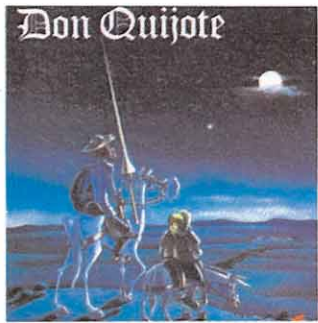
SOFTWARE

C/. SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TELEF. (91) 457 50 58

Don Quijote Amstrad

1. ¿Cuál es la clave para pasar a la segunda fase del juego Don Quijote? ¿Cuál es el objetivo de Don Quijote? ¿Pensáis publicar don Quijote en la sección «Patas Arriba»?

Raúl Das Neves García
(Bilbao)



La clave de Don Quijote es: «El ingenioso hidalgo», y el objetivo es armarnos caballero y fabricar el bálsamo de Fierabrás; este juego fue analizado en el Extra número 3.

Problemas con los pokes Amstrad

1. En Micromanía número 1 época 2, pusieron instrucciones para meter pokes en juegos Amstrad (y en otros ordenadores). Pero yo sigo las instrucciones al pie de la letra, y nada; cuando tecleo MERGE" y empiezo a cargar el juego, el ordenador me pone: FILE TYPE ERROR; cuando me pone esto no sé qué hacer, pues lo he probado con todos los juegos que tengo sus pokes, y nada, en todos me pone lo mismo. ¿A qué puede deberse? Mi ordenador es un CPC 464.

2. ¿Han puesto el Gryzor en Patas Arriba? ¿En qué número si es así? Si no es así, ¿piensan ponerlo?

José Gabriel Martínez
(Albacete)

1. El error FILE TYPE ERROR (error en el tipo de fichero) indica que se ha intentado cargar un fichero Binario como si fuera Basic, esto hace suponer que las cabeceras de tus juegos están en Binario (Código Máquina) y no puedes poner los pokes de manera directa, por lo tanto debes recurrir a los cargadores que se publican en la sección del mismo nombre o en Patas Arriba, con los que no tendrás ningún problema.

2. El Gryzor está en el Patas Arriba del número 34 primera época, con los pokes, el mapa y un extenso artículo explicatorio.

Problemas con la carga MSX

Tengo muchos problemas para cargar los juegos y la mayoría de ellos ni lo hacen. Algunos juegos los he cambiado en la tienda creyendo que estaban estropeados pero han seguido sin cargar. ¿Es esto frecuente en los MSX? ¿A qué se debe? ¿Tiene solución?

Andrés Valentín-Gamazo
(Madrid)

Desde luego que es muy poco usual que te ocurra esto con tanta frecuencia como da la impresión según tu carta. De manera que nos inclinamos a pensar que es más bien problema de tu equipo, y concretamente es muy posible que se deba a un mal ajuste del azimut del cassette.

Si quieres evitar estos problemas ajusta el tornillo del cabezal de lectura del cassette. Es una labor tediosa pero merece la pena. El ajuste correcto está, aunque parezca de perogrullo, en el punto donde veas que te cargan sin problemas los programas comerciales. Puedes fiarte también de tu oído y moverle hasta que el sonido sea lo más agudo posible.

Livingstone Amstrad

Al pasar en el Livingstone la última pantalla del poblado aparezo en la pantalla de la entrada a las cuevas. ¿Qué hay que hacer para remediar esto?

Simón Paz Mallo
(La Coruña)



Cuando llegues a este punto del juego, debes internarte de nuevo en las minas, y cuando llegues a la pantalla de las vagonetas en la que hay un gran agujero en el piso superior, sube por él con ayuda de la pértiga y después de recoger la gema ve hacia la derecha y llegarás a la zona de los puentes.

DOUBLE DRAGON

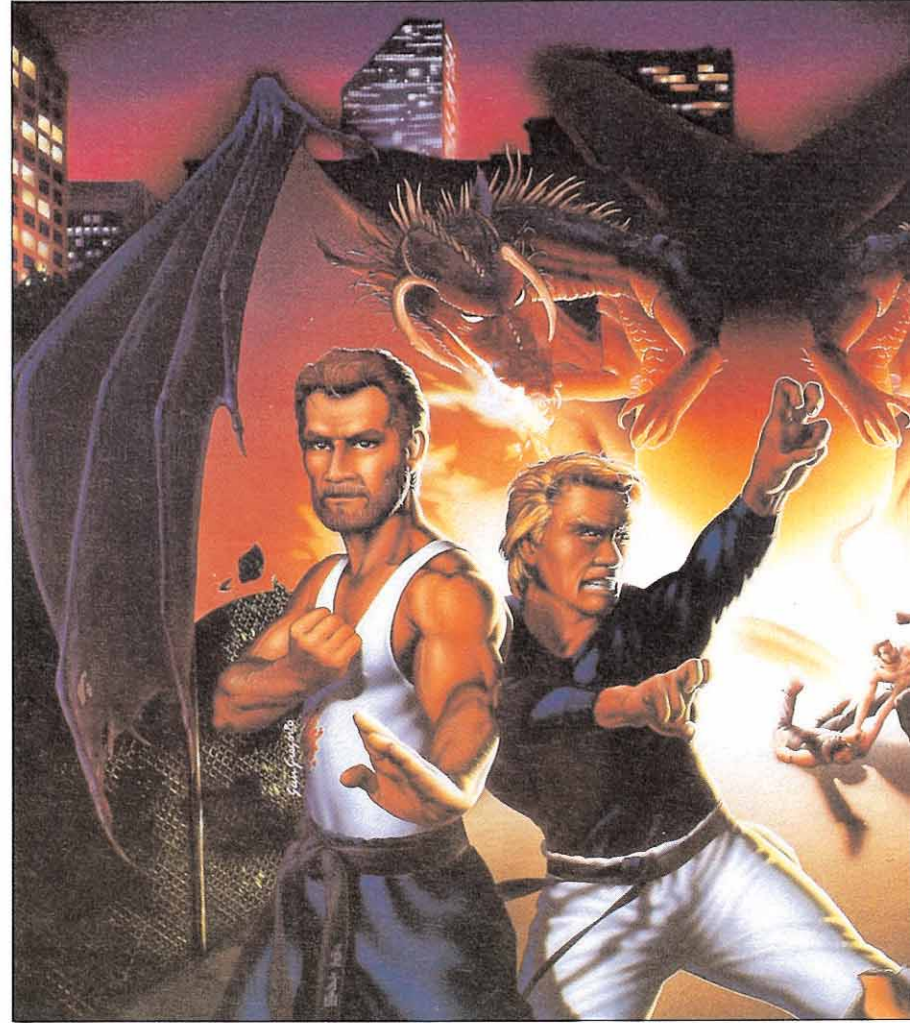
MELBOURNE HOUSE

Spectrum, Amstrad,

Commodore,

MSX, Amiga, Atari

Una nueva conversión llega a la memoria de nuestros ordenadores, esta vez de mano de «Binary Design». Basado en una máquina cuyo argumento y desarrollo proliferan últimamente en las salas recreativas, «Double Dragon» es simplemente un adictivo programa, que logrará mantenernos enganchados al joystick hasta llegar al final.



Nadie podía imaginar que nuestro protagonista hubiera de imitar al legendario «Kung-fu», pero una secta de una prestigiosa familia de mafiosos iba a interferirse en su camino.

Cuando nuestro protagonista, salía a pasear y a, como no, ver una película de karate uno de los forzudos de la secta secuestraron a su preciosa novia, aprovechando la atención que este ponía en el desarrollo de la película. Cuando la película acabó y la luz descubrió a Johnny el triste panorama que se le venía encima, se encolerizó y puso manos a la obra y pies a la carrera en busca de los mafiosos que lo habían dejado plantado y sin novia.

Los personajes

—Luchadores: si bien no son muy abundantes a lo largo del desarrollo del juego, son peligrosos cuando aparecen en un grupo abundante, es decir, dos luchadores y algunos enemigos.

—Lanzadores de cuchillos: no salen en la primera fase, lo cual es un alivio os lo aseguro, son difíciles de abatir.

—Chicas: contrariamente a lo que te imagines no son admiradoras, sino que son unas luchadoras excelentes y peligrosas con sus látigos.

—Forzudos: son los más peligrosos ya que son rápidos y abundantes en todas las fases y suelen intentar acorralarte entre dos de ellos, lo que si no eres un buen luchador o no usas las ventajas no te será muy fácil salir con vida de ellos.

—Apaleadores: estos son luchadores que mientras poseen el arma se convertirán en un sombrío peligro para el término feliz de la aventura de salvamento de nuestra querida chica.

—Lanzadores de barriles: como los anteriores una vez desprovistos de éste serán mucho más fáciles de vencer y terminar con ellos.

—Lanzadores de rocas: son iguales a los anteriores, pero llevan una roca.

El juego

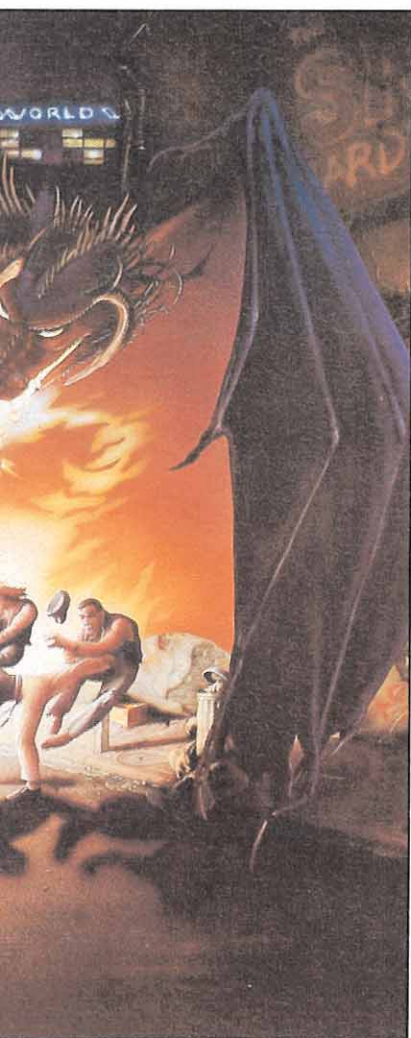
El desarrollo del juego es muy simple y consiste en vencer a todos los contrincantes de nuestro querido y sufrido héroe. A través de las distintas fases deberemos conducir a Johnny en luchas difíciles, en las que no podremos avanzar hasta destruir a todos los enemigos, esto hace que sea imposible la huida amistosa y nos veamos obligados a demostrar nuestras muy cuidadas habilidades en la lucha o las no muy entrenadas derrotas cara a tierra.

FASE 1

En esta fase comenzaremos peleando con un luchador, seguido de una chica que saldrá de un ascensor, lo mejor que podemos hacer es intentar golpearla, una vez hecho esto deberemos seguir con el disparo pulsado de forma que ella no pueda levantarse. Poco después tendremos que sorprendernos no muy gratamente con la inesperada sali-

ADICCIÓN A GRA

RAGON



da a escena, a través de un muro que romperá, de un forzado; la única forma de conseguir vencerlo es noquearlo una y otra vez sin darle tiempo a levantarse. Seguimos andando y vemos dos personajes, un luchador y un forzado cuando hayamos acabado con estos nos dará la opción de continuar o cargar la fase II pulsando *Caps Shift*.

FASE 2

Es similar a la primera pero hay una muy importante excepción y son los peligrosos tejados de la ciudad en los que podemos quedar estancados y sin posibilidad de salida, por lo que no es aconsejable dejarse caer ya que perderemos una vida, cosa no muy de agradecer.

En esta fase aparecen los lanzadores de barril, los cuales no son difíciles de eliminar. Una vez llegado al ascensor del que saldrán dos chicas látigo en ristre y un luchador que deberemos abatir.

● El desarrollo del juego es muy simple, consiste en vencer a todos los contrincantes de nuestro héroe.

● Para poder avanzar es imprescindible acabar con todos los enemigos de la pantalla.

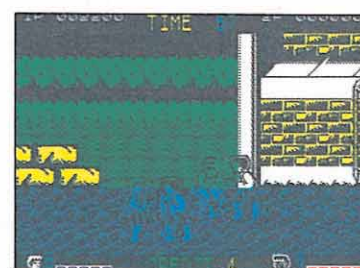
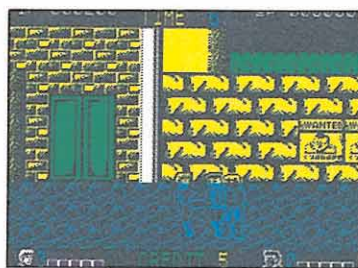
FASE 3A

En esta fase el desarrollo es análogo a las anteriores, deberemos conducir a nuestro protagonista a través de la ciudad para llegar al comienzo del bosque en el que nos recibirán dos luchadores que intentarán no cedernos paso en nuestro camino al puente en el que una vez terminado con el forzado habremos completado la fase.

FASE 3B

Comenzaremos en la otra parte del puente roto en que terminamos la fase anterior, aquí podremos arrojar a nuestros enemigos al vacío si podemos conseguir que se acerquen lo suficiente al agujero de este.

Una vez hayamos acabado con el forzado y los luchadores siguientes seguiremos caminando a través del bosque hasta encontrar a los dos forzados finales.



Como podéis apreciar en las fotografías las diferencias de la versión Amiga, con las de Spectrum son más que evidentes, pero aun así la adición y el objetivo se mantienen intactos en todos los formatos.

La participación simultánea de dos jugadores aumenta considerablemente el nivel de adicción del juego.



Durante el desarrollo de la partida podremos recoger objetos que lanzaremos contra nuestros enemigos.



El elevado número de enemigos provocará situaciones de auténtica histeria mientras intentamos salir ilesos de la pelea.



FASE 4

Nos dispondremos a arrojarlos a la colina hacia el puente donde nos esperan distintos luchadores después subiremos hacia la colina donde acabaremos con dos lanzadores de piedra, después de las puertas del ascen-

sor de la colina saldrá el forzado que nos dará acceso a la siguiente fase.

FASE 5A

Frente a una efigie nos encontramos en el templo de la secta enemiga una vez hayamos aca-

bado con los distintos luchadores que nos saldrán al paso deberemos superar una dura prueba, pasar las losas que van disparándose a medida que andamos el camino hacia la amada.

Una vez superadas estas losas observaremos unas puertas custodiadas por demonios que desde encima de ellas nos intentarán «lançar», cosa que para evitar deberemos bajar todo lo posible el camino dirigiéndonos a la derecha donde tendremos que luchar con un lanzador de cuchillos para poder acceder a la fase 5B o Misión Final.

FASE 5B

Nada más comenzar deberemos luchar con dos forzados que intentarán dificultarnos nuestro avance, si conseguimos reunir a ambos y conseguimos acosarle sin parar puñetazos lograremos continuar a través de un pasillo al final del cual encontraremos nuestra querida novia atada, un forzado, dos luchadores y dos lanzadores; cuando terminemos con estos veremos al jefe de la secta mafiosa y sus secuaces, una vez hayamos matado al jefe mafioso habremos llegado al final.

Los objetos

—Puñales: sólo es posible su uso una vez, son de efecto inmediato, una vez lo tengamos en nuestro poder cuando disparemos lo lanzaremos en la dirección en que nos encontremos.

—Rocas: si las cogemos podremos arrojarlas contra nuestro enemigo.

—Látigo: es un arma muy útil ya que cuando lo cogemos podemos «noquear» directamente a un grupo de enemigos.

—Palo: como el anterior su uso es aconsejable contra un grupo de guerreros.

—Barriles: son arrojados como las rocas.

El final

Una vez hayas conseguido llegar al final la chica bajará de las cuerdas, se abalanzará a ti y te cogerá en sus brazos, lo demás deberéis verlo por vosotros mismos. Ya sabéis, nunca intentéis romper la relación amorosa de una chica y un chico, sobre todo si este es un buen conocedor de artes marciales; por que... ■

A. T.

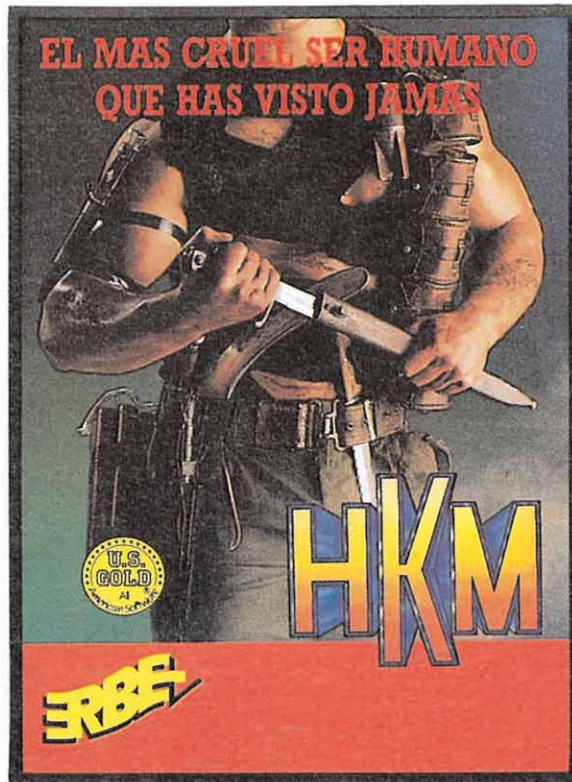
SPECTRUM

```

101 CLEAR 57675
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60120,0: POKE 60121,25
0: POKE 61495,201
130 FOR F=64000 TO 64012: READ
A: POKE F,A: NEXT F
140 DATA 33,107,147,54,0
150 DATA 33,40,185,54,0
170 DATA 195,86,144
180 INPUT "INF. CREDITOS?",A$
190 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64000 TO 64004: POKE F,0: NE
XT F
220 INPUT "INF. TIEMPO?",A$
230 IF A$="N" OR A$="n" THEN FO
R F=64005 TO 64009: POKE F,0: NE
XT F
240 LET A=USR 60000
    
```

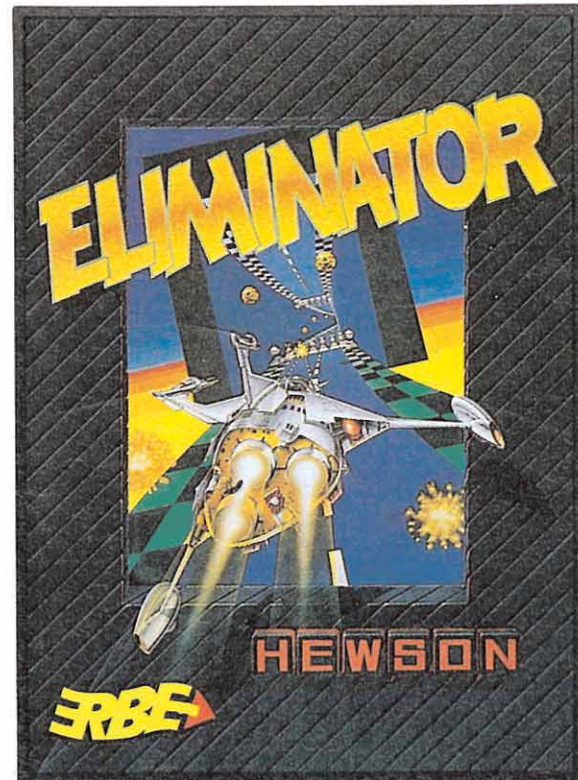
VESCALA

PROXIMAMENTE



HKM

EL ES DURO Y SALVAJEMENTE CRUEL. EL ES... HKM, LA MAQUINA HUMANA PARA MATAR.



ELIMINATOR

LANZATE POR LA AUTOPISTA, GIRA HASTA EL LIMITE, DA VUELTAS DE CAMPANA Y SIGUE ADELANTE... ¡SI PUEDES!



BUTCHER

EL JUEGO DE LA GUERRA. JAMAS HAS VISTO. SUPERA LOS LIMITES.

QUE FUERTE

¡BRAVO!

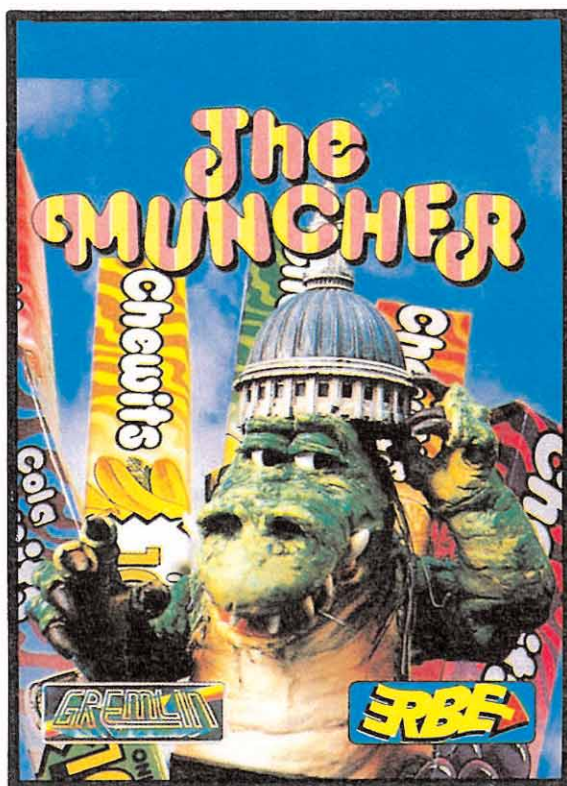
QUE TOTAL

ERBE

EN ESTA SALA



R HILL
ARRA MAS REAL QUE
¡LA VIOLENCIA
S DE TU PANTALLA!



MUNCHER

DESPUES DE KING KONG Y EL YETY,
LLEGA ¡EL MUNCHER! UN GIGANTESCO
MONSTRUO PREHISTORICO QUE
"ES MUCHO MAS"
QUE SUS PREDECESORES.
¡ES BESTIALMENTE DIVERTIDO!



LAST DUEL

ES LA HISTORIA DE DOS PLANETAS
GEMELOS. LA EMOCION, EL PELIGRO
Y LA AVENTURA POR PARTIDA DOBLE.
¿HAY QUIEN DE MAS?

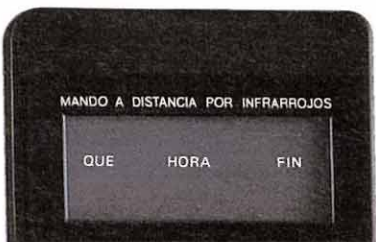
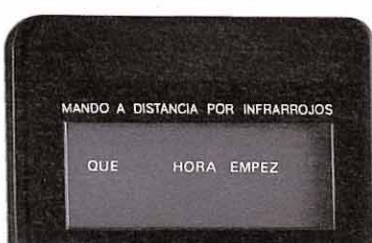


ESTO SI
QUE MOLA

QUE PASADA

AMSTRAD PRESENTA

EL VIDEO MAS FACIL DE MANEJAR QUE EXISTE



Los nuevos videos Amstrad son para quedarse sentado. Ahora con su mando "inteligente", podrás controlar todas sus funciones cómodamente desde tu sillón. Sí, por ejemplo, quieres programar, sólo tienes que ir siguiendo las instrucciones, que —en castellano— van apareciendo en la pantalla del mando, apretando las teclas correspondientes al día, la hora, el canal, el programa, etc. Una vez hecho esto, pulsas la tecla roja y ya está. También en video, lo fácil es Amstrad.

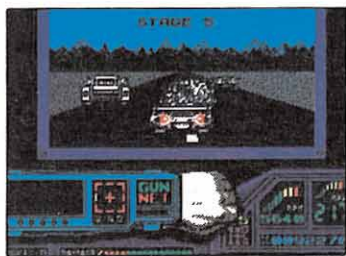
El mando del modelo VCR 6100 está equipado con lector de Código de Barras. Para programar, pasa el scanner (extremo del mando), por el Código de Barras que las revistas tienen al lado de cada programa. Así de sencillo.



AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º. LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

Techno Cop

«¡Te voy a reventar esa asquerosa cara de poli!»
—exclamó la mole de dos metros que te disponías a detener—. Empuñó un lanzagranadas y comenzó un ataque a lo «rambote» contra tu flamante vehículo VMAX.



El indicador de daños te informa en todo momento del estado del vehículo.

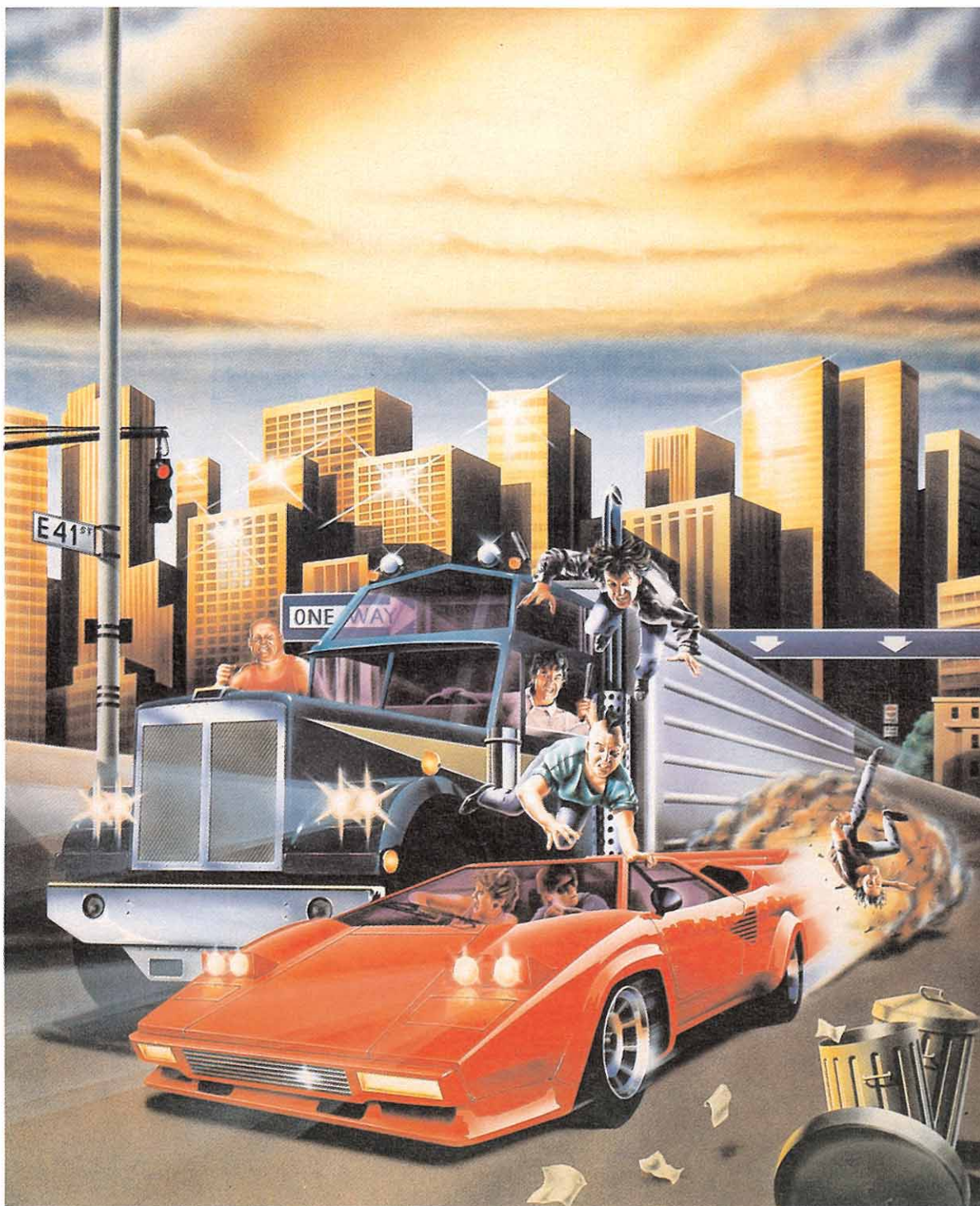
Con gélida frialdad sacas tu pistola, la cargas con un cartucho de redes, le miras a los ojos, y en cuanto se coloca a tu alcance le dispararás una de las redes.

¡Le has alcanzado! Bien, parece ser que has conseguido sobrevivir una vez más... ¿Pero por cuanto tiempo?, te preguntas. No obtienes respuesta... Avisas a la central de que ya has capturado al sospechoso, e inmediatamente te asignan una nueva misión. Y es que en estos días que corren la violencia parece haberse adueñado del planeta, y sólo con más violencia se puede mantener a raya.

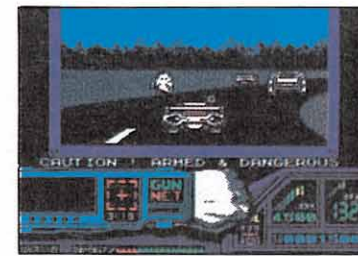
Tu misión

Cuando estás en tu coche tu ordenador te informa del descubrimiento de una banda internacional del crimen organizado, la DOA. Tu misión es desmantelarla. Por supuesto que ellos ya te conocen, e intentarán matarte antes.

Revisas cada componente del vehículo para poder comenzar en óptimas condiciones una nueva batalla. El ordenador que llevas instalado en el coche te será de gran ayuda para conocer los



Otros hubieran corrido despavoridos ante tan tétrico y escalofriante paisaje, pero tú eres un Techno Cop, curtido ya en decenas de combates similares. Como otras tantas veces desenfundas impasible tu pistola.



Cuando te notifiquen que un crimen acaba de cometerse, debes acudir cuanto antes.

EL BRAZO ARMADO DE LA LEY

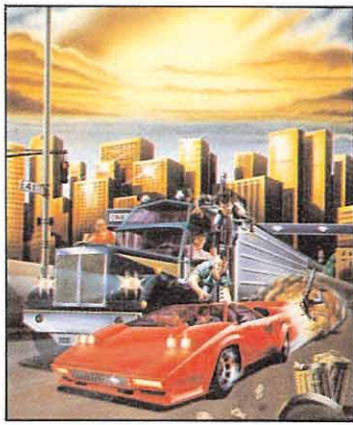
movimientos de los criminales de la DOA. El tacómetro y el indicador de velocidad parecen ir bien. El indicador de daños te comunica que estás al 100% de operatividad. Todo «OK».

Las carreteras se han convertido en zonas peligrosísimas, pues los coches de la DOA intentarán echarte a la cuneta y destruir tu flamante VMAX. Por tus periplos por la carretera te encontrarás multitud de impedimentos.

Arrancas el coche mientras suspiras por lo que te espera. Al poco rato de ir por la carretera te encuentras con dos coches que intentan darte un pasaje al otro barrio, pero con la sutil delicadeza del potente cañón que tienes instalado la rechazas. Pero eso no es todo, tras los dos primeros coches vienen más y más, hasta te aparece un camión del que salta un siniestro punkie y se instala en tu techo, intentando llegar al turbo-alimentador para inutilizarlo y obligarte así a parar. Con unos bruscos bandazos lo envías a besar el suelo.

Parece que tu situación no es de mucho equilibrio con respecto a la fortaleza y tenacidad de los coches de la DOA, pero te

Techno Cop



EL BRAZO ARMADO DE LA LEY

han asegurado que más adelante te esperan repuestos que instalados en tu coche te convertirán en un verdadero rey de las carreteras. Así encontrarás unos arietes hidráulicos laterales que incrementarán tu potencia de choque contra los contrarios. Además podrás instalar un cañón de alta potencia y unas bombas que te despejarán el camino.

La lucha contra el crimen

Al rato de ir por la carretera se te informará de la existencia de algún crimen que se está realizando. Ahora es cuando comienza una frenética carrera por llegar a tiempo.

Si lo consigues habrás de bajar del coche e introducirte en los edificios donde tendrás o bien que capturar vivo (con las redes), o matarlo (con tu pistola en modo normal). Esto se te indicará en cuanto se te asigne la misión.

Cuando vayas por el edificio te será de gran ayuda tu reloj de pulsera, ya que en él dispones de un radar para localizar al criminal. También indicará el modo de la pistola y tendrás un terminal del ordenador del crimen, de donde adquirirás más datos. El interior está repleto de salvajes asesinos con todo tipo de armas (hachas, látigos, puñales...), pero con una sola misión: im-

pedir que te acerques a su jefe.

Habrás de darte mucha prisa, ya que el tiempo es muy limitado, y podría escapársete. De ahí que a veces es mejor recurrir a tu atlético salto para esquivar el ataque de uno de los insidiosos atacantes. De gran ayuda pueden resultar los ascensores, ya que te moverán de piso en piso de forma rápida y segura.

Por si fuera poco, en los pisos te podrás encontrar con gente inocente, que sería muy triste que fueran alcanzadas por tus disparos.

Sabes que has de tener en cuenta que a veces la dirección más corta no corresponde con el camino, y habrás de saber interpretar lo que el radar te comunica.

Los jefes te han prometido que si vas cumpliendo con satisfacción tus misiones, serás recompensado con rápidos ascensos. Tu nivel actual es el de «Grunt», de ése irás al de «Novato», de éste al de «Pies planos», y después «Hombres patrulla», «Policía», «Oficial», «Sargento», «Jefe de Policía», «Jefe» y por último un líder de los «Techno Cop».

Una vez encontrado el sospechoso en el edificio tendrás que atacarle con rapidez, ya que ellos son profesionales del crimen y no te dejarán una oportunidad para vencerles.

Una vez terminada la misión (satisfactoriamente o no) habrás de volver a tu VMAX (con cuidado, pues el edificio continúa siendo un nido de delincuentes) y lanzarte a la carretera a la espera de otra misión.

Además de miembros de la DOA e inocentes civiles encontrarás en el edificio objetos robados y rehenes que te ayudarán en tu meteórica carrera de ascensos.

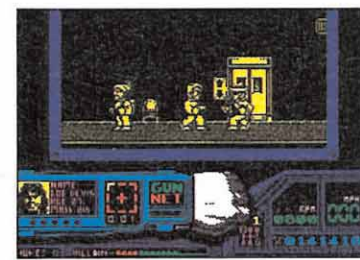
Midiendo tus fuerzas

He aquí algunos de los criminales con los que tendrás que medirte:

—Mac Tyson: será el primero a abatir (lo cual no será muy difícil). En cuanto aparezcas en

```
SPECTRUM (48 K)
10 REM Cargador Technocop
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: POKE 23658,8: RESTOR
E: LET c=0: LET u=1: DIM a(4)
40 FOR n=1 TO 4: READ a$: INPU
T (a$); "? "; LINE a$: IF a$(u)=""
S" THEN LET a(n)=u
50 NEXT n
60 PRINT #0; "Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK c: POK
E 23624, c: CLS
70 LET l=PEEK 23631+256*PEEK 2
3632+5: LET k=PEEK l: POKE l,111
: LOAD ""SCREEN$: LOAD ""CODE"
LOAD ""CODE": POKE l,k
80 IF a(u) THEN POKE 42975, c:
POKE 42976,195: POKE 42942, c
90 IF a(2) THEN POKE 37271,167
100 IF a(3) THEN POKE 42214,167
110 IF a(4) THEN POKE 37366, c:
POKE 37367, c
120 RANDOMIZE USR 25000
130 DATA "Personaje inmune", "Co
che indestructible", "Bombas infi
nitas", "Tiempo infinito"
```

```
COMMODORE
10 REM ** CARGADOR 'TECHNO COP' C-64 *
*
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH
*
30 REM ** FASES DEL COCHE: **
40 REM POKE $2C79,$AD ==> DAMAGE INF.
50 REM ** FASES DEL PERSONAJE: **
60 REM POKE $1AEE,$A5 ==> REDES INF.
70 REM POKE $38C9,$A9 ==> TIEMPO INF.
80 REM POKE $0EE1,$AD ++ VIDAS
90 REM POKE $1932,$AD ++ INFINITAS
100 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(153):POKE
53280,0:POKE53281,0
110 READA:IFA=-1 THEN 130
120 POKE 352+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 110
130 IFS<>7690 THEN PRINT "ERROR EN DAT
AS":END
140 PRINT "FASES DEL COCHE:"
150 INPUT "DAMAGE INFINITO":A$
160 PRINT "FASES DEL PERSONAJE:"
170 INPUT "REDES INFINITAS":B$
180 INPUT "TIEMPO INFINITO":C$
190 INPUT "VIDAS INFINITAS":D$
200 IFA$="N" THEN POKE 391,44
210 IFB$="N" THEN POKE 399,44
220 IFC$="N" THEN POKE 404,44
230 IFD$="N" THEN POKE 409,44:POKE 412
,44
240 PRINT "INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y
PULSA UNA TECLA."
250 POKE198,0:WAIT198,1:POKE816,96:POK
E817,1:LOAD
260 DATA 32,165,244,169,112,141,245,8,
169,1,141,246,8,76
270 DATA 16,8,169,133,141,163,18,169,1
,141,164,18,141,175
280 DATA 18,169,141,141,174,18,76,0,16
,169,173,141,121,44
290 DATA 76,148,67,169,165,141,238,26,
169,169,141,201,56,169
300 DATA 173,141,225,14,141,50,25,76,3
2,8,255,-1
```



Dependiendo de tu habilidad podrás capturar a los sospechosos vivos o muertos.



Los ascensores te permitirán desplazarte de forma rápida y segura.



Un brusco bandazo con tu bólido te permitirá librarte de los enemigos más insistentes.

el interior del edificio dirígete a la derecha, esquiva una mina y déjate caer por el boquete del suelo hasta el piso inferior. Ahora anda hacia la izquierda y te encontrarás con él.

—Mr Croper: lo puedes llevar vivo o muerto (esto último es más recomendable). Anda hacia la derecha de la pantalla. Te encontrarás con un ascensor, sáltalo. Continúa hasta que te encuentres con otro ascensor. Baja un piso y dirígete a la izquierda. Allí estará tu sospechoso. ¡Ten cuidadito con las minas!

P.C. Beez: anda hacia la derecha, y cuando te encuentres con el segundo ascensor sube por él un piso. Anda hacia la izquierda y ahí te lo toparás. ¡Ojito con el bidón que te tira!

Don John: anda hacia la derecha. Sube por el ascensor dos pisos. Ahora anda hacia la izquierda, evitando las minas. Salta el primer socabón del suelo y déjate caer por el segundo. A tu izquierda se encuentra tu enemigo portando una voluminosa metralleta.

—88 Fingers Luigi: a éste has de capturarlo vivo. Anda hacia la derecha. Sube un piso por el ascensor. Sigue hacia la derecha. Baja por el ascensor hasta el final de los pisos. Dirígete a la izquierda, evitando las minas, baja un piso por el ascensor que te encontrarás y por ahí estará Luigi.

—Iggy Pop: parece que su música molesta mucho. Dirígete a la derecha. Sube un piso en el primer ascensor. Sigue hacia la derecha. Baja por el ascensor con el que te encontrarás tres pisos. Ve a la izquierda (con cuidado para no pisar una mina). Allí te espera.

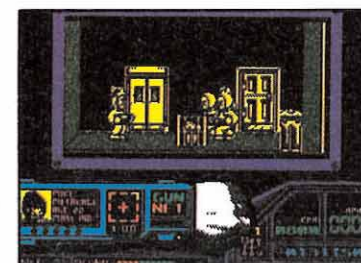
—Charles Pasley: a éste te ordenan matarlo. Ve hacia la derecha. Te encontrarás con un ascensor, sube hasta el cuarto piso, y ve hasta el final por la izquierda del pasillo, eludiendo la caída por los boquetes del suelo.

Ya «sólo» queda cumplir tu misión... ■

J.S.F.



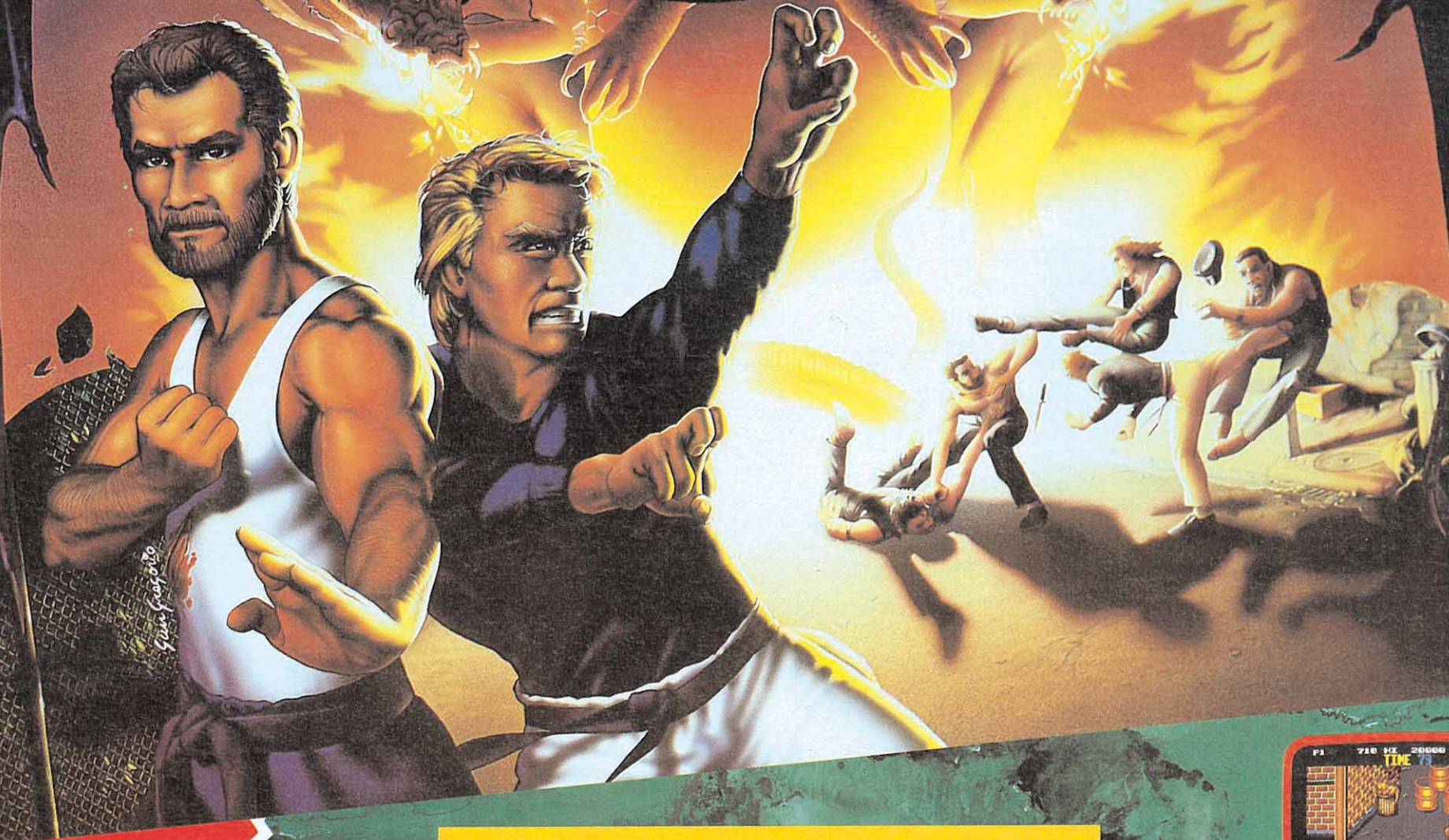
Si cumples las misiones serás recompensado con rápidos ascensos.



Debes aprender a diferenciar a los civiles de los criminales.

¡NO LO TOQUES! ¡NO DESPIERTES LA FURIA DEL DRAGON!

DOUBLE DRAGON



A LA VENTA

SIMULTANEAMENTE
EN TODOS LOS MODELOS
DE MICROORDENADORES.

(SPECTRUM (cassette y disco),
AMSTRAD (cassette y disco),
MSX (cassette y disco),
PC 5 1/4", 3 1/4", ATARI ST, AMIGA)
PRESENTACION EN
ESTUCHE DE LUJO.

DOUBLE DRAGON

Entre tú y tu objetivo sólo hay una cosa: las calles de la ciudad. Unas calles como otras cualquiera, con sus coches, sus farolas, sus guerreros, sus navajeros, sus asesinos...

Sólo alguien que se ha criado en ellas puede salir vivo de esta misión. Billy y Jimmy lo han hecho.

Además cuentan con armas y son maestros de artes marciales. Aun así yo no apostaría por ellos.



C/ FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID.
TELEFONOS (91) 246 38 02/673 90 13



JUEGA CON EL N°1

ATARI 520 ST^{FM}, nombrado ORDENADOR DEL AÑO por la prensa internacional especializada, para que vivas la acción a 16 bits.

El 520 ST^{FM} es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido. Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI a color, ahora por 20.000 pts. menos.

Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 ST^{FM}, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas cosas más que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluido un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete. Sin lugar a dudas el ATARI 520 ST^{FM} es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar. No te prives, te lo mereces.



AHORA
114.900 ptas.
 Sin monitor 79.900 ptas.

	ATARI 520 ST ^{FM}	AMIGA 500	SINCLAIR PC
Precio con monitor o color excluyendo IVA	135.000.- ptas.	160.072.- ptas.	129.800.- ptas.
Microprocesador	68.000	68.000	8.086
Resolución máxima en pantalla	640 x 400	640 x 512	640 x 200

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
 DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57 92 69 - BURGOS: 947/21 20 78 -
 P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

S.O.S.WARE

La Salida Ear Spectrum

Me gustaría saber qué número ha de acompañar a la instrucción IN para poder detectar un sonido en la salida EAR.

Roberto Gargallo
(Barcelona)

La función IN dirección, tiene un argumento, la dirección de la puerta y su resultado es un byte leído en esa puerta. El byte leído tiene 8 bits que son frecuentemente denominados D7, D6;... D1, D0.

Hay un conjunto de direcciones de entrada que leen el teclado y también la salida EAR, estas direcciones son $254 + 256 \times (255 - 2 \uparrow n)$ siendo el valor de n de 0 a 7. El byte leído es un número entre 0 y 255, y transformado a binario el bit n.º 6 (D6), 0 ó 1 es el valor en la salida EAR.

La Abadía del crimen Amstrad

¿Cómo puedo adentrarme en la habitación secreta?

Dito L.P.C.
(Gerona)



La habitación secreta se encuentra en lo más recóndito del laberinto de la biblioteca, pero para poder entrar en la torre de la biblioteca debemos atravesar una puerta que está siempre custodiada por el bibliotecario, excepto por la noche, que es cuando debemos abandonar nuestra habitación y atravesar el pasadizo. Al pasadizo se entra por una puerta que hay en la pantalla detrás del alta (esta puerta se abre con la llave que hay en la mesa del escritorio) y conduce a la cocina, desde ahí, vamos al escritorio y por la puerta, que ahora si podemos atravesar, llegamos a la torre de la biblioteca desde donde podemos acceder al laberinto. Con ayuda de la lámpara que lleva Adzo debemos buscar la habitación del espejo, ponernos junto a él y pulsar Q y R con lo que el espejo se apartará permitiéndonos el paso a la habitación secreta.

Turbo Girl Comodore

1. ¿Está disponible el juego de Dinamic «Turbo Girl» para Commodore-64?

2. ¿Han publicado mapa y cargador del juego «WIZ-BALL» de OCEAN?

Juan Muñoz
(Bilbao)



1. Sí, este juego ha sido publicado en un pack que ha lanzado Dinamic al mercado.

2. El juego apareció «patas arriba» en el número 28.

Cartuchos MSX

Tengo un SONY HB700S MSX2 y numerosos cartuchos, sobre todo de Konami. Entre éstos hay muchos que no he conseguido acabar por la extrema dificultad que tienen, y me encuentro con el problema de que no hay ni un sólo cargador de vidas infinitas o cosas así para cartuchos.

¿Es que acaso no se pueden hacer cargadores para cartuchos?

Jesús Martín Marugán
(Sevilla)

Desde luego que es posible hacer cargadores para cartuchos MSX, pero hay dos problemas que tenemos que salvar:

1. El primero de ellos es que no se puede utilizar la técnica habitual para hacer cargadores de juegos. Me explico; habitualmente lo que hacemos es modificar alguna celdilla de memoria para cambiar rutinas del programa, cosa que no podemos hacer con los cartuchos al ser ROMs, o sea memorias de sólo lectura.

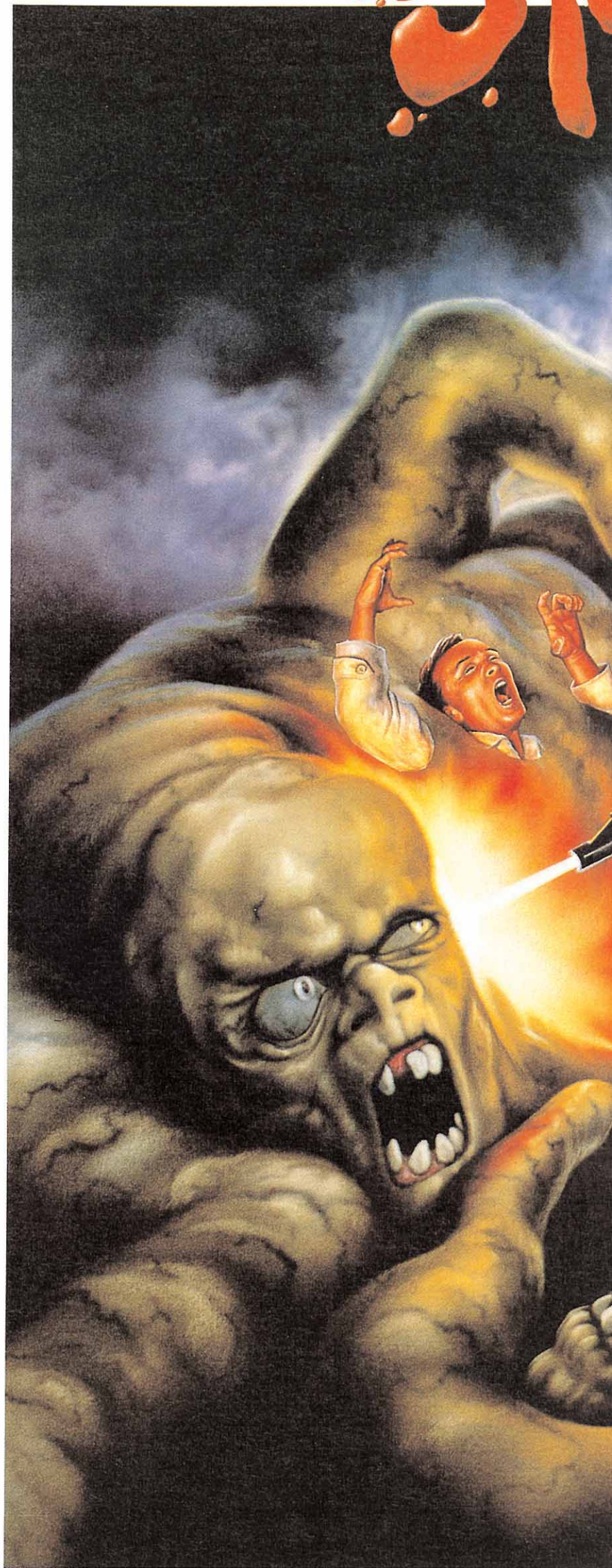
2. El segundo de ellos es que hay que introducir el cartucho con el ordenador encendido, lo que implica algunos riesgos. El más usual es que al conectarle al ordenador haga un reset y se nos borre el cargador, y el menos corriente es la posibilidad de que exista algún cartucho sin la debida protección de inserción y nos carguemos el ordenador. (Aunque normalmente todos los cartuchos tienen esta protección).

ALIEN

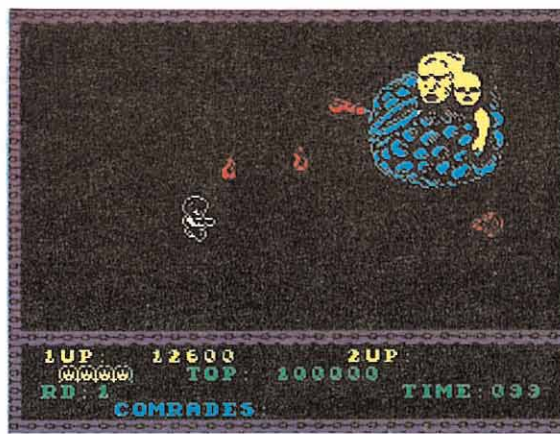
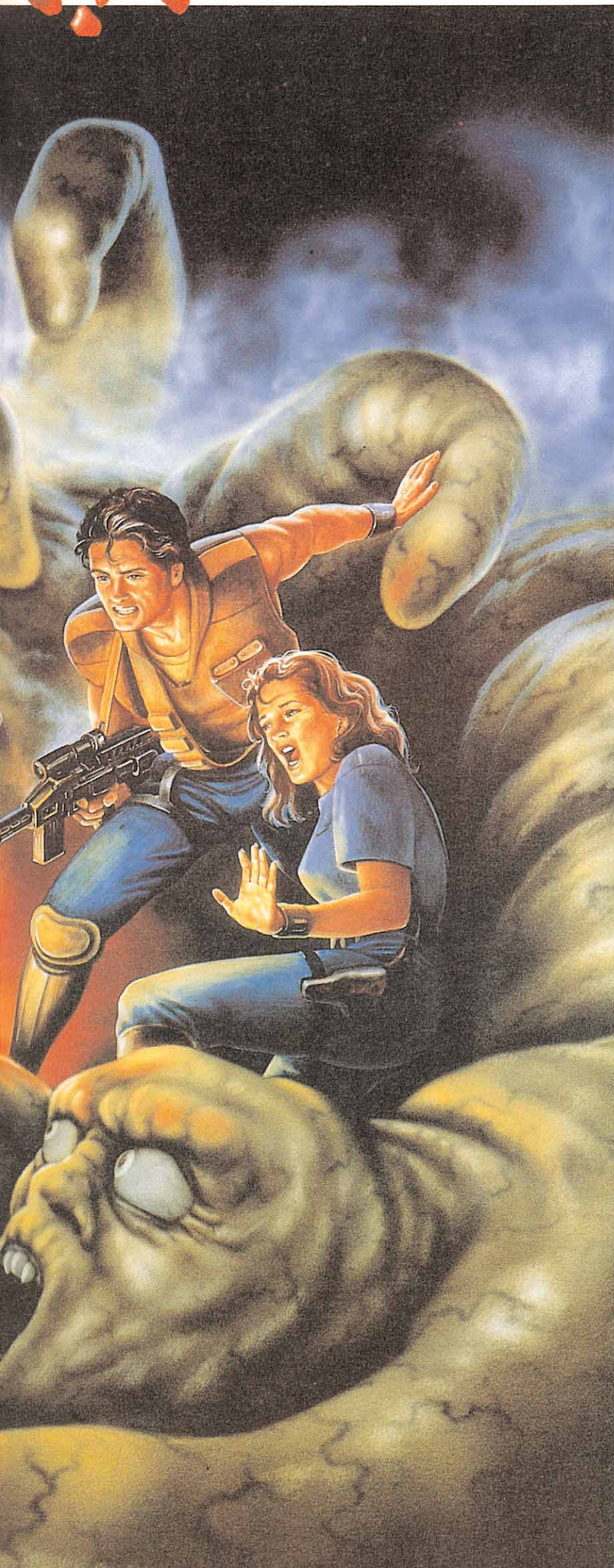
Grandes y deformes monstruos mutantes te rodean amenazadores, criaturas de pesadilla de rostros grotescos cuyas formas parecen desafiar a la imaginación más calenturienta. Como en un absurdo sueño hecho, por desgracia, realidad, te encuentras luchando por tu vida en un mundo desconocido en el que los horrores se suceden sin límite y la muerte acecha en cada recodo.

Alien Syndrome es una nueva conversión de máquinas recreativas que parece inscribirse en una moda que últimamente parece haber irrumpido con fuerza en el mundo de los arcades de acción, y que consiste básicamente en introducir enemigos especialmente horribles y repugnantes (recordemos sin ir más lejos «R-Type» o «Dark Fusión»), respetando por lo demás todas las características que han hecho de este género el preferido por los usuarios. Por otro lado, este nuevo programa comparte ciertos elementos con los clásicos juegos al estilo «Gauntlet», pues se utiliza una perspectiva vertical de los decorados, scroll multidireccional y posibilidad de abrir puertas y recoger objetos que incrementen nuestro potencial de armamento. También existe la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente con distintos personajes, con lo que las posibilidades de éxito se incrementan notablemente.

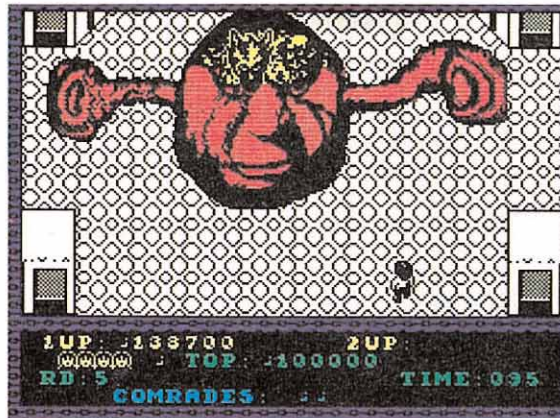
El programa ha sido dividido en cinco fases, dentro de las cuales las cuatro primeras comparten una estructura similar al dividirse en dos partes claramente diferenciadas. En la primera parte de cada fase nuestro objetivo es rescatar a un número determinado de compañeros que se encuentran prisioneros en un complejo militar enemigo (ini-



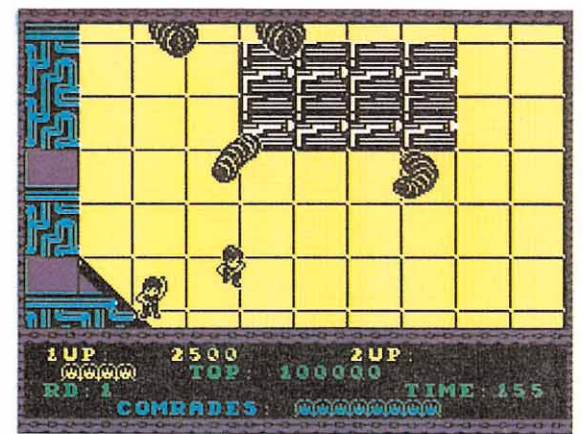
MORRONE!



El programa comparte ciertos elementos con los clásicos juegos al estilo «Gauntlet».



El juego está dividido en cinco fases, compartiendo las cuatro primeras una estructura similar.



Se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente con distintos personajes.



En la primera parte de cada fase nuestro objetivo es rescatar un número determinado de compañeros.

La casa de los horrores

cialmente diez), teniendo en cuenta que debido a la activación de una bomba de tiempo contamos con un plazo limitado para efectuar el rescate. En cada complejo hay más rehenes de los que necesitamos rescatar, pero basta con completar el número indicado para que un mensaje en pantalla nos indique que podemos acceder a la salida del complejo y escapar así del mismo. En esta primera parte de cada fase nos encontraremos con peligrosos enemigos alienígenas, pero distribuidos por las paredes del complejo encontraremos contenedores que albergan armas con las que podemos mejorar nuestro equipo e incluso terminales de ordenador en los que podremos acceder a un mapa del complejo indicando los puntos en los que se encuentran el resto de los prisioneros.

Una vez fuera del complejo nos encontramos en la segunda parte del nivel, en la que deberemos enfrentarnos a un único monstruo de grandes dimensiones, distinto para cada fase. Cada monstruo específico, tal como indicaremos más adelante, tiene unas características propias de movimiento y agresividad, así como unos puntos vulnerables sobre los que podremos actuar para destruirlo. Eliminando el monstruo, se obtiene una boni-

ficación en función del tiempo restante y el número de prisioneros rescatados, pasando a continuación a la siguiente fase.

La quinta y última fase no responde a esta estructura de dos partes sino que se compone de un último y definitivo enfrentamiento que nos conducirá, en caso de tener éxito, al mensaje final y la repetición de todo el proceso, si bien en esta ocasión tendremos que rescatar un prisionero más que antes para completar la primera parte de cada fase.

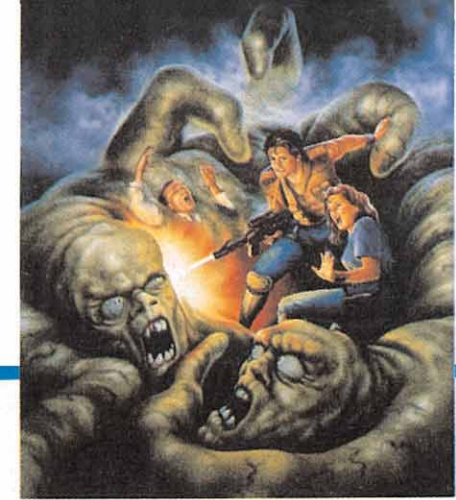
Dado que es posible la participación de dos jugadores, antes de comenzar la partida será necesario escoger los controles para cada uno de ellos y seleccionar a continuación el personaje (hombre o mujer) que controlarán en su aventura. Durante la participación de dos jugadores habrá que evitar siempre disparar sobre un compañero pues ello supondría la pérdida de una vida para el personaje atacado, y un personaje no podrá avanzar en determinada dirección si de ese modo intenta abandonar la zona de pantalla ocupada por el otro jugador. La partida continúa mientras a cualquiera de los dos personajes le queden vidas.

«Alien Syndrome» es un juego multicarga. Los usuarios de

Commodore tendrán que realizar cargas independientes para cada una de las dos partes de cada nivel. En las versiones de Spectrum 48K hay un total de tres cargas que contienen un número variable de fases, mientras que los afortunados poseedores de un Spectrum 128K, +2 o +3 podrán cargar todas las fases en la memoria de su ordenador y así despreocuparse del manejo del cassette. Si el juego finaliza en un punto distinto a los escenarios de la primera carga será necesario rebobinar la cara B de la cinta para cargar de nuevo la primera fase.

Los contenedores

Estos dispositivos se encuentran en algunos puntos de las paredes de los complejos que constituyen el escenario de la primera parte de cada fase. Hay que tener en cuenta que al comienzo de cada fase el personaje o personajes protagonistas se encuentran armados con un rifle básico de alcance limitado que, aunque bastante eficaz contra los enemigos que encontraremos en cada complejo, puede ser intercambiado por otras armas con capacidades muy superiores. Para ello, basta con tocar estos contenedores por cualquiera de sus laterales, obser-



ALIEN

SYNDROME

La casa de los horrores

■	SALIDA
×	PRISIONERO
●	COMIENZO
▨	PUERTA

vando el símbolo situado en su superficie que debe servirnos para identificar el contenido del mismo y así evitar recoger armas con un potencial de disparo inferior a la llevada actualmente. Las armas así conseguidas se conservan en la segunda parte de cada fase, en el enfrentamiento con el gran monstruo que nos impide el acceso a la siguiente fase, pero no pierden una vez eliminado dicho enemigo de manera que siempre comenzamos una nueva fase con el arma inicial.

—Láser. Identificado por la letra L es posiblemente el arma más eficaz pues dispara rayos discontinuos que atraviesan completamente la pantalla destruyendo a cuantos enemigos encuentre a su paso.

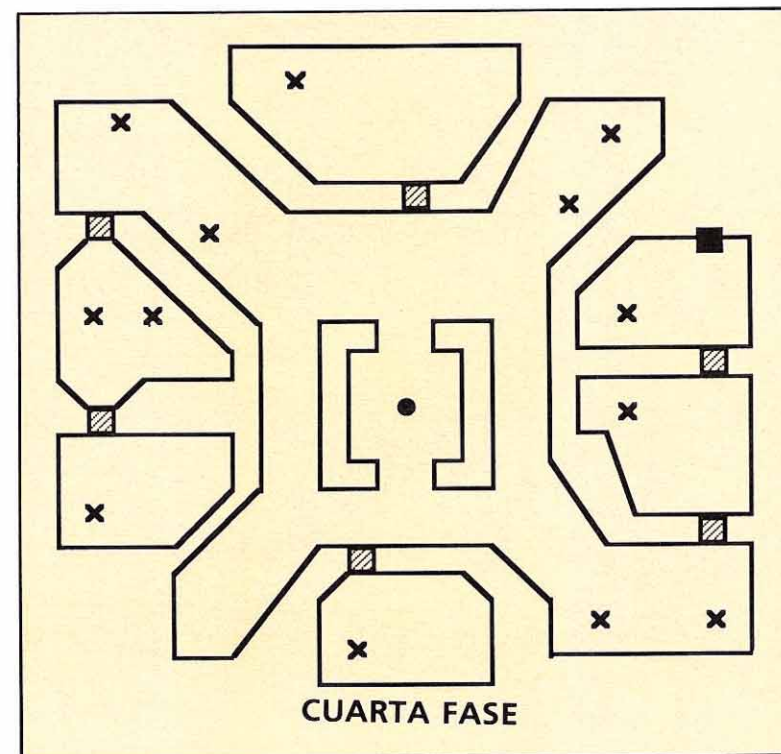
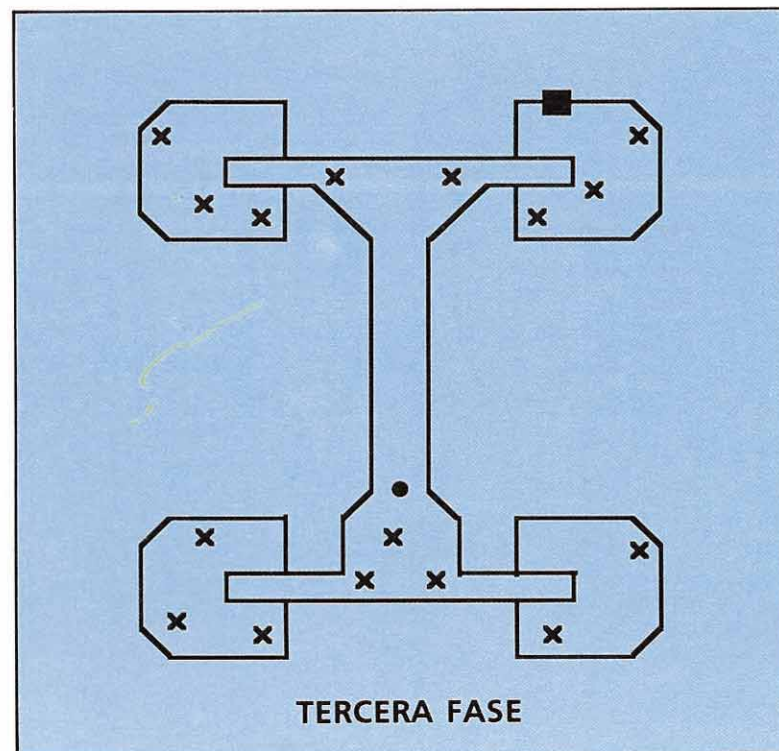
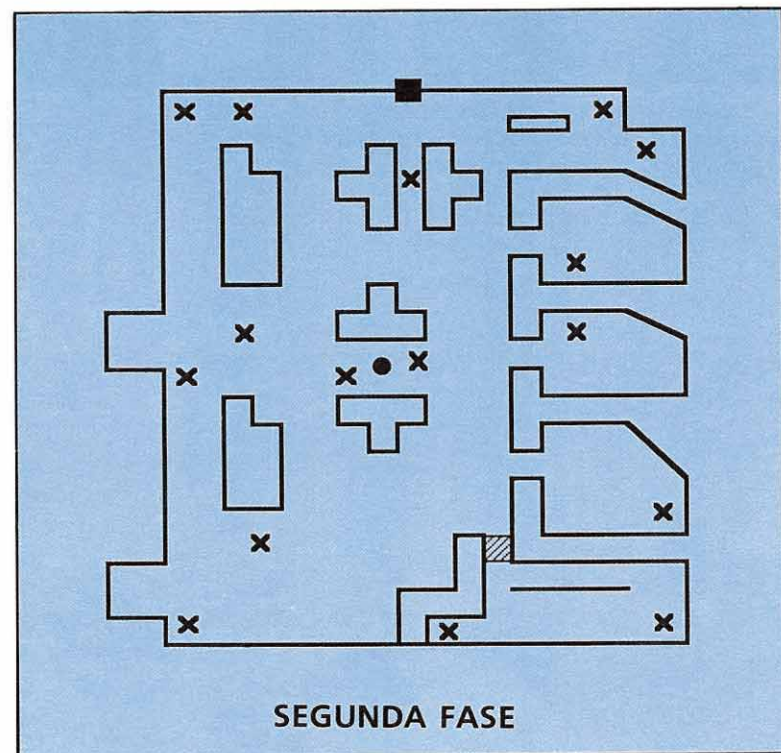
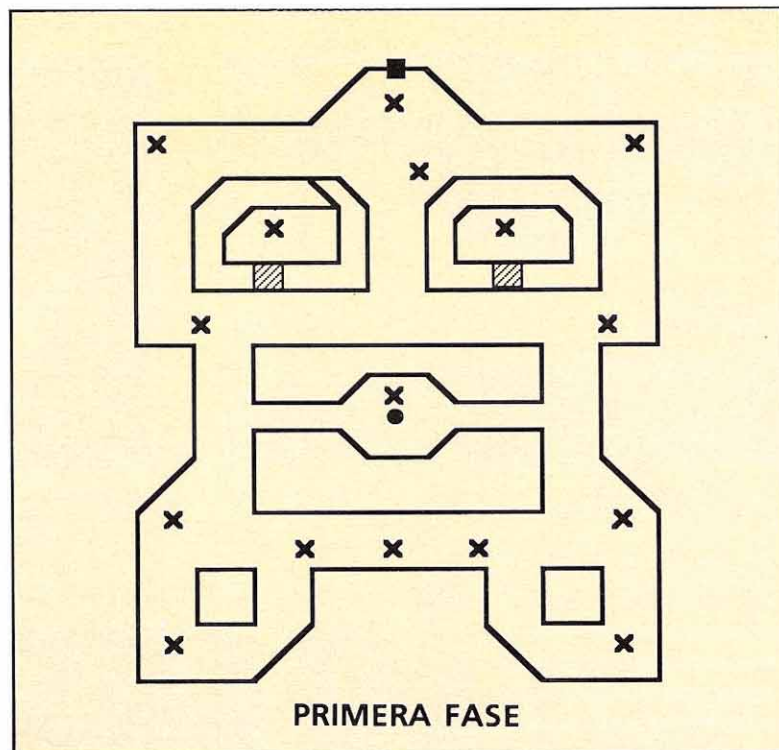
—Bombas. Su código es la letra B y es un arma de capacidad media que, aunque bastante eficaz contra los grandes monstruos, resulta difícil de aplicar en las fases de complejo pues su radio de acción es muy corto y ha de ser utilizada cerca del enemigo a destruir.

—Lanzallamas. Se identifica por la letra F. Se diferencia de las demás armas por ser de efecto continuo, es decir, produce un disparo constante y de corto alcance mientras pulsemos el botón de disparo. Dado que permanece activa mientras caminamos y puede ser orientada a voluntad se convierte en un arma especialmente eficaz para proteger nuestra trayectoria mientras caminamos por el complejo.

—Bolas de fuego. Identificadas por las letras FB (fireballs), son armas muy similares a las bombas con ciertas mejoras en cuanto al radio de acción y capacidad destructiva.

—Opción. Estos contenedores, marcados con la letra O, se encuentran disponibles solamente en la versión Spectrum y tienen un funcionamiento especial pues no sustituyen al arma actualmente seleccionada sino que la complementan. Por cada contenedor de este tipo (es posible acumular los poderes obtenidos), conseguiremos un droide de protección que se coloca automáticamente a nuestras espaldas y sirve de escudo contra los disparos enemigos.

Algunos contenedores, marcados con las letras MAP, no contienen armas sino monitores de ordenador que nos permiten acceder a un mapa miniaturizado del complejo. En el mapa aparece un silueta esquemática de las paredes del edificio, indicando en color claro nuestra po-



sición actual y como puntos parpadeantes la situación de los prisioneros que aún no hayan sido rescatados. La situación de la salida no se encuentra reflejada en esta opción, pero si en los mapas que acompañan a este artículo y que podréis encontrar en estas mismas páginas.

Finalmente, otros contenedores llevan en su superficie un signo de interrogación. Se trata simplemente de lugares de bonificación que proporcionan una cantidad variable de puntos.

PRIMERA FASE

Primera parte. Los guardia-

nes del complejo son enormes gusanos que se desplazan lentamente arrastrándose sobre el suelo, algunos de los cuales disparan mortíferos proyectiles que atraviesan completamente la pantalla. La salida se encuentra en la parte superior central del complejo, inmediatamente por encima de uno de los prisioneros.

Segunda parte. Nos enfrentamos a un asqueroso monstruo de cuerpo esférico con dos cabezas, una de niño y otra de anciano, y un único brazo en la parte trasera. El monstruo se desplaza siguiendo una trayectoria vertical y la parte central de su cuer-

po se abre a intervalos para dar salida a unas pequeñas serpientes oscuras que, una vez en libertad, se dirigen siempre en línea recta hacia el personaje. Es necesario ametrallar al monstruo en los breves momentos en los que se abre su parte central, a la vez que destruyes las serpientes y esquivas los disparos que surgen de la cabeza de la bestia. Una vez destruida, el cuerpo explota y la cabeza del niño y el brazo salen disparados hacia la izquierda de la pantalla a gran velocidad. La cabeza de anciano continúa viva e intenta colocarse en la misma horizontal que el personaje, pues una vez en lí-

nea se convierte en un horrible insecto que recorre la pantalla en un movimiento de ida y vuelta, siendo éste el único momento en el que es vulnerable.

SEGUNDA FASE

Primera parte. Los enemigos que pueblan el complejo son unas extrañas criaturas de largos brazos y enormes orejas que surgen de unos generadores que pueden ser destruidos con un elevado número de disparos. La salida se encuentra también en el extremo central superior. Una vez finalizada esta parte será ne-

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Alien syndrome
20 REM Pedro Jose Rodriguez-89
30 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 39999: LOAD ""CODE 40000: P
OKE 23658,8: CLS: DIM a$(1)
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 40
647,0
50 INPUT "Cualquier numero de
prisioneros?"; LINE a$: IF a$<>"
S" THEN POKE 40651,0
60 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal...": POKE 23624,0: PAUSE 1
00: CLEAR
70 FOR n=1 TO 3: RANDOMIZE USR
1366: NEXT n: RANDOMIZE USR 400
39
    
```

LISTADO 2

LÍNEA DATOS CONTROL

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	400940000014004B9C10	404
2	000A3F8957BFFE305B5C	973
3	A3DBFE1800005B100000	767
4	00639E6C9E00000040F3	830
5	ED7BB2A0CD1A9F1E013E	1181
6	08D3FE2832069C3E16CD	1012
7	489D30F53EC6B830F025	1294
8	20EF06C9CD4F9D30E678	1317
9	FED430F4CD4F9D30DC3E	1529
10	C332669DD21659C1102	1034
11	00ED5F06122E017806D7	744
12	CD4B9DD03EE4B8C153E	1405
13	16D2AC9C3A649C853264	1157
14	9C653A169FAAABDDACDD	1451
15	ADADD7700060ACB6328	1044
16	0D3A169FC65983923216	888
17	9F0505053A169FC69732	812
18	169FDD231B7AB3C2A99C	1284
19	C3099D21369D22F59C06	1046
20	02D17AB3C8DDE1E1C3A9	1747
21	9C2A659C117C1BED52C2	1136
22	C29E21249D22F59C0DE1	1459
23	1101000602C3A99CD17A	877
24	B3CAF79CD5DDE1131101	1460
25	000604C3A99CD17AB3C8	1240
26	DDE1E16101FD7FED694C	1567
27	CB710606C3A99CCDF9D	1305
28	D0C3529D7BE607CA959D	1510
29	3E00C35D9D3E133D21FD	934
30	A7042003C9C29EDBFE1F	1263
31	C8A9E62028F1792F4F3E	1221
32	00F608D3FE37C9D905C2	1391
33	DC9D1C7BFE05203121FF	1156
34	9D22509D23D93E10C35F	1048
35	9DD921529D22509D2321	985
36	B89D353E0FD9C25F9DD9	1351
37	ED5F3611217D9D22509D	989
38	1E02160218041100160A	133
39	7BD6024F60021179F09	648
40	7E01803D6F2600094F3E	615
41	50914F60037A1650D9C3	949
42	5F9D7832F69D06047E12	979
43	14230D200721803D10F4	589
44	1805C810EF180006003E	576
45	02CB65D9C35F9DD92117	1243
46	9F06027EE60728033518	650
47	051E2016403D2310F006	511
48	031C3E0835F2329E3E05	671
49	364F1C2B35F2329E3E02	771
50	364F2B3526002EE02152	652
51	9D22509D9C35F9DD225F	1221
52	9EED53619EDD7E00AEDB	1475
53	770023DD230B78B1C81B	945
54	7AB320ED2A5F9EED5861	1290
55	9E18E4000000007C2163	666
56	9C8623BE205621000022	700
57	F59C22509DAF32669D32	1206
58	DB9C32E89C3AD79D673A	1404
59	B39D4F06036936002C10	643
60	FB247CE60720F2210040	1019
61	110018DD2110A401F05B	807
62	DDE5C5CD3C9EC1DD121	1742
63	679C111601CD3C9EC3C3	1112
64	9E000000000000000000	158
65	0000C73E7E328FB9AF32	990
66	43C3C900000000000000	463
67	0000000000003E10004C	154
68	F3DD21B6A02AB4A0DD7E	1568
69	03070707E6073C4F57D9	704
70	DD6E00DD6601DD460278	1068
71	E63F5FDD7E03E61F8787	1269
72	875778010400DD090707	591
73	E603FD67434DFE023005	1042
74	FD6A424D543CCD3EA0D9	1290
75	2B1520C90600517AD9CD	928
76	869FCD3EA0D9B0471520	1237
77	F278B720EB7CB520A5FD	1567
78	213A5C215827D9C9CD31	1015
79	A0ED73959FF9F1E1D1C1	1937
80	FDE1313F66B7C8FD7CFE	1706
81	02301CCD08A0CD22A0CD	1055
82	EF9F3EFF05C06962CDD4	1532
83	9F4D54FD453EFF1DC03C	1240
84	C9CD08A0CD22A0CD49F	1549
85	3EFF05C04369CDEF9F4D	1366
86	3EFF15C03CC9FD7CB7EA	1585
87	DC9F2DC92CC9247CE607	1267
88	C07DC6206FE6E0C87CD6	1650
89	0867C9FD7CB7EAD9F25	1524
90	7C2FE607C07DD6206F2F	1129
91	E6E0C87CC60867C9FD7C	1665
92	B77CEA10A02FE607C0E5	1422
93	7C1F1F1FE603F65867CD	1092
94	22A0E1C9D5E02AB2A073	1563
95	23722322B2A0EBD1C96F	1312
96	2600878785876F0158A0	936
97	09C9E5C5F597AD9CD31	1691
98	A0010A00092256A0F1C1	894
99	E1ED735FA0316CA0FDE5	1631
100	CSDSE5F5313F66C95000	1379
101	FF3F1700FF17E0024400	913
102	005809000009E0030000	333
103	0000000000000004366	169
104	02000040C938FF579718	840
105	81000000000000000000	129

DUMP: 50.000
N.º BYTES: 1.151

Teclear el listado 1 y salvarlo en cinta, a continuación utilizando el Cargador Universal de C. M., teclear el listado 2 y salvarlo después. Rebobinar la cinta y teclear LOAD " ". Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

cesario proceder a otra carga en la versión Spectrum.

Segunda parte. En el lado derecho de la pantalla se encuentra una extraña estructura de la que surge, a intervalos regulares, un brazo que lanza peligrosas piedras hacia la izquierda. Protegiendo a dicha estructura encontramos un cinturón giratorio de rocas oscuras que además se alejan momentáneamente del centro en los instantes en los que el brazo sale a la superficie. La estrategia debe ser sencilla, destruir primero el cinturón de rocas para proceder a continuación a eliminar el brazo cuando éste sale de su escondite.

TERCERA FASE

Primera parte. Los únicos enemigos son unas peligrosas hileras de esferas que, del mismo modo que ocurría en la fase anterior, surgen de generadores que pueden ser destruidos para así evitar que salgan más esferas de su interior. El complejo tiene la forma de un largo brazo vertical que comunica a cuatro bloques en los extremos, y es precisamente en el bloque superior derecho donde se encuentra la salida.

Segunda parte. El monstruo que debemos destruir en esta ocasión es una especie de gigantesco insecto inmóvil que dispara peligrosas bolas de fuego tanto de sus apéndices superiores como de la trompa situada verticalmente sobre la cabeza. La mejor estrategia es acercarse al vientre de la bestia, su único punto vulnerable, y disparar sobre él pues de ese modo los disparos de los extremos no te alcanzan y sólo deberás prestar atención a los que surjan de la trompa.

CUARTA FASE

Primera parte. Los enemigos parecen haberse multiplicado en el nuevo complejo pues encontraremos pequeñas lombrices inmóviles en forma de uve que se agitan levemente sobre su punto de descanso y una especie de horribles piojos que surgen de los ya inevitables generadores. En esta ocasión los propios generadores están dotados de cierto movimiento y resultan aún más difíciles de destruir. Esta parte contiene gran cantidad de puertas y la salida se encuentra en la parte superior derecha del complejo, a la que sólo se puede acceder tras atravesar dos puertas desde el extremo inferior derecho. La última y definitiva carga de la versión Spectrum debe realizarse en este momento.

Segunda parte. Cinco boquetes parecen haberse abierto en el suelo de la habitación. Los cuatro primeros son más pequeños y de ellos surgen intermitentemente horribles cabezas que, por suerte para ti, no disparan. Puedes optar por destruir estas cabezas si lo deseas, pero tu ver-

dadero objetivo es el gran monstruo situado detrás de los demás, el cual sólo puede ser eliminado a base de un elevado número de disparos en las fauces.

QUINTA FASE

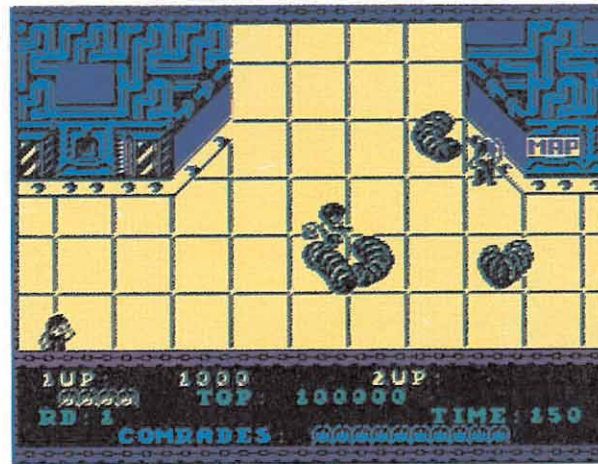
Mientras caminas hacia arriba observarás que no es posible retroceder a los lugares ya visitados. A los pocos segundos te encontrarás frente a un monstruo cuyas dimensiones dejan francamente en ridículo a todos los enemigos aparecidos con anterioridad. Se trata de una enorme cabeza de color magenta, con grandes orejas en los extremos de sendos apéndices, que permanece inmóvil sobre el suelo. Cinco extrañas formas indestructibles reposan cerca de su boca, pero pronto observas que la gran boca se abre y las formas se lanzan hacia los extremos de la pantalla, recorriendo sus laterales a gran velocidad con gran peligro contra tu vida. Sin embargo, tu objetivo es un extraño engendro que revolotea sobre la cabeza de la bestia, cuyo vientre parpadea cada vez que recibe uno de tus disparos. Tras un elevado número de impactos mientras esquivas las formas voladoras el monstruo será destruido.

El horrible monstruo ha desaparecido sin dejar rastro, pero nada parece haber ocurrido. Sigue caminando hacia arriba y pronto comprobarás que el edificio se estrecha y que pronto no puedes continuar caminando. Algunos de los prisioneros rescatados se han desplazado hasta allí para felicitarte por el éxito de tu misión y te aplauden en reconocimiento de tus hazañas. Deja pasar los treinta segundos del reloj en medio de felicitaciones y podrás leer el mensaje final. Si en el futuro otra especie alien tiene la desgraciada idea de invadir la Tierra solamente tú serás capaz de salvarnos de nuevo.

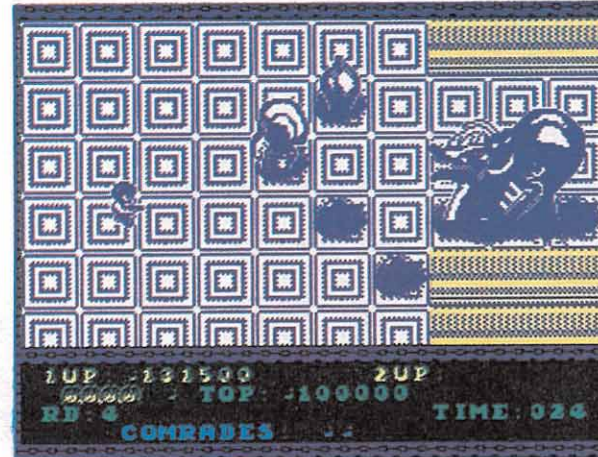
Notas del cargador Spectrum

Por razones desconocidas al comenzar la última carga de la versión Spectrum (segunda parte de la cuarta fase) el programa parece colgarse y formas extrañas aparecen en la parte superior de la pantalla. Sin embargo basta con esperar que el reloj llegue a cero para que, tras perder una vida, aparezca el mismo escenario pero esta vez en condiciones correctas. No hemos incluido el poke de tiempo infinito (POKE 42557,0) porque de utilizarlo no sería posible solventar el problema anterior y no aparecería el mensaje final del juego, al no decrementarse nunca el periodo de treinta segundos destinados a vitores y aplausos. POKE 47503,126 proporciona vidas infinitas y POKE 49987,0 cualquier número de prisioneros. ■

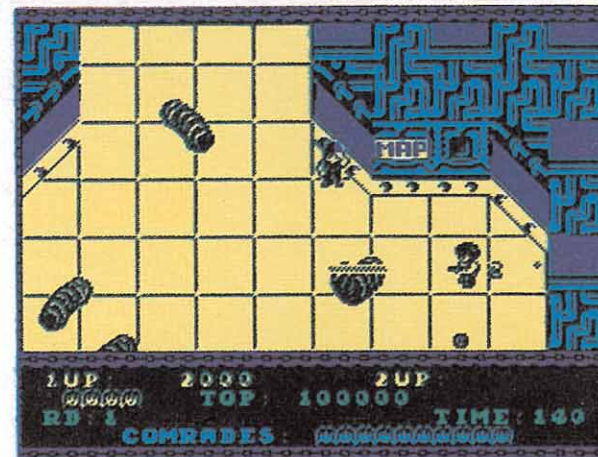
P.J.R.



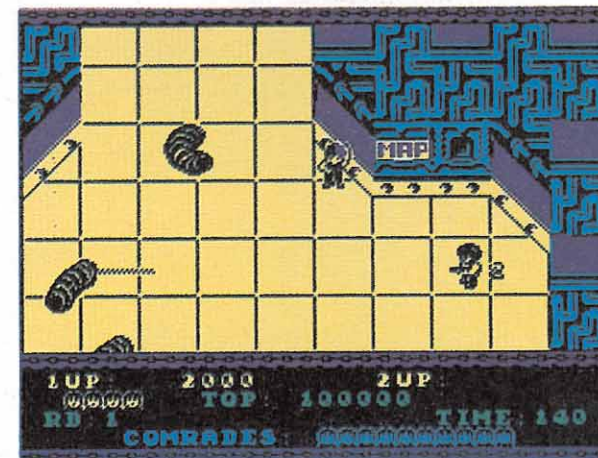
A lo largo del juego encontraremos contenedores en los que podremos conseguir nuevas y potentes armas.



El lanzallamas es el único arma de efecto continuo, permanece activa mientras caminamos y puede ser orientada.



Los lugares identificados con una interrogación, nos permitirán conseguir puntos de bonificación.

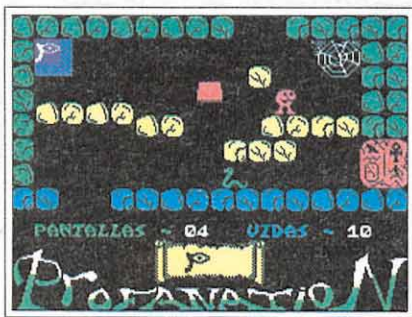


A través de un pequeño monitor podremos observar un mapa a escala en el que se representa nuestra situación.

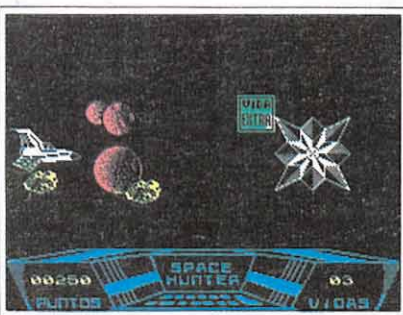
Para obtener inmunidad en la versión Amstrad, basta con pulsar las teclas «Z», «K» y «D» al comenzar cada fase.

! MONSTRUOSO!

Todos los meses y por sólo 375 ptas. hazte con tu revista. Microhobby en todos sus números incluye, además de toda la información para tu Spectrum, una cinta de regalo con un original de DINAMIC, programas, cargadores, pokes, etc...



MICRO HOBBY



TERCERA ÉPOCA AÑO VI - NÚM. 187

MENSUAL
375
Ptas.

**MICRO
HOBBY**

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR Y COMPATIBLES

AÑO VI - NÚM. 187



NUEVO

«THE MUNSTERS»

«XENON»

«SCORE 3020»

«DOUBLE DRAGON»

«ALIEN SYNDROME»

¡YA A LA VENTA!

TASCALC: HOJA DE CÁLCULO PARA +3

Z88: EL ÚLTIMO INGENIO DE SINCLAIR

Cassette con:

«ABU SIMBEL PROFANATION»

Original Dinamic

«SPACE HUNTER»

Cargadores para:

«WEC LE MANS»,

«VICTORY ROAD»,

«ALIEN SYNDROME»,

«THE MUNSTERS»,

«THE DEEP»,

«DOUBLE DRAGON»



Ganadores de los concursos Afterburner y Last Ninja

MADE IN SPAIN 5 ESTRELLAS

5 grandes juegos con una cuidadísima presentación en caja grande y un gigantesco póster de REGALO.

FRED

El primer video-juego español para Spectrum. Todo un mito.

SIR FRED*

Uno de los video-juegos españoles de mayor éxito en Europa (máxima puntuación en el «Sinclair User» y «Crash Smash» en la revista «Crash»).

EL MISTERIO DEL NILO

Nominado para el premio a las mejores gráficos del 87 por la revista Microhobby.

AFTEROIDS

Un gran arcade que aporta sorprendentes innovaciones técnicas en su rapidísima scroll.

HUMPHREY

Nominado para el premio al mejor juego del año y al mejor argumento del 88 por la revista Microhobby.

*Sólo en las versiones Spectrum y Amstrad

5 SÚPER-JUEGOS
POR SÓLO

1.200 PTS.

Spectrum, Amstrad y MSX.
Disco: 2.250 pts.

ZIGURAT

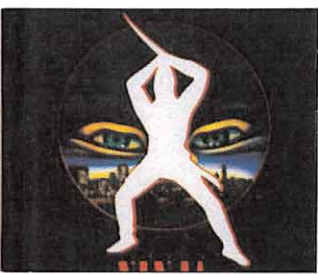
ZIGURAT SOFTWARE. Avda. Betanzos, 85, estudio 2. 28034 MADRID. Tel.: (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas: ERBE, S.A. Serrano 240. 28016 MADRID. Tel.: (91) 458 16 58.

**MADE
IN
SPAIN**

CÓDIGO SECRETO

COMMODORE

Last Ninja 2



He aquí el uso de los distintos objetos que te irás encontrando a lo largo del juego. Si lo utilizas de esta manera te será más fácil concluirlo. Partes:

CENTRAL PARK:

CUADRO AMARILLO: Al darle un puñetazo se abre una trampilla.

LLAVE: Abre verja.

NUNCHAKOS: Dividido en dos partes. Busca en las puertas azules.

PALO: Arma, sirve para pasar de pantalla al tocar con ésta una barca en una isla, para luego cruzar el río.

ESTRELLAS: Arma esencial. Se encuentra en una caja.

HAMBURGUESA: Vida extra.

LIBRO: Con el cogemos una clave en la fase THE OFFICE.

THE STREET:

HAMBURGUESA: Vida extra.

CÓCTEL MOLOTOF: Nos ayudará a pasarnos el cocodrilo de la fase THE SEWERS.

LLAVE: Sirve para abrir una alcantarilla y pasar de fase.

PUERTA: Al derribarla, podremos entrar en una pantalla donde se encuentra la espada.

ESPADA: Si encuentras algo mejor cógelo.

ADVERTENCIAS: No paséis los semáforos en rojo.

THE SEWERS:

LLAVE: Abre una trampilla cuadrada en el suelo.

FUEGO: Si tenemos el COKTEL nada más tenemos que tocarlo, y dirigiémoslo hacia el cocodrilo y lanzárselo pasando así de fase.

THE BASEMENT:

TARJETA: Abre la puerta del ascensor pudiendo pasar de fase.

POLLO: Dáselo al leopardo Negro, pero envenenado.

VENENO: Sin el pollo te mata.

HAMBURGUESA: Vida extra.

THE OFFICE:

ORDENADOR: Si lo tocamos con el libro nos dará una clave para abrir una caja de seguridad en la fase THE FI-

NAL BATTLE.

TIMBRE: Se encuentra encima de una mesa. Al tocarlo se abrirá una puerta secreta.

VENTILADOR: Pásatelo caminando poco a poco desde la pared y luego abre la verja.

NOTA: Una vez en la azotea, donde está el helicóptero, salta como si quisieras salir de la pantalla.

THE MANSION:

CUERDA: Desvía el chorro de vapor. Una vez usado quitatelo.

ADVERTENCIA: Nada más empezar intenta caer en la torre y luego déjate caer por la ventana del tejado.

THE FINAL BATTLE:

CAJA DE SEGURIDAD: Esta oculta detrás de una especie de cuadro rojo. Una vez abierta la caja coge la esfera y ten suerte.

ESFERA: Déjala donde la cogiste cuando mates al NINJA.

J. A. Fernández & MCA.
(Tarragona)

Nemesis



Con estos pokes te será infinitamente más fácil seguir el juego.

POKE 5975,189
SYS 5768

Esteban y Rosa
(Huelva)

Who Dares Wins II

Hacer un reset y teclear:
POKE 18105, 173 Vidas infinitas
POKE 5686,176 Quitar sonidos
SYS 18185

Jesús de la Torre
(Jaén)

Road Runner

Vidas infinitas:
POKE 43241,36
SYS 4126.

Esteban Gil
(Huelva)

Army Moves

La clave de la segunda parte es 51237.

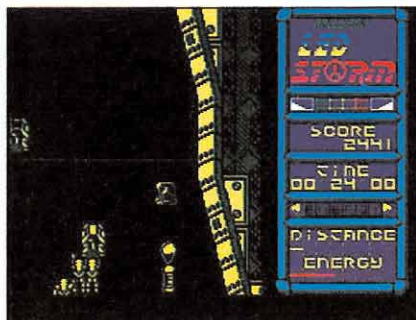
Alejandro Ramírez
(Barcelona)

Estamos en el futuro. Nuestros descendientes no tienen nada mejor que hacer que dedicarse a hacer carreras a vida o muerte. Bienvenido a una mortal y original carrera en la que tendrás una nueva oportunidad para demostrar, como en otros tantos juegos, que tienes madera de campeón.

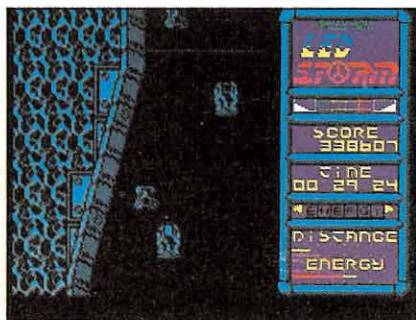
Y en esta carrera no pienses que te espera ninguna sorpresa. Como de costumbre, tendrás que esquivar y procurar sacar de la carretera a tus numerosos enemigos. Para no variar, el combustible de tu coche decrecerá lenta pero seguramente, y tendrás que reponerlo con las cápsulas que encuentres a tu alocado paso. Tampoco vas a echar de menos los típicos y tópicos charcos de aceite que provocan la pérdida de control de tu sofisticado vehículo. Por supuesto, no faltan los enormes precipicios que saltar con las inevitables rampas de ayuda. También deambulan por los parajes los últimos protagonistas: camiones y motocicletas.

Objetivo

Llegar a la meta. La meta se llama Sky City. El juego se desarrolla en carreteras estelares. Por esta razón, si te caes por algún agujero podrás ver como tu coche se va haciendo pequeñito hasta desaparecer en las profundidades. Destaca la gran velocidad a la que se desarrolla la competición.



La acción se desarrolla en nueve zonas plagadas de obstáculos y enemigos.



En tu recorrido podrás recoger diferentes objetos que te permitirán reponer parte de tu energía.

LED STORM

A lo largo de tu camino harás de atravesar distancias zonas que variarán ligeramente en decorado y totalmente en color.

La sofisticación de tu coche no se traduce en un control complicado (suspiro de alivio), el cual se realiza de la forma clásica, esto es: arriba, acelerar; abajo, frenar... Tampoco hay gran abundancia de indicadores. Estos se sitúan a la derecha de la pantalla y son, de arriba abajo: magnífico rótulo del juego, velocidad o aceite (lo siento, no puedo asegurar que sea uno u otro), puntuación realizada, tiempo consumido en la carrera (no el que te queda, sino el que llevas), letrero de energía (ahora lo explico), distancia recorrida (indicada por un trazo amarillo) y energía que resta, colocada con los colores clásicos: rojo cuando queda poca...

En el letrero de «Energy» se van colocando ciertas letras que consigues durante la carrera, de forma que cuando completas la palabra te reponen cierta cantidad de fuel.

Obstáculos y enemigos

Casi nada innovador aquí: entre los enemigos encontrarás coches grandes y pequeños, motos, camiones y otros vehículos de variadas formas.

Algunos de ellos dejan a su paso resbaladizos charcos de aceite. Otros, por el contrario, tienen la indecencia de lanzarte proyectiles. Finalmente, están los patinadores que se agarran a tu coche cuando pasas por su lado. Su efecto consiste en impedirte saltar. La forma de conseguir que te suelten es moviéndote a izquierda y derecha. En general, los podrás destruir a todos saltando sobre su carrocería, menos en el caso de los camiones.

En cuanto a los obstáculos, te lo puedes imaginar: charcos de aceite, grandes simas sin fondo y barreras astutamente colocadas en mitad de tu trayecto. Tu coche pierde energía, pero sólo será destruido si caes en un agujero o el final de tu salto es sobre una barrera.

La forma de evitar los abismos es aprovechando las ram-

pas de salto. Al pasar sobre ellas tu coche se verá impulsado por los aires sin necesidad de tu ayuda. Es importante esto, pues si eres tú el que intentas saltarlas sin pasar por las rampas sufrirás una pequeña caída.

Finalmente, ten en cuenta que los abismos más peligrosos son los colocados en mitad de la carretera. Su presencia te será indicada por unas flechitas apuntando a ambos lados, pero no te confíes: cuando dichos indicadores aparezcan probablemente sea demasiado tarde.

Repuestos

Para seguir en su tradición de juego típico, encontrarás en tu camino cosas que recoger:

—Botellas de aceite, de utilidad poco clara para quien esto escribe.

—Símbolos: aparecen tres clases de letras: la E de energía, que incrementará levemente (y tanto) este indicador; la P de puntos, sobran las palabras, y la B de barreras, que tampoco merece mayor comentario.

—Cápsulas de combustible: aparecen periódicamente. Si están colgadas de un paracaídas tendrás que saltar para recogerlas. Si no, simplemente pasar por encima. Incrementan tu energía de una forma más tangible.

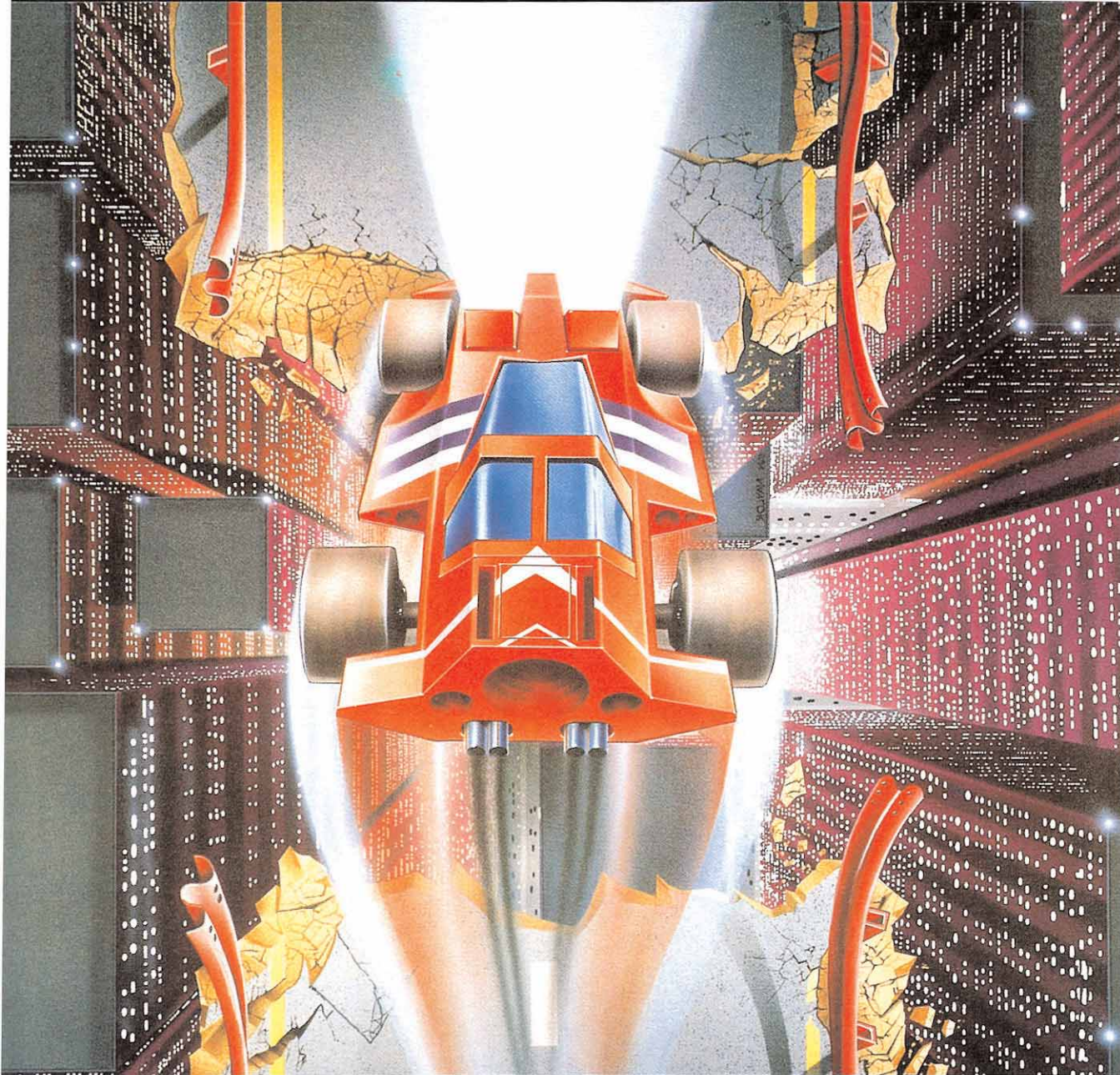
—Cajas: al pasar por ellas se recogen las letras que han de configurar la palabra «Energy», como se comentó anteriormente.

Breves notas sobre el recorrido

En total has de atravesar nueve zonas, al principio de cada una de ellas será repuesto tu combustible.

—Capital: en tu camino encontrarás varios abismos, así como patinadores y vehículos habituales. Su abundancia no será excesiva. Nada especialmente reseñable salvo la serie de camiones que tendrás que esquivar en los últimos tramos.

—Wetwood forest: tu gran enemigo aquí es la visibilidad que puede ser, en mi opinión, incluso dañina. Numerosas rocas



Carrera estelar

COMMODORE

```
8 PRINTCHR$(147):FORN=272TO311:READA:PO
KEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>4179THENPRINT"ERROR EN DATAS":EN
D
10 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA"
11 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N11
12 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
13 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169,
57,141,209,8,76,16,8,169
14 DATA45,141,57,196,169,1,141,58,196,7
6,16,196,169,165,141,234,29
15 DATA76,0,4,74,68,83
```

SPECTRUM

```
1 REM ***** LED STORM *****
2 REM **** SPECTRUM 48K ****
5 MERGE "": RUN 10
35 POKE 37327,0: REM NO MORIR
AL AGOTARSE LA ENERGIA
```

se interponen en tu camino haciendo que tengas que acelerar una y otra vez. Nada de abismos en esta fase. Los últimos tramos nos ofrecen un paseo entre acantilados con insistente caída de rodadas, que no han de suponer peligro si poco antes has cogido barrera.

—Coral sea: semejante a la

primera fase, pero de color obviamente azul («sea» es mar, en inglés, traduzco haciendo gala de mis impresionantes conocimientos en la citada lengua). Nada de particular. Aparecen unas naves desde abajo que se meten en la carretera en forma de obstáculo.

—Big cave tunnel: es igual

que la primera zona sólo que de distinto color. Por supuesto, aumenta el número de obstáculos.

—Ruins desert: nuevamente encontrarás problemas de visión. No hay agujeros y la decoración es a base de cabezas y huesos de dinosaurios.

—Million valley: como la primera. Los saltos son ahora más difíciles y deberás moverte hacia los lados durante el vuelo para llegar a buen destino. También aumenta el número de estrechamientos. El final te reserva un coche lanzador de minas que no perturbará tu marcha si vas saltando de continuo.

Las tres últimas fases: Thunder Road, Marine Snow Pipeline y Sky City son exactamente como las anteriores, pero con más cantidad (que no variedad) de enemigos. Los abismos son cada vez más numerosos y los estrechamientos también. En particular, en Thunder Road tendrás que ir saltando casi todo el rato. Por otro lado, en Sky City las carreteras presentan estrechamientos muy abruptos, de tal forma que si no vas por el lugar adecuado terminarás haciéndote chiquitito (cayéndote, vamos). ■

Fernando Herrera González

CÓDIGO SECRETO

MSX

Zanac

Para pasar el «roud 7» tienes que destruir la base en 15 segundos, para ello, la mejor arma es la onda violenta (n.º 7).

Miguel Carrillo
(Málaga)

Arkos

La primera clave es 19378, la segunda clave es 15720 y la tercera es la suma de las dos anteriores, es decir 35098.

Alfonso Bastidas
(Cartagena)

Meganova

2.ª carga es 26719 y la 3.ª carga es 16640.

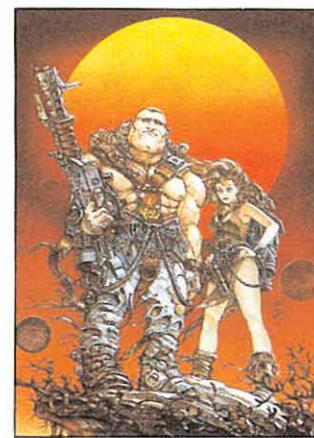
Pedro Soto
(Santander)

Silent Shadow

Para facilitar el juego, seleccionamos 2 jugadores (aunque sólo seas uno) así podremos utilizar las bombas del jugador 2. Las bombas se optienen matando los enemigos terrestres. Cuando un jugador muera podremos utilizar las bombas de los dos jugadores.

David Llaveira
(Tarragona)

Sol Negro



Venom III

En este juego, si introducimos los tres códigos entonces queda un transporte por activar y el código para activarlo es el siguiente: «PETALS OF DOOM». Nos dejará en un lugar muy avanzado y con una super arma.

Cai Roige
(Tarragona)

La clave es 2414520 y además si cuando tienes controlada a la chica, matas al delfín y Neptuno enfadado te tirará tres tridentes, entonces volando vas a la parte superior izquierda y dejas que te mate el tridente superior y te volverás invulnerable.

Juan Caballe'y Pedro Hernández
(Valencia)

Operation Wolf

Después de pulsar la tecla para empezar, pulsamos cero, se descompondrá la pantalla y nos dará la bonificación y pedirá que carguemos la siguiente fase.

J. M. Copa
(Tarragona)

COMMODORE

Jail Break

Vidas infinitas:
POKE 52050,174
POKE 52097,174
SYS 51200

Esteban y Rosa
(Huelva)

Exolon



Jack the Nipper

En la pantalla de presentación tecleamos ZAPIT y cambiará el borde y obtendremos energía infinita.

Carlos Pérez
(Murcia)

Cuando sale el menú aprieta la D y escribe ZORBA obtendrás vidas infinitas.

Leonor Pous
(Valencia)

Labyrinth

Solución a la primera parte:

Go home, take, go outside, go west, go theater, give dollar bill, go north, give dollar bill, take, take, go south, look, look, look, look, look.

Pedro Pablo
(Cádiz)

Silent Shadow

Estas son las claves de la segunda, tercera y cuarta fase:

2.ª HOLLAND
3.ª 42319
4.ª PB100

Rogelio Nebot
(Castellón)

SINCL

LA REVOLUCION

79.900
pts. + IVA



* Monitor Opcional

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLON, 4-3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º, LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLON, 9-2º. 29001 MALAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

IR-PC

EVOLUCION



Más de 1.000.000 de usuarios Sinclair en España nos han animado a hacer la Revolución: el nuevo Sinclair PC. Un fantástico equipo que, a la vez, es un potente ordenador profesional compatible y un alucinante ordenador de juegos de 16 bits. Un auténtico bombazo que abre las puertas de la informática profesional a los usuarios Sinclair, por sólo 79.900 pesetas; un precio tan increíble como sus características:

- Memoria de 512 Kbs. ampliable. — Adaptador en Pantalla totalmente compatible con CGA (TV-Monitor) y MDA (sólo el monitor).
- Puerto de Impresora paralelo centronics. — Teclado de 102/101 teclas Tipo AT. — Disquetera sencilla de 3 1/2 y 720 Kbs.
- Conector de expansión para disquetera externa de 5 1/2 y 320 Kbs. — Ratón de dos pulsadores con puerto dedicado.
- Conector para co-procesador 8087 matemático. — Dos conectores de expansión compatibles IBM.

Y además incluye los siguientes programas:

- Software operativo MS-DOS 3.3. — Lenguaje de programación GW-Basic.
- Gem 3 Desktop, calculadora y reloj y Manuales del usuario de gran sencillez.

sinclair -PC

¡¡Vaya moto!!

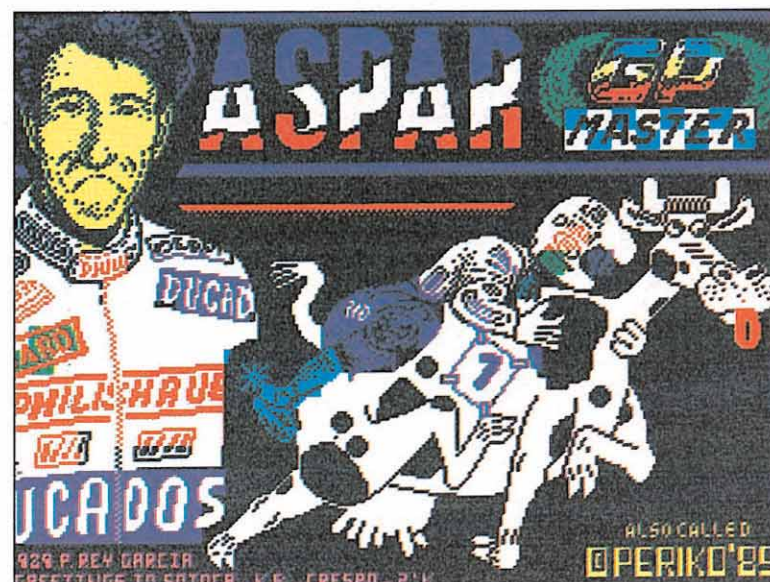
Por fin, vamos a poder vaciar la redacción de las miles y miles de cartas que la han estado ocupando desde que los chicos de Made in Spain nos sugirieron la posibilidad de realizar un concurso sobre su juego «Paris-Dakar». Tras el riguroso sorteo ante notario, pudimos conocer la identidad del ganador, que

dice llamarse Alberto Ureña López.

Amablemente accedió a trasladarse a nuestra redacción donde recogió el premio, momento que captaron nuestras cámaras para que pase a la posteridad. En la foto las partes implicadas: Alberto, la moto y Jorge Granados, representante de Made in Spain. ■



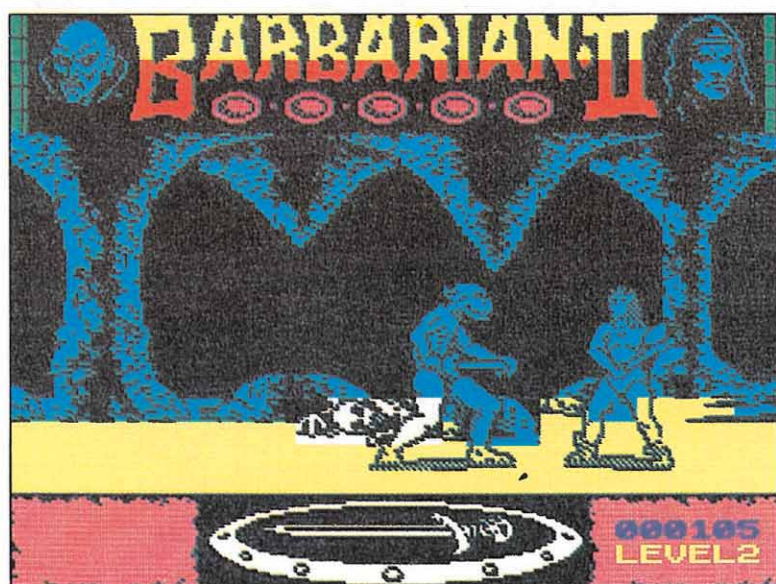
La otra pantalla



Tras el doblete conseguido el año pasado en 80 y 125 centímetros cúbicos, el campeónísimo Jorge Martínez Aspar ha decidido probar suerte en una nueva cilindrada que verá la luz en esta ya inminente temporada motociclista, y que de momento será bautizada como 1.200 centímetros lácteos. En la imagen se puede observar al campeón valenciano probando uno de los nuevos prototipos «Lucerita», con los que al parecer se están logrando ya óptimos resultados. Puestos al habla con Jorge, éste nos confirmó que tiene grandes esperanzas de conseguir el título mundial, afirmando textualmente que «tengo una vaca puntera, no es una vaca cualquiera, corre siempre acelerada, ¡ay que vaca tan salada!»...

Bromas aparte, la pantalla ha sido realizada por Pedro Rey García, de Madrid, que ha querido aportar así su granito de arena para «La otra pantalla»

Busca las diferencias



Hace ya algunos meses os ofrecimos en primicia las primeras imágenes que Palace había facilitado de la versión Spectrum de su sensacional «Barbarian II». Estas causaron sin duda un hondo impacto tanto entre nosotros como entre todos vosotros, debido a la altísima calidad de sus decorados y muy especialmente a la fantástica definición con que había sido diseñado su protagonista.

La sorpresa nos la llevamos cuando hasta nuestras manos llegó la versión definitiva del programa ¿qué había sucedido? El aspecto del juego había sido cambiado a nivel gráfico notablemente pero no para mejor, como cabía esperar, sino para peor.

Tal vez los señores de Palace se encontraran con las inevitables restricciones de memoria, o tal vez el juego resultara notablemente más lento, pero la verdad es que un cierto sentimiento de decepción —compensado eso sí por la increíble calidad del juego— fue prácticamente inevitable... ■

Formidable

que por fin los productores de máquinas recreativas hayan decidido tomarse en serio los video-juegos para los ordenadores domésticos. Esperemos que Tetris, además de ser el primero, no sea el último juego que desfile por la salas recreativas.

Lamentable

que las revistas inglesas no hayan criticado la violencia ejercida contra un «indefenso» toro en el programa de U.S. Gold «The Human Killing Machine», cuando absolutamente todas pusieron el grito en el cielo al editarse la versión inglesa del programa de Dynamic «Olé Toro».

¿Qué

pasará con las compañías de software que han quedado sin distribuidor tras la quiebra de Serma?

¿Cuándo

verán la luz juegos históricamente «anunciados» como «Lorna» o «After the war»?

¿Por qué

British Telecom, después de publicar los excelentes beneficios obtenidos por su división de software, formada por Firebird, Silverbird y Rainbird, ha decidido poner a la venta dichas sociedades?

¿Cuáles

han sido los oscuros motivos que han impedido la publicación en España de programas como «Gary Lineker's Hot Shot», «Gary Lineker's Superskills» o «Roy of the Rovers»?

LA FRASE DEL MES

“Tengo un ordenador en mi casa de Zagreb, pero no me acuerdo de qué marca es”

(DRAZEN PETROVIC)

(Será por lo mucho que lo utiliza ..Je, Je, Je..)

Fichaje por fichaje



Gracias al incansable esfuerzo de nuestros intrépidos reporteros, hemos conseguido acceder a los ultra-secretos términos bajo los que fue firmado el acuerdo entre Drazen Petrovic y Topo para realizar «Petrovic Superbasket». Como condición principal e irrenunciable de dicho acuerdo figuraba una cláusula en la que a cambio de la cesión por parte de Petrovic de su nombre, Paco Pastor fuera integrado en la plantilla del equipo madridista al menos durante cinco temporadas con derecho a renovación, pasando así a convertirse en compañero de los Martin, Romay o del propio Drazen.

Por el momento no ha sido revelada la posición que Paco Pastor pueda desempeñar en la cancha, si bien fuentes dignas de todo crédito especularon con la posibilidad de que jugara de ala-pivot, o incluso de que apoyara en sus labores a Fernando Romay, dadas sus innatas condiciones para desempeñar cualquier puesto.

En la imagen podéis observar el preciso momento en que Drazen felicitaba a su nuevo compañero por su reciente fichaje.

NOTA IMPORTANTE: la notable diferencia de estatura que se aprecia entre Petrovic y Paco Pastor es en realidad un engañoso efecto óptico: Paco Pastor se encontraba al fondo de la habitación mientras que Drazen figuraba en primer plano... ■

2002 Historias del Futuro

DESTROYER-X9, el programa maldito

Destroyer-X9, así te llamabas, y eras el mejor juego de acción arcade jamás creado, o al menos eso decía la propaganda impresa en la carátula de la cinta en la cual estabas magnéticamente guardado. Reposabas tranquilamente en un estante de la sección de microinformática de unos grandes almacenes, rodeado de varias decenas de programas que, como tú, esperaban ser puestos en funcionamiento en algún ordenador. Esa idea te fascinaba: no dejabas de pensar en el momento en que alguien contemplase tus increíbles gráficos multicolores, escuchase tus fabulosos efectos de sonido y disfrutase a tope jugando contigo. Ése era tu gran y único deseo.

Pero había algo que tú, naturalmente, desconocías. Al poco tiempo de tu comercialización, una afamada y popular revista de software, en su sección de comentario de juegos, te condenaba al fracaso comercial. Decían que no aportabas nada nuevo eras otro juego más en el que solamente hay que disparar a todo aquello que se mueva por la pantalla; incluso afirmaron que no merecía la pena gastar el dine-

ro en algo como tu. Por esta causa te llegaste a convertir en un programa maldito para todo posible comprador. Estabas condenado sin saberlo.

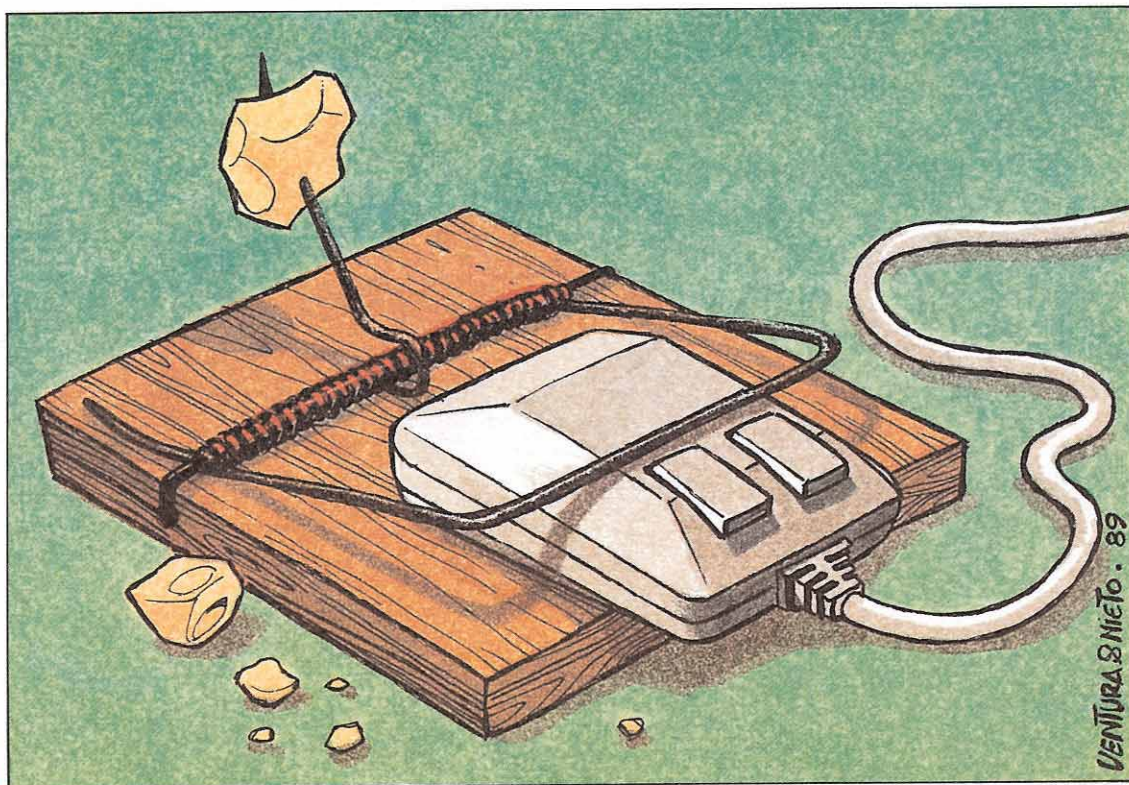
Pasaron los meses y tú continuabas en el estante. Todos los programas de alrededor tuyo, más pronto o más tarde, acababan siendo adquiridos por alguien, traían nuevas cintas y volvían a desaparecer. Pero tú continuabas allí, impotente, desesperado y sin comprender lo que ocurría. Con el tiempo te llegaste a convencer de que nadie se interesaba por ti. Finalmente, te sacaron del estante, te colocaron una etiqueta con un precio irrisorio y te arrojaron a un cajón donde había, revueltas y desordenadas, gran cantidad de cintas con programas en oferta, programas que nadie quería, programas malditos como tú. Continuamente la gente te manoseaba. Te cogían, leían brevemente la carátula de la cinta y te volvían a soltar. Y así un día tras otro.

Pero ocurrió cierta vez que no te soltaron. En vez de eso, pasaron por caja y abonaron el bajo precio que indicaba tu etiqueta. Una chispa de esperanza sugió en ti. Alguien te había comprado, no era un sueño, por fin una persona pensaba que servías para algo y te llevaba a su casa. Una vez allí, notaste con emoción cómo metían la cinta que te contenía en un cassette y lo ponían en marcha. Por fin te ejecutarías en un ordenador, después de tan larga espera, y podrías mostrar la calidad con que te diseñaron. Por fin se cumpliría tu ansiado deseo. Sin embargo, algo fallaba. Incomprendiblemente, a medida que avanzaba la cinta, te ibas desvaneciendo poco a poco. Desconcertado, sentiste como los más de 320.000 bits de información que te formaban iban desapareciendo rápidamente. Al cabo de pocos segundos no quedó ni rastro de ti.

Cuando se acabó la cinta y saltaron las teclas PLAY y RECORD, se paró el cassette. La cinta que antes guardó al programa Destroyer-X9 contenía ahora una grabación del último single del cantante de moda. ■

Eduardo Mena Nieto (Vizcaya)

el HUMOR de Ventura & Nieto



MICRO Manía

Si no los tienes Pídenoslos

Para mayor comodidad a la hora de elegir los números que no tienes, detallamos los juegos ampliamente comentados en cada una de ellas, de la segunda época de MICROMANIA. Puedes hacer tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00.



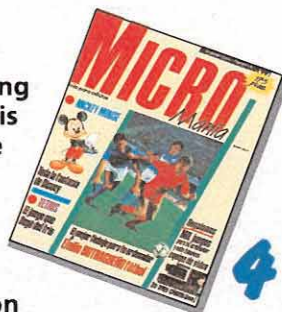
1 Target Renegade • La Guerra de las Vajillas • Black Beard • Garfield • Turbo Girl • Venom Strikes Back • La Pantera Rosa



2 Desolator • Charlie Chaplin • Mad Mix Games • Karnov • Hundra • Magnetron • Mortadelo y Filemón • Gutz • Cybernoid



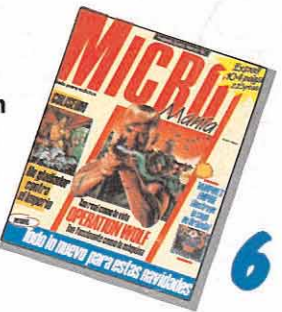
3 Beyond The Ice Palace • Los Pájaros de Bangkok • Gothik • Street Sports Basketball • Skate Crazy • Capitán Sevilla



4 Emilio Butragueño Fútbol • Hopping Mad • Terramex • Andy Capp • Tetris • Chicago's 30 • The Race Against Time • Mickey Mouse



5 Daley Thompson • Overlander • Street Figther • Dark Side • Vindicator • Meganova • Aspar G.P. Master • Humphrey



6 Thypoon • Samurai Warrior • Coliseum • The Games Winter Edition • Vampire's Empire • Operation Wolf • 1943 • Road Blaster • Where Time Stood Still



7 Barbarian II • Artura • Rock'n Roller • Thunder Blade • Soldier of Fortune • Live and Let Die • Intensity • Triple Comando • El Poder Oscuro • Cybernoid II • Sol Negro



8 Afterburner • Robocop • Wells & Fargo • Barbarian • Savage • Paris-Dakar • Navy Moves.



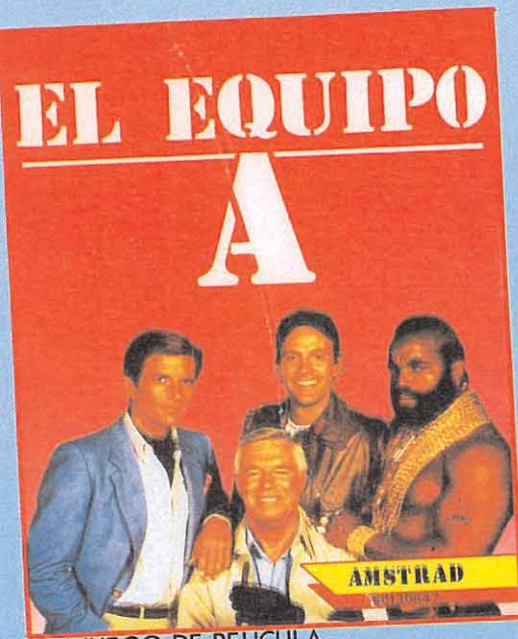
9 Pac-Manía • Batman, The Caped Crusader • Total Eclipse • Rambo III • The Last Ninja II.



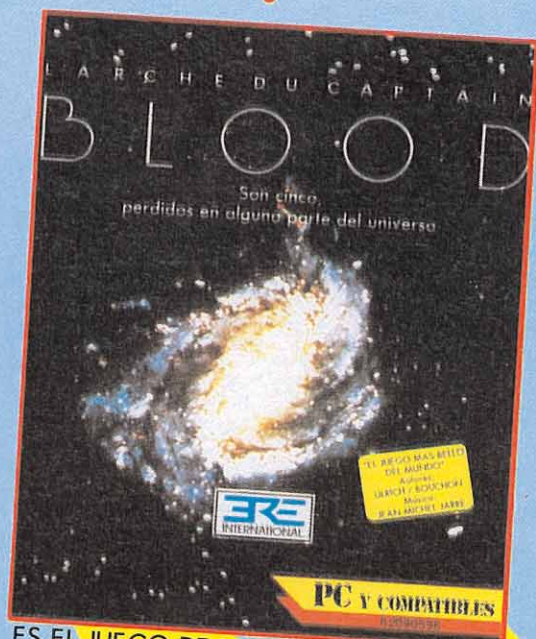
10 Dragon Ninja • Starglider 2 • Star Trek • Quién engañó a Roger Rabbit • Tuareg • R-Type • El Retorno del Jedi • Netherworld • Dark Fusion

ESTAS REVISTAS LAS PUEDES ENCONTRAR EN
MAIL
 C/ Montera, 32-2
 MADRID

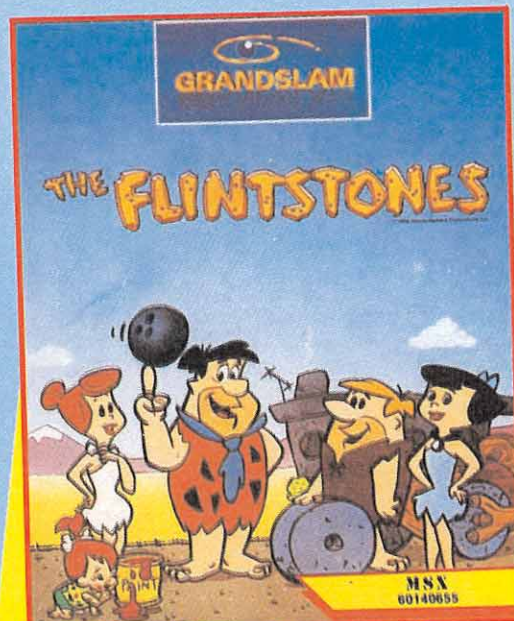
Esto *NO* es todo



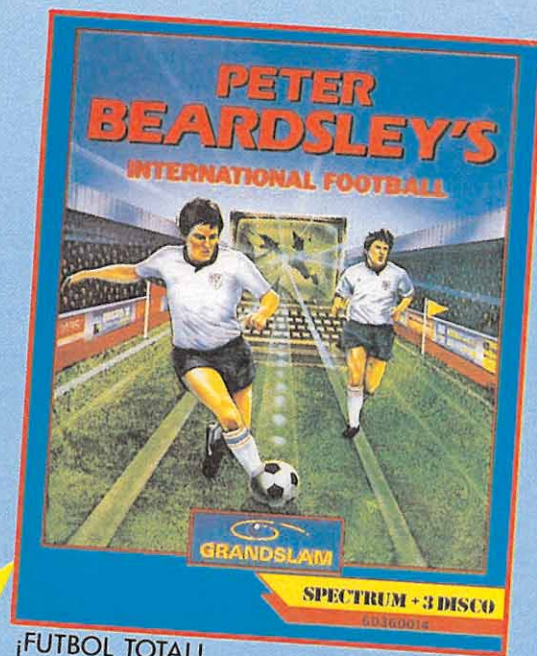
UN JUEGO DE PELICULA



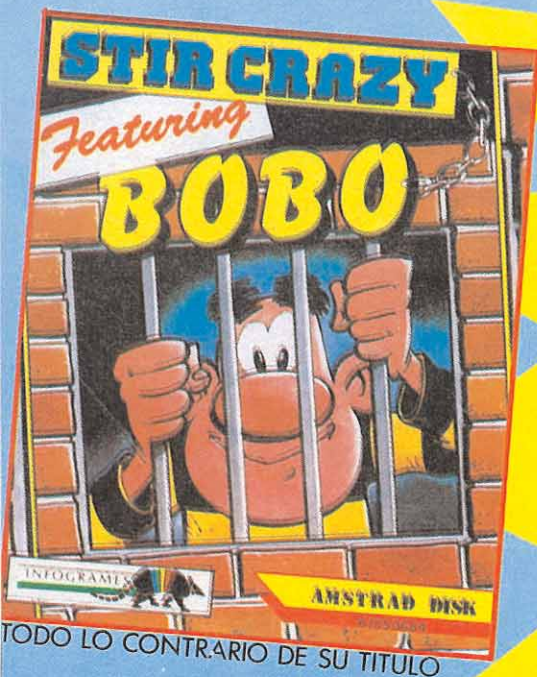
ES EL JUEGO DE LA NUEVA ERA EN PROGRAMACION



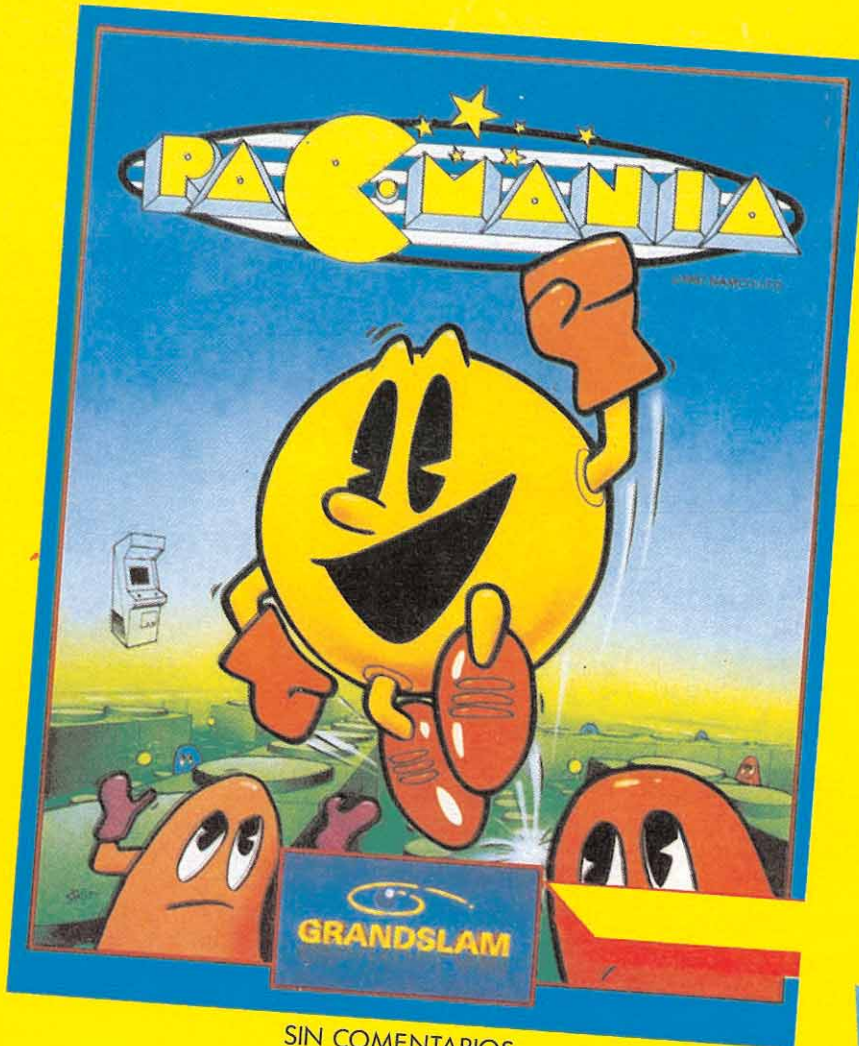
¿CONSEGUIRA PEDRO LLEGAR A TIEMPO A LA BOLERA?



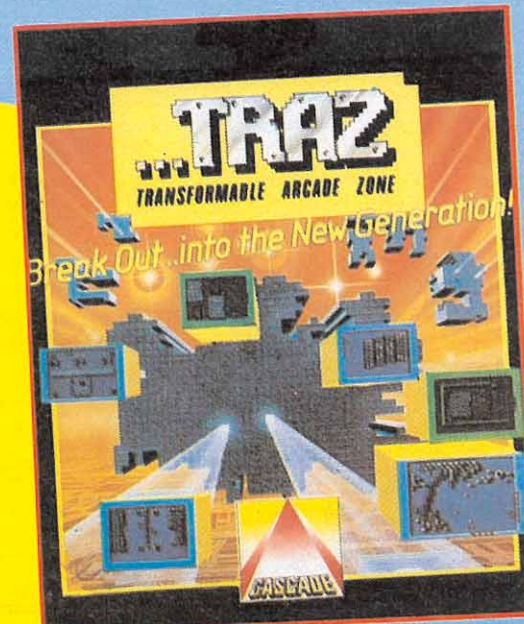
¡FUTBOL TOTAL!



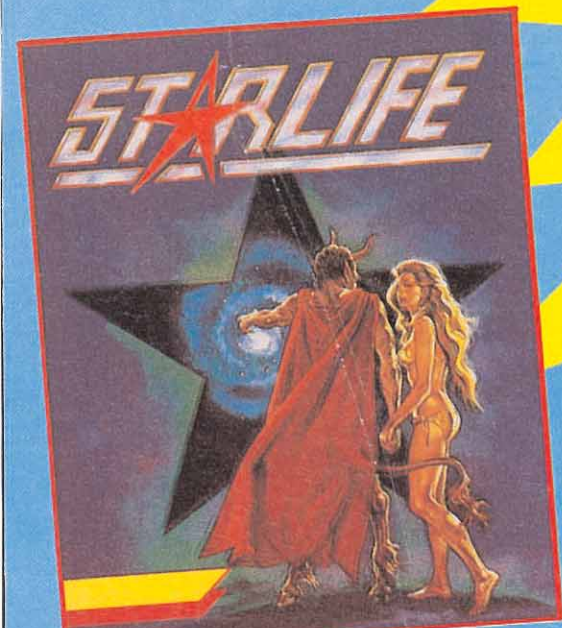
TODO LO CONTRARIO DE SU TITULO



SIN COMENTARIOS



SI ELIGES ESTE PROGRAMA NO VOLVERAS A JUGAR CON "ARKANOID"



UNA VIDEO-AVENTURA EN CASTELLANO REALMENTE INCREIBLE



ESTE JUEGO ES... ¡LA OCA!



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
 Silva, 6 - 28013 Madrid
 Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
 Télex: 22690 ZAFIR E
 Fax: 542 14 10



ZAFIRO software

Pokes y Mapas Spectrum

1. Me podrían dar los pokes de vidas infinitas para los juegos: Robin of Sherwood, Platoon, Army Moves.

2. ¿Han publicado en algún número el mapa del juego Robin of Sherwood?

Cesar Llave Rodríguez (Madrid)

1. Los POKES que nos pides para estos juegos son los siguientes: Para Robin of the Sherwood vidas infinitas POKE 49898,0. Para la primera, segunda y tercera fase de Platoon usa los siguientes pokes respectivamente:

POKE 31268,1; POKE 29983,1; y POKE 33063,201 con los que conseguirás ser inmortal.

Para la primera parte de Army moves los pokes:

POKE 54490,0 y POKE 54603,0 y para la segunda parte POKE 53771,0.

2. Efectivamente el patas arriba y el mapa del juego Robin of the Serwood ha sido publicado en el micromanía n.º 12.

The Last Mission MSX

Tengo varios problemas con el programa The Last Mission:

1. Siempre que matan a mi nave, vuelvo a empezar en el mismo nivel pero al principio.

2. Cada vez que vuelvo a pasar por una pantalla en la que anteriormente maté a mis enemigos éstos vuelven a aparecer en el mismo sitio como si nada.

Iñigo Martínez Lasala (Madrid)



Pues la verdad es que siento desilusionarte porque esos problemas que tú citas no son exclusivamente tuyos, sino que los padecemos absolutamente todos los poseedores del Last Mission. Y es que el juego es así. Que se le va a hacer.

La Pantera Rosa Amstrad

1. ¿Cómo se puede comprar el reloj, la carta y el deportivo? ¿Por qué sólo puedo comprar el sombrero?

2. ¿Cómo puedo pasar la primera pantalla, la del sombrero?

3. ¿Me podéis dar algunos pokes?

Ángel Maelueño Condo (Málaga)

1. Para comprar el reloj, la carta y el deportivo necesitamos primero conseguir más dinero del que tenemos inicialmente (una moneda) ya que esto sólo nos da para el sombrero. La forma de conseguir dinero es desvalijar las mansiones en las que entramos a trabajar como mayordomos, con el dinero volvemos a la tienda y compramos otro objeto más caro que nos permitirá entrar a trabajar en una mansión más rica.



2. Para pasar la primera mansión, igual que en las demás debemos robar todos los objetos de valor que haya en la casa mientras evitamos que nuestro amo despierte o que el inspector Clouseau nos pesque «in fraganti». Disponemos de algunos objetos muy útiles para conseguir nuestro objetivo como la campanilla, la plataforma, el ladrón de plástico la pantera rosa de plástico, el balancín, el despertador y el agujero hinchable.

3. Respecto a los pokes son los siguientes:
Sonámbulo&E13,&C9
Sin inspector ... &E10,&C9
Equipo de música no suena &4DE,0
Sin sueño &C66,0
Empezar en cualquier casa &22D3,&3A

Arcade Machine



Viejos conocidos

A veces las «espectaculares novedades» que los creadores de máquinas recreativas nos presentan

no lo son tanto... Baste si no con echar un vistazo a los dos nuevos lanzamientos que este mes os presentamos: «Tetris», de Atari Games, cuyo nombre con seguridad os resultará completamente conocido, y «Missing in action», que no es ni más ni menos que la segunda parte de uno de los arcades más populares de todos los tiempos, «Green Beret».



«Missing in action» es la segunda parte, ampliada y mejorada, del superpopular «Green Beret».

Si se escribiese una pequeña obra dedicada a narrar la corta pero apasionante historia del software de entretenimiento, uno de los títulos que en esta ocasión nos ocupa, «Tetris», merecería sin duda un capítulo aparte por varias razones: por su indiscutible calidad, por haberse acreditado como uno de los juegos más adictivos jamás realizados, por ser el primer vídeo-juego diseñado en la Unión Soviética, y por haber tenido el honor de ser el primer caso en que un juego de ordenador ha dado lugar a una máquina recreativa y no a la inversa como siempre ha venido ocurriendo hasta la actualidad.

En cuanto a «Missing in action» poco que decir, excepto que se trata de una segunda parte ampliada y mejorada de uno de los arcades más adictivos y populares que han desfilado por los salones recreativos: «Green Beret». Afortunadamente, Konami no se ha conformado con realizar algo parecido a lo que hizo con la saga «Némesis» —es decir, publicar varias veces el mismo juego con distintos gráficos y efectos sonoros—, sino que ha puesto a pleno funcionamiento su potente maquinaria para realizar un espectacular arcade bélico con algunos efectos realmente buenos.

Pasemos ya sin más, a contarnos más profundamente lo que estos nuevos lanzamientos nos ofrecen, que como observaréis es mucho y variado.

«TETRIS»

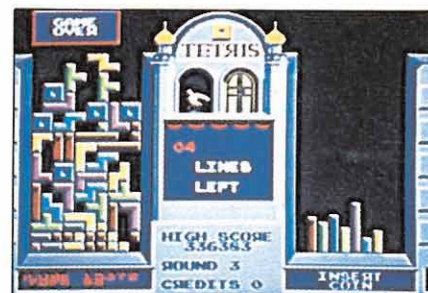
La máquina de la perestroika

Tras el exitoso paso por nuestros ordenadores que de la mano de Mirrorsoft obtuviese «Tetris», la prolífica compañía Atari Games decidió hacerse con los derechos para realizar una máquina recreativa basada en el juego que se ha convertido en el emblema informático de la perestroika.

El resultado es una máquina que respeta totalmente el desarrollo de la versión original, si bien se le han añadido algunos detalles novedosos entre los que destaca muy especialmente la opción de partida simultánea para dos jugadores, que consigue elevar aún más el nivel de adicción.

«Tetris» cuenta con tres niveles de dificultad, que harán que dependiendo de cual de ellos haya sido seleccionado las piezas a encajar caigan con mayor o menor velocidad. Sin embargo, lo cierto es que aunque escojamos el nivel más sencillo las figuras caerán a velocidad suficiente como para hacer que incluso los más versados en el manejo del juego tengan dificultades en lograr conseguir un buen número de líneas.

Obviamente «Tetris» tiene difícil competir con los espectaculares arcades -plagados de los más llamativos efectos- que pueblan la mayoría de los salones recreativos, pues tanto su dise-



Atari Games ha conseguido una adaptación bastante fiel del juego comercializado por Mirrorsoft.



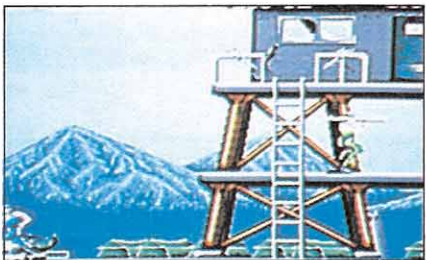
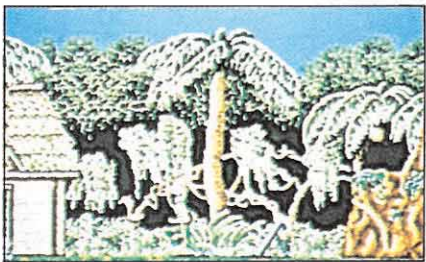
«Tetris» es una de las poquisimas máquinas que ha surgido de un juego de ordenador.

ño como su apariencia es bastante más modesta, aunque es posible que su gran capacidad de «enganchar» al jugador le haga ganar bastantes enteros en este terreno. En cualquier caso, y como ocurriera con la versión recreativa de «Trivial Pursuit», tal vez su mejor ubicación corresponda a los pubs, donde disfrutará sin duda de un mayor nivel de aceptación.

«MISSING IN ACTION»

Vuelven los Boinas Verdes

«Green Beret» es sin duda uno de los nombres legendarios dentro de la historia del software, título que se ganó tanto en su paso por los salones recreativos como en su posterior traslado a los ordenadores de 8 bits.



Esta segunda parte de este conocido arcade sigue básicamente la misma escena que encumbró a su predecesor, como uno de los juegos más adictivos y típicos de cuantos se conocen, incluyendo también la posibilidad de juego simultáneo, imprescindible en los tiempos que corren.

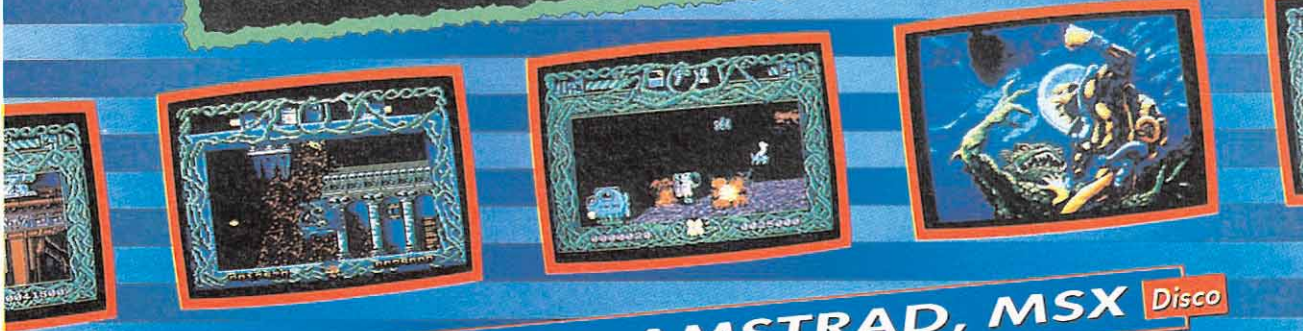
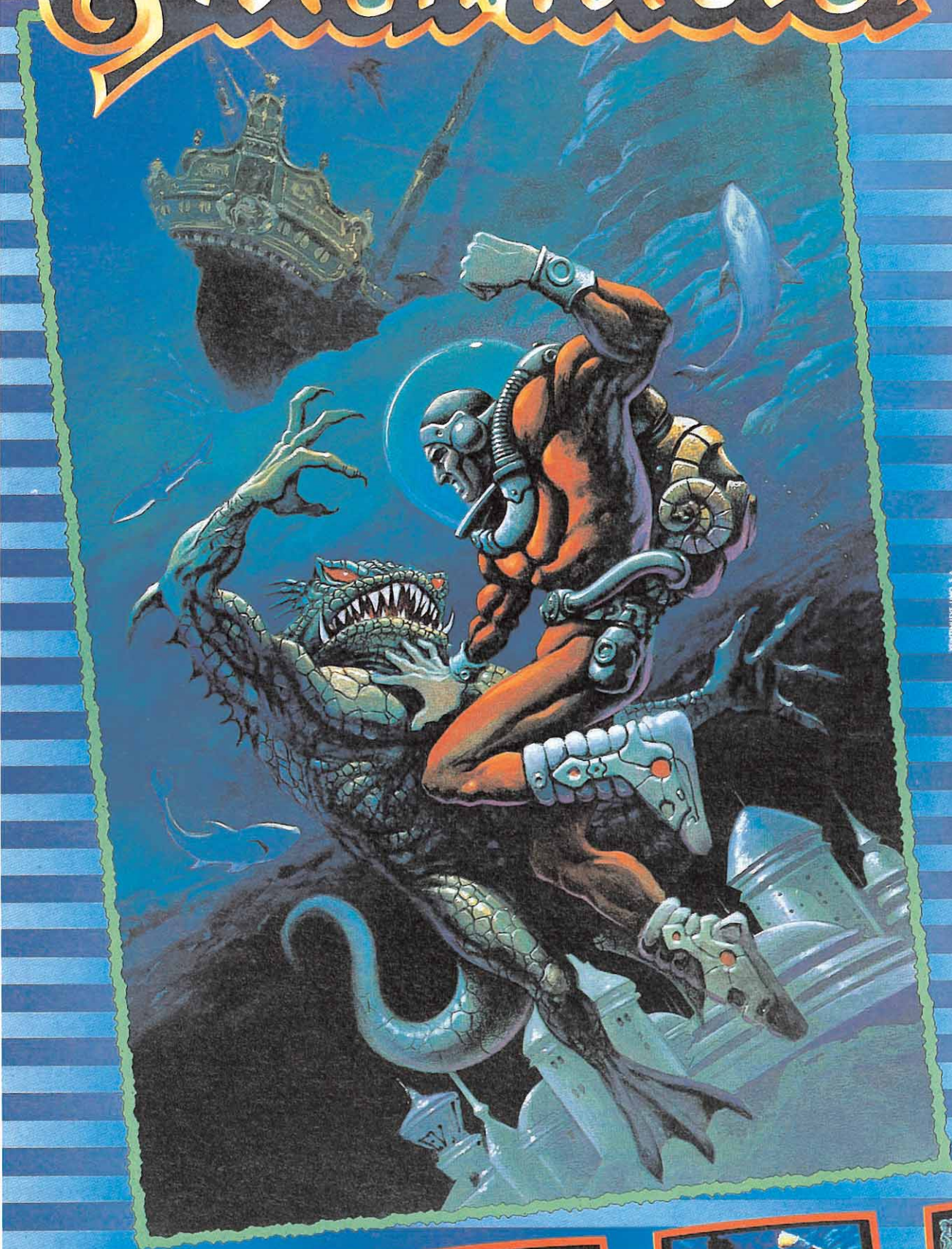
Básicamente era un sencillo arcade de «scroll» horizontal, que a pesar de tener un desarrollo prácticamente idéntico al de otra multitud de máquinas consiguió hacerse con las preferencias de los aficionados gracias a su elevadísima calidad sólo comparable a su tremenda «playability» (jugabilidad, por decirlo de alguna forma), cosa nada de extrañar si tenemos en cuenta que su creadora era ni más ni menos que la formidable compañía japonesa Konami, cuyo nombre es no menos legendario.

Teniendo en cuenta como anda últimamente el mercado de las recreativas —con segundas y terceras partes pululando por doquier— era casi de esperar que antes o después los Boinas Verdes volvieran a hacer acto de aparición, cosa que acaba de hacerse realidad con «Missing in action», la nueva producción de Konami, que no es otra cosa que una segunda parte notablemente mejorada de «Green Beret».

El juego sigue básicamente el mismo esquema de su predecesor, es decir debemos recorrer una serie de decorados —con plataformas situadas a diferentes alturas a las que podemos subir por las escaleras— que se desplazan con «scroll» horizontal unas veces hacia la derecha y otras hacia la izquierda. En nuestro camino encontraremos diferentes peligros, desde soldados enemigos a nidos de ametralladoras, pasando por aviones capaces de destrozarnos con sus hélices o minas hábilmente situadas por el enemigo; como no todo van a ser dificultades también encontraremos diferentes armas que podremos recoger para utilizar como granadas, lanzallamas o bazookas, bastante más potentes sin duda que el machete con que en principio vamos armados.

«Missing in action» incluye además la ya imprescindible opción de dos jugadores simultáneos, lo cual se convertirá sin duda en la perdición de los bolsillos de todas las huestes «arcadianas». ¡Qué os sea leve Boinas Verdes!... ■

RESCATE ATLANTIDA



Cassette SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Disco

RESCATE ATLANTIDA

SUMERGETE EN LAS PROFUNDIDADES DE RESCATE ATLANTIDA Y DESCUBRE TODOS SUS SECRETOS: FX TRIPLE CARGA, 9 TIPOS DISTINTOS DE ENEMIGOS, TRES FASES DE JUEGO Y EL NUEVO SISTEMA DE CARGA POLILOAD QUE INCORPORA DINAMIC: MIENTRAS EL JUEGO SE CARGA EN TU ORDENADOR PODRAS JUGAR AL MASTER MIND.

LIDER EN VIDEO-JUEGOS

PLAZA DE ESPAÑA, 18
TORRE DE MADRID, 27-5 28008 MADRID
VENTAS POR CORREO (91) 542 72 87
(TRES LINEAS)
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES 673 90 13
(NUEVO TELEFONO)

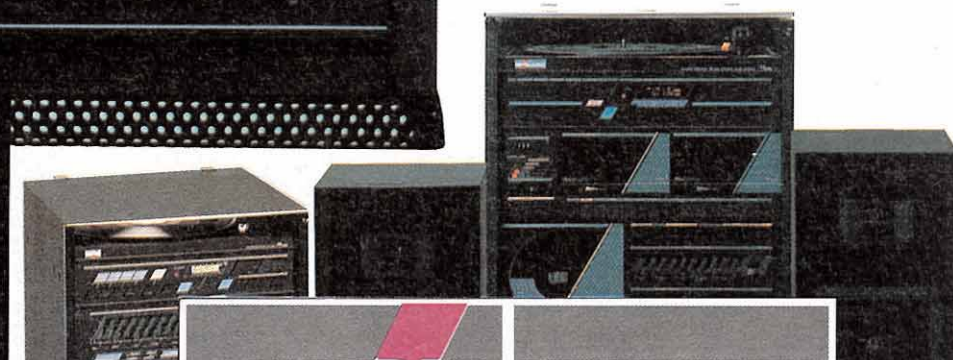
SUPER SONIDO SUPER PRECIO AMSTRAD

Prepárate a escuchar lo mejor que has oído en mucho tiempo: Amstrad lanza AMSTRAD FIDELITY, su nueva línea de sonido. Con nuevo diseño, con más potencia, más prestaciones, pero con los super—precios Amstrad de siempre.



A partir de 29.900 pesetas puedes disfrutar de equipos con doble pletina, sintonizador con ecualizador, giradiscos..., y por muy poco más AMSTRAD FIDELITY te regala los oídos con toda la fidelidad del Compact Disc, y hasta te ofrece cadenas de sonido con mando a distancia. Increíble, oye.

DESDE
29.900
PTS. + IVA



AMSTRAD FIDELITY

AMSTRAD ESPAÑA: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CATALUÑA Y BALEARES: TARRAGONA, 110. 08015 BARCELONA. TELEFONO 425 11 11. TELEX 93133 ACE E. FAX 241 8194
LEVANTE-MURCIA: COLÓN, 4 3º. B. 46004 VALENCIA. TELEFONOS 351 45 52 / 351 45 04. FAX 351 45 69
NORTE-CENTRO: DR. AREILZA, 31. 48013 BILBAO. TELEFONOS 444 35 08 / 444 35 12. FAX 432 08 72
DELEGACIONES CENTRO: ARAVACA, 22. 28040 MADRID. TELEFONO 459 30 01. TELEX 47660 INSC E. FAX 459 22 92
CANARIAS: ALCALDE RAMIREZ BETHENCOURT, 17. 35004 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. TELEFONO 23 11 33. TELEX 96496 TEIC E
NOROESTE: JUAN FLOREZ, 18-1º. LOCAL 2. 15004 LA CORUÑA. TELEFONOS 25 52 16 / 25 50 22 / 25 53 78
SUR: ALAMEDA DE COLÓN, 9-2º. 29001 MÁLAGA. TELEFONO 21 37 40. FAX 21 69 94

HELLFIRE ATTACK

```

1 REM HELLFIRE ATTACK
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 POKE5380,1:POKE53281,1:POKE646,5:PRI
NTCHR$(147)
4 FORN=272TO319:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
5 IFS<>4625THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFAS$
="N"THENPOKE311,44
7 INPUT"INMUNIDAD (S/N)";A$:IFAS$="N"TH
ENPOKE306,44
8 INPUT"MISILES INFINITOS (S/N)";A$:IF
A$="N"THENPOKE301,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA":POKE198,0
10 IFPEEK(198)=0THEN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
30 DATA32,165,244,169,30,141,150,3,169
,1,141,151,3,96,169,43,141
40 DATA131,72,169,1,141,132,72,76,48,7
1,169,0,141,176,34,169,96
50 DATA141,11,48,169,173,141,35,49,76,
5,6,74,68,83
    
```

COMMODORE



NAVY MOVES

MSX



PARTE 1

```

10 IF INKEY$<>" " THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 1)":LOCATE 3:PRINT"-----
-----":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA":PRINT:PRINT"1- Vidas infinitas"
30 PRINT"2- Inminidad minas":PRINT"3- M
otojet no se choca":PRINT"4- Inmunidad
misiles":PRINT"5- Inmunidad tiburones":
PRINT"6- Inmun.disparos de buzos":PRINT
"7- Inmunidad pulpos":PRINT"8- Empezar"
:PRINT:PRINT"Pulsa (1-8).":FOR I=1 TO 7
:PRINT:NEXT:GOTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="8" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 7:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,17:PRINT"Pon en marcha el c
assette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":BLO
AD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD7C:A=
USR(A):BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDD8E:A=USR(
A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 7:READ B1,B2,B3,C1,C2,C3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,C1:POKE B2,C
2:POKE B3,C3
110 NEXT I:DEFUSR=&HDDA0:A=USR(A)
120 DATA 38249,38250,38250,0,0,0,41948,
41948,41948,201,201,201,48173,48174,481
75,0,0,0,45435,45435,45435,201,201,201,
45480,45480,45480,201,201,201,40908,409
09,40910,0,0,0,45517,45517,45517,201,20
1,201
    
```

PARTE 2

```

10 IF INKEY$<>" " THEN 10 ELSE KEYOFF:SC
REENO:CLS:COLOR15,1,1
20 LOCATE 3,24:PRINT"Cargador para NAVY
MOVES (Parte 2)":LOCATE 3:PRINT"-----
-----":LOCATE 6:
PRINT"Jos Manuel Rodriguez Sancho":LOCA
TE 18:PRINT"para":LOCATE 15:PRINT"MICRO
MANIA"
30 PRINT:PRINT"1- Inmunidad":PRINT"2- B
alas infinitas":PRINT"3- Lanzallamas in
finito":PRINT"4- Empezar":PRINT:PRINT"P
ulsa (1-4).":FOR I=1 TO 11:PRINT:NEXT:G
OTO 50
40 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 40 ELSE IF A
$="4" THEN 80 ELSE A(VAL(A$))=A(VAL(A$)
)XOR 1
50 FOR I=1 TO 3:LOCATE 30,I+5
60 IF A(I)=1 THEN A$="(Si)" ELSE A$="(N
o)"
70 PRINT A$:NEXT I:GOTO 40
80 LOCATE 0,13:PRINT"La clave de acceso
es 53817.":PRINT:PRINT"Pon en marcha e
l cassette.":BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":
BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:":DEFUSR=&HDEA8
:A=USR(A):BLOAD"CAS:"
90 FOR I=1 TO 3:READ B1,B2,B3
100 IF A(I)=1 THEN POKE B1,0:POKE B2,0:
POKE B3,0
110 NEXT I:DEFUSR=&HDEBA:A=USR(A)
120 DATA 43218,43219,43220,39497,39498,
39498,39583,39584,39584
    
```

SUSCRÍBETE
por sólo

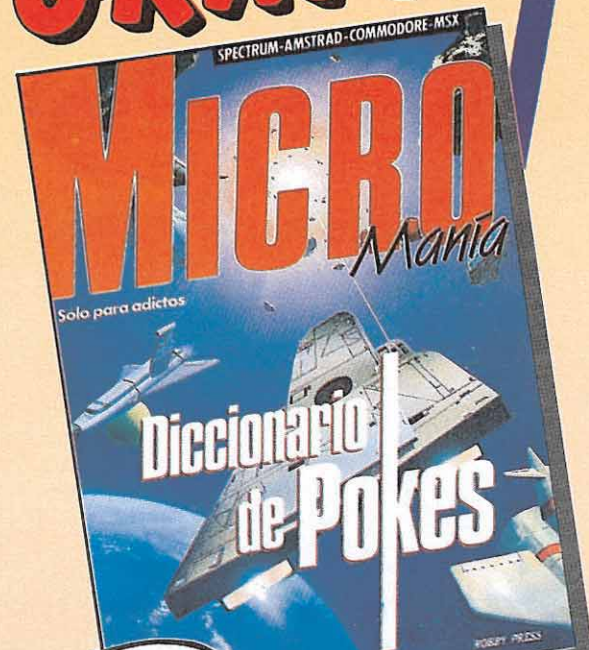
MICRO

Sólo para adictos *Manía*

2.100 pts.

...y consigue
nuestro fabuloso
libro de POKES

GRATIS



200 páginas
a todo color

Si lo prefieres
suscríbete por teléfono
(91) 734 65 00

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A.
Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Sí, deseo suscribirme a la revista MICROMANIA 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. nº
 Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
 Mediante tarjeta de crédito nº
.....
 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.

DRAGON NINJA

```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* DRAGONNINJA
4 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989
5 REM*
6 REM*****
7 :
8 POKE53281,0:POKE53280,0:PRINTCHR$(147)
9 FORN=365TO405:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
10 IFS<>5174THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
11 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE386,44
12 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE391,44
13 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA
$="N"THENPOKE396,44
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
15 :
16 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N16
17 POKE816,109:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
18 DATA32,165,244,169,32,141,186,3,169,
128,141,187,3,169,1,141,188
19 DATA3,96,169,173,141,122,128,169,0,1
41,76,130,169,255,141,208,155
20 DATA238,32,208,96,74,68,83
    
```

COMMODORE



POWER PYRAMIDS

COMMODORE

```

1 REM *****
2 REM *
3 REM * POWER PYRAMIDS
4 REM *
5 REM * (CINTA)
6 REM *
7 REM * JOSE DOS SANTOS
8 REM *****
9 FORN=272TO335:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>6263THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 PRINTCHR$(147):INPUT"VIDAS INFINITA
S (S/N)":A$:IFA$="N"THENPOKE319,44
12 PRINT:INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)"
:A$:IFA$="N"THENPOKE322,44
13 PRINT:INPUT"NIVEL INICIAL(0-2)":N:
POKE326,Z
14 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA":POKE198,0
15 POKE53280,PEEK(162):IFPEEK(198)=0TH
EN15
16 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
17 DATA32,165,244,169,76,141,183,2,169
,35,141,184,2,169,1,141,185
18 DATA2,96,169,48,141,35,12,169,1,141
,36,12,76,2,12,169,61
19 DATA141,158,181,169,1,141,159,181,7
6,128,181,169,173,141,204,13,141
20 DATA12,25,169,0,141,9,10,76,8,10,74
,68,83
    
```



YOUR COMPUTER

Las mejores utilidades, los mejores juegos,
un conjunto altamente explosivo avalado por una
de las revistas inglesas de mayor difusión:

OFERTA
MUY
ESPECIAL

YOUR COMPUTER

DISPONIBLE PARA SPECTRUM Y COMMODORE

cintas n.º 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 **LAS 7** por sólo **1.500** ptas
(gastos de envío incluidos)

DISPONIBLE PARA AMSTRAD

cintas n.º 4, 5, 6, 7 **LAS 4** por sólo **900** ptas
(gastos de envío incluidos)

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. ALCOBENDAS (MADRID).

Deseo recibir **7 cintas** YOUR COMPUTER para
 Commodore **Spectrum** (señalar el modelo de ordenador)
 al precio de **1.500 ptas.** (gastos de envío incluidos).

Deseo recibir **4 cintas** YOUR COMPUTER para **Amstrad** al precio de **900 ptas.**
 (gastos de envío incluidos).

Nombre _____
 Apellidos _____
 Domicilio _____
 Localidad _____ Provincia _____
 C. Postal _____ Teléfono _____

FORMA DE PAGO

Talón bancario adjunto a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
 Giro Postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º: _____
 Contra reembolso.
 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 sólo es válida para España.

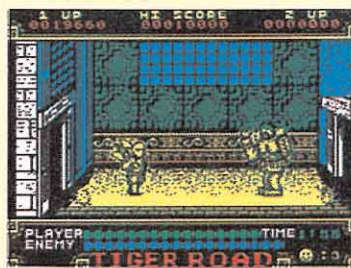
CARGADORES

TIGER ROAD

```

1 REM TIGER ROAD
2 REM JOSE DOS SANTOS 1989
3 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
4 FORN=0TO44:READA:POKE272+N,A:S=S+A:N
EXT
5 IFS<>5060THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
6 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE290,44
7 INPUT"TIEMPO INFINITO (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE293,44
8 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFA
$="N"THENPOKE298,44:POKE303,44:POKE308
,44
9 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
10 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN10
11 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
12 DATA32,165,244,169,24,141,208,8,169
,57,141,209,8,76,16,8,169
13 DATA165,141,117,22,141,94,22,169,76
,141,135,137,169,193,141,136,137
14 DATA169,137,141,137,137,76,0,58,74,
68,83
    
```

COMMODORE

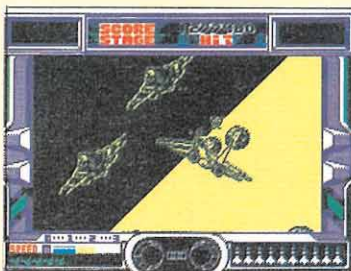


AFTERBURNER

```

10 'AFTER BURNER
20 'M.J.B 1989
30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H8700 TO &H8756:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 7430 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,22:INPUT "CUANTAS VIDAS (1-
10) ":A:IF A<1 OR A>10 THEN GOTO 50
60 POKE &H8752,A:LOCATE 1,22:INPUT "VID
AS INFINITAS (S/N) ":A$:IF A$="S" THEN
POKE &H8753,1
70 LOCATE 1,22:INPUT "MUNICION INFINITA
(S/N) ":A$:IF A$="S" THEN POKE &H8754,
1
80 CLS:LOCATE 6,10:PRINT"INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL":LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA
PLAY":BLOAD"CAS:",&H800:DEFUSR=&H8700:
A=USR(A)
90 DATA 21,E,87,11,E0,F4,1,48,0,ED,B0,C
3,E0,F4,21,F9,F4,22,4C,8A,3E,C3,32,4B,8
A,21,0,88,11,0,80,1,CC,6,ED,B0,C3,0,80,
3A,52,87,32,54,62,3A,53,87,A7,28,C,21,0
,0,22,2,67,22,4,67,22,6,67,3A,54,87,A7,
28,A,21,0,0,7D,22,76,63,32,78,63,C3,0,1
,5,0,0,C9,1B
    
```

MSX

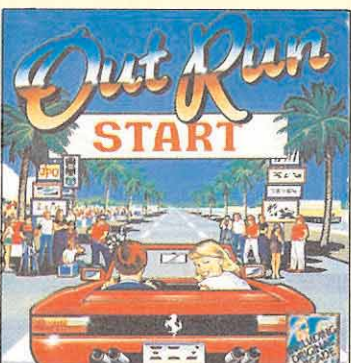


OUT RUN

```

30 SCREEN 0:KEYOFF:COLOR 15,1,1:POKE &H
FCAB,1
40 S=0:FOR N=&H85E0 TO &H85F3:READ A$:A
=VAL("&H"+A$):S=S+A:POKE N,A:NEXT:IF S<
> 2303 THEN CLS:PRINT"ERROR EN LAS DATA
S":END
50 LOCATE 1,21:INPUT "TIEMPO INFINITO (
S/N) ":A$:IF A$="S" THEN POKE &H85F3,1
60 CLS:LOCATE 9,12:PRINT"CARGANDESE OUT
RUN":BLOAD"CAS:":POKE &H9086,&HE0:POKE&
H9087,&H85:DEFUSR=&H9000:A=USR(A)
100 DATA 3A,F3,85,A7,28,A,AF,32,84,8F,3
2,BC,97,32,41,9A,C3,85,A6,0
    
```

MSX



SPITTING IMAGE

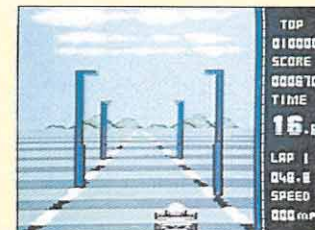
COMMODORE

```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* JOSE DOS SANTOS TORRIJOS 1989 *
4 REM* SPITTING IMAGE *
5 REM*
6 REM*****
7 :
8 POKE53281,1:POKE646,5:PRINTCHR$(147)
9 FORN=288TO415:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
10 IFS<>17347THENPRINT"ERROR EN DATAS"
:END
11 PRINT"NUMERO DE PELEAS NECESARIAS P
ARA":PRINT"GANAR (1-255)":INPUTN
12 POKE369,N
13 PRINT:INPUT"NUNCA PIERDES (S/N)":A$
:PRINT:IFA$="N"THENPOKE380,44
14 INPUT"ENERGIA JUGADOR 1 (1-64)":N:P
RINT:POKE399,N
15 INPUT"ENERGIA JUGADOR 2 (1-64)":N:P
RINT:POKE408,N
16 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA
TECLA"
17 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN17
18 SYS288
19 :
20 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,1
77,252,145,252,200,208,249,230,253
21 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,
237,141,226,255,169,246,141,227,255
22 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,
32,186,255,169,0,32,189
23 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141
,222,3,169,107,141,223,3,169
24 DATA1,141,224,3,76,0,4,169,169,141,
92,11,169,3,141,93,11
25 DATA169,234,141,94,11,169,173,141,2
42,12,169,32,141,208,40,169,151
26 DATA141,209,40,169,1,141,210,40,169
,40,141,204,40
27 DATA238,32,208,96,169,64,141,65,34,
96,74,68,83
    
```

WEC LE MANS

COMMODORE



```

1 REM WEC LE MANS
2 REM JOSE DOS SANTOS TORRIJOS
3 FORN=381TO411:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
4 IFS<>3423THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA T
ECLA":POKE198,0
6 IFPEEK(198)=0THEN6
7 POKE816,125:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
8 DATA32,165,244,169,32,141,84,3,169,1
44,141,85,3,169,1,141,86
9 DATA3,96,169,173,141,146,152,173,32,
208,96,74,68,83
    
```



JOYSTICK · PROFESSIONAL TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos profesionales (PALANCA y BOTONES DE DISPARO), con cinco años de garantía

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.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.—

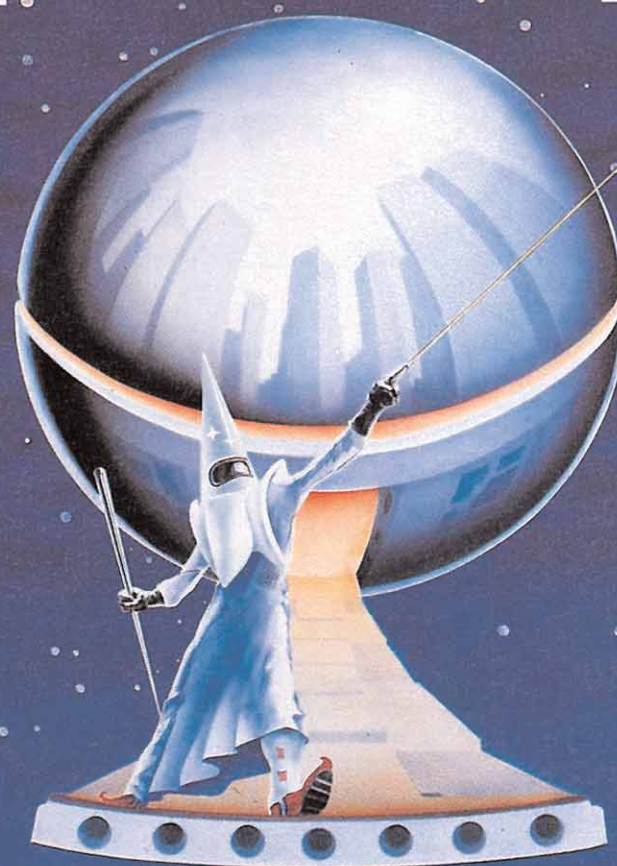
Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

RATH- THA

EN JUEGO
UN
ATARI 520 - ST
ENVIANOS LA TARJETA
QUE VA CON EL PROGRAMA

POSITIVE
El más divertido

ENCHANTED



MADRID CELEBRÓ LA FERIA DEL VÍDEO

IBERVÍDEO 89



Durante unos pocos días, los madrileños pudieron asistir a una especie de videoclub gigante con centenares y centenares de películas que escoger, a cuál más importante, a cuál más nueva y a cuál más comercial. Era fácil perderse ante tanta carátula famosa entre la que se encontraban películas estrenadas en las salas cinematográficas hace menos de medio año.

Como esta feria la organizan las empresas editoras y distribuidoras, poseedoras de todo tipo de derechos legales sobre propiedad industrial e

intelectual, en Ibervideo 89 no sólo hubo películas, también muchos lloros por la facilidad con que estos derechos son despreciados en nuestro país.

En Ibervideo 89 también hubo sitio para la curiosidad, la anécdota y las cifras. Un par de ejemplos: en el mundo sólo Estados Unidos, Japón y Gran Bretaña ven más películas en videos caseros que España; y aquí se han vendido ya cerca de cuatro millones de aparatos.

Curiosamente, salvo error u omisión, no asistió ningún ministro a la feria, ni siquiera el de cultura. ■

MADONNA

UNA CHICA CON PERSONALIDAD



Madonna no hace el ridículo, lo que no se puede decir de «Shanghai surprise»— y cantante que no obnubila por su talento —aunque de su «Like a virgin» hubo épocas en que se llegaron a vender 75.000 copias diarias en 1985—, Madonna Louise Ciccone Penn es toda una estrella.

Y es una estrella porque ha sabido convertirse en un espejo sobre el que se reflejan millones de «madonnitas» de todo el mundo. Criticada como objeto sexual hasta por una su hermana suya (militante trotskista americana que suele quedar la última en cuantas elecciones se presenta), a ella no le importa mientras maneja con mano ferrea su carrera y sus inversiones (acaba de firmar un contrato como productora con Columbia y pronto lo hará con otras distribuciones multinacionales de la industria del cine).

Es el prototipo de ídolo de los 80. A diferencia de Marilyn Monroe, no se deja manipular, y cuenta entre sus encantos con un evidente buen gusto para elegir un «look» atrayente y sugestivo (todavía se recuerda de su última gira europea el abrumador vestuario que exhibió). Comparada con los modelos femeninos de otras épocas (la ursulina o la madre y amante esposa, el ama de casa o la chica de buena familia), el símbolo Madonna es la prueba más palpable de que la sociedad occidental avanza y cambia. Y bien que lo agradece desesperadamente esta chica de 31 años, huérfana de madre a los seis, que con una fuerte personalidad se ha hecho a sí misma (y a sus circunstancias). ■

LA UNIÓN DEL DISCO COMPACTO Y EL VÍDEO

LA NUEVA ERA



Las clásicas cintas de vídeo que la mayoría de nosotros poseemos en nuestras casas llevan camino de ser reliquias del pasado. Otro tanto se puede decir de los discos de vinilo, que ya

han empezado a ser sustituidos por esos pequeños discos compactos que, a su calidad como elementos portadores de sonido, unen la ventaja de ser fabricados a prueba de manazas y de hermanos pequeños, que no tienen otra cosa mejor que hacer que poner sus lindas manitas pringadas de barro sobre los surcos de nuestros cantantes favoritos.

Y es que las grandes multinacionales como Sony o Phillips ya han empezado a comercializar en Europa reproductores caseros de videodiscos. En nuestro país, los primeros que se vieron no tenían nada de caseros; eran la versión moderna de los viejos juke-box: disco compacto más clip musical reproducido en una pantalla tras la correspondiente

introducción de monedas.

Los nuevos y primeros modelos de reproductores caseros de videodiscos son de tamaño similar al de los caseros convencionales y se conectan sin dificultad a la cadena de música o al televisor. La calidad de reproducción de estos pequeños discos metálicos esta a años luz de las cintas que todos conocemos y, para colmo, igual que en el caso del disco compacto, su duración es teóricamente indefinida. En Estados Unidos ya se han empezado a comercializar títulos de películas famosas con esta tecnología, lo mismo que en algún país europeo. De momento, su fallo consiste en que todavía no es posible grabar y borrar en estos vídeo-disco compactos..., pero todo se andará. ■

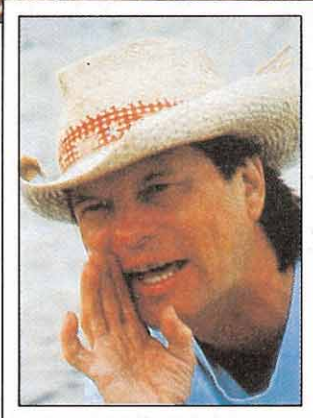
Ya lo tenemos aquí otra vez. La madonnomanía

vuelve a guiñar el ojo a medio mundo gracias a «Like a prayer», con escándalo religioso, con erotismo, con campaña publicitaria orquestada (carísima por cierto), con imitaciones de las adolescentes y con cientos de miles de copias del disco vendidas en todo el mundo hasta la fecha. Nadie puede negar que esta chica tiene gancho, poder de comunicación y personalidad. Nadie puede negar que ha sabido sacar partido hasta del poro más íntimo de su piel, en el sentido más literal de las palabras.

Imagen coqueta y descarada, de chica sin complejos que no se corta ante nada ni ante nadie, ha sabido explotar a fondo su imagen de muñeca ingenua y picante. Actriz mediocre —aunque «Bucando a Susan desesperadamente» sea una comedia con momentos aceptables en la que

«LAS AVENTURAS DEL BARÓN MUNCHAUSEN»

LOCURA SIN FIN



Terry Gilliam, integrante de los disparatadísimos Monty Python, es el director de una de las películas más tremendamente locas de la temporada. «Las aventuras del barón Munchausen», basada en este personaje literario que es todo un clásico en Gran Bretaña y que encarna en el film el actor John Neville.

Karl Friedrich Hieronymus, el barón Munchausen es un tipo nacido en el siglo XVIII cuya nariz, si creciera como la de Pinocho cuando cuenta una mentira, daría cincuenta mil trescientas catorce veces la vuelta a la tierra y todavía

le sobraría un cacho. Pero además, tan arañero barón, no duda en subirse a un globo fabricado con pololos de mujer, es atacado en la luna por un espárrago gigante, devorado por un monstruo marino, derrota a los moros, viaja al centro de la tierra y frecuenta amistades como un enano que sopla más fuerte que un huracán o un tuerto que ve mejor que un «cuatro ojos».

Y eso no es todo... en «Las aventuras del barón Munchausen» pasan muchas más cosas, a cual más fantásica y sorprendente. Es una locura de película que, en contra de lo que pudiera

parecer, hay que tomarse muy en serio, como las de los hermanos Marx, la Pantera Rosa, los Monthly Phytton o las novelas de Michael Ende. ¡Ah...! y Sting aparece en alguna pequeña escena. ■

NÚMERO UNO DE LAS PISTAS DE BAILE

FINE YOUNG CANNIBALS



No hace mucho que se ha editado en nuestro país el segundo disco grande de Fine Young Cannibals, «The raw & the cooked». Ellos son un trío inglés que ha sabido repartirse muy bien los papeles. Por un lado están el guitarrista Andy Cox y el bajista David Steele, encargados de la parte

musical del invento. Por otra Roland Gift, el elemento de color y la voz de la banda. Agitados, removidos y mezclados producen unas canciones, unas veces rítmicas y danzarinas y otras tranquilas, suaves y pegadizas, que se venden en todo el mundo como rosquillas.

A su talento como cantante de Fine Young Cannibals, Ronald Gift une unas posibilidades como actor cinematográfico que ya ha demostrado en un par de películas. Además, el chico es simpático, queda muy bien en las fotos y sabe poner una encantadora sonrisa cuando algún fan le pide una autógrafa. Dicen las biografías oficiales (que ya se sabe que por el hecho de ser oficiales cuentan historias bellísimas) que Andy y David tardaron varios años en encontrar una voz como la suya después de recorrerse, husmear y poner

anuncios en la prensa musical de ambos lados del Pacífico. Poco importa que la versión de la biografía oficial sea toda la verdad y nada más que la verdad, el caso es que dieron en el clavo.

El resultado han sido canciones como «Johnny come home» o la reciente «She drives me crazy» (cuyo vídeo ha sido realizado por el francés Philippe de Corffle, un verdadero mago en la materia). Que nadie espere, por ahora, verlos actuar en directo. Que tampoco nadie se deje invitar a comer por ellos (son vegetarianos). Limitaos a escuchar sus discos en casa o en la discoteca y, sobre todo, no olvidéis que son sólo castillos en el aire, fantasías pop muy bien realizadas sin «chicha ni limona», pero... con sentido del ritmo. Soul con adjetivos de colores, a mitad de camino entre la sofisticación y la popularidad. ■

MEGA GAMES

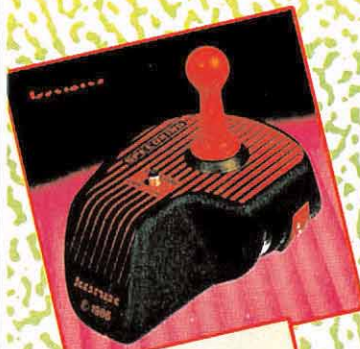
EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS

OFERTAS

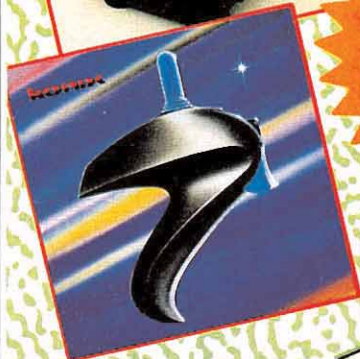
Operación Especial joystick

¡DESCUENTOS VALIDOS PARA TODOS LOS JOYSTICKS KONIX!

10% dto.



15% dto.



¡DESCUBRE EL PODER DE LA TARJETA MEGAGAMES!

MEGA GAMES

EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS

OFERTAS

Operación Especial



CASSETTE

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX.

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX.

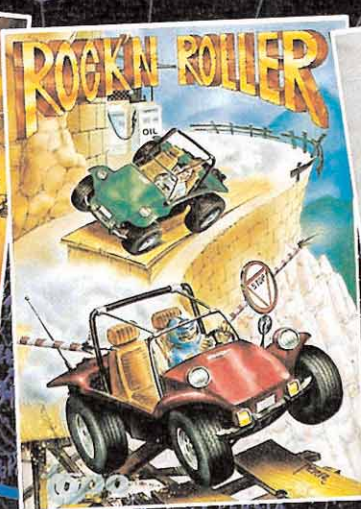
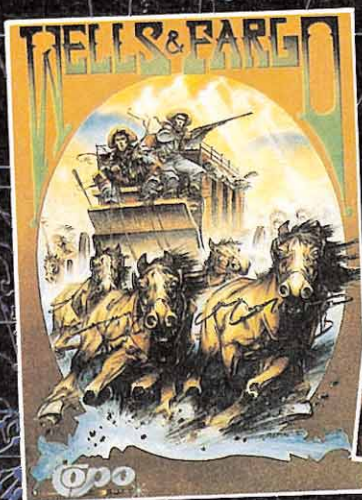
DISCO

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX.

SPECTRUM, AMSTRAD.

CANTIDADES LIMITADAS

VIAJA CON TOPO



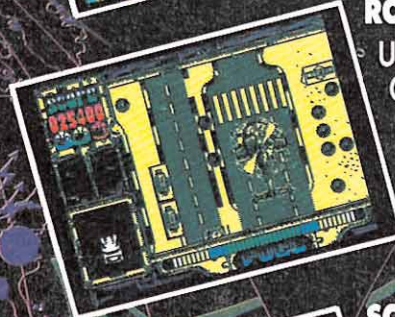
WELL'S & FARGO

Para empezar, el Lejano Oeste. Un país y una época en el que viajar significaba riesgo... y ahí estás tú. Como conductor de la legendaria Well's Fargo, la diligencia que hacía el más peligroso recorrido de todo el Oeste. Tendrás que llevar a tu pasajero sano y salvo hasta el final del recorrido. ¡Te va en ello la cabellera, rostro pálido!



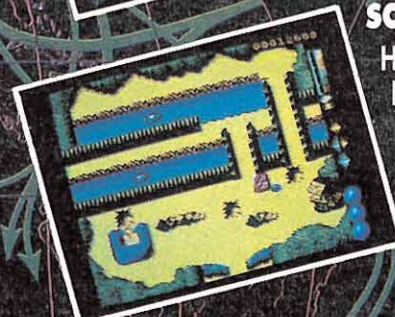
TUAREG

Un recorrido por el enigmático Marrakech de 1900. Un viaje que te llevará a la aventura de adentrarte en la intrincada Kashba, donde encontrarás amigos y enemigos, que ayudarán o dificultarán tu búsqueda de Ait-Amar, la bella hija del Sultán. Un mundo fascinante bajo el hechizo de la Media Luna.



ROCK & ROLLER

Un viaje por carretera puede ser lo más divertido o lo más peligroso de este mundo. Cuando decidiste hacer las maletas y pasar un fin de semana fuera no podías ni imaginar lo que se te venía encima... Ahora todo depende de tu habilidad como conductor.



SCORE 3020

Has echado una moneda en el Pin-Ball de tu barrio y la máquina se ha vuelto loca. La bola no recorre el camino acostumbrado, sino que viaja a través de los valles, ríos, montañas, lagos... y rebota contra puentes y bosques. Todo es irreal y tú sigues jugando mientras todo se transforma.

topo
SOFT*

UNA EMOCION EN CADA JUEGO...

DISTRIBUIDO POR



C/ SERRANO, 240 - 28016 MADRID
TELEF. 458 16 58