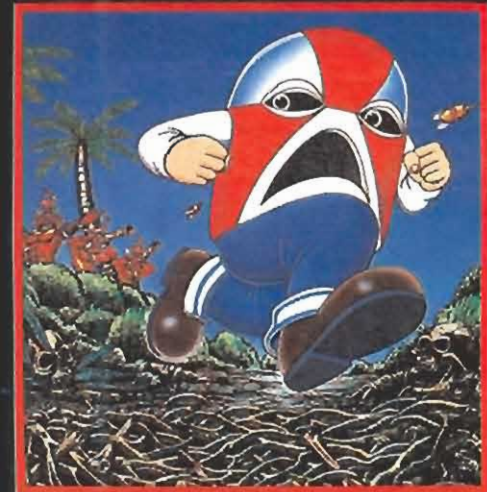


225
ptas.

WICARIO

Sólo para adictos

VOODOO NIGHTMARE



Domina los secretos de la Magia Negra

Reportaje
Aquí están los próximos estrenos del software español



GOLDEN AXE

ii El arcade más esperado de los últimos tiempos!!



Todas las claves para llegar al final

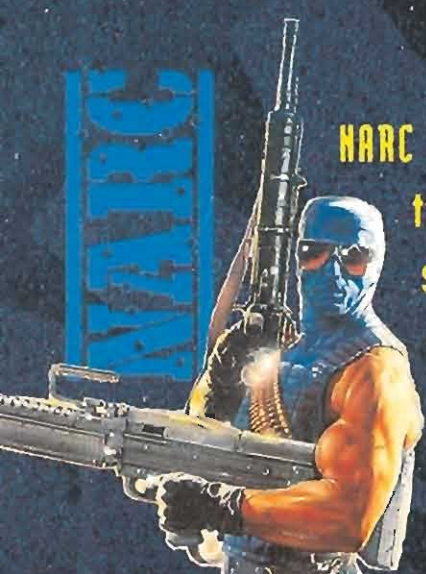
Super Mapa

RICK DANGEROUS 2



CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS

DESTELLIDOS



NARC es una arcade de acción trepidante. Infiltrate en el submundo criminal y trata de encontrar y destruir al rey de la banda: Mr Big. Si se deja, ya que sus enormes guardaespaldas se van a encargarse de impedirte. Deberás evitar a ese enorme ejército bien armado, todos con el cerebro de un rinoceronte y el aliento de un repugnante escarabajo. Esquivar hordas de viciosos perros y enfrentarte al payaso psicótico con su diabólico sentido del humor, que intentará que mueras, ¡Y no de risa precisamente! No todo es malo... Tienes una chopper con la que podrás recorrer estas peligrosas calles. Y que pasa con Mr. Big. ¿Dije yo Mr. Big?

No, dije MR. BIG.



ROBOCOP 2

¡Tres asombrosos niveles en los que pondrás a prueba tus reflejos y tus músculos de acero! Destruye la droga mortal llamada Muke, elimina a las peligrosas bandas de traficantes, pelea con una horda de robots ED 209 y, si sobrevives a todo esto, enfóntate al terrorífico Robocop 2.

¡Recupera la memoria de Robocop solucionando un puzzle que, por sí solo, constituiría un juego completo!

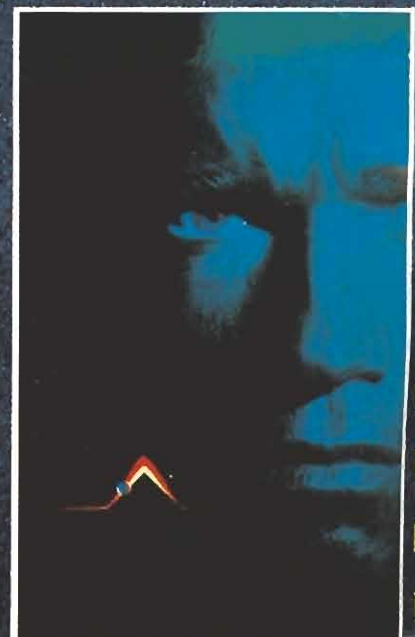
Dos niveles de acción explosiva al estilo de los entrenamientos de tiro de la policía de Detroit.

Experimenta la cólera de una de las armas más poderosas que jamás se hayan visto en

el mundo. Un total de siete niveles. Gráficos deslumbrantes. Sonido de lo más real.

Incluyendo la secuencia de peleas más larga de la historia de los video-juegos.

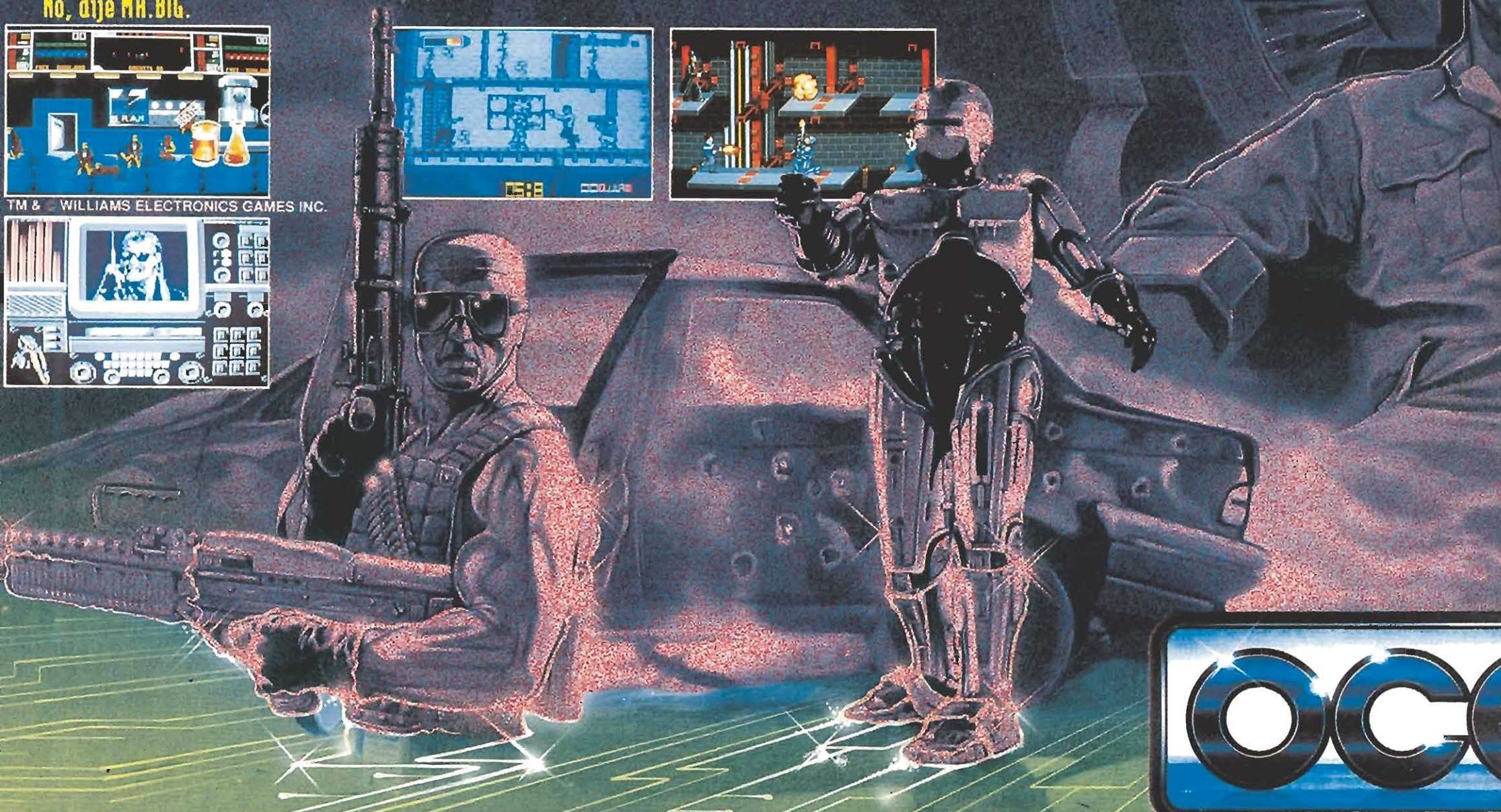
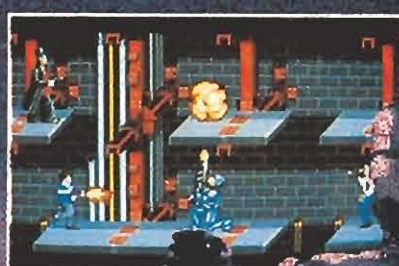
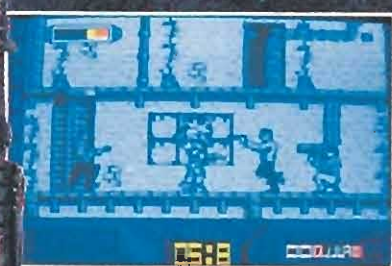
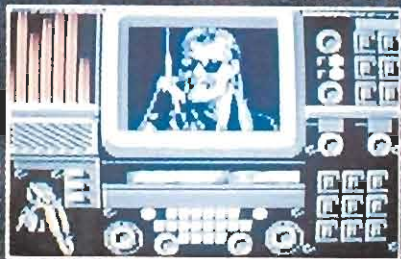
ROBOCOP TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED



1990 CAROLCO PICTURES

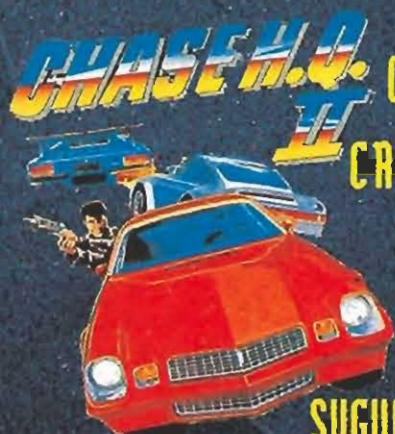


TM & © WILLIAMS ELECTRONICS GAMES INC.



DE INGENIO

OS NOS HEMOS PREGUNTADO EN
UNA OCASION QUIENES SOMOS,
O NUNCA LAS RESPUESTAS SON
DIFICILES DE CONSEGUIR COMO EN
CASO DE DOUG QUARD QUE DEBE IR
PARTE PARA ENCONTRARLAS.
PREPARATE PARA VIVIR UNA
SOMBROSA Y DESAFIANTE AVENTURA
AL.



**CHASE H.Q. 2 SPECIAL
CRIMINAL INVESTIGATION** -
CONTINUA DONDE TERMINO
CHASE H.Q. TU MISION ES
SUGUIR LA PISTA A LOS PELIGROSOS
CRIMINALES, PERSEGUIRLOS Y DETENERLOS. ES
RAPIDISIMO PON TODA TU ATENCION EN
EL VOLANTE O TE SALDRAS DE LA
CARRETERA. TODA LA ACCION DE LA
PRIMERA PARTE Y MUCHA MAS,

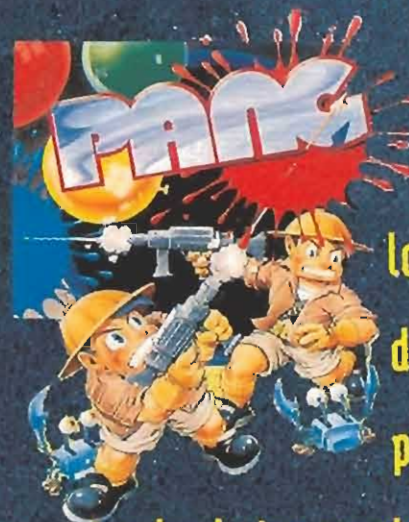
AKORA TAMBIEN DISPARARAS.



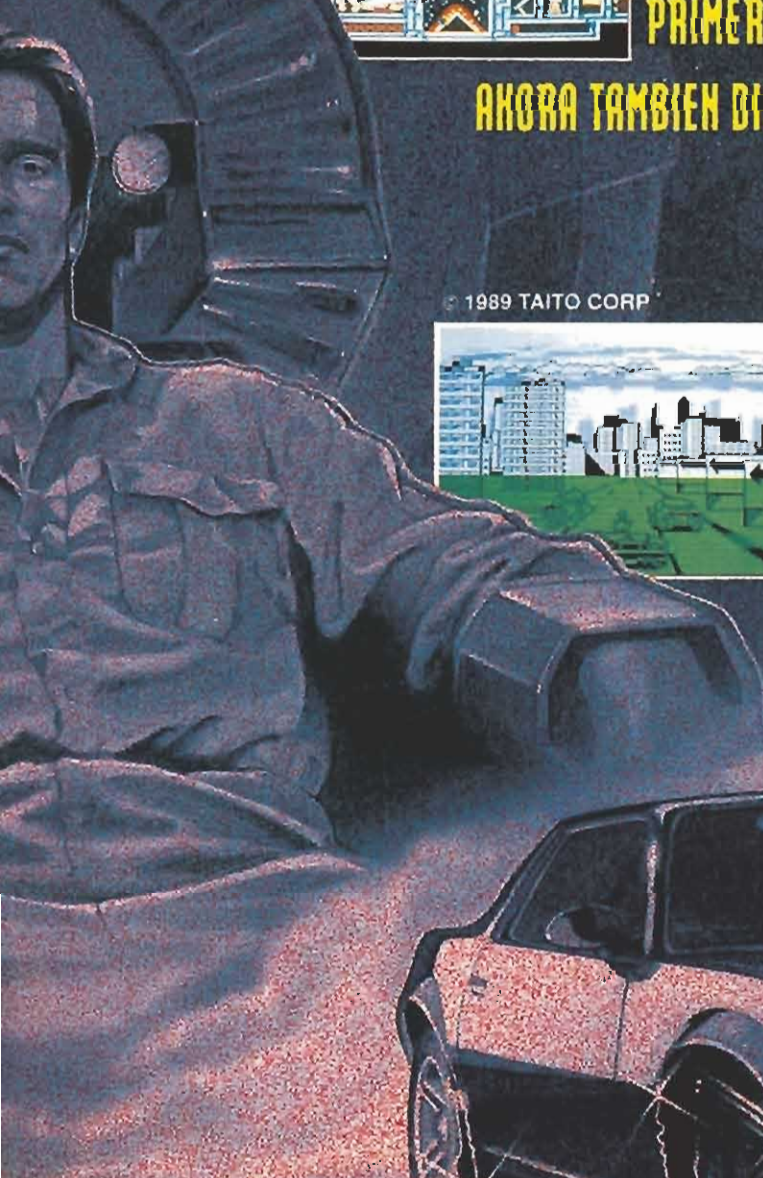
© 1989 TAITO CORP.



© MITCHELL CORP.



Desde Mitchell Corp. llega
para tu ordenador uno de
los arcade más adictivos
del año. Como PANG viaja
por el mundo destruyendo
las burbujas con las distintas armas que vas
recogiendo. Lo único que este rápido y
rabioso juega pide, es un jugador rápido en
reflejos que pueda lograr el objetivo final -
vencer a las burbujas invasoras y restaurar
la normalidad.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE SERRANO, 249 28016. MADRID
TELEF. (91) 458 16 58

NARCO POLICE

MULTISPORTS

AVENTURA ESPACIAL

SON DINAMITA ¡SON DE DINAMIC!

Tres grandes
lanzamientos de Dinamic
que estallarán en tus manos!

¡Acción en 3D! Diseñado para probar
tu capacidad de mando y estrategia.
Enfréntate a los más peligrosos
narcotraficantes del Caribe. Para
ello dispones del mejor cuerpo de
policía del mundo:

... **¡NARCOPOLICE!**

¡Dinamismo y realidad en cinco
simuladores deportivos!

- Basket Master.
- Aspar
- Kung Fu Warrior
- Tenis Simulador Profesional
- Michel

Pon a prueba tu concentración y
tu forma física

con... **¡MULTI SPORTS!**

¡Vive con **AD** una aventura en los
confines de la galaxia! Tu misión,
encontrar a tus comandos de apoyo,
llegar al núcleo mismo de la Maldad y
destruirla. Tus armas, un sofisticado
vehículo de exploración y combate.

Es... **¡LA AVENTURA
ESPACIAL!**



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5
2808 MADRID (91) 542 72 87

DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: TELF. 673 90 13
VENTAS POR CORREO: TELF. 450 89 64
TAMBIEN CON



MICRO

Año VII. Segunda época - N.º 34 - Marzo 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centunión
Subdirector General
Andrés Aylagas

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Juan Carlos García

Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares
Amador Merchán
Santiago Erice
Diego Gómez
A. Tejero
Rafael Rueda

Secretaría de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Miguel Lamana
Daniel Font
Dibujos
F.J. Frontán
Pablo Jurado

Director de Administración
José Ángel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumbreras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
Cristina del Río
María del Mar Calzada
Tel. 734 65 00

Redacción y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 12

Redacción y publicidad 372 08 86
Dirección y Administración 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
C/ta. Nacional II, km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Imprime
Aitama
Depto. de Fotocomposición
Hobby Press, S.A.
Fotomecánica
PREYCOR 91 S.L.

Depósito Legal: M-15 436-1985

Representantes para Argentina,
Chile, Uruguay y Paraguay:
C.I.A. Española de Ediciones, S.A.
Juan Madera 1532,
1290 Buenos Aires (Argentina).

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



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

EN ESTE NÚMERO

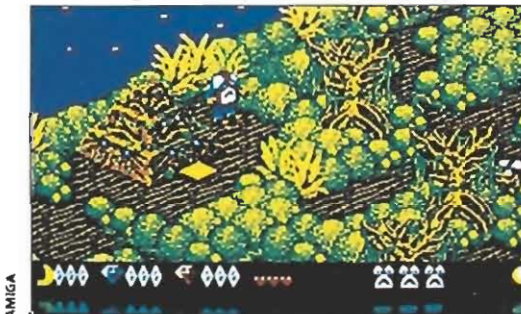
«Golden Axe», probablemente la recreativa que cuenta con más conversiones tras de sí, ocupa este mes nuestra portada. Junto a ella «Voodoo Nightmare» y «Rick Dangerous II», dos super-programas que garantizan la adicción.



«Car-Vup».



«Rick Dangerous II».



«Voodoo Nightmare».



«Golden Axe».



6 MEGAJUEGO. «Car-Vup». Los chicos de Core Design atacan de nuevo con un trepidante arcade para 16 bits lleno de colorido y acción.

8 ACTUALIDAD. Todo lo que hay que saber para estar a la última en el mundo del software.

11 MANÍACOS DEL CALABOZO. Fehergon acude a su cita con todos los fanáticos de los RPG.

12 PREVIEW. «Regreso al futuro III». Te desvelamos cómo será esta super-producción de Mirrosoft.

14 REPORTAJE. ¡Lo hispano marchall! Entérate antes que nadie de cuáles son los próximos bombazos del software nacional.

17 PUNTO DE MIRA. El más selecto abanico de títulos de última hora. Este mes entre otros: «The Secret of Monkey Island», «Midwinter», «A.D.S.», «Toyota Celica GT Turbo», «Superskweek» y «Night Hunter».

32 MICROMANÍAS. Llegan las páginas más locas, donde todo es posible y nada es real.

34 CONSOLAS. Como cada mes analizamos las cosas con esta increíble lanzamientos para Lynx, Megadrive, Sega, Game Boy y Nintendo.

40 RICK DANGEROUS II. Claves, trucos y fantásticos mapas de un arcade legendario.

46 GOLDEN AXE. Todo lo que hay que saber acerca de la esperada conversión de una de las máquinas más espectaculares de los últimos tiempos.

52 VOODOO NIGHTMARE. Palace se ha empeñado en complicarnos las cosas con esta increíble video-aventura, pero nada es imposible con nuestro Patas-Arriba.

56 ARCADE. A nuestra particular sala de recreativos llega este mes «Dr. Mario».

57 COMIC. ¿Qué nuevas aventuras acecharán a nuestros héroes en este capítulo?

58 CARGADORES. Vidas infinitas, inmunidad, cualquier fase a tu alcance, y todo lo que necesitas para convertirte en el jugador invencible.

62 PANORAMA. Destierra el aburrimiento con nuestros consejos musicales y cinematográficos.

P

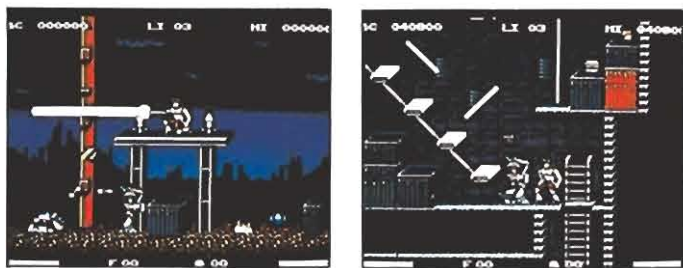
oco a poco los proyectos dejan de serlo para convertirse en realidades. Esto es exactamente lo que ha ocurrido con «Golden Axe», una recreativa que ya cuenta con su correspondiente adaptación en el mundo de las consolas y que, por fin, ha llegado a nuestros ordenadores. Para que veáis que somos buenos chicos y estamos siempre dispuestos a echaros un capote hemos preparado un artículo en el que os contamos todos y cada uno de sus misterios, y os mostramos fotos de todas las fases, de los enemigos y de nuestros intrépidos guerreros. Pero, no sólo de juegos de lucha vive el buen vidoeadicto, y por ello os retamos también a completar «Rick Dangerous II» y «Voodoo Nightmare». El primero es un trepidante arcade en el que la habilidad y la precisión serán vuestra mejor arma; de todas formas a nadie le amarga un dulce y utilizar los mapas de todas las fases que acompañan su solución os será de gran ayuda. Palace, una de las compañías que mejores momentos nos ha deparado en su extensa carrera, vuelve a la carga con «Voodoo Nightmare», una genial videaventura que contiene todo el buen hacer de sus autores. Os podemos asegurar que llegar al final os va a costar lo vuestro, pero sin duda merece la pena. Core Design, los programadores de «Rick Dangerous II» tienen en estas páginas una doble presencia, ya que también son los autores de nuestro megajuego: «Car-Vup». Este es un divertido arcade inspirado en la idea que dio vida a un género clásico, el comecocos. En este número hemos querido también presentaros algunos de los juegos que próximamente estarán en nuestras pantallas. Comenzamos el repaso por la actualidad con «Regreso al Futuro III» para acabar centrándonos en lo que se está cocinando en nuestro país. Dinamic, Topo, Opera, Zigurat, A.D. y Positive nos mostrarán sus proyectos más secretos.

Por supuesto, también encontraréis nuestras secciones habituales y una vez más podréis conocer la opinión de nuestro equipo de expertos sobre los títulos disponibles en el mercado. Esperamos que disfrutéis con este número, por lo menos tanto como nosotros mientras lo hemos preparado. Nos vamos volando, abril está a la vuelta de la esquina y entonces tendremos una nueva cita en el quiosco. Un saludo, hasta la próxima.

La redacción.



Vuelve Switchblade



Aunque injustamente, la primera parte de esta magnífica producción de Gremlin para 16 bits pasó casi desapercibida en nuestro país —aunque pronto volverá a ser noticia gracias a su conversión para 8 bits—, más allá de nuestras fronteras cosechó la suficiente popularidad como para que la compañía ingle-

sa haya decidido dar vida a una segunda parte bautizada como «Switchblade 2». Además de la multitud de niveles, trampas, enemigos y todo tipo de sorpresas con que ya contaba la primera parte, esta segunda posee notables mejoras en su calidad gráfica, sobre todo en lo referente al tamaño de los «sprites».

Unos bichitos de nada

Mira entre las sábanas antes de meterte en la cama, en la bañera antes de ducharte, no andes descalzo por la casa... o podría ocurrirte lo que a los protagonistas de «Aracnofobia».

Esta película, que como su propio nombre indica trata de esos bichos tan laboriosos y que comen insectos, aunque Spielberg haya decidido que también pueden

degustar la «sabrosa» carne humana, va a tener dentro de muy poco su propia escuela informática.

En el juego, que esperamos sea tan terrorífico como el filme, deberemos enfrentarnos a una legión de peligrosos animalitos con cuidado de no sucumbir a sus picaduras. Este llegará pronto para todas las versiones.

Gremlin y los RPG

Los aficionados a los RPG seguro que han oído hablar de «Hero's Quest» un juego de tablero que tuvo un enorme éxito en Inglaterra. Ahora, cuando ya hace unos meses que está en España, y va también camino de convertirse en un super-ventas, Gremlin anuncia su conversión al ordenador. Explora las lúgubres cavernas donde se ocultan los secre-



tos del mago Morcar, protégete de sus conjuros y elimina a sus secuaces. Todo ello sin moverte de delante de la pantalla de tu monitor.

El regreso de un clásico



Cuando «Druid» salió al mercado, hace algunos años, nadie esperaba el enorme éxito que tuvo. Se convirtió en un título legendario e imprescindible para los que entonces andábamos trasteando con los primeros ordenadores.

Luego fue «Druid II: En-

lighten ment» el que nos tuvo otra larga temporada enganchados a nuestras máquinas practicando con nuevos hechizos. Y ahora, Millennium anuncia a bombo y platillo, el lanzamiento de la tercera parte de la saga: «Warlock, the Avenger». Esta vez un producto, que aunque también saldrá para Commodore 64, ha sido diseñado pensando en los dieciséis bits.

Más monstruos, más niveles y más acción... nuestros joysticks echan humo sólo de pensarlo.

CAR-VUP

- CORE DESIGN
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Core no parece estar dispuesta a dejar de sorprendernos, y tras sus excelentes «Torvak the Warrior», «Rick Dangerous 2» o «Monty Python's Flying Circus» vuelve a la carga con una nueva maravilla llamada «Car-Vup», en la que hace su presentación Arnie, el cacharro de cuatro ruedas más dicharachero, saltarín e intrépido de la historia del automovilismo.



El juego es una versión nueva y original de los ya legendarios come-cocos aunque esta vez la perspectiva sea muy diferente.



Entre una fase y otra, nuestro motorizado amigo será rescatado por un simpático helicóptero que le llevará por los aires hasta una nueva zona.



Recogiendo las letras que caen, literalmente, del cielo, tendremos la oportunidad de obtener una serie de ventajas muy importantes.

¡Mec, mec!, ¿qué hay de nuevo viejos? ¡aquí está vuestro amigo Arnie, el coche dispuesto a hacer que la pantalla de vuestro ordenador se llene de diversión y colorido! Pero, un momento, debo advertiros algo: esta aventura no es un juego, es algo mucho más serio, porque el malvado Capitán Grim ha raptado a todos mis amigos del mundo del cómic y los retiene prisioneros con, vete tú a saber, que oscuros propósitos. Tenemos que salvarlos y pronto, así que... nada de excusas tontas, cárgame en tu ordenador y pisemos el acelerador a tope. ¡Brrromm, allá vamos!

Come-cocos traga-gasolina

De realmente ingenioso tenemos que calificar, sin duda, el punto de partida escogido por Core para dar forma a este «Car-Vup», porque convertir el clásico juego del come-cocos en un divertido arcade, en el que un destartado coche recorre a toda velocidad los coloristas decorados que se desplazan con «scroll» horizontal, es una idea tan simple como adictiva y resultona.

CONSEJOS y TRUCOS

■ Nuestro coche no tiene freno ni acelerador, y por lo tanto su movimiento es continuo, pero si queremos quedarnos en una zona determinada sólo tenemos que limitarnos a girar una y otra vez de izquierda a derecha y viceversa.

■ Podemos realizar dos tipos diferentes de saltos con Arnie, uno largo y otro alto. Atención a esto, porque algunas plataformas sólo son accesibles utilizando uno de ellos.

■ La escena final esconde una desagradable sorpresa que no os desvelamos, aunque si os adelantamos que es sumamente importante que en ella no malgastéis las ayudas que caen del techo, pues de lo contrario no podréis terminar el juego.

Misión: salvar la tierra

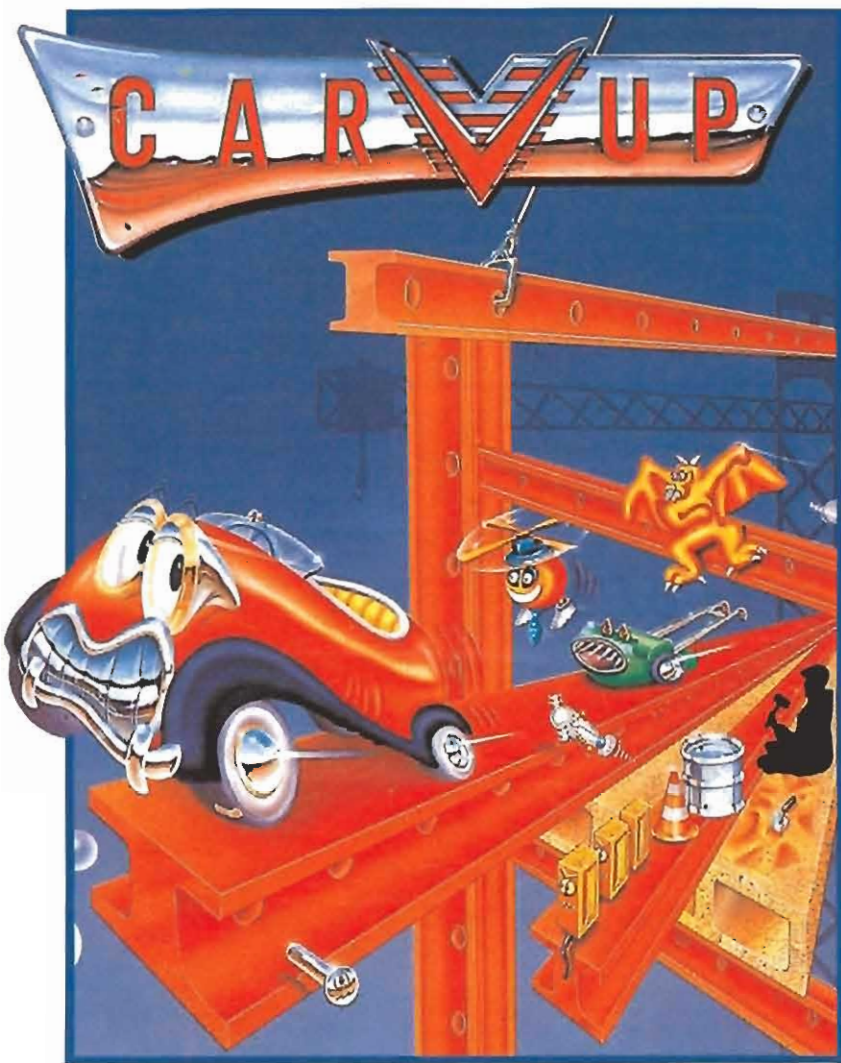
● Electronic Zoo es como ya sabréis una compañía de reciente aparición, que gracias a dos de sus primeros lanzamientos «Treasure trap» y «Prophecy: The Viking Child» ha saboreado ya las mieles del éxito.

Afortunadamente, lejos de dormirse en los laureles, sus programadores han seguido trabajando de firme para intentar consolidar ese prestigio conseguido en apenas un año y ya tienen puesta a punto su nueva producción, «Eco-Phantoms», que desembarcará por estas latitudes en el mes de Abril.



El juego transcurre en un futuro no muy lejano cuando la Tierra es tomada al asalto por una raza alienígena que, tras establecer diferentes bases en la superficie del planeta, se está dedicando a saquear todos nuestros recursos y riquezas.

Nuestra misión como siempre va a consistir en batallar en solitario para salvar la humanidad, y de momento todo lo que podemos decir acerca del juego es que sus autores han intentado inspirarse en las obras de Julio Verne y que su aspecto es como podéis ver muy diferente al de las anteriores producciones de Electronic Zoo. El juego estará disponible para Atari St, Amiga y PC.



¡Van como locos!

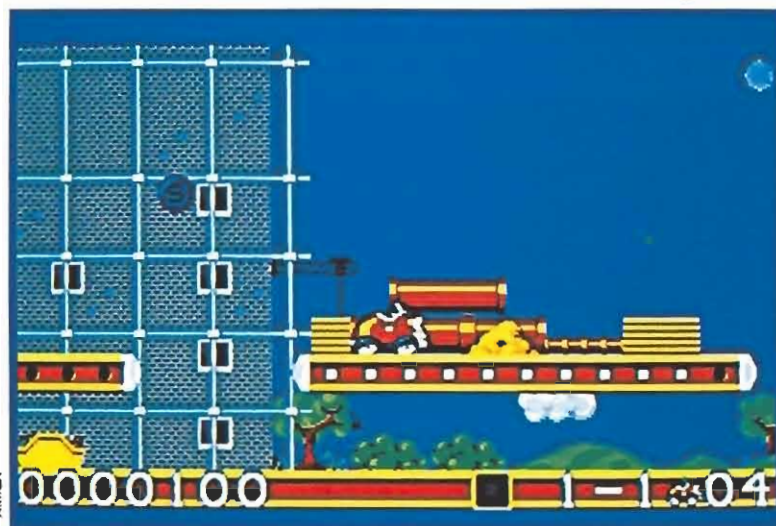
un simpático helicóptero se acercará hacia nuestro coche que, en un alarde de agilidad, se aferrará a él para que le traslade hacia el siguiente nivel.

No estás solo forastero...

Si ésta es, evidentemente, la parte fácil de nuestra labor, toca hablar ahora de la parte más lamentable que, como podréis imaginar, glosa acerca de la multitud de enemigos —a cual más pesado, pegajoso y malintencionado— que pululan continuamente por toda la pantalla. Su simple contacto es mortal para nuestro coche y, aunque

más adelante veremos cómo atacarlos para librarnos de ellos, en principio, lo mejor que podemos hacer cuando los veamos es conducir en dirección contraria cuando se nos acerquen, o bien intentar saltar por encima de ellos. ¡Cuidado, en este último caso, porque a veces para nuestra desgracia a ellos se les ocurre hacer exactamente lo mismo y podemos ser víctimas de una mortal colisión aérea!

De todas formas, nuestro más peligroso enemigo, el Turbo Demonio, sólo aparecerá si tardamos demasiado en completar un nivel. Lo sabremos porque veremos y escucharemos un mensa-



Si no evitamos el contacto con los enemigos veremos muy a menudo como nuestro vehículo pone cara de pocos amigos y se abolla sin solución.



Los primeros niveles transcurren entre grúas, sacos de cemento y edificaciones a medio construir.



A los estupendos y divertidos gráficos del programa se han añadido unos detalles técnicos de gran calidad como sólo Core sabe hacerlo.

palabra EXTRA recibiremos una vida extra o si hacemos lo propio con BONUS se nos gratificará con una buena cantidad de puntos—, u objetos especiales —aceite, balas, humo, bombas, parachoques—, con los que podremos defendernos o atacar a nuestros enemigos más eficazmente.

Diversión sin freno

«Car-Vup» acaba de ganarse a pulso un puesto de honor en esa lista de arcades legendarios ya que, al igual que ellos, partiendo de un planteamiento realmente sencillo ha alcanzado cotas de calidad y adicción insuperables («Bomb Jack», «Pang», «Mad Mix»...). Y añadimos en este apartado la calidad, porque el juego es todo un placer para la vista y para los oídos. Rico colorido, buenos y divertidos gráficos, excelentes movimientos y «scrolls», cómicos sonidos y melodías y, en general, adicción y diversión por los cuatro costados, es lo que Core os ofrece en esta producción que sinceramente os recomendamos. Bien por Arnie y bien por Core. ■

J.E.B.

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

je (¡Tuuurbo!) que precede a la aparición en pantalla de un molesto Demonio rojo que no cesa en su persecución hasta que consiga hacernos perder una vida.

¡Que llueva, que llueva!

Durante toda la partida, y especialmente en las fases de bonus, se producirá una ininterrompida lluvia de objetos procedentes de la parte superior de la pantalla. Esta tormenta —celestial sin duda— es de vital importancia en nuestra misión, ya que no son gotas de agua lo que caen, sino maravillas tales como letras —componiendo la

Tele Juegos **MICRO** *MANIA*

Enviando este VALE DESCUENTO puedes conseguir el MEGA JUEGO DEL MES

CAR VUP

Recorta y envía este cupón a:



Apto. Correos 23132 MADRID

VALE DESCUENTO

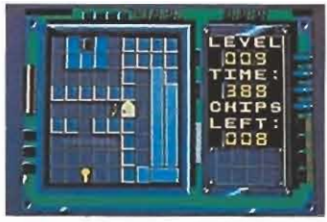
- Atari ~~2.500~~ 2.100
- Amiga ~~2.500~~ 2.100

Nombre _____
 Apellidos _____
 Domicilio _____
 Localidad _____ Provincia _____ Código Postal _____
 Teléfono _____ N.º de Telecliente _____ (si es nuevo poner NUEVO)
 Gastos de envío: 200 ptas.

ESTE MES: CAR VUP



Lo último de U.S. Gold



Después de pisar a fondo el acelerador con «Super G.P Monaco», U.S. Gold ha decidido no levantar el pie en su producción frenética de juegos y ya nos tiene preparada una nueva sorpresa. Se llama «Chip's Challenge», y tal vez algunos de vosotros ya lo conozcáis, pues se trata de un divertido arcade en una línea gauntlet-futurista que apareció originariamente para la consola Lynx.

La gran escapada

Si sois aficionados a los buenos juegos de mesa seguramente conoceréis de sobra uno llamado «Escape from Colditz», en el que desempeñamos el papel de prisioneros de guerra aliados durante la Segunda Guerra Mundial. Pues bien, la noticia es que Digital Magic Software se ha decidido a realizar una versión del juego de mesa para nuestros ordenadores, y lo ha convertido en una sorprendente video-aventura tridimensional de la que podremos disfrutar los usuarios de Atari ST, Amiga y Commodore 64.

Concurso Positive



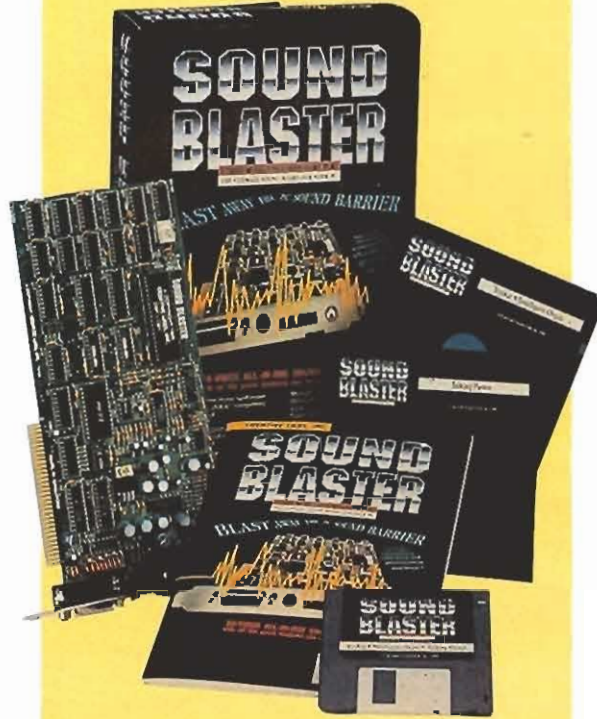
Con una simpática sonrisa, Montserrat Llabrés Roset recibió el pasado día veinticinco de Enero una estupenda moto Derby Savannah como ganadora del concurso de Positive sobre su «African Trail Simulator» de manos de los hermanos Baldrich, en representación de Positive Soft y de Javier Costa por parte de Derby. ¡Y luego dicen que no hay chicas que jueguen con los ordenadores! Nuestra amiga Montse lo hace y parece que muy bien.

JOYSTICKS REVOLUCIONARIOS



Si queréis dejar a vuestros amigos boquiabiertos y acabar a toda pastilla con los enemigos del «masacra-marcianos» más endiabladamente difícil, lo tenéis realmente fácil con los exuberantes joysticks que Dro acaba de poner al alcance de vuestras masacradoras manos. Los tres modelos distribuidos ya en nuestro país responden a los nombres de «Quickjoy M5», «Quickjoy Topstar» y «Quickjoy Megaboard» y como veis presentan diseños tan vanguardistas como espectaculares. Todo un regalo para los profesionales del video-juego.

SOUND BLASTER, UN REGALO PARA TUS OÍDOS



Los usuarios de Pc continúan estando de enhorabuena pues la aparición de tarjetas para sus ordenadores sigue manteniéndose a un ritmo frenético. En esta ocasión le ha tocado el turno a la tarjeta «Sound Blaster» que, como su propio nombre indica, es un sorprendente complemento para mejorar las prestaciones sonoras de cualquier Pc. Además de compatibilidad AdLib, este ingenioso aparatito nos ofrece otras posibilidades como son 24 voces, sintetizador musical estereofónico C/MS con 12 voces, música FM, 1 canal para entrada y digitalización del sonido, compresión y descompresión de ficheros, conector de joystick standard, interface MIDI, conector para entrada de micrófono y amplificador estéreo (4w + 4w).

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW UNA FERIA EN CRECIMIENTO

Como ya os informáramos brevemente en nuestra anterior cita mensual, del 14 al 16 de Abril Londres se va a convertir en la capital del mundo del software con motivo de la tercera edición del European Computer Trade Show, que tendrá una vez más como marco el Bussines Design Center.

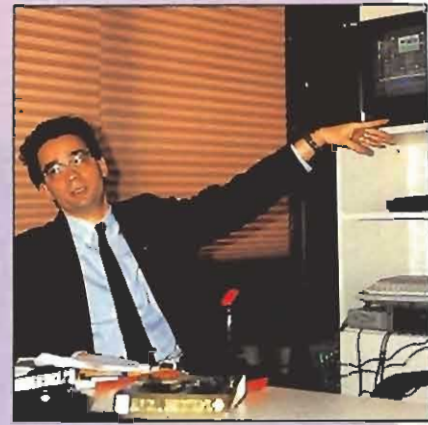
Para la presente edición la feria cuenta no sólo con la presencia de los grandes nombres del mercado europeo y americano como Accolade, Domark, Electronic Arts, Elite, Gremlin, Hewson, Infogrames, Loriciel, Lucasfilm, Microprose, Mirrorsoft, Nintendo, Ocean, Ubi, Virgin o U.S. Gold, sino que también contarán con su propio stand algunas de las nuevas compañías que vienen pegando fuerte con sus primeras producciones como Electronic Zoo, Core Design, Millenium o The Sales Curve.

Por supuesto no sólo el software tendrá cabida en la feria, sino que también empresas dedicadas a la fabricación de hardware —principalmente periféricos— tendrán un papel relevante dentro del recinto del Bussines Design Center. Así nombres como Ad Lib, Cheetah, Hi-Tec o Konix tampoco faltarán a este importantísima cita anual.

Como buena prueba del relieve alcanzado por la feria, cabe decir que sus organizadores tienen previsto un incremento de un 30% respecto de su anterior edición, que se saldó con una cifra de más de 3.000 visitantes para los más de 100 stands emplazados. Por último sólo cabe tomar nota de dos detalles: la nula presencia en la feria del software español, y la asistencia al evento de las diferentes distribuidoras a la caza del fichaje de compañías... una excelente oportunidad para que nuevos grupos de programación vean sus productos comercializados en nuestro país.



AVENTURA Y ACCIÓN



Francois Lourdine (Infogrames).

Francia es la cuna de grandes compañías de software vinculadas al sector del entretenimiento. Infogrames es, sin duda, una de las más populares y poco a poco ha ido afianzando su posición en nuestro país. Aprovechando el paso por Madrid de Francois Lourdine, del departamento internacional de ventas de la compañía, tuvimos ocasión de charlar con él largo y tendido en una distendida rueda de prensa en la que nos mostró sus próximos lanzamientos.



«Murders in Space».

«Drakkhen», del que encontréis más información en la sección «punto de mira» de este mismo número, fue presentado en su versión castellana. Junto a él y siguiendo la línea de programas que se alejan bastante del concepto de arcade pudimos observar «Murders in Space», que será editado para Atari, Amiga y Pc. El juego es una nueva aventura gráfica, también traducida a nuestro idioma, con un tratamiento por iconos bastante innovador; la acción tiene lugar en el futuro en una estación orbital en la que unos extraños acontecimientos nos colocarán en una situación muy comprometida intentando buscar una explicación lógica a los mismos.

Dejamos por el momento la aventura a un lado para centrarnos en el más puro arcade con «Metal Masters». Dos robots, que previamente deberemos diseñar, se enfrentarán entre sí en un combate que nos trae a la memoria a uno de los clásicos de la historia del software, «Barbarian» de Palace.

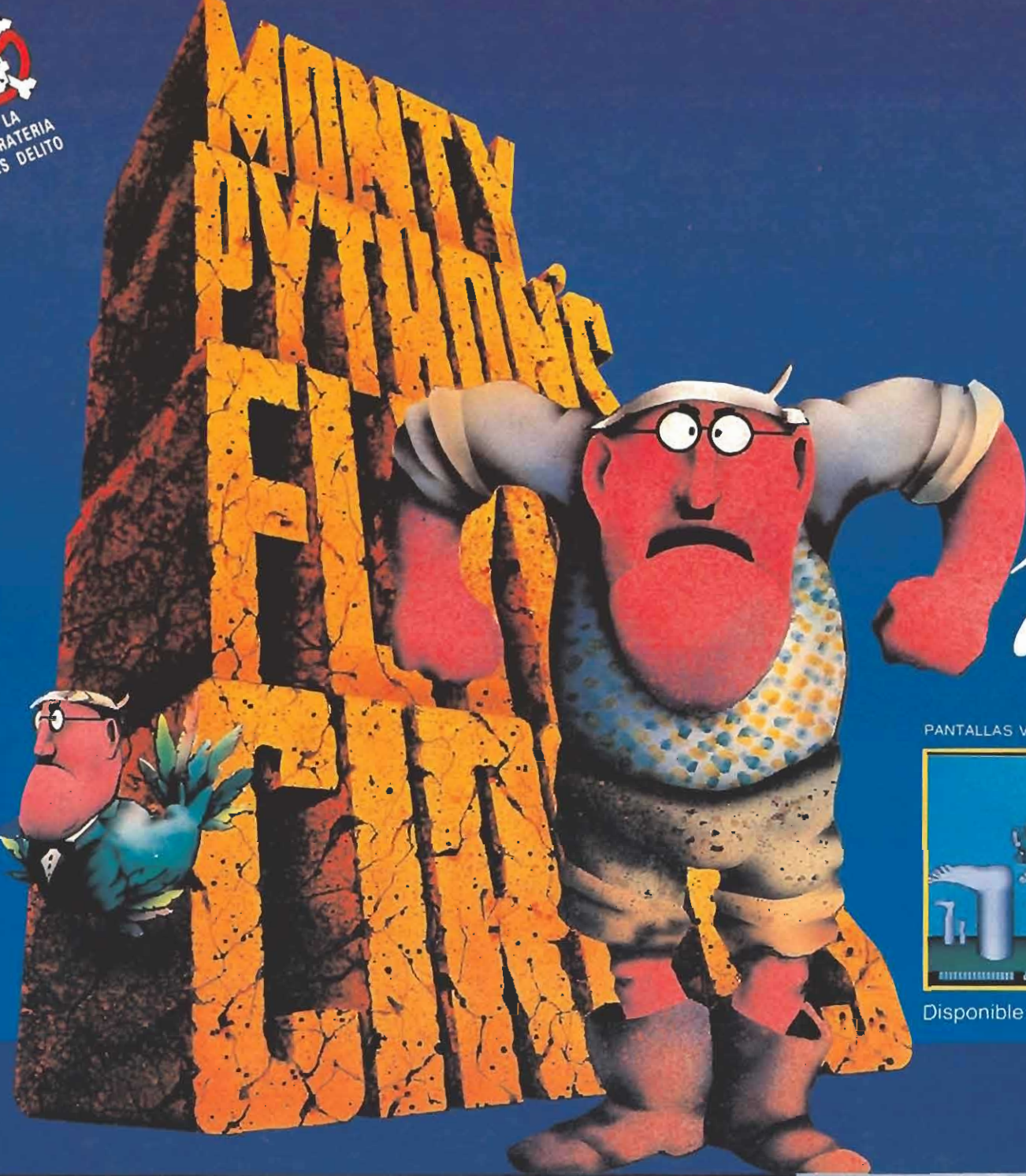
Infogrames no ha querido olvidar tampoco los juegos de acción y por ello ha incluido en su catálogo «Alcatraz». El programa con un trepidante desarrollo lleva a la pantalla las aventuras de un grupo de hombres de la CIA, encargados de restablecer el orden en la isla de Alcatraz, tomada por un peligroso traficante y sus secuaces. Si exceptuamos «Drakkhen», el resto de los programas verán la luz en los formatos de 16 bits la próxima primavera.

LA PIRATERIA ES DELITO



GAMES

presenta



PANTALLAS VERSION AMIGA



Disponible en SP·AMS·ST·AG·PC·C64

© Python Productions 1990
© Virgin Mastertronic Limited



IVAN 'IRONMAN' STEWART'S SUPER OFF ROAD



PANTALLAS VERSION ATARI ST



SERRANO, 240 • 28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

Disponible en SP·AMS·C64·ST·AG·PC

GOLDEN AXE



PANTALLAS VERSION ARCADE



Disponible en SP·AMS·C64·ST·AG

© Virgin Mastertronic Ltd. 1990

PRINCE of PERSIA™



Discurren tiempos de tinieblas...

Mientras el Sultán lucha en guerras de tierras extrañas, Jaffar, su Gran Visir, ha tomado las riendas del poder. A lo largo y ancho del país los súbditos se lamentan bajo el yugo de la tiranía y sueñan con tiempos mejores.

Tú eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Aventurero de otras tierras, ignorante de las intrigas de palacio, has conquistado el corazón de la encantadora hija pequeña del Sultán, y así, sin advertirlo, te has convertido en un poderoso enemigo.

Arrestado por orden de Jaffar, eres despojado de tu espada y pertenencias y arrojado a las mazmorras del Sultán; Jaffar es libre de plantear un ultimátum a la princesa: casarse con él o morir. Sólo tiene una hora para decidir.

Encerrada en la torre de palacio, la Princesa deposita en tí todas sus esperanzas. Cuando caigan los últimos granos del reloj de arena, su decisión desembocará irremediabilmente en el trono para el Gran Visir... un nuevo reino de terror para sus sufridos súbditos... y la muerte para el valiente joven que podría haber sido... Príncipe de Persia.




Broderbund®

Moratin 52, 4ª drcha. - 28014 Madrid. - Telf (91) 450 89 64



Disponible en **AMSTRAD, PC, AMIGA y ATARI**

Maniacos del Calabozo

¿Estáis listos? ¿Falta alguien? No, espero. Habréis traído algo de comer y también vuestras armas. Venga, vamos a entrar de nuevo al calabozo para ver qué nuevas trampas y peligros nos acecharán en nuestra aventura. Me podéis llamar Ferhergón...

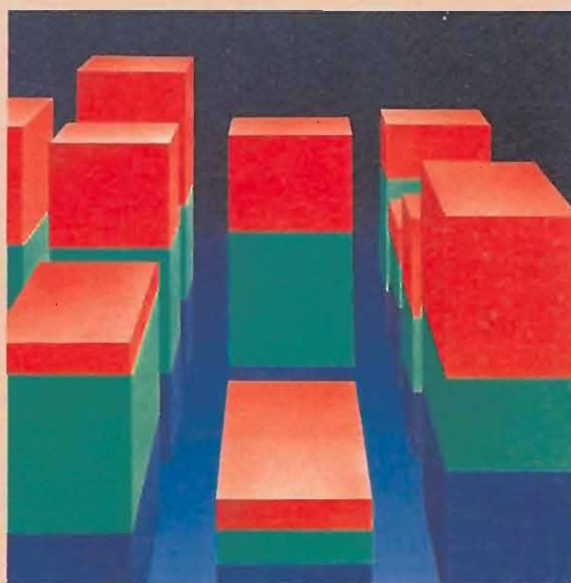
Recordaréis que habíamos visto ya las trampas propiamente dichas, los mareantes spinners y los desconcertantes transportadores. Pues bien, estos tres tipos son los más clásicos de cualquier RPG y raro será áquel que no los incorpore en sus calabozos. Los que veremos ahora son menos frecuentes pero igualmente engorrosos. Mucho cuidado...

OTRA RACIÓN DE TRAMPAS

Es muy típico que los calabozos estén a oscuras, pues su situación así lo parece indicar. Esto se soluciona fácilmente con antorchas o hechizos de luz. El problema aparece cuando hay zonas en las que ni estas fuentes luminosas, ni ninguna otra, valen. Entramos en una zona de oscuridad, la incómoda «darkness» que muchos habréis sufrido. De repente te desorientas y no sabes hacia dónde vas por la repentina ceguera. Por supuesto, combinada con unas dosis de spinners y transportadores acabarán probablemente con el grupo, destrozando la orientación del jugador y cuya consecuencia más probable será finalizar en las fauces del monstruo más poderoso en varias mazmorras a la redonda.

En un calabozo deberéis siempre temeros lo peor, nunca perder la atención. Pues si no lo hacéis os podéis llevar alguna sorpresa, como que de repente se os muera un personaje, o algo peor, por ejemplo si de pronto entráis en combate y os encontráis con que vuestros personajes tienen la mitad de Hit Points de lo usual. Más traumático puede ser ir a lanzar un hechizo a ese monstruo que no puedes derrotar de otra forma y encontrarte que no tienes ni un solo Spell Point, con lo que el destino de tu banda distará de ser envidiable. Y esto puede pasar porque muchas de las localizaciones de los calabozos tienen "trampas mudas" que a la chita callando van drenando estos importantes puntos sin que el jugador se dé cuenta. Su peligro reside, más que en la cuantía de las pérdidas, en su mudez que las hace pasar desapercibidas.

Por supuesto, en los calabozos hay otros muchos peligros pero no es mi intención contarlos todos exhaustivamente y espero que con los vistos vayáis sobre aviso en vuestras primeras incursiones por los RPG. Como digo siempre, estos los encontraréis pero lo ideal es que os llevéis también alguna sorpresa, lo que dependerá de la mayor o menor imaginación de vuestro Dungeon Master, que en este caso es el programador del juego.



OTROS MANIACOS

Vamos qué nos cuentan otros compañeros de aventuras. **Angel Ancín**, de Pamplona, me pregunta cómo pasar del tercer nivel del Dark Domain en el «Bard's Tale II». Y yo sé la respuesta, que tiene dos partes: en la posición 15,3 hay una boca mágica que te pregunta (traducida) quién es el maestro de la mente. La respuesta es... tachán... Mangar. Al responder se abre un pasadizo en la posición 21,19 que te conduce, tras otra pregunta, a las escaleras. Para responder a ésta sigue sus órdenes (ya me entenderás). En cuanto a juegos RPG ingleses que te recomiendo, pues el «Bard's Tale I» o el «Dungeon Master» que seguro que están de oferta pues ya llevan bastante tiempo en el mercado. Muchas gracias por el truco, pero te aseguro que es muy complicado para tan poco resultado (ya lo verás cuando avances en el juego) y no lo voy a exponer aquí pues ya sabes que no andamos sobrados de espacio. Espero que te sirvan las respuestas dadas.

● **Jorge de Dios**, de Córdoba, está atascado en el «Spellcaster» para Sega de 8 bits. Como no he tenido acceso a dicho juego ni siquiera sé si es catalogable como RPG. Bueno, el caso es que está dentro de una "olla" en la que hay una computadora que le pide algo sobre insertar energía en un aparato. Si algún otro de los maniacos sabe algo al respecto quizá Jorge se lo agradezca.

● **Otro Jorge**, éste de apellido Díaz, encuentra sus problemas nada más comenzar su aventura en el «Bloodwych». Nuevamente, me remito a lo dicho en el anterior número. Un día de estos vais a provocar las iras de Ferhergón. Siento no poder ayudarte pero es que no sé tu situación concreta. No olvidéis que este juego parece que cambia para cada ordenador y Ferhergón no tiene acceso a todos los modelos existentes, por desgracia.

● **Miguel Vigo**, de Lugo, ha matado al dragón Khisanth en el «Heroes of the Lance» pero no ha encontrado los discos de Mishakal. Búscalos mejor pues están en ese nivel y no hace falta usar ningún hechizo pues están a la vista en uno de los extremos del nivel.

● Muchas gracias a **José Antonio Sanmartín** de Alicante por su importante información que transmito al resto de los maniacos: sólo con la vara de Goldmoon se puede matar al dragón Khisanth.

● **Raúl Carrilero**, de Murcia, va a ver algunas de sus múltiples preguntas respondidas, todas sobre el «Bloodwych»: el hechizo Firepath es ofensivo y tiene el mismo efecto lo lances de atrás o de delante. Ya encontrarás anillos para usar el hechizo Recharge más avanzado el juego, siendo inútil entretanto. Este juego se comentó en el Punto de Mira del número 19 de la segunda época. La única forma de no luchar es la, poco heroica, huida. Finalmente, el «Heroes of the Lance» lleva algún tiempo a la venta con los manuales traducidos.

● El último maniaco hoy es **Bienvenido Meléndez** de Tordera (Barcelona) que me dice que hay otro RPG publicado en España aparte de los consabidos. Se trata del «Sentinel's Worlds I» y confieso que nunca he oído hablar de él. Ni siquiera sé para que modelos estará disponible pues tampoco me lo comenta. Eso sí, está ambientado en el espacio. Además, me pregunta en qué habitación está el "Malcon Trandle". Si alguno lo sabéis...

HASTA OTRA

Se acabó lo que se daba. Por desgracia, poco que añadir. Sólo una novedad importante para los usuarios de Pc, por fin se ha editado el «Drakken» en español y que también dentro de muy poco aparecerá para todos los sistemas el «Dragons of frame» de la colección "Dungeons & Dragons". Supongo que por estas fechas ya habréis disfrutado del «Elvira» y dentro de poco me bombardearéis con problemas. Tampoco os deben pasar desapercibidos los excelentes «Cadaver» e «Immortal» que contienen elementos de RPG para saciar el apetito de los más glotones. Menos da una piedra. En fin, nos vemos el próximo mes. ■

Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **Micromania** - Ctra de Núm Km 12,400 - 28049 Madrid «Maniacos del calabozo»

APRENDA a desenvolverse en INGLÉS en 50 minutos

Sistema rápido de captación y memorización del idioma inglés, de eficacia ya demostrada, dotado de un ritmo perfecto, pensado y adecuado para todas las edades.

Estreno en España de un éxito a nivel mundial

12 LECCIONES. 12 SITUACIONES COTIDIANAS

1 - El saludo • 2 - En la tienda • 3 - Hablando de dinero • 4 - Preguntas importantes • 5 - En una fiesta • 6 - En el restaurante • 7 - Llamada telefónica • 8 - En el campo de juego • 9 - Recorrido por la casa • 10 - Modismos • 11 - Programando un viaje • 12 - En el hotel.

Su video actúa como sustituto del profesor nativo y le permite repetir todas las veces que precise cada lección.



Una única entrega.

VIDEO + LIBRO 4.995 PTAS (IVA INCLUIDO)

Si lo deseas puedes hacer tu pedido por teléfono (91) 734 65 00 de 9,00 h. a 14,30 h. y de 16,00 h. a 18,30 h. de lunes a viernes o por Fax (91) 372 08 86.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a: HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 400. 28080 (Alcobendas) Madrid.

Deseo recibir en mi domicilio el video y libro de Inglés al precio de 4.995 ptas.

Nombre: Fecha de nacimiento:

Apellidos:

Domicilio:

Localidad: Provincia:

C. Postal: Teléfono:

(Para agilizar tu envío es importante que indiques el código postal)

Formas de pago: Tarjeta bancaria adjunta 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

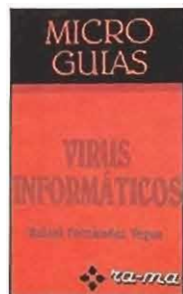
Visa MasterCard American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta:

Nombre del titular (si es distinto):

Gastos de envío: 100 ptas. Si tu forma de pago elegida es contra reembolso se cobrarán 30 ptas más. Fecha y Firma:

VIRUS INFORMÁTICOS



150 págs. 1.000 ptas.

Con este pequeño libro vamos a poder introducirnos a fondo en el mundo de los virus informáticos, ya que es una guía en la que, por poner un ejemplo, se incluye el listado, de uno de los virus más frecuentes para aprender las bases de su funcionamiento y, por consiguiente, de las soluciones más comunes para evitarlo. También el autor ha incluido una serie de direcciones útiles en la lucha contra esta moderna plaga, además del examen de los antivirus disponibles.

Rafael Fernández Vegue ★★★★★

RA-MA NIVEL «C»

AUTOEDICIÓN

DOMINE EL VENTURA



569 págs. 4.950 ptas.

La autoedición es una de las utilidades profesionales más extendida últimamente gracias a programas específicos dentro de este campo como el «Ventura Publisher» de Xerox. Este, aunque sencillo de manejar, necesita algo más de dedicación si queremos llegar a dominarlo. Y con esta idea es con la que se ha escrito este libro. Comenzando desde el proceso de instalación hasta la realización de un completo trabajo, el autor va desgarrando sus consejos y explicaciones para facilitarnos la tarea al máximo.

Matthew Holtz ★★★★★

RA-MA NIVEL «C»

Las peripecias de Marty y Doc están camino de regresar no sólo al futuro sino también a la pantalla de tu ordenador.

Una vez más, acompañados por su fiel DeLorean, han puesto rumbo a la aventura para conducirnos a una tercera entrega de la saga que, en esta ocasión, tiene como escenario el legendario y peligroso oeste americano.

Yo que tú lo jugaría, forastero

■ **IMAGE WORKS/ MIRRORSOFT**

■ En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA y PC**

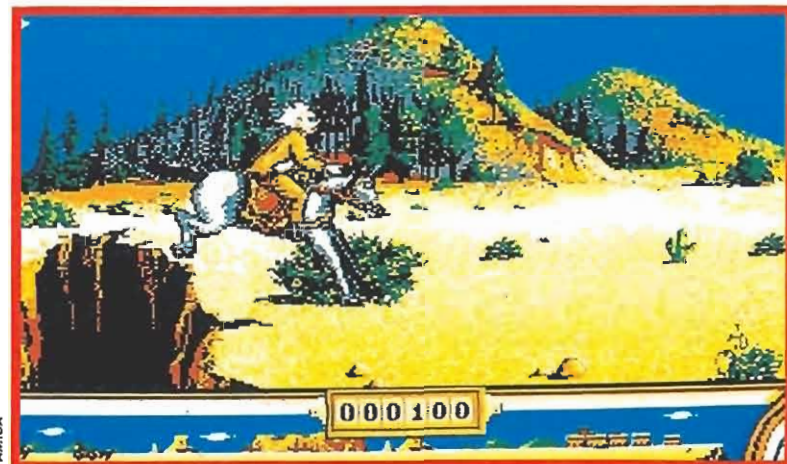
Una vez más ha sido Mirrorsoft la encargada de llevar hasta nuestros ordenadores todo el cúmulo de frénéticas situaciones que los guionistas se han sacado de la manga para dar forma a la tercera parte de la serie. El resultado es un arcade terriblemente difícil dividido en cuatro fases diferentes.

Para todos aquellos que no hayáis visto aún la película vamos a tratar de resumirlos en pocas palabras su argumento. Como recordaréis, al final de «Regreso al futuro II», Marty recibía en la última escena una carta de Doc fechada en 1885. En ella su loco pero genial amigo le hacía partícipe de una fantástica revelación... ¡Doc había viajado hacia la época del «Farwest» para quedarse en ella, cumpliendo así su sueño dorado!

La cosa de por sí no hubiera tenido mayor importancia si no fuera por la dramática visión que esperaba a Marty de regreso a 1985: la tumba de su amigo Doc, con una sencilla inscripción acompañada por una fecha que dejó helado a nuestro héroe... ¡cinco días después de la que figuraba en la carta que acababa de leer!

Lo que aconteció a partir de ese momento es precisamente lo que el juego y la película nos cuentan, aunque el comienzo ya os lo podéis imaginar: un

REGRESO



La primera fase del juego se subdivide a su vez en dos diferentes en las que varía la perspectiva, pero no el objetivo.



Nuestra tarea en este nivel consiste exclusivamente en afinar la puntería y acertar en los blancos.



DeLorean surcando la calle a toda velocidad con un tripulante, Marty, camino de 1885. ¡Bienvenidos al «farwest», forasteros!

Galopa y corta el viento

En la primera escena del juego lo primero que descubrimos es que Doc no solamente se ha enamorado de la fascinante época hacia la que ha viajado, sino que Clara, una bella maestra de escuela, se ha hecho con un lugar en su loco corazón.

Desgraciadamente lo siguiente que descubrimos es que el carruaje de la profesora avanza a toda velocidad —por culpa de unos caballos desbocados— hacia un profundo barranco... Sin pensárselo dos veces Doc monta a lomos de su caballo en persecución del carruaje, y aquí comienzan sus, y nuestras dificultades, porque en una escena muy similar a la que ya pudimos afrontar en «Ivanhoe» o «Wrath of the Demon», tondre-

mos que ponernos a las riendas de un veloz purasangre y hacer frente a cuantos obstáculos nos salgan al paso, ya sea saltándolos, disparándolos o agachándonos para esquivarlos.

La sorpresa llega cuando, avanzadas unas cuantas pantallas, el juego cambia de perspectiva, y se nos ofrece una panorámica frontal mucho más lejana de Doc y su caballo. Lo que tenemos que hacer ahora es continuar nuestra frenética carrera, pero cuidando no sólo de no chocar con los obstáculos, sino también de disparar y evitar los disparos de los pieles rojas emboscados en el camino.

¡Desenfunda, forastero!

Una vez rescatada Clara, la dejamos en las buenas manos de Doc, para afrontar junto a Marty la más sencilla e intrascendente de las cuatro fases que componen el juego.

Estamos en la galería de tiro, y nuestro objetivo consiste únicamente en disparar a diestro



Para recuperar su espectacular «máquina del tiempo», Marty debe recorrer el tren hasta llegar a la locomotora.

Esta vez tuvieron suerte los adictos a «Regreso al futuro»; la tercera parte se estrenó en España, deprisa y corriendo, las pasadas navidades, y el «mono» no fue demasiado largo (claro, que a otros todavía les dura el dolor de cabeza de la resaca por el poco tiempo transcurrido).

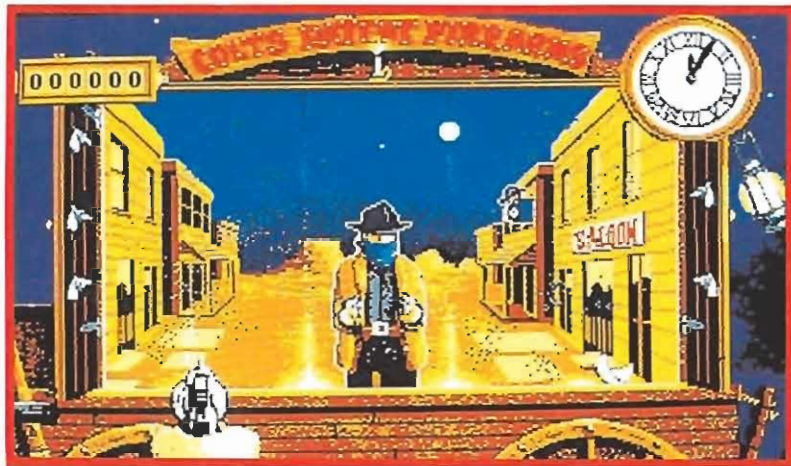
Dicen cineastas, productores, actores y demás personajes involucrados en el proyecto que, si se hubiera terminado la historia al completo en la segunda parte, ésta hubiera quedado demasiado comprimida y, por lo tanto, escasa de algunos ingredientes, algo así como un gazpacho con mucho vinagre y poco tomate. La única solución era dividirla en dos y, para que al espectador no se le olvidaran los interrogantes abiertos en la segunda parte, rodar rápidamente ambas y estrenarlas con el menor intervalo de tiempo posible (el dictado por razones técnicas y de taquilla).

Para otros, para esos que disfrutan buscando tres pies al gato y sacando punta al lápiz hasta que la cuchilla rasga la piel del dedo que lo sujeta, la razón es más pueril: el éxito de «Regreso al Futuro» descansa en la cara de niño de Michael J. Fox y si sigue «madurando» difícilmente podrá representar en la pantalla a un joven adolescente.

El caso es que, haya o no una cuarta parte, «Regreso al futuro» se ha convertido en una sa-

•PÉSIMO •FLOJO •NORMAL •BUENO •MUY BUENO •CONOCIMIENTOS •PARA EXPERTOS

AL FUTURO III



La versión Amiga incorpora sensibles mejoras a nivel gráfico, pero el resto de los formatos están también muy conseguidos.



Nuestro héroe cuenta en esta ocasión con un arma tan singular como divertida: una increíble pila de tartas.



Dependiendo de nuestra puntería y habilidad conseguiremos acumular más o menos puntos.

Sobre el «caballo de hierro»

¿Cómo podía faltar uno de los típicos trenes del legendario Oeste americano en un programa así? En esta fase vais a poder disfrutar, entre comillas, de un viaje sobre un confortable "caballo de hierro", de esos de locomotora enorme que va soltando una impresionante nube de humo.

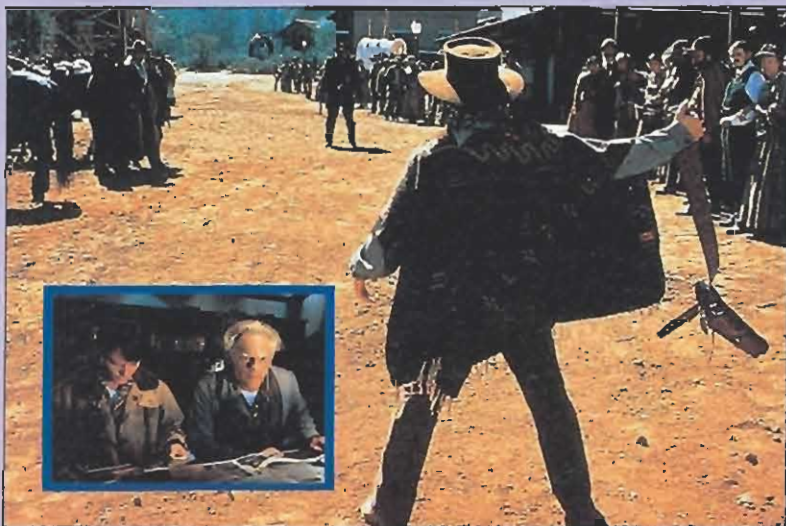
Por supuesto lo de confortable era una broma ya que en esta aventura no hay momento de reposo y nuestros héroes informáticos lo saben muy bien. El viaje de Marty comienza sobre el techo, —sí, habéis leído bien—, del último vagón del largo convoy. El sabe que el DeLorean, con el que tiene que regresar a la época actual, está colocado frente a la humeante locomotora y tendrá, con tu inestimable ayuda, que recorrer el tren, de arriba a abajo hasta alcanzar la maravillosa máquina del tiempo.

No está bien viajar sin billete y nuestro amigo tendrá que enfrentarse a los vigilantes del tren, que intentarán que se apeee en marcha, además de la una buena colección de secuaces de la banda del enemigo de turno. Y, claro está, mientras tanto deberá esquivar todos los obstáculos que encuentre por el camino, depósitos de agua, postes telegráficos, túneles, etc. Parece complicadillo pero en realidad... lo es y mucho. Pero, bueno, ¿a quién le gusta un juego facilón?

No dudamos que este «Regreso al futuro III», por su enorme calidad técnica y su extraordinaria variedad, llegará a ser uno de los programas del año. Claro que para eso tendremos que juzgarlo con la versión definitiva en las manos y además contar con vuestra opinión, que al fin y al cabo, sois los que siempre tenéis la última palabra. Nosotros, por nuestra parte, ya hemos cumplido. Os acabamos de contar cómo va a ser uno de los juegos más esperados de este 1991; ahora, solamente nos queda esperar hasta que el programa esté definitivamente producido y en la calle. Sin embargo, no os preocupéis, la espera será mucho más corta de lo que os imagináis. Mientras tanto recordad: no os acerquéis nunca a un científico chiflado, imaginaros que os ocurre lo que le pasó a Marty McFly... ■

Redacción Micromanía

¿Quién escribe el epitafio?



Recuperar todo el sabor de las clásicas películas del oeste ha sido uno de los objetivos del director del film, Robert Zemeckis.

ga como las de Tarzán, Indiana Jones, Rambo, el Zorro o el Llanero Solitario; algo muy querido por el productor de la película Steven Spielberg, para quien no vale el refrán que dice: segundas partes nunca fueron buenas. Reminiscencias, seguramente, de aquellos viejos films de aventuras tan admirados por "el mago". Y reminiscencias también para el director, su amigo Robert Zemeckis, cuyo «¿Quién mató a Roger Rabbit?» todavía está fresco en la memoria.

Robert es un enamorado de las películas del Oeste y, por lo tanto, a nadie puede extrañar que se sintiera muy a gusto rodando «Regreso al futuro III», un western con abundantes guiños al seguidor del género. Estos son algunos, aunque no los únicos: muchos de los paisajes ya han aparecido en películas como «La carga de la Brigada Ligera» o en series de televisión como «Bonanza» o «La casa de la pradera»; actores secundarios como Dub Taylor, Pat Buttram o Matt Clark pertenecen a la "leyenda del western"; y otro

tanto se podría decir del "ferrocarril de la sierra", construido en 1855 para los viciosos del género dejamos sin desvelar detalles múltiples de la filmación, frases incluidas, que aparecen en «Regreso al futuro III» como homenaje de Zemeckis a los viejos maestros de las películas del Oeste.

Explicar cómo los protagonistas acaban con sus huesos en 1855 resulta un tanto embarazoso por lo complicado y artificial de los viajes por el túnel del tiempo a bordo del DeLorean. Para encuadrar el argumento es suficiente con destacar las claves de la intriga: Marty ha visto la tumba del Doc Emmet Browne, como el viejo avaro de un cuento de Charles Dickens viera la suya y, si nadie lo remedia, faltan cinco días para su muerte. Volver al futuro sería la solución si no se cruzaran en su camino unos cuantos "imponderables técnicos": el malvado pistolero "Mad Dog", la guapa maestra Clara Clayton que "sorbe el se-so" a Doc y la falta de combustible para poner en funcionamiento al DeLorean. Y para que



Parte del éxito del film reside en el carismático Michael J. Fox.

nada falte en una película del Oeste, "Mad Dog" desafía a duelo a Marty.

Como Michael J. Fox y Christopher Lloyd repiten papeles en «Regreso al futuro III», la novedad entre los actores protagonistas del film recae en la personalidad de Mary Steenburgen, una mujer con cierta experiencia cinematográfica, que ha actuado con gente como Jack Nicholson o Malcolm McDowell. El resto en «Regreso al futuro III» es más que previsible y dedicado a incondicionales. La capacidad de sorpresa del film se perdió en entregas anteriores, el argumento es obvio desde las primeras escenas y está rodado con impecable profesionalidad sin más. «Regreso al futuro III» se ha convertido en una secuela, en un capítulo más de una serie cuya existencia sólo se justifica por los fans incondicionales del género, como Tarzán, Indiana Jones, Rambo, el Zorro o el Llanero Solitario. Cuando estos fans incondicionales den la espalda a los héroes se escribirá el epitafio de la saga. ■

Santiago Erice



De los edificios que se encuentran cerca del protagonista surgirán cuando menos lo esperemos los enemigos.

y siniestro contra todos los blancos que sucesivamente irán desfilando ante nosotros. Dependiendo de nuestra puntería y rapidez conseguiremos una mejor puntuación, sobre todo si nos esforzamos en acertar a los «patos de bonus».

La pelea más dulce

Y ahora llega uno de los momentos cruciales de la aventura. Nuestro amigo Marty tendrá que defenderse de la terrible banda de criminales. Ellos tienen pistolas —seguro que todos habéis oído hablar del famoso Colt 45—, y además una puntería estupenda. La única posible defensa es esquivar las balas de los seis tiros y procurar que nuestros enemigos no disparen continuamente.

Para eso el héroe de nuestra historia cuenta con un arma de lo más curiosa: enormes cantidades de tartas. Con la cara llena de pastel, los secuaces de Buford "Perro Loco" Tannen, no tendrán ninguna oportunidad de acertar a Marty. Claro que algún que otro disparo puede llegar a dañar al protagonista así que habrá que tener mucho cuidado para esquivar las silbantes balas.

Esta fase ha sido concebida en un escenario tipo Filmation, en tres dimensiones, y aunque sólo podremos movernos de izquierda a derecha, sí podremos hacia todos los ángulos.

De las casas que hay frente a nosotros surgirán, repentinamente, los malos y tendremos que tener unos reflejos realmente buenos para conseguir alcanzarles antes de que desenfunden.

LO HISPANO MARCHA

¿Crisis? ¿Qué crisis? Aunque parezca lo contrario, y saliendo al paso de rumores, las compañías españolas siguen trabajando duramente para traer hasta nuestras casas una importante muestra de lo mejorcito del software nacional. Así que os vamos a presentar en las líneas siguientes todas y cada una de las novedades que van a aparecer en el mercado en los próximos meses.

Dinamic, Topo, Positive, Zigurat... todos tienen ya bastante definida su postura y sus lanzamientos de aquí hasta mediados de año. Algunos incluso ya hablan de la campaña de navidad. Pero no nos precipitemos. Vamos por orden. Dejemos para otro momento los planes a largo plazo y dediquémonos a lo que de verdad interesa, que son los juegos que vamos a tener en nuestras manos casi ya mismo.

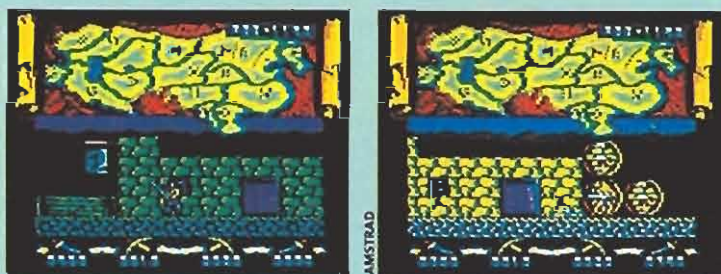
Seguramente os llamará la atención que este año, el software nacional ha prescindido, por el momento, de los fichajes espectaculares de deportistas, que tanto éxito cosecharon la pasada temporada. Tampoco se han centrado en conseguir los derechos para llevar a nuestros ordenadores algún estreno de la gran pantalla.

También puede apreciarse la diferencia de número de títulos en referencia a otros años, pero esto es fácilmente comprensible debido, principalmente al momento especial que vive el software español. La introducción, ya casi al mismo nivel que en el resto de Europa, de los dieciséis bits ha llevado a todos a una especial reconversión, resultado de la cual a partir de ahora se cuidará mucho más el producto. En pocas palabras, menos cantidad pero más calidad. Esperemos que todos salgamos beneficiados de este cambio. Y ahora, ha llegado el momento; comencemos, que seguro que todos estáis deseando conocer las sorpresas que nuestros programadores favoritos nos tienen reservadas para poder disfrutar de lo lindo los próximos meses.

POSITIVE, CAMBIO DE ESTRATEGIA



«Gengis Khan» incorpora tres modos de juego: sólo estrategia, sólo arcade o la combinación de ambos.

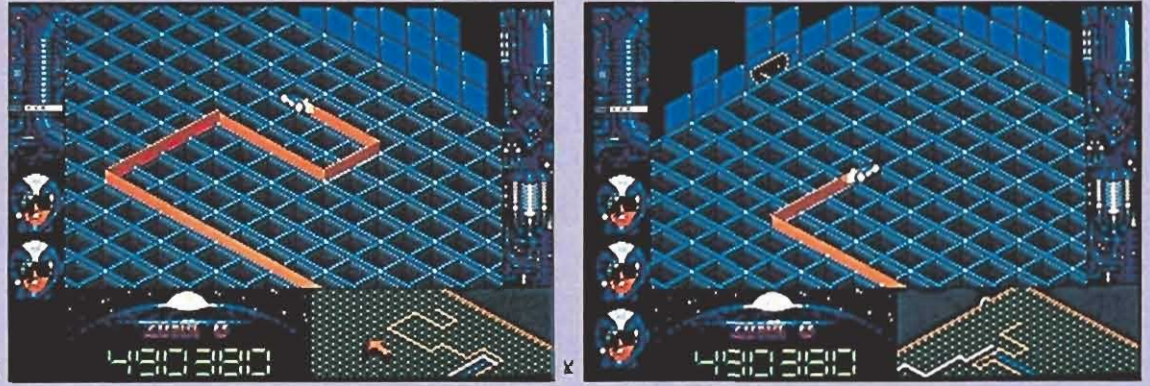


En España nunca han tenido demasiada aceptación los juegos de estrategia, pero claro está, todo cambia y ahora parece que poco a poco el usuario va descubriendo esta interesante forma de pasar el rato. Positive, aprovechando las circunstancias, está a punto de poner a la venta «Gengis Khan». La aventura transcurre en los últimos años del siglo XII. El jefe de todas las tribus mongolas está intentando invadir la rica y vecina China, pero sólo logrará su objetivo si consigue descubrir el secreto de un mágico polvillo negro oriental de enorme poder destructor. Con la pólvora, el Khan derribará la Gran Muralla, permitiendo así que sus tropas entren a saco en el próspero Imperio Chino.

Como véis, el juego nos otorga la posibilidad de tener en nuestras manos el destino de todas las tribus mongolas. Nosotros como Gengis Khan deberemos dirigir la búsqueda de los componentes de la pólvora y para ello tendremos que invadir, negociar, defender, etc, etc, los países que nos rodean.

Sabiendo que el mayor problema de este tipo de programas es la falta de momentos arcade, los autores de «Gengis Khan», han introducido la posibilidad de jugar en varios modos: todo estrategia, todo arcade o mitad y mitad. De tal forma que probablemente ningún usuario quedará defraudado. «Gengis Khan» llegará hasta vosotros dentro de muy poco y estará disponible para ocho bits y Pc.

LA MOTO DE LUZ DE TOPO



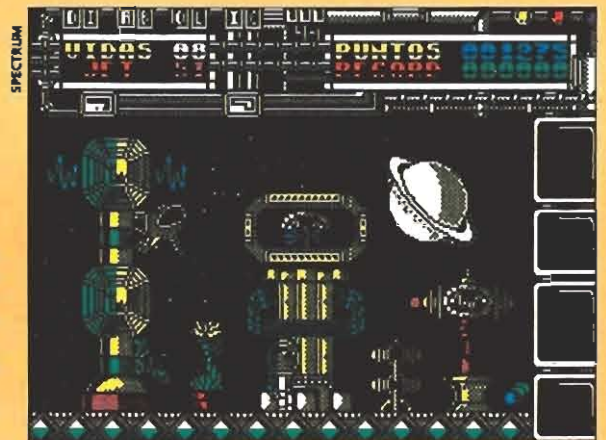
Todos los aficionados al cine recordaréis, sin ningún lugar a dudas, una película futurista que hace algunos años nos trasladaba al corazón de una super-computadora ultra compleja. Allí el protagonista debía participar en varios videojuegos luchando por su vida. El film en cuestión se llamaba «Tron» e incluía una excepcional secuencia en la que el actor principal se enfrentaba al malo sobre un circuito impreso, montados los dos sobre unas extrañas motos. Pues, a grandes rasgos, esto es lo que vas a tener que hacer si cargas en tu ordenador «Zona 0», el próximo lanzamiento de Topo.

¿Cómo es que nadie se había decidido a llevar a la pantalla de nuestros monitores algo tan atrayente? Quizás las complicaciones técnicas eran excesivas, pero no en vano los programadores de Topo tienen fama de conseguir lo imposible. Y, milagros aparte, el trabajo bien realizado siempre se nota. Así que dentro de poco todos vamos a poder disfrutar con este sensacional «Zona 0», tanto en sus versiones de 8 como de 16 bits.

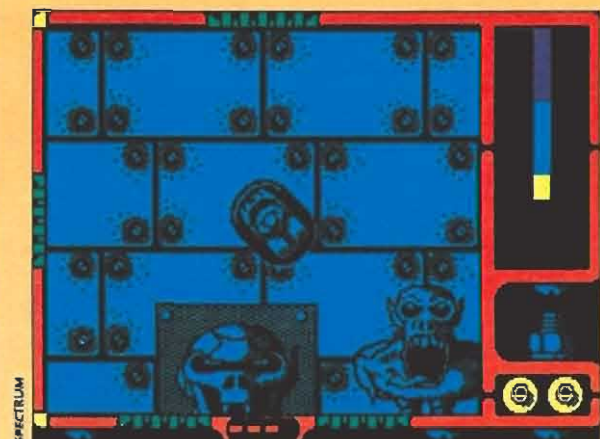


«Zona 0» es un arcade de frenético desarrollo, inspirado en una escena crucial de la película Tron.

ZIGURAT, POR PARTIDA DOBLE



Mucho tiempo ha transcurrido desde la publicación de «Nuclear Bowls» y su segunda parte, «Starbowls».

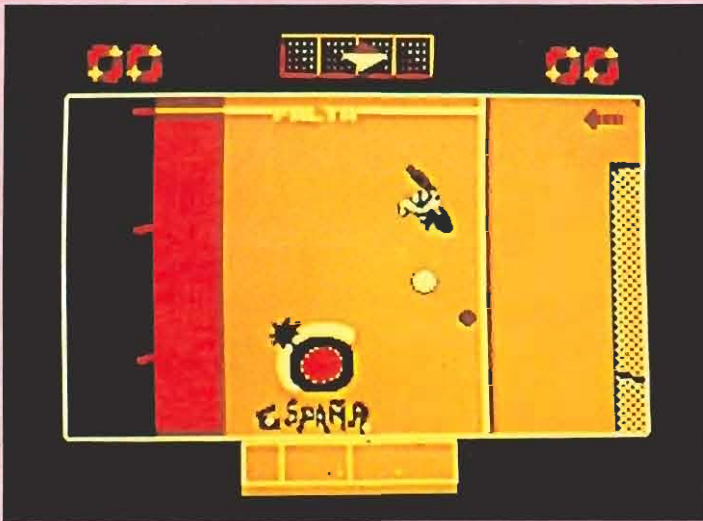


«Autocrash» lleva a la pantalla toda la emoción de los coches de choque con unas características muy peculiares.

Dos sorpresas nos tiene preparadas Zigurat para las próximas fechas y ambas serán comercializadas para Spectrum, Amstrad, Msx y Pc. La primera de ellas tiene por nombre «Starbowls», y ¡sí, acertaste!, no es otra cosa que la segunda parte de aquel legendario «Nuclear Bowls» con el que la compañía española consiguiera un notable éxito hace ya algunos añitos. Nuestra misión consistirá de nuevo en desactivar el reactor nuclear antes de que estalle, aunque en esta ocasión sólo tendremos que recoger cuatro objetos para conseguirlo.

Su segunda novedad ha sido bautizada como «Autocrash», y se trata de un frenético arcade inspirado en los coches de choque. Nuestro objetivo consiste en alcanzar el máximo de velocidad para chocar contra nuestros enemigos y sacarles así de su coche; a continuación tendremos que tratar de atropellarlos antes de que consigan subirse a otro. ¡Pero cuidado, porque da la casualidad de que ellos intentarán hacer lo propio con nosotros!

OPERA, SIN PERDER LA BUENA FORMA



Los chicos de Opera siguen empeñados en que a nuestra mente sana le acompañe un cuerpo no menos sano; por ello su próximo lanzamiento, inscrito, al igual que «Poli Diaz» y «Mundial de Fútbol» dentro de su sello Opera Sports, se llama «Jai-Alai». Si estáis pensando que el título os suena a chino estáis muy pero que muy equivocados, porque en realidad es a vasco a lo que os debería sonar... en efecto, lo que ocurre es que el emocionante deporte de la pelota vasca ha sido el elegido por la compañía española para visitar las pantallas de nuestros ordenadores. Por cierto, según sus autores el programa es tan adictivo como el mismísimo «Kick off», así que ya sabéis, usuarios de 8 bits, Pc y PCW, ir poniendo los músculos a tono porque se os avecina una buena.



AD, LA AVENTURA CONTINÚA



AMIGA



AMIGA



AMIGA

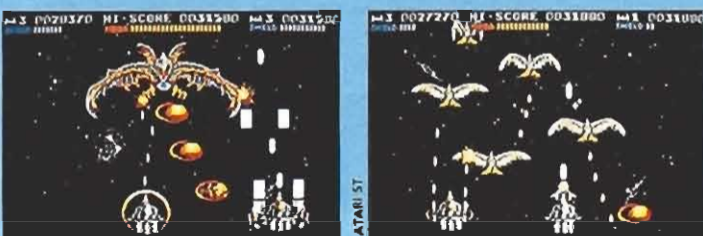


Buen sabor de boca dejó entre todos los aficionados a las aventuras la anterior producción de AD, «Cozumel», cuya segunda parte, «Los templos sagrados» está a punto de desembarcar en nuestras pantallas. En esta nueva entrega de lo que será una trilogía en torno a las Leyendas de Ci-U-Than —que se verá cerrada con la publicación de «El misterio de Chichen Itza»—, encontramos de nuevo a nuestro héroe, el intrépido aventurero y arqueólogo Doc Monro en las tierras de la arcaica cultura maya, donde afrontará un sinfín de peligros en busca del templo de Chichen Itza.

DINAMIC, EL AVE PHOENIX RENACE



ATARI ST



ATARI ST

De curiosa cabe calificar, cuanto menos, la iniciativa tomada por una de nuestras más veteranas y prestigiosas, incluso a nivel internacional, compañías: cuando todos se empeñan en rizar el rizo, cuando se busca la complejidad y el no va más a toda costa —lamentablemente a costa de la adicción algunas veces—, Dinamic ha vuelto la vista atrás para sacar del baúl de los recuerdos una de las primeras y más legendarias máquinas recreativas: «Phoenix», aquel ultra-adictivo masacramarcianos que causó furor en sus tiempos.

Lógicamente Dinamic no se ha conformado con calcar a pelo el desarrollo de aquella máquina, sino que en «Megaphoenix», que así se llama su próxima producción (para 8 y 16 bits), han realizado una especie de «Phoenix» versión años 90 al que se le han incorporado todas las maravillas técnicas de las que son capaces los programadores de hoy en día. En fin, ir poniendo a punto vuestro joystick porque la cosa promete.

INVISIBLE. SILENCIOSO. ROBADO.

LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO

ESTAS AL MANDO DE ESTA ARRIESGADA MISION BASADA EN LA SENSACIONAL PELICULA

COMIENZA LA CAZA

DISPONIBLE EN SP·AMS·ST·AG·C64·PC



LA PIRATERIA ES DELITO



PC



SPECTRUM



ATARI ST

GRANDSLAM

MCM SOFTWARE



SERRANO, 240 28016 MADRID
TEL. (91) 458 16 58

TM & © 1990 BY PARAMOUNT PICTURES
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
GRANDSLAM VIDEO LTD. USUARIO AUTORIZADO

Creación y Fantasía

AMIGA 500



COMMODORE te ofrece una oportunidad única.

Ahora, al adquirir tu Amiga 500, todo un mundo de Creación y Fantasía. Junto con los programas DeLuxe Paint, DeLuxe Video y DeLuxe Music, tres sensacionales juegos, auténticos números uno del mercado.

Todo ello valorado en más de 50.000 ptas. ¡De regalo!

¿Cómo lo ves? Por tan sólo **99.900*** ptas. puedes crear, animar o poner música a tu fantasía.

* Sin IVA.



Commodore

División Consumo

Ahora puedes

Un listón cada vez más alto

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

■ LUCASFILM

■ Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA

■ V. Comentada: PC

■ Tarjetas gráficas: CGA, EGA, VGA, MCGA

Por fin, tras varios meses de espera desde que a nuestras manos llegaron las primeras pantallas del juego, los adictos a las aventuras gráficas estamos de enhorabuena. Estrenamos la última obra de Lucasfilm Games.

En esta ocasión nosotros, que ya hemos sido de todo, desde pilotos de naves espaciales a poderosos robots, adoptaremos el papel muchísimo más clásico, pero no por ello menos excitante: el del joven aspirante a pirata Guybrush Threepwood, nombrecito tras el cual se ampara un jovencuelo con ilusiones de llegar muy lejos en la carrera de aventurero.

Nuestro amigo ha llegado hasta la isla de Méléé, atraído por una fantástica historia sobre otra isla cercana a ésta, pero casi imposible de encontrar, merced a algún extraño sortilegio. Nos referimos naturalmente a la famosa isla de los monos. Las crónicas del lugar cuentan que en ella se esconde un fabuloso tesoro, al que sólo podrá optar aquel que demuestre una valentía y un coraje sin límites.

Hasta ahora nadie lo ha conseguido, pues todos los que lo intentaron han perecido en el camino y de ellos nunca más se supo. La única excepción la constituye un barco que consiguió volver a Méléé, pero tripulado sólo por pequeños monos juguetones.

Como es natural, en esta historia no podía faltar el malvado pirata sanguinario de turno, papel interpretado, muy digna-



La isla de los Monos esconde un fabuloso y sorprendente tesoro, según cuenta una antigua leyenda.



Los primeros planos, ya utilizados en «Loom», alcanzan un nivel de detalle increíble.

mente por cierto, por el capitán Lechuck. Este despiadado fantasma y su tripulación de muertos vivientes mantienen en jaque a toda la población de Méléé, habiendo llegado la cosa a tal extremo que ni los más bravos bucaneros se atreven a abandonar la isla para una pequeña campaña en mar abierto.

De esta forma, la vida en la isla se ve reducida a visitas a la taberna, donde el Grog corre como el agua y los hombres se limitan a contar las hazañas que una vez protagonizaron. Pero nuestro amigo Guybrush no cesa en su intento de entrar en el gremio de la piratería. Los jefes

del clan le imponen tres tareas para lograrlo. Tendrá que hacerse un maestro en cada una de las siguientes "asignaturas": El arte de manejar la espada —debemos vencer al famoso Maestro Espadachín, del que dicen que su lengua es aún más afilada que el filo de su arma—, el arte de sustraer bienes ajenos sin dejar huella —visitaremos el palacio de la gobernadora para robar un famoso jarrón de incalculable valor—, el arte de encontrar tesoros —nos adentraremos en un tenebroso bosque, a la búsqueda de un supuesto tesoro, con la única ayuda de un mapa de dudosa autenticidad—.



Tanto los diálogos como las diferentes secuencias contienen grandes dosis de humor.



Para ingresar en el gremio de los piratas, nuestro héroe debe resolver con éxito tres pruebas.

Lechuck ataca la isla

Mientras el aplicado alumno prosigue con sus estudios, un acontecimiento terrible tiene lugar. El malvado Lechuck efectúa una incursión en la isla de Méléé y rapta a la gobernadora, por la que Guybrush ya sentía algo más que simpatía.

Nuestra respuesta no se hace esperar. Con mil fatigas conseguimos reunir una tripulación mínima y un hermoso barco, con el que ponemos rumbo a la Isla de los Monos.

A partir de aquí comienza la auténtica aventura, pues todo lo demás no ha sido sino un previo calentamiento de motores.



La sensación de realismo ha mejorado considerablemente gracias a la tridimensionalidad de los gráficos.



La posibilidad de salvar situaciones cuando lo deseemos nos permitirá experimentar nuevas acciones sin riesgo.

Tendremos que luchar contra hambrientos caníbales, tripulaciones amotinadas, piratas difuntos y hasta con nuestro propio miedo para lograr salir victoriosos de esta fantástica prueba. ¿Que cuál es el final? Sinceramente, a nosotros también nos gustaría saberlo, pero parece que la única forma de averiguarlo será pasar muchas horas de disfrute ante lugares de fantástica belleza, que acudirán a nuestra pantalla con sólo adentrarnos en el secreto de «La isla de los monos».

Nuestra opinión

Lógicamente los precedentes anteriores sitúan el listón cada vez más alto para Lucasfilm Games, pero parece que estos chicos son tan valientes como el pequeño Guybrush y no se asustan ante nada. Programas de la categoría de «Loom», «Indiana Jones» o «Maniac Mansion» nos habían ya casi preparado para lo que estaba por venir. Sin embargo, una vez más, hay que descubrirse ante la calidad y el buen gusto con que se ha preparado esta «Isla de los Monos», que también ha sido editada en nuestro país en castellano.

La aventura diseñada por Ron Gilbert tiene todos los alicientes para «engancharnos» al teclado, pues además de un guión apasionante, está aderezada con grandes toques de humor, tanto en las escenas como en los diálogos, que nos arrancarán más de una carcajada. Los gráficos aumentan la sensación de tres dimensiones, y están realizados con la calidad acostumbrada. El colorido es, en la mayoría de las pantallas, sencillamente fantástico.

Por todo ello, creemos sin ninguna reserva que estamos ante un programa que puedes comprar, con la más completa garantía de disfrute. Si además eres un forofó de las aventuras gráficas, ésta no debe faltar en tu colección. ■

D.G.M.

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

RECOMENDADOS

8 BITS

- 1 **RICK DANGEROUS 2**
CORE DESIGN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 2 **NIGHT HUNTER**
UBI SOFT (Spectrum, Amstrad)
- 3 **DESAFÍO TOTAL**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 4 **NARCO POLICE**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 5 **STRIDER II**
U.S. GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 6 **GOLDEN AXE**
VIRGIN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 7 **RESCATE EN EL GOLFO**
OPERA (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 8 **TORTUGAS NINJA**
TORTUGAS NINJA (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 9 **DICK TRACY**
TITUS (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 10 **CARLOS SAINZ**
ZIGURAT (Spectrum, Amstrad, MSX)

16 BITS

- 1 **VOODOO NIGHTMARE**
PALACE (Atari ST, Amiga)
- 2 **THE SECRET OF MONKEY ISLAND**
LUCASFILM (Atari ST, Amiga, PC)
- 3 **GOLDEN AXE**
VIRGIN (Atari ST, Amiga)
- 4 **RICK DANGEROUS 2**
CORE DESIGN (Atari ST, Amiga, PC)
- 5 **CAR-VUP**
CORE DESIGN (Atari ST, Amiga)
- 6 **ELVIRA**
HORRORSOFT (Atari ST, Amiga, PC)
- 7 **MYSTICAL**
INFOGRAMES (Atari ST, Amiga, PC)
- 8 **NIGHT HUNTER**
UBI SOFT (Atari ST, Amiga, PC)
- 9 **TOYOTA CELICA GT RALLY**
GREMLIN (Atari ST, Amiga)
- 10 **DRAKKHEN**
INFOGRAMES (PC)

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

Catástrofe ecológica

MIDWINTER

Mike Singleton, el creador de «Lords of Midnight», uno de los clásicos indiscutibles en la historia del Spectrum, tras un largo paréntesis de actividad, vuelve a nuestras pantallas como artífice principal de «Midwinter», que aunque con unos meses de retraso, llega a nuestro país.

- RAINBIRD
- Disponible: PC, AMIGA, ATARI ST
- V. Comentada: ATARI ST

Nos habían dicho que la posibilidad de que chocara contra la Tierra un meteorito gigante era estadísticamente despreciable. Pero los cuerpos celestes no entienden de matemáticas, como bien quedó demostrado el viernes ocho de Septiembre del año 2039, cuando un enorme pedazo de roca procedente del espacio impactó sobre la superficie de nuestro planeta, causando una explosión similar a una bomba de hidrógeno de diez mil megatones.

Una nueva era glacial

Las inmensas nubes de polvo levantadas por la colisión ocultaron la Tierra de los rayos del Sol, haciendo que las temperaturas medias en todo el mundo bajaran hasta niveles nunca vistos. Así, los océanos se congelaron, las plantas murieron y la vida humana se transformó en un infierno de hielo.

PC

Pocas, muy pocas diferencias entre la versión comentada y ésta de PC. Aparte de la mayor calidad gráfica en VGA, y de la carencia de música y efectos, excepto los bips habituales, para los que no tengáis una tarjeta de sonido, no hay nada que destacar. Por una vez tenemos en nuestras manos un juego muy completo y para el que no es imprescindible el uso de disco duro, porque todo el programa va únicamente en dos diskettes. ¡Gracias Rainbird!

El Apocalipsis hizo que los gobiernos perdieran su autoridad, miles de millones de personas murieron de hambre y en unos pocos años desapareció casi todo rastro de civilización. Sin embargo, la destrucción no fue total y entre los glaciares que cubrían los antes fértiles campos algunas pequeñas comunidades lograron sobrevivir.

En una de ellas aún había lugar para la esperanza y guiados por ella, un grupo de personas se hizo a la mar con la idea de llegar a una isla, de la que habían oído hablar, en la que las cosas no estaban tan mal como en el continente. Llegaron hasta ella y allí encontraron un medio no tan hostil como el que habían dejado atrás. Dirigidos por Charles Stark, Arthur Randles y un profesor de origen danés apellidado Kristiansen, el pequeño grupo prosperó y levantó de nuevo la civilización en aquel lugar en mitad del mar. Llamaron Midwinter a su nuevo hogar.

Pasaron los años y la isla se pobló en toda su superficie. Algunos de los pioneros habían ya muerto y sus hijos se transformaron en los líderes de los habitantes de Midwinter. John Stark era ahora quien dirigía a los colonos. Pero la tranquilidad no iba a durar mucho.

El General Masters, jefe de un violento grupo paramilitar, había oído hablar de la próspera comunidad y decidió invadirla para apoderarse de sus incipientes riquezas. La batalla acaba de comenzar y sólo Stark es capaz de organizar la defensa contra las tropas enemigas. La suerte está echada.

El juego

«Midwinter» te va a permitir tomar la personalidad de Stark en su lucha contra el General Masters, en un programa principalmente de estrategia en el que se intercalan secuencias arcade y detalles tomados de los juegos de Rol. Manejado a base de iconos que se seleccionan



«Midwinter» intercala la estrategia con secuencias arcade y detalles de los juegos de rol.



Profundizar en el juego es una tarea árdua y compleja pero los resultados obtenidos a cambio hacen que merezca la pena.

con el ratón, aunque también es posible utilizar joystick o teclado, «Midwinter» posee unos de los mejores gráficos y scroll que hemos visto. Y también un casi perfecto interfaz de usuario que hace el manejo del juego verdaderamente sencillo.

Nuestra misión principal es recorrer la isla intentando reclutar a sus habitantes para que participen junto a nosotros en la defensa activa contra Masters.

Podremos, para conseguir nuestro objetivo, hablar con los otros personajes del juego, esquiar, volar en ala delta, entrar en edificios, coger objetos, conducir aviones o deslizadores para la nieve y un sinfín más de acciones. Cuando estemos al aire libre podremos observar en la pantalla del monitor una imagen animada en gráficos vectoriales sólidos de tres dimensiones del paisaje que nos rodea, como si de verdad estuviéramos sobre la nieve que cubre eternamente Midwinter.

La superficie de juego es tan extensa que a escala real ocuparía más de doscientos mil kilómetros cuadrados. En ella hay pueblos, fábricas, bases y un total de treinta y dos personajes secundarios a los que podemos encargar determinadas tareas una vez hayan sido reclutados, cambiando nuestro control de Stark a cualquiera de los otros habitantes de la isla. Esto os puede dar una idea de la infinita gama de posibilidades que encierra el programa.

Con diez cañones por banda

A.D.S.

■ FUTURA

■ Disponible: **AMSTRAD, PC, ATARI, AMIGA**

■ V. Comentada: **PC**

■ Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, VGA**

Nos da realmente miedo decirnos así de primeras de qué trata este juego de Futura, porque seguramente la mera visión de las palabras «simulador avanzado de destructor» hara que más de la mitad de vosotros deje de leer "ipso facto" este comentario y pase la hoja en busca del arcade de turno. ¡Un momento!, ¡que no cunda el pánico!

«A.D.S.» es una honrosa excepción a la regla de que los simuladores son juegos serios y aburridos, ya que el hecho de tener muchas misiones de variada dificultad y la posibilidad de modificar ciertos aspectos del funcionamiento de nuestro barco, hacen que desde los más novatos a los más profesionales en el manejo de este tipo de programas puedan encontrar el punto justo en que el juego les resulte divertido.

Otro aspecto muy importante para que esto sea así reside en el hecho de que, a pesar de que manejar un destructor se nos antoja como algo complejo en la vida real, en «A.D.S.» se nos han facilitado mucho las cosas, de forma tal que sólo debemos preocuparnos del manejo del timón y de los diferentes puestos de combate para afrontar las misiones.

Estas, que se pueden desarrollar en tres frentes diferentes (el Mediterráneo, Canal de la Mancha y Mar del Norte), son de lo más variado, englobando tareas de cobertura y protección de otros barcos, destrucción de convoys enemigos o simple vigilancia. La mayoría de ellas nos exigirán que demos una serie de pasos comunes que empiezan por llevar anclas y sacar el barco del puerto, y que siguen con la selección de la ruta adecuada para arribar a los objetivos.

En cualquier caso es conveniente que leamos cuidadosamente las instrucciones al comienzo de cada misión para tener bien claro nuestros objetivos y destinos. Cuando lo hagamos aparecerá por fin ante

nosotros la pantalla principal de juego (la vista desde la cabina de mando), donde además se hallan el cuadro de mandos con toda una serie de vitales informaciones: el radar, la brújula, el sónar, etc.

Además de a esta pantalla y al mapa, podemos acceder a otras tres, que se corresponden con la vista a través de unos prismáticos, y a la de los puestos de disparo, teniendo en cuenta que nuestro destructor posee tres torretas de disparo y dos lanza-torpedos. En estas pantallas es posible alterar el



Aunque parezca increíble en un simulador, la adicción es el punto más brillante del programa.



Las misiones y la posibilidad de modificar en parte el juego, lo hacen adecuado para diferentes niveles de habilidad.

ángulo de visión hacia la izquierda o la derecha, y en la pantalla de disparo alterar la elevación de los cañones.

No hace falta decir que los momentos más divertidos surgen ante el ataque. En ese instante el juego rememora todo el fragor de las batallas navales, y de nuestra habilidad y rapidez en la toma de decisiones y utilización de las armas dependerá que la victoria se incline hacia uno u otro lado.

Insistimos en que lo mejor es

su tremenda jugabilidad y adicción (¡inaudito para un simulador!), aunque sus gráficos vectoriales tampoco están nada mal y en general su calidad técnica es muy correcta. ■

J.E.B.

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



Nuestro objetivo prioritario es reclutar gente en la isla para luchar contra el violento Capitán Stark.



La versión Pc presenta muy pocas diferencias respecto a la de Atari. Por tanto resulta tan interesante como ésta.

Por supuesto, cada uno de los protagonistas de la historia tiene una serie de habilidades diferentes y responderá a nuestros intentos de conversación de distinta forma.

Real como la vida misma

Si algún defecto tiene «Midwinter» es el ajustarse de tal forma a la realidad que cuesta demasiado hacerse con el manejo del juego. Esto echará para atrás a la mayor parte de los usuarios no acostumbrados a este tipo de programas. Pero los que queráis introducirnos en un complejo mundo helado, aún a costa de tener que pasar muchas horas frente a vuestros ordenadores, hasta descubrir todas las posibilidades que os brinda el programa, no os sentiréis defraudados.

«Midwinter» es un desafío nuevo y excitante, un juego de los que hay pocos y de los que nunca pasan de moda. Tan atractivo y cautivador que os será difícil despegaros de la pantalla del monitor. Un mundo terriblemente complejo y difícil al que desgraciadamente sólo los verdaderos especialistas sabrán sacarle todo su jugo, porque su altísimo nivel le coloca lejos de las capacidades del usuario normal. ■

J.G.V.

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

Disney's

DUCKTALES

LA BUSQUEDA DEL ORO

PELIGRO

AVENTURA

MONTAÑAS DE DOLARES

DECORADOS EXOTICOS

EMOCIONES FUERTES

Acepte el desafío que le lanza Disney ... en una carrera loca alrededor del mundo irá a la búsqueda de la fortuna y de la gloria y se convertirá en el héroe más rico del mundo!! Para participar en esta aventura, deberá reunir todos sus talentos y su coraje - ¿TIENES LA PASTA DE UN HEROE?

Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64

Pocos cambios en el original

CHASE HQ II

- OCEAN
- Disponible: SPECTRUM, CARTUCHO AMSTRAD, CARTUCHO COMMODORE, ATARI, AMIGA
- V.Comentada: SPECTRUM



El vehículo de los malhechores nos será indicado en pantalla para poder darle caza en un tiempo límite.

Muchos juegos de coches han desfilado por nuestros monitores, unos han sido mejores y otros peores, pero hay uno que nos impresionó. Su nombre era «Chase H.Q.».

El juego, que venía de la mano de Ocean, era una genial adaptación de la recreativa en la que tomabas el papel de dos detectives al volante de un potente bólido con la misión de atrapar criminales.

Nuestra misión consistía en alcanzar en un determinado tiempo el coche de los malhe-

go es exactamente igual, salvo algún ligero cambio en las instrucciones y algunos detalles en la presentación,—un poco más de colorido y mayores gráficos—. Sin embargo, en cuanto entramos en el juego, podemos observar que las cosas han cambiado más aún, pero a peor, sólo apreciamos mayor contaminación y confusión en el juego, además de una brusquedad de movimiento que en la primera parte no existía, así como la maravillosa rutina de detección de choques, pues puedes tragarte los túneles y los objetos situados fuera de la carretera sin sufrir daño.

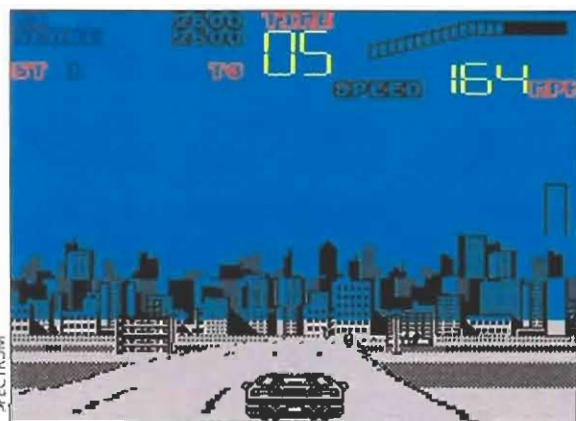
También contamos con la posibilidad de disparar a los otros vehículos que circulan por la carretera, aunque de una manera confusa y poco manejable.

Ocean ha rebajado considerablemente el nivel de calidad al que nos tiene acostumbrados. Con este «Chase H.Q. II», sólo ha conseguido crear un

juego que pasaría desapercibido de no venir avalado por el nombre de una máquina recreativa.

I.R.L.

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



Lejos de perfeccionar la idea original, Ocean ha creado una continuación en la que se pierde gran parte de la adicción.



Pocas son las diferencias que el juego presenta respecto a su predecesor, excepto ligeras mejoras gráficas.

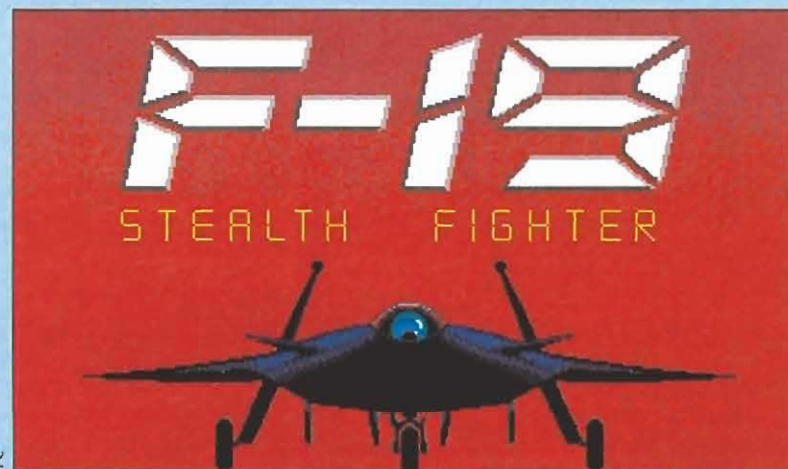
chores y, una vez conseguido esto, capturarlo chocando contra él, gracias a unos potentes turbo-propulsores.

Ahora Ocean nos sorprende con «Chase H.Q. II» y con estos antecedentes esperábamos lo mejor, pero sin embargo, no es así. Al examinar esta segunda parte podemos ver que el desarrollo del jue-

Un prodigio de la técnica.

F-19 STEALTH FIGHTER

- MICROPROSE
- Disponible: SPECTRUM, COMMODORE, ATARI, AMIGA Y PC.
- V.comentada: PC
- Tarjetas gráficas: CGA, EGA, MCGA, VGA



Microprose una vez más ha creado un simulador que se ajusta perfectamente a las características del prototipo real que emula.

No todo el mundo tiene la suerte de ponerse a los mandos del más sofisticado avión diseñado en el mundo.

Si te apasiona volar y quieres hacerlo al más alto nivel posible, toma los mandos de este estupendo simulador y despegas sin dudar.

Este prototipo ha sido concebido con una idea prioritaria: ser indetectable para cualquier sistema de radar. En su creación, no sólo se ha tenido en cuenta que su estructura minimizara las reflexiones del radar, sino que la mayor parte de la nave se ha construido con paneles de material absorbente de las ondas.

Los bordes con un mayor roce con el aire, han sido realizados en material cerámico resistente al calor, lo que sumado a una ingeniosa distribución del escape del motor, consiguen un nivel casi nulo de huellas de infrarrojos. De esta forma se evitan los sistemas de detección basados en este principio.

El aparato se diseñó para misiones de reconocimiento y ataque sorpresa, pero incorpora además un cañón de 20 mm y trampilla de alojamiento de misiles, que lo convierten en polivalente. Además, es transportable en un C-5A Galaxy, y puede despegar y tomar tierra en los porta-aeronaves americanos. Todo ello y algunos detalles más consiguen convertirlo en uno de los aviones de vanguardia mundial.

Primeros pasos

Lógicamente, el manejo de un aparato de este calibre no es ninguna tontería. Si queremos llegar a tener la maestría de un piloto veterano tendremos que armarnos de paciencia. En todo caso, el simulador incorpora diferentes niveles de ejecución, entre los que se contemplan algunas opciones tan interesantes como la de "no crash", que impedirá que nuestras maniobras erróneas terminen en desastre, y entenderá cualquier aproximación a superficie marítima o terrestre como un aterrizaje de emergencia.

Para comenzar, podremos escoger entre algunas misiones que incorporan un determinado nivel de dificultad. Estas pueden ser consideradas como de práctica, y no influirán en nuestro currículum como pilotos.

Una vez elegida la que más nos interese, pasamos a una pantalla desde la cual se nos hará un resumen visual de la trayectoria que hemos de seguir, los puntos calificados como objetivos a destruir y el lugar donde finalizaremos la misión. A continuación pasaremos a elegir el armamento que queremos incorporar a nuestra nave. Aparte del cañón de 20 mm, podremos alojar en la trampilla destinada a tal fin cuatro tipos diferentes de misiles. Según las claves de la misión que tengamos que rea-

lizar, elegiremos misiles aire-aire como el Vulcan, el Sidewinder o el Amraam, o misiles aire-tierra como el Penguin, el Harpoon o el Maverick.

En algún caso será necesario dejar uno de los huecos del compartimento de armas para una cámara especial, capaz de fotografiar en condiciones normales de luz, o utilizando un sofisticado sistema de fotografía termal por infrarrojos.

Cuando nuestro avión se encuentre a punto, habrá llegado el momento del despegue desde el portaaviones. Básicamente,

las maniobras que tenemos que ejecutar serán las siguientes:

- Conectar el mapa vía satélite y el localizador automático del primer objetivo de la misión, que nos indicará en todo momento la distancia hasta él y el tiempo estimado de aproximación.

Revisar que el selector de misiles está a punto y nos permite elegir el más adecuado a cada situación que eventualmente se nos presente.

- Extender los "Flaps", que nos darán una mayor sustentación en el despegue.

- Comprobar que el sistema de frenos se encuentra activado.

- Encender motores y elevar el rendimiento de los mismos a la máxima potencia.

- Soltar los frenos, con lo que saldremos prácticamente catapultados hacia el aire. Comen-



Antes de afrontar una misión de mayor envergadura es aconsejable escoger la opción de práctica.

DRAGON BREED



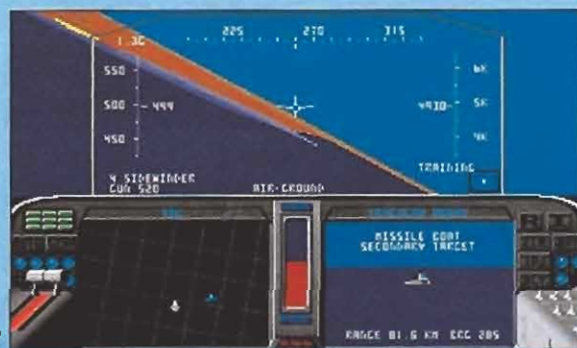
El elevado número de opciones nos permite adecuar el programa a nuestro nivel de juego.



Los gráficos están bien conseguidos aumentando, de esta forma, la sensación de realismo.



La consulta de los manuales, traducidos a nuestro idioma, será imprescindible para dominar la situación.



La cabina de mandos incluye sofisticados equipos que harán posible el completo control de nuestro F-19.

zar desde este momento a controlar el aparato, utilizando la brújula especial incorporada a la cabecera del visor, donde un mecanismo electrónico nos indica el rumbo en el que se encuentra el primer objetivo.

- Recoger el tren de aterrizaje y los alerones de despegue, pues impiden el que nuestro avión vuele con las máximas prestaciones.

Rumbo al objetivo

Mientras nos acercamos a nuestro primer destino, convendrán irnos familiarizando con los controles de la nave. Podemos comprobar nuestras evoluciones mediante un sofisticado mecanismo de visores que nos permitirá elegir la visión del avión que queremos contemplar. Así es posible elegir "Chase Plane View", con lo que nos situamos en el lugar de un supuesto caza perseguidor justo en la cola del F-19. "Side View" nos mostrará el perfil de vuelo de nuestro aparato. "Tactical View" permite posicionarnos en un plano superior desde el que tenemos en pantalla a nuestro avión y cualquier objetivo próximo. "Missile View", por último, nos sitúa en la cola de la trayectoria de cualquier misil que lancemos, y podremos seguir su trayectoria hasta que explote. Esto último será muy útil para corregir nuestros errores de disparo.

En todos los casos, un sistema de zoom nos acercará o alejará según nos interese.

La cabina de mandos está dotada de un modernísimo sistema denominado HUD (Head Up Display), que nos mostrará en una completísima pantalla gráfica, información sobre todos los controles de navegación y armamento.

El HUD admite los modos aire-aire, para combatir con otros aviones, y aire-tierra en el supuesto que estemos sobre objetivos interesantes. Como es lógico, el F-19 incorpora todos los

controles estándar en cualquier aeronave, como puedan ser piloto automático, frenos, alerones y tren de aterrizaje, pero añade unos sofisticados instru-

mentos de lucha anti-misiles que son los siguientes:

- ECM Jammer: Dispositivo que prácticamente ciega a los misiles enemigos dirigidos por radar. Anula las instrucciones suministradas al misil, y lo obliga a seguir en línea recta, con lo que será fácil evitarlo.

- IR Jammer: Actúa de igual modo con los misiles guiados por infrarrojos.

- Chaff: Mecanismo de confusión de misiles guiados por radar. Una vez en funcionamiento, los misiles identificarán las ondas en lugar del avión y perseguirán un objetivo inexisten-

te, dándonos tiempo a escapar.

- Flare: Igual al anterior, pero en los guiados por infrarrojos.

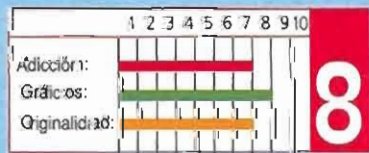
Cuando controlemos todos los mecanismos de nuestro prototipo, será fácil eliminar objetivos y completar misiones. Tendremos que ir aumentando la dificultad de cada una de ellas, y puede que en algún caso se nos premie con alguna medalla al valor. La condecoración de mayor prestigio es la Medalla de Honor del Congreso, así que ánimo y a por ella.

Nuestra opinión

Nos encontramos ante una de las reproducciones de un ingenio volador más conseguidas hasta el momento. Aunque en un principio parece casi imposible volar, los niveles más bajos de dificultad nos permitirán en poco tiempo hacernos con el aparato.

Estupenda la idea de acoplar al teclado una guía que nos indica la localización de cada sistema de control, pues de otra forma sería mareante, así como la perfecta traducción al castellano de los manuales, que en algunas versiones superan las doscientas páginas. Los gráficos están bien conseguidos, y la sensación de realismo es casi total. Indispensable en cualquier colección que se precie.

D.G.M.



A lomos de este singular vehículo haremos frente a los enemigos.



El desarrollo del juego es similar al de otros muchos arcades.

■ ACTIVISION.
■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA.
■ V.Comentada: SPECTRUM

De la mina de conversiones de máquinas recreativas de Activision, del filón de los arcades, nos llega este «Dragon Breed», un juego que apoyándose continuamente en sus instrucciones sobre el fantástico «R-Type», nos cuenta su "complicado" desarrollo. Eres el joven rey Kayas y tu objetivo es impedir el avance del oscuro rey de las tinieblas. A lomos de tu dragón de la luz, dispara contra todo bicho viviente y avanza sin parar recogiendo objetos que, cómo no, te servirán para mejorar tu potencia de disparo y la de tu compañero el dragón.

El juego en sí, como podréis apreciar, no es más que un arcade del montón, en el que difícilmente podemos encontrar algo que nos sorprenda demasiado, a excepción de disponer de la cualidad de poder bajarnos de nuestra montura, de cuando en cuando, para recoger objetos del suelo o luchar independientemente del dragón.

Hay varios tipos de objetos diferentes que nos permitirán desde modificar el tipo de misiles a convertirnos en invencibles durante unos instantes o adquirir nuevo armamento

mucho más efectivo y potente en nuestra guerra particular. Es importante tener en cuenta que cuando acumulemos un máximo de tres objetos del mismo efecto,—la potencia aumenta a medida que recopilamos objetos de similares consecuencias—, al recoger uno diferente pasaremos a disfrutar de las nuevas ventajas en la escala de menor intensidad.

Por lo demás, el desarrollo del juego es similar al de «R-Type», como bien dicen las instrucciones, sólo que sus gráficos, jugabilidad y movimientos son bastante inferiores, pues además del consabido scroll horizontal, incluye otro vertical (arriba y abajo), que, en ciertos momentos, crea gran confusión por su brusquedad.

Sólo se puede destacar el movimiento de la cola del dragón, compuesta por una cadena de gráficos animados, que nos puede servir como escudo para proteger al protagonista de los enemigos, así como para alcanzar determinadas partes de los enemigos finales que no conseguiremos alcanzar normalmente con el disparo.

Activision debería haber trabajado mucho más este arcade para conseguir una digna conversión de la máquina recreativa, pues así sólo ha conseguido crear un juego que pasara desapercibido en la extensa historia de los masacra-marcianos, debido a que son muy pocas las innovaciones que presenta respecto a otros grandes clásicos del género. Reservado para incondicionales que no esperen encontrar grandes sorpresas.

I.R.L.

AMSTRAD

Es una versión realizada partiendo de la de Spectrum y no aprovecha para nada las posibilidades del Amstrad, podréis ver incluso como los atributos de Spectrum contaminan la pantalla en esta versión.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Adición:

Gráficos:

Originalidad:

6

Simple pero divertido

BAR GAMES



Resolver cinco divertidas pruebas, que tienen como escenario un bar de copas, es nuestro objetivo.



La nota picante con la que está dotado el juego contribuye a aumentar su interés.

- ACCOLADE
- Disponible: PC
- V. Comentada: PC
- Tarjetas gráficas: CGA, EGA

De vez en cuando, las compañías de software deciden dedicar uno de sus programas para los adictos un poco más creditos. Con este sugestivo título, Accolade nos sumerge en el mundillo de los bares de alterne.

Si bien es cierto que la concepción del programa no tiene nada que ver con complicados argumentos, a los que últimamente estamos acostumbrados, también lo es que desde que lo cargamos tenemos garantizada la adicción. El esquema es simple: somos un habitual de un bar de copas, dentro del que es posible participar en cinco divertidos juegos, de los que, por supuesto, vamos a hablar por separado.

"El mentiroso": Es un juego de dados en el que hemos de superar la tirada del contrario, bien realmente o bien porque mintamos y nuestro oponente nos crea. Como aliciente contamos con el hecho de que nuestro oponente es una hermosa chavala.

"Disco flotante": Sobre una especie de mesa de billar de superficie lisa, deslizamos un disco que golpeamos con otro disco con agarre. Existen dos porterías, donde se marcarán los goles que decidirán la contienda. Hemos de enfrentarnos a cuatro campeones, dos masculinos y dos femeninos.

"Mojadas y salvajes": Una vez elegida nuestra "víctima", nos situamos sobre un escenario, al borde del cual tenemos una hilera de cubos con agua. Por debajo nuestro pasará el chico o la chica seleccionado, al que intentaremos empapar lo máximo posible. Aunque en los primeros niveles pueda parecer fácil, dificultades supe-

mentarias como lámparas móviles, robacubos y lanzaobjetos por encima nuestro, harán la tarea casi imposible. Como recompensa adicional, las jóvenes empapadas dejarán traslucir sus encantos.

"Última hora": Somos un barman, con una legión de sedientos clientes a los que intentaremos saciar la sed. Tenemos que ir llenando jarras de cerveza y deslizando sobre la barra, intentando llegar justo hasta quien nos las haya pedido.

"El rey del ligue": Este apartado es casi el plato fuerte del programa. Una chica nos ha enviado un mensaje, en el que nos cuenta que nos espera en la barra del bar, con una flor en el pelo. Nos encontramos a tres hermosas bellezas, a las que intentaremos caer en gracia, con un poco de nuestra labia. Si logramos encandilarla, podremos llevarla a cenar, a nadar a la playa, o a algún otro sitio más tranquilo. Naturalmente, no todas las chicas tienen el mismo gusto, y mientras a algunas sólo les atrae el dinero y el lujo, otras prefieren las cosas más sencillas y naturales.

Por supuesto, no sólo podremos jugar de forma individual, sino que varios jugadores podrán alternarse, para decidir quién es el campeón absoluto de las olimpiadas del bar.

"Bar Games" pertenece a la saga de programas que con un guión acertado y sin demasiadas complicaciones, consiguen hacer aquello para lo que han sido concebidos: entretener.

Los gráficos son agradables, la dificultad no es excesiva, y la pequeña chispa picante mantiene la adicción de una manera más que suficiente. Recomendable para los que no gustan de complicarse demasiado con juegos interminables. ■
D.G.M.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Barra de progreso]									
Gráficos:	[Barra de progreso]									
Originalidad:	[Barra de progreso]									

7

Un novicio revoltoso

MYSTICAL

Quando un equipo de auténticos profesionales se une para crear un juego de ordenador, el resultado suele ser impresionante. Este es el caso de «Mystical» que supera en mucho a otros programas con bastante más renombre.

- INFOGRAMES
- Disponible: ATARI ST, AMÍGA, PC
- V. Comentada: ATARI ST

Quando te dieron los resultados de tu examen para entrar en la poderosa cofradía de Magos, no podías contener tu alegría, ¡nada menos que la nota más alta! Rápidamente te dirigiste a ver a tu Maestro para darle la buena nueva. Sin embargo, no todo puede salir bien, y sin darte cuenta, entraste en la estancia del Hechicero mientras estaba preparando un poderoso conjuro. Tu interrupción causó una dislocación en el espacio-tiempo que repartió el contenido del laboratorio por todas las dimensiones conocidas y parte de las desconocidas. La ira del poderoso Brujo fue terrible y el castigo aún más: tendrías que recorrer los cuatro mundos paralelos para recuperar las redomas y legajos perdidos por tu culpa. Sólo cuando devolvieses todo tendrías tu túnica de brujo.

Los cuatro dioses

Claro que la tarea no es nada fácil porque en cada uno de los cuatro mundos, divididos a su vez en tres fases, viven infinidad de misteriosas criaturas que intentarán por todos los medios evitar que devuelvas los objetos mágicos a su legítimo dueño. Y, además los dioses de cada uno de esos mundos, deseosos de compartir el conocimiento de tu Maestro, lucharán contra ti con todas sus fuerzas para tratar de impedir que salgas de sus dominios con los documentos.



Los perfectos y sorprendentes gráficos acompañan la acción de este frenético arcade estilo «Commando».



Hay veinticuatro tipos de embrujos, con diferentes efectos sobre nuestros enemigos, que podremos almacenar.



Para llegar a ser unos auténticos magos debemos recoger los diferentes objetos mágicos desperdigados por el mapeado.

Al menos el Mago te ha permitido que uses los embrujos escritos en los manuscritos al igual que los poderes mágicos que encierran las redomas.

La calidad ante todo

Jocelyn Valais es un nombre que probablemente no reconozcáis; sin embargo, si os decimos que fue la dibujante francesa que hizo los gráficos de «Teenage Queen», seguro que el recuerdo de las magníficas ilustraciones de aquel juego os refrescará la memoria. Pues esta misma grafista es quien ha vuelto a poner sus conocimientos en manos del equipo técnico de Infogrames y ha diseñado el aspecto visual de «Mystical». Y lo ha hecho extraordinariamente bien porque el juego tiene una calidad artística prácticamente insuperable.

«Mystical» ha sido realizado como un arcade tipo «Commando», en el que tendremos que disparar contra todo bicho viviente mientras recogemos los objetos que hay repartidos por el suelo. Hay veinticuatro tipos diferentes de embrujos, cada uno con un efecto distinto sobre nuestros enemigos. Podremos

elegir el momento de utilizar cualquiera de ellos si lo almacenamos en uno de los diez bolsillos que lleva nuestro traje. También contamos con la posibilidad de usarlo en el momento si estamos en apuros.

Aparte de pergaminos y pocimas encontraremos un gran surtido de vidas extra, comida para recuperar energía y algunos objetos que nos harán más llevadera la vida en estos inhóspitos mundos paralelos.

En cuanto a los enemigos, pues muy abundantes, ¿qué esperabais que os dijéramos? Por supuesto de todo tipo de tamaños, formas y colores, pero eso sí dibujados también por nuestra amiga Jocelyn con un increíble ojo de detalles.

Por último, comentaros que el placer de jugar con «Mystical», por si fuera poco, puede ser compartido por dos personas simultáneamente. Así que ya véis, no tiene desperdicio. ■

J.G.V.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Barra de progreso]									
Gráficos:	[Barra de progreso]									
Originalidad:	[Barra de progreso]									

8

Una interesante mezcla

DUCKTALES

- DISNEY SOFTWARE/TITUS
- Disponible: ATARI ST, AMIGA, C64 y PC
- V. Comentada: PC
- Tarjetas gráficas: CGA, EGA

Disney Software continúa su andadura con nuevas licencias de películas producidas por los estudios. El juego del que os vamos a hablar está basado, en cierto modo, en una serie de televisión que todos podéis ver en la pequeña pantalla desde hace algún tiempo. «Las Patoaventuras» se acaban de transformar en un programa de ordenador.

El pato más rico del mundo es el archiconocido Tío Gilito, Mc. Duck para los que no sean hispanoparlantes, y su eterno rival se llama Rockerduck. Pues

bien, enfrentados en su eterna lucha por superarse han decidido hacer una apuesta: quien logre en el plazo de un mes almacenar más dinero se convertirá en la portada de la revista más famosa de Patolandia, el semanario Dime.

Aquí comienza la aventura de este cascarrabias, aunque simpático, pato millonario. Para conseguir la victoria cuenta con la ayuda de sus tres sobrinos, Juanito, Jorgito y Jaimito, los Jóvenes Castores. También le echarán una mano personajes secundarios como el mismísimo inventor Ungenio Tarcóni y alguno que otro, que seguro reconoceréis enseguida.

Es posible que vuestra primera opinión al terminar de cargar el juego sea que es un programa de estrategia. Nada más alejado de la realidad. Aunque

en los primeros momentos parezca lo contrario, la aventura en la que ayudaremos al Tío Gilito no deja de ser un arcade. Pero eso sí, con unas características muy particulares.

Durante treinta días manejaremos a los famosos personajes de Walt Disney en su búsqueda de tesoros. Al comenzar la carrera por el oro no contamos ni siquiera con un miserable dolar así que nuestra primera ocupación será entrar en el depósito de dinero para obtener fondos con los que financiar la aventura. Con esos primeros billetes podremos comprar acciones en la bolsa, que permitirán mantener nuestros bolsillos llenos con un mínimo para dedicarnos a tareas más productivas.

Ahora es cuando pasamos a lo que es realmente el juego.



Para conseguir la victoria el archiconocido Tío Gilito contará con la ayuda de sus ocurrentes sobrinitos.



Haz caso a tu asesor económico porque al principio la bolsa puede ser una ayuda importante.

En un mapamundi tendremos que seleccionar unas determinadas zonas en las que se encuentran los tesoros que serán los que nos van a proporcionar verdaderas riquezas. Así tendremos que dirigir un aeroplano sin estrellarnos con los obstáculos que surgen en nuestro camino, mientras evitamos las trampas que hay en la ruta, también podremos hacer safaris fotográficos para obtener, no sin peligro, instantáneas de animales raros por las que los coleccionistas nos pagarán una fortuna, escalaremos montañas repletas de enemigos en las que encontraremos tesoros y alguna que otra tarea que complicará aún más la misión.

En cuanto a los aspectos téc-

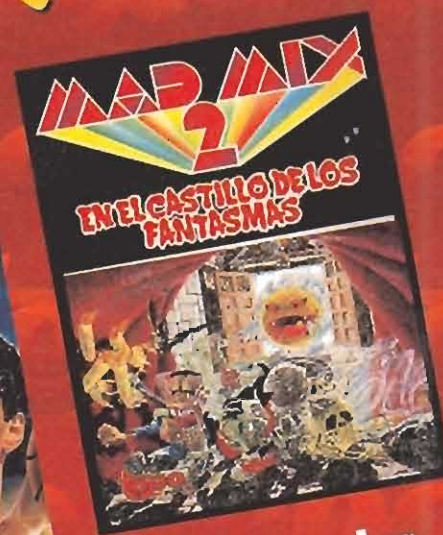
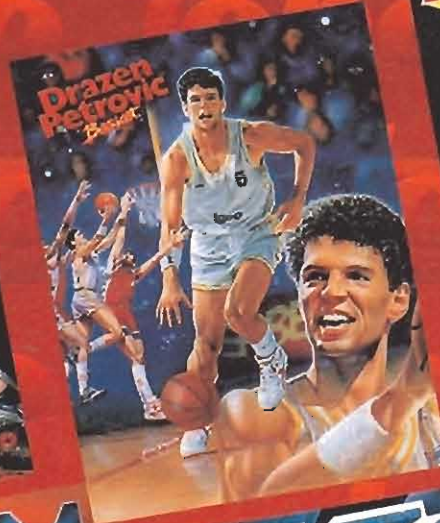
nicos, puede que «Ducktales» no sea la maravilla que todos esperábamos, quizás porque imaginábamos que en el ordenador la animación y los gráficos iban a ser tan buenos como los dibujos originales, pero no deja de tener un nivel alto si nos olvidamos de comparaciones que por otra parte no tienen realmente sentido. Lo importante de verdad es que el programa es divertido y se deja jugar con facilidad. ■

J.G.V.

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

POR PRIMERA VEZ JUNTOS, 5 JUEGOS QUE HAN HECHO HISTORIA

TOPO 2



RAM



No te pierdas la oportunidad de disponer de 5 títulos imprescindibles en cualquier colección

DE VERDAD, ES CIERTO, CREETELO...

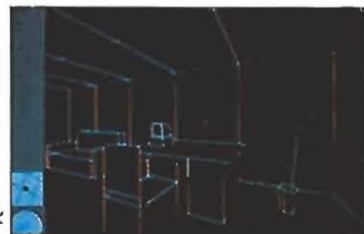


Rumbo a lo desconocido

COLONY



Una representación esquemática y tridimensional nos muestra el contenido de cada pantalla.



El misterioso argumento, así como la buena ambientación, incitan a adentrarse en la aventura.

- MINDSCAPE
- Disponible: PC
- V. Comentada: PC
- Tarjeta gráfica: CGA, EGA, MCGA, HERCULES

Una extraña catástrofe ha sucedido en la colonia espacial Delta 5-5. Sólo un corto mensaje emitido por el comandante Bagdasarian anunciando la invasión, ha conseguido llegar a la Base en la Tierra, desde donde se dan las órdenes para que una nave de rescate se ponga en marcha.

Las órdenes recibidas del mando central eran muy claras: rescatar a todos los posibles supervivientes, y asegurarse de que el causante de la catástrofe, fuese lo que fuese, no volviese a producir ningún problema futuro en ninguna de las colonias espaciales.

De pronto, la consola de emergencia de la nave de rescate comenzó a emitir inquietantes mensajes de alerta. Un extraño agujero negro parecía ocupar el espacio donde teóricamente se encontraría Delta 5-5, y comenzaba a absorber la nave. Activar los retropropulsores en el último segundo fue un acto reflejo, pero de una efectividad enorme, pues evitó la catástrofe.

Al cabo de un largo rato, el capitán volvió en sí en medio de una completa oscuridad. Localizó casi a tientas el interruptor de la luz en el panel de control, y lo activó. Seguidamente se dirigió a la sala de instalación del traje espacial F-21, y comenzó a colocárselo. Apretó los dientes unos segundos, y habló consigo mismo: «Bueno viejo, de nuevo en acción. Piensa en esos pobres niños y todo será más fácil». Con decisión, se dispuso a abandonar la nave....

El control de nuestros movimientos se realiza de la siguiente forma: una representación

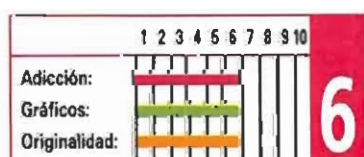
esquemática tridimensional nos muestra cada habitación y sus objetos. En el centro de la pantalla aparece un cursor que indica la dirección del movimiento. Situarnos con el cursor del ratón por encima del centro, producirá un movimiento adelante. Hacerlo por debajo nos hará retroceder. Girar a derecha o izquierda se conseguirá con el cursor hacia el lado para el que deseemos dirigirnos.

En representación tridimensional es imposible manipular ningún objeto. Para hacerlo, tendremos que aproximarnos hasta él, con lo que se nos presentará en dos dimensiones y con mayor detalle. Contamos con un decodificador que nos permitirá manejar los distintos controles de ordenadores, puertas de seguridad y esclusas de aire. Sólo tendremos que introducir la clave numérica correspondiente a los cuatro símbolos que cada consola emitirá solicitando que nos identifiquemos. Un error en esta operación puede costarnos grave.

Es posible manipular objetos en pantallas de dos dimensiones. Ello nos permitirá descubrir interesantes pistas ocultas en el fondo de algunos cajones. Tendremos que poner atención en el consumo de energía, pues el reactor se encuentra a un nivel bajo debido al choque, y no puede producir toda la potencia que sería deseable.

Aunque los gráficos parecen en un principio demasiado esquemáticos, una vez que nos movemos por el programa, vamos descubriendo que están bastante bien realizados. El ambiente espacial está muy logrado, y el argumento cuenta con un ingrediente de misterio que lo hace interesante. ■

D.G.M.



El juego más «divertido»

ISHIDO

- ACCOLADE
- Disponible: PC, ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Hay algo que todos los arqueólogos han encontrado en los restos de muchas antiguas civilizaciones a lo largo y ancho del mundo conocido. No son pirámides, ni joyas, ni armas, sino, y fijaros qué curioso, un extraño tablero y un saquito, la mayor parte de las veces prácticamente convertido en polvo por el paso de los años, conteniendo setenta y dos piedras de colores y formas diferentes.

Accolade ha desvelado el misterio de estos extraños objetos y además lo ha transformado en un adictivo e interesante juego de estrategia para nuestros ordenadores. Vamos a ver en qué consiste este «Ishido».

La leyenda

Según cuenta una antigua leyenda hace ya algunos años un monje japonés puso en manos de un viajero un curioso pergamino y un pequeño saco de tela que contenía las figuras del Ishido. Se tardó un tiempo en traducir el manuscrito pero cuando se logró descifrar, los arqueólogos de medio mundo descubrieron un juego milenario que había sido de vital importancia en todas las civilizaciones.

Este consistía en colocar todas las fichas, setenta y dos, sobre un tablero de doce cuadros de ancho por ocho de alto. Cada una de las piedras tenía dos atributos, un color y un signo. La fila exterior del área de juego estaba marcada de otro color, se denominaba el «más allá», y en ella las piezas no puntuaban. Este es a grandes rasgos el desarrollo del Ishido que hoy



Aunque su desarrollo resulte difícil de entender en un primer momento, «Ishido» se caracteriza por su sencillez.



El juego ganará en adicción cuando sean dos los jugadores, pero es aconsejable practicar previamente.



Desde el menú podremos modificar las condiciones del juego, como el número de jugadores o las piezas.

llega a nuestras pantallas.

Por supuesto, como habréis imaginado, no todo es tan sencillo ya que hay una serie de reglas que establecen la colocación de las piedras. El ordenador al principio pondrá, aleatoriamente, cuatro fichas en las esquinas del tablero y dos en el centro. El jugador que empiece coloca su piedra, junto a una de esas seis, pero sólo si coinciden en forma o en color, horizontal o verticalmente. Y así hasta que no quede ningún espacio en el que se puedan colocar las piezas, momento en el cual se termina la partida.

La puntuación depende del número de fichas colocado y del lugar en el que las hayamos puesto. Podemos jugar contra el ordenador o contra un amigo, hacer un torneo o echar una simple partida, elegir un tipo de piezas entre las que lleva el programa, escoger el tablero, o diseñar nuestro propio Ishido porque el juego lleva un editor gráfico. También podemos salvar o cargar la partida y muchas cosas más.

Simple pero adictivo

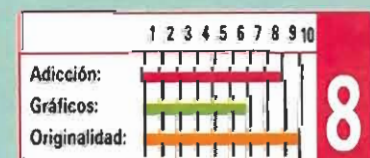
«Ishido» es un juego muy

simple y es precisamente en esa simpleza donde reside su atractivo. Prescindiendo de todo el argumento legendario Ishido se convierte en un sencillo juego de estrategia, al estilo del ajedrez o las damas que nos costará llegar a dominar perfectamente.

Como podréis disfrutar realmente a tope de este nuevo desafío es enfrentándoos a otra persona, aunque para que realmente la cosa sea interesante nuestro consejo es que echéis alguna partidita antes en modo solitario, para cogerle el truco.

Nos encontramos ante un juego de estrategia terriblemente adictivo y original, con el que vas a pasar muy buenas tardes si eres aficionado a este tipo de programas. Un entretenimiento especialmente diseñado para relajarte cuando vuelvas a casa después de una dura jornada. Accolade ha vuelto a dar en la diana. ■

J.G.V.



Sanguinolento a tope

NIGHT HUNTER

■ UBI SOFT

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, PC

■ V. Comentada: AMIGA

Poneros la ristra de ajos al cuello, agarrar firmemente el crucifijo y tener bien a mano la garrafa de agua bendita, porque el terrorífico Conde Drácula acaba de llegar hasta la pantalla de nuestros ordenadores de la mano de la compañía francesa Ubi Soft.

Lo que se nos ofrece es un divertido y sanguinolento cóctel de arcade y videoaventura en el que... ¡oh, no es posible por una vez no vamos a ejercer el papel de buenos de la película, sino todo lo contrario. Nuestra labor consiste precisamente en meternos en la grisácea piel del Conde chupasangre para ayudarlo a escapar de sus perseguidores, de los cuales destaca por su pericia y perseverancia el valeroso profesor Van Helsing.

El juego está dividido en diferentes niveles (cada uno de ellos compuesto por un total de 20 pantallas) que podemos recorrer a la par que observamos como los decorados "scrollan" con notable perfección.

Nuestro objetivo para conseguir pasar de nivel, consiste en tratar de encontrar ocho objetos (una cruz, un pergamino, una botella de sangre y cinco llaves de colores) para, a continuación, dirigirnos a una puerta roja que comunica con la siguiente zona a completar.

Las llaves tienen un doble cometido en el juego, pues además de ser necesarias para que se nos permita franquear la puerta de salida, cada una de ellas abre una puerta que conduce a habitaciones donde es muy posible que encontremos algún otro objeto. Esto hace que el desarrollo del juego no sea «lineal», y tengamos que recorrer los niveles de uno a otro lado buscando llaves y probándolas en las diferentes puertas.

Cada nivel tiene una serie de enemigos comunes, que son también los menos peligrosos, como son los arqueros, los leñadores o las brujas. Sus ataques disminuyen parcialmente nuestra barra de energía, pero podemos recuperarla atacándoles y sorbiéndoles la sangre.

Además de estos, a medida que avanzamos hacia nuevos niveles, irán apareciendo nuevos y más peligrosos enemigos, como los curas lanzadores de



«Night Hunter» está dividido en diferentes niveles que dan vida a un extenso mapeado.



Curiosamente, y por contra a lo que sucede en otros arcades, adoptamos el papel del Conde Drácula.

agua bendita o los jóvenes armados con estacas (estos últimos son capaces de quitarte una de tus vidas si te aciertan de lleno).

En cualquier caso, como ya os adelantábamos en un principio, el peor de vuestros enemigos con diferencia es el profesor Van Helsing que sólo aparecerá cuando hayáis recogido los ocho objetos, para tratar de impedir que consigáis llegar

hasta la puerta de cambio de nivel.

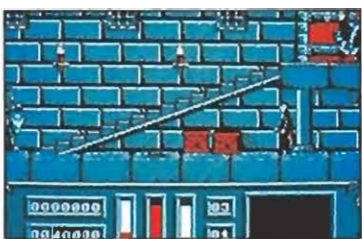
La última cosa curiosa que falta por comentar acerca del juego es la posibilidad que nos ofrece de que, en cualquier momento, nos transformemos en hombre-lobo o murciélago. Gracias a ello podremos ofrecer mayor resistencia a ciertos enemigos o por ejemplo conseguir sobrevolar las zonas de agua que de otra manera aca-

barían con una de nuestras vidas. Lamentablemente la transformación tiene un efecto temporal, por lo que pasados unos segundos, volveremos a nuestra forma normal. Si recibimos el impacto de una flecha o de una estaca de Van Helsing ocurrirá también esto mismo.

Técnicamente el juego está muy conseguido, y tanto los movimientos como los gráficos y los sonidos despuntan a un nivel bastante elevado. El nivel de dificultad está correctamente ajustado y todo contribuye a que la adicción sea muy alta, aunque la verdad es que hubiera sido de agradecer un desarrollo algo más variado y quizás más complejo. ■

J.E.B.

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



El nivel conseguido en la versión Amstrad es muy bueno y lo sitúa a gran altura.



El sistema empleado y los peores gráficos no alcanza los resultados esperados.

AMSTRAD

Un magnífico trabajo en ocho bits. Lógicamente el colorido y la resolución no es comparable a las versiones de 16 bits, así como la inevitable lentitud de carga tanto en la versión de cinta como en la de disco, pero pese a todo la calidad gráfica es sobresaliente. También hay que destacar el hecho de que aunque se haya suprimido el "scroll", los movimientos de los personajes son perfectos y muy rápidos. En definitiva un título más que recomendable.

PC

Aunque la esencia del juego se mantiene, algunos detalles desmerecen el resultado final. Por ejemplo se ha suprimido el "scroll" y se ha utilizado el sistema "pantalla a pantalla", y también ha disminuido la calidad gráfica y el colorido —las diferencias entre la versión EGA y la VGA o bien no existen o bien no son observables a simple vista—, y por si fuera poco al producir ciertos sonidos el juego padece una brevísima pero molesta "congelación".



La simulación definitiva de combate entre tanques

M1 TANK PLATOON

Cuatro tanques M1 Abrams. Cuatro soldados por carro.
Un total de cuatro carros y dieciséis hombres.
Y tú debes controlarlos a todos.

SIMULADOR

Contiene un **FANTÁSTICO MANUAL** de 200 páginas

LA PIRATERIA ES DELITO

Disponible en PC, Atari ST y Amiga

© 1990 by Microprose Software, Inc.

Fútbol año 2000

BOTICS



«Botics» es una divertida y original adaptación, con algunas peculiaridades, de lo que será el fútbol en el futuro.

■ KRISALIS

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

■ V. Comentada: AMIGA

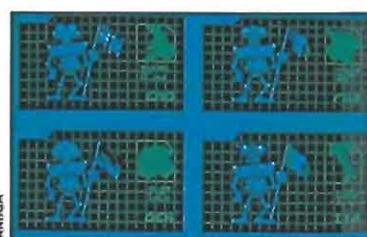
Es inevitable, como todo lo relacionado con el ocio, el deporte ha sufrido una gran transformación desde los tiempos en que nuestros abuelitos allá por el siglo XX disfrutaban de lo lindo viendo como ventidós tipos, en pantalón corto, corrían detrás de una pelota de cuero. Estamos en pleno 2085, y el deporte de moda se llama ahora «Botics».

En cierto modo viene a ser una especie de «remake» del fútbol, pero desde luego con unas características bastante distintas: para empezar cada equipo está constituido por un único jugador, que además dista bastante de asemejarse en nada a la raza humana. En realidad se trata de un robot transformable que durante el partido adquiere el aspecto de una especie de raqueta metálica.

Por otra parte, el campo está formado por cinco estructuras metálicas en forma de caja de cerillas, colocadas en línea recta e interconectadas entre sí a través de una especie de ranuras que hacen las veces de porterías.

Falta decir que la pelota posee vida propia, o mejor dicho, se mueve por su cuenta, porque en realidad se trata también de un robot mutante que adquiere forma esférica. Poco a poco pierde inercia en su movimiento, y si nadie la toca, antes de llegar a pararse sale disparada de repente a toda velocidad hacia donde menos te lo esperas.

El desarrollo del juego consiste básicamente en lo siguiente: al comenzar el encuentro aparecemos situados en la estructura central de las cinco que forman el campo, con los dos robots jugadores pegados a la pared en la que se encuentran sus respectivas porterías. La pelota sale al campo y acto segui-



El encuentro se convierte en un continuo toma y daca en el que los jugadores van avanzando y retrocediendo.

do comienza a rebotar de un lado a otro del campo sin control. En ese momento tendremos que preocuparnos principalmente de dos cosas: primera, que la pelota no se introduzca por nuestra ranura, pues este «gol» significaría que retrocederíamos hacia la estructura anterior, y segunda tratar de golpear la pelota con nuestra raqueta intentando dirigirla hacia la portería del rival. Nuestro objetivo final consiste en hacer retroceder a nuestro contrincante hasta la última estructura para marcarle entonces un gol.

El encuentro se convierte por tanto en un continuo toma y daca en el que los dos jugadores van avanzando y retrocediendo a través de las estructuras. A esto hay que añadir una serie de condiciones adicionales como el hecho de que los partidos se disputen a un cierto número de minutos, que podamos pedir tiempos muertos para reponer a nuestro robot de sus esfuerzos, que existen cinco campos diferentes que esconden alguna que otra sorpresa y que si jugamos contra el ordenador podamos elegir entre rivales de diferente calidad técnica.

Sin embargo, no hace falta decir que la opción más divertida del juego es la que nos permite desafiar a cualquiera de nuestros amigos a un partido de «Botics» que, como véis, no sólo es un divertido y original simulador deportivo, sino además un programa de una calidad técnica más que respetable. Sin duda, todo un magnífico ejemplo de que con unos buenos gráficos, sonidos, movimientos y una medida dosis de imaginación se puede conseguir divertir al personal sin que a nadie le dé un «recalentamiento» de cabeza. ■

J.E.B.

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

8

Un auténtico RPG

DRAKKHEN



■ INFOGRAMES

■ Disponible: PC

■ V. Comentada: PC

■ Tarjetas gráficas: CGA, EGA

Lo primero que debo explicar son las razones de su «rareza». Hay muchas en mi opinión. En primer lugar, se trata de un RPG y esto en España es una rareza. Además, no tiene el origen habitual, o sea, Inglaterra o Estados Unidos, sino que viene de Francia, en concreto de la conocida casa Infogrames. Por si fuera poco, está traducido a nuestro idioma y no sólo las instrucciones. Además, añadiré que está bastante bien traducido, lo que también es extraño.

Pero, no se vayan todavía que aún hay más. Es bastante raro el tema que da vida al juego, sobre el que no me voy a extender pues es relativamente complejo. Baste saber que hay que rescatar a un sacerdote de una isla dominada por dragones de todas las formas y colores. Por si lo dicho fuera poco, el sistema del juego es bastante innovador en el campo de los RPG. Más adelante comentaré algo más sobre ello. Pero dejemos ya la teoría y vamos a la práctica.

Claves para avanzar

Ya he dicho el objetivo y no me extenderé más al respecto. Para conseguirlo lo primero es juntar un buen grupo de aventureros. Abro un paréntesis para decir, a aquellos que os atreváis a reconocer que no sabéis lo que es un RPG, que ya hemos publicado varios artículos sobre ellos. Cierro el paréntesis y prosigo. El sistema para conseguir la «party» es bastante satisfactorio y nada complejo. Debes decidir sexo del personaje, su tipo (de entre los cuatro clásicos) y su nombre. Tras ello, se tiran los dados y aparecen cinco numeritos que serán

«Drakkhen» es un juego raro, comenzando por su nombre. Se trata, sin duda, de un espécimen extraño en el mundo del videojuego. Claro que lo que nos suele importar es si merece o no la pena. Pues bien, me temo que para descubrirlo, junto con otras cosas igualmente interesantes, vais a tener que leer estas líneas.



Como en todo buen RPG la elección correcta de los personajes y sus características es fundamental para resolver con éxito la misión.

CONSEJOS Y TRUCOS

■ El primer problema que encontraréis será la orientación. En los cruces, hay una flecha que señala al norte. Mirar aquí las montañas del horizonte y apuntarlas. Así, para ir al norte gira hasta ver la montaña que apuntaste y avanza. Igual para las otras direcciones.

■ Obviamente, incluye en tu grupo un personaje de cada tipo. En todo caso sustituye el explorador por otro guerrero.

■ Tu primer destino es el castillo que ves nada más salir. En él habita el príncipe de la Tierra, Wordthken, quien te encomendará una misión.

■ Para evitar al tiburón, ordena a tu personaje que cruce el puente justo cuando veas la aleta del tiburón a la derecha del mismo. Una vez dentro, pulsa el segundo botón desde la izquierda para acceder a las dependencias del castillo.

■ Hazte con un arco cuanto antes. Para ello deberás encontrar la tienda, que está en la nieve.

■ Cuando aparezca un monstruo, si das al ENTER con rapidez suficiente huirás del combate y, posiblemente, de la muerte. Esto es útil al principio, cuando tus personajes carecen de experiencia y se mueren con mirarlos. Si tus personajes salen de repente, da ENTER aunque no veas al monstruo: posiblemente sea un dragón que viene volando.

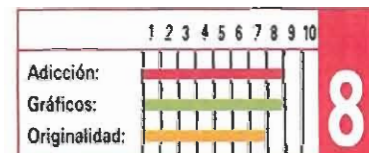
A partir de este mes también la pequeña consola de Nintendo tendrá un lugar en la revista, en el que os contaremos todo lo que tienen de bueno y de malo, los juegos que podréis encontrar en nuestro país.

NINJA TURTLES: FALL OF THE FOOT CLAN

Las famosas Tortugas Ninja vuelven al ataque, esta vez en el hermano pequeño del NES. La pura verdad es que esta versión para Game Boy no tiene nada que envidiar a las de otras consolas u ordenadores. Gráficos grandes, movimiento suave, un perfecto scroll lateral y toneladas de adicción conforman un juego sensacional repleto de acción y de mutantes enemigos. Tendrás que guiar a nuestros cuatro amigos por las cloacas de Nueva York para conseguir rescatar a sus colegas. Por el camino hallarás un enorme número de criaturas que intentarán impedir el feliz desenlace de tu misión. Un arcade de plataformas que pare-

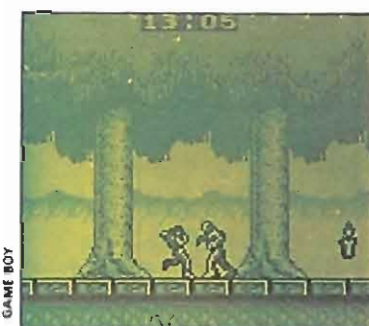


ce increíble sea tan bueno para una máquina de las dimensiones de ésta.



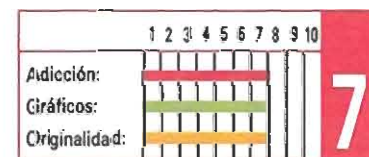
THE CASTLEVANIA ADVENTURE

¿Quién cree en vampiros? Pues haberlos haylos, y si no que se lo pregunten al protagonista de este cartucho que tiene que recorrer cuatro niveles llenos de peligrosos monstruos hasta llegar a los dominios del mismísimo Conde Drácula. Claro que cuenta con alguna ayuda para llegar sano y salvo al Castillo del malvado Conde, un látigo místico y toda tu habilidad a los mandos de la Game Boy. El juego es uno de esos típicos en los que hay que disparar sobre todo lo que se te acerca, sin olvidar recoger algunos objetos por el camino que te proporcionarán ciertas ventajas. Tal vez demasiado fácil para los expertos pero de todos modos muy divertido y con



unos gráficos, movimiento y demás perfectamente realizados.

J.G.V.



RESULTADO DEL CONCURSO PACKS



El pasado mes de enero Erbe realizó un concurso con sus cuatro Packs: «A toda máquina», «Ruedas de fuego», «De cine», «Platinum». Como recordaréis se sorteaban 20 Compact-disc portátiles de entre todas las cartas recibidas que incluyeran el título original de los cuatro Packs y el cupón de la revista (no fotocopia).

Lamentamos comunicar que en el sorteo realizado ante notario el pasado día 6, tan sólo hubo 12 ganadores, ya que el resto de los participantes no cumplían todos los requisitos.

¡Enhorabuena a los ganadores!

Jorge Otero. (Madrid).
Julián Núñez. (Villaviciosa Odón).
Oriol Girona. (Barcelona).
Sergio Ron Romero. (Tarragona).
Anastasio Jiménez. (Barcelona).
Oriol Borrell. (Barcelona).

Jaime Luis González. (Murcia).
Rubén Ruiz. (Barcelona).
Ignacio Bager. (Tarragona).
Roberto Rodríguez. (Pamplona).
Rodrigo Aguilar. (Fuenlabrada).
Yago Sala. (Barcelona).



El sistema de juego es innovador y muestra dos perspectivas diferentes en cada modo de acción.



Los enemigos de múltiples formas y tamaños tienen en común la gran calidad de los gráficos.



El territorio es tan gigantesco que al principio corremos el riesgo de desorientarnos con facilidad.



La adicción se sitúa, al igual que en otros juegos del género, en un nivel más que considerable.

«Drakkhen» se suma a la cada vez más extensa lista de RPGs, aportando su originalidad y su publicación en nuestro idioma.

las puntuaciones de cada habilidad, a distribuir por el jugador. Si no te gusta la tirada podrás repetirla. Bastante sencillo, ¿verdad? Luego comienza la aventura.

El manejo de los personajes y de sus objetos, colocación, liderato, es igualmente sencillo y se realiza con el cursor. Tienen varios comandos disponibles: luchar, saludar, coger, activar... Ya vamos teniendo varios de los ingredientes de un RPG.

También hay hechizos que adquirir con la experiencia en un número no excesivo. Por supuesto, nos faltan algunas cosas todavía.

Por ejemplo, monstruos y enemigos. De estos diré que los hay en grandes cantidades y, lo que es mejor, variedad. Están soberbiamente realizados gráficamente aunque no en animación. Tenemos también un enorme territorio que explorar. El continente de «Drakkhen» es enorme, grande, gigantesco... Te puedes pasar las horas muertas dando vueltas por él, eso sí, totalmente desorientado. En este territorio hay numerosas casas, ríos, árboles y algún castillo que otro. Es en estos donde básicamente se desarrolla la aventura constituyendo las casas lugares para encontrar alguna pista sobre lo que hacer en los castillos. Por cierto, resulta difícil encontrar estos edificios en la inmensidad del terreno.

En cuanto al sistema de juego es bastante innovador. Hay dos tipos de acción, por así de-

cirlo. Cuando nos movemos por el terreno no se ven nuestros personajes y avanzamos en primera persona, como en los juegos de coches, por ejemplo. El movimiento está bien realizado y se avanza sin complicaciones.

La otra posibilidad es en la que se desarrolla mayormente el juego pues aparece cuando entramos en castillos y casas o somos atacados por monstruos. Ahora los personajes salen en pantalla y se les puede ordenar alguna acción: que se muevan, ataquen, hablen o lancen hechizos. Lo cierto es que lleva algún tiempo acostumbrarse a dar órdenes a cada personaje y, aún así, personalmente prefiero otros sistemas. No quiero decir con esto que sea malo, ojo. Por otro lado, es ciertamente original.

Que no cunda el desánimo

Se trata de un juego complicado hasta hacerse con la situación. Al principio, parece que no juegas, pero poco a poco vas controlando hasta que te puedes meter de lleno en la aventura. Es fundamental que no cunda el desánimo en los primeros intentos para poder disfrutar de este excelente RPG. Quiero hacer notar aquí que este juego es un RPG de verdad y no un pseudo RPG como otros que, sin ser

malos, se colocan esta etiqueta por tener algunos elementos; me refiero al «Elvira» y al «Heroes of the Lance», por citar a dos muy

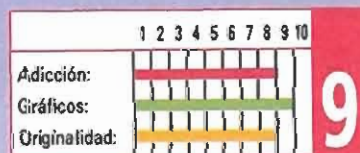
conocidos.

Los gráficos son excelentes y es una pena que no tenga posibilidad de VGA esta versión, porque los de EGA prometían. El movimiento es muy bueno en la fase de viaje y un poco decepcionante en la de acción, en la que parece que los personajes resbalan. No obstante, al buen RPGer esto no le importará.

El juego es original, tanto por ser RPG, como dentro de estos por su forma de jugarse. No se puede decir lo mismo del tema, que yo calificaría sencillamente de rebuscado. Y, qué decir de la adicción. A ver si lo adivináis con este dato: es RPG. Esto equivale a adicción absoluta durante el periodo que conlleve su terminación. Eso sí, una vez que consigues adaptarte al sistema de control.

En resumen, excelente y cuidado juego de Infogrames, de obligada compra para los «Maniacos del Calabozo». Es lo más RPG que cae por estas tierras desde el «Bloodwych». No perdáis la oportunidad de echarle un ojo. ■

F.H.G.



Un mundo de color rosa

SUPERSKWEEK



Sólo con la práctica serás capaz de descubrir para qué sirven los items que aparecen en el juego.



El programa es mucho más fácil si Superskweek comparte el estrellato con Skrouch.

■ LORICIEL

■ Disponible: ATARI ST, AMIGA

■ V. Comentada: AMIGA

¿Es un pájaro? ¿es un avión? No, es Super-Skweek, el héroe de los noventa que ahora viene de nuevo hasta nuestros hogares.

«Skweek» es una referencia obligada para todos aquellos que quieran dar un repaso a la historia del software de entretenimiento francés. Con este programa Loriciel pasó de ser una compañía más a convertirse, durante algún tiempo, en el líder galo del mercado. Y, claro, ¿por qué no aprovechar el filón? Dicho y hecho. «Super-Skweek» podría haberse llamado simplemente «Skweek 2» pero parece ser que han preferido un título más rimbombante. Por supuesto, lo importante no es el nombre del juego sino su calidad, y de eso en Loriciel entienden un montón.

Vamos a retomar la historia donde la dejamos. Cuando quedó libre el país de Skweek las cosas fueron bien para los skweezitos algún tiempo. Pero muy pronto el número de habitantes de Skweezilandia superó los recursos del lugar. Reunidos en asamblea, nuestros amigos decidieron que tenían que conseguir un lugar más grande donde vivir. ¿Dónde dirigimos? Se preguntaban. Hasta que a un skweek ya mayor se le ocurrió la genial idea: por qué no devolver la visita a los Pitark que nos invadieron y marchar hacia Gargouiland.



A veces, es más útil tener un disparo simple que lanzar bolas en varias direcciones.

Esto era muy fácil de decir pero ninguno de los habitantes de Skweezilandia se atrevía a ir. Hasta que aparecieron en la reunión Superskweek y Skrouch que se prestaron voluntarios para eliminar a todos los Pitark de las cinco islas que forman sus dominios. Cada una de ellas tiene cerca de cincuenta niveles así que os podéis imaginar lo difícil que va a ser la tarea de nuestros héroes.

La principal novedad de este programa es que ahora pueden jugar dos personas a la vez, una manejando a Super y otra a Skrouch. Por lo demás la mecánica del juego ha quedado invariada, a saber, pintar de color rosa todas las baldosas que forman cada una de las fases. Por supuesto se han añadido nuevos items, una tienda en la que comprar ciertas ventajas, elevadores que nos conducen a lugares en un segundo plano sobre el mapeado y bastantes enemigos.

«Superskweek» es terriblemente adictivo lo cual es una garantía de éxito para cualquier arcade. Además, la simplicidad de su argumento acompaña a la facilidad de manejo en un programa realizado con la única pretensión de entretener y que consigue plenamente su objetivo.

Las novedades han mejorado sensiblemente la oferta de la primera parte del juego y no dudamos que han incorporado una serie de importantes detalles de calidad que caracterizan a «Superskweek» no como una simple secuela, sino como un lanzamiento distinto, capaz por sí mismo, de conseguir un espacio importante entre las estrellas del software. Un gran arcade que superará a su antecesor. ■

J.G.V.

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

8

Real, divertido... y muy difícil

TOYOTA CELICA GT RALLY

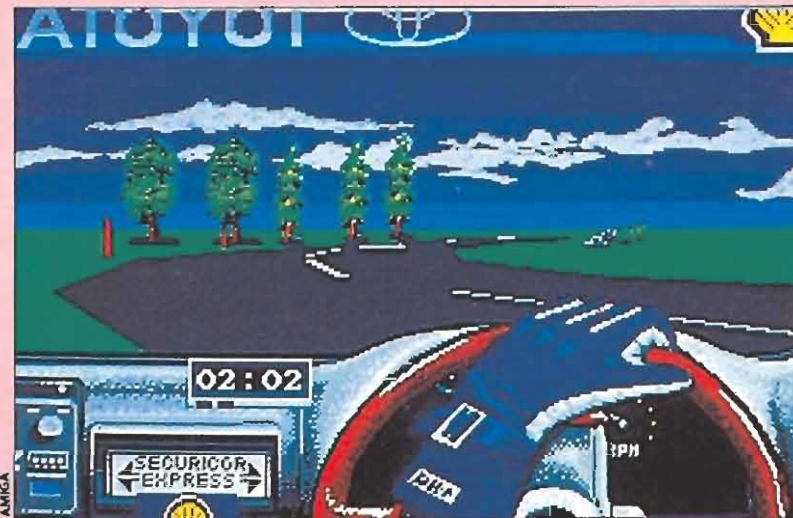
■ GREMLIN

■ Disponible: ATARI, AMIGA

■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

■ V. Comentada: AMIGA

Gremlin está a todas luces reverdeciendo pasados laureles. Después de una etapa algo anodina en la que se sucedieron producciones de escasa relevancia, la compañía inglesa ha recuperado la confianza en sí misma y el buen camino de la mano de títulos tan notorios como «Lotus Esprit Turbo Challenge» o este mismo «Toyota Celica G.T. Rally» que ahora os presentamos.



Los diferentes trazados nos obligarán a modificar nuestra forma de conducir para obtener buenos resultados.

Más oportuno no ha podido resultar el lanzamiento del programa en nuestro país, ya que gracias a nuestro campeónísimo Carlos Sainz y su todavía vigente título mundial, los rallyes han pasado de ser un deporte de minorías, a todo un tremendo espectáculo seguido de cerca por miles de aficionados.

Ya que hablamos de Carlos Sainz vamos a comenzar por decir que poco, muy poco, tienen en común este simulador realizado por Gremlin y el que Zugarat lanzase hace apenas unos meses: en realidad sólo dos cosas, el coche que pilotamos, y su enorme calidad y grado de dificultad. Pero no adelantemos acontecimientos, examinemos cada una de las opciones del programa antes de dar nuestro veredicto definitivo.

Puesta en marcha

Concluido el proceso de carga, aparecerá ante nosotros el primer menú, en el que hallaremos un total de tres opciones: practicar una carrera, comenzar el mundial o cargar una partida anteriormente salvada. De esta tercera no vamos a decir nada, pues su utilidad resulta del todo obvia, pero sí de las otras dos

que son las destinadas a permitirnos ponernos al volante de nuestro flamante Toyota.

Como en principio es bastante probable que vuestras dotes como pilotos de rally sean más que discretas, es aconsejable que comencéis por hacer uso de la opción de práctica, que nos permite testear nuestras habilidades en trazados de tres países diferentes: Inglaterra, Méjico y Finlandia. Las mayores diferencias entre los tres no residen en el trazado, sino en las condiciones climatológicas y del terreno; mientras que en Inglaterra encontraréis el cielo despejado, en Méjico el polvo del terreno y el fuerte viento dificultarán tremendamente vuestra visión, de la misma forma que lo hace la nieve cuando seleccionáis correr en Finlandia. En estos dos últimos casos resulta totalmente imprescindible hacer uso del limpiaparabrisas de vuestro coche.

La segunda facilidad que el juego nos ofrece para adaptar el nivel de dificultad a nuestras posibilidades es un menú de ayuda en el que podemos alterar factores tales como el grado de sensibilidad de respuesta a los movimientos del joystick o del ratón, con cuál de estos dos periféricos queremos controlar nuestro coche, si deseamos un cambio de marchas manual o

Desde el menú principal podremos escoger entre practicar una carrera o comenzar el mundial.



La perspectiva utilizada es similar a la empleada en el legendario «Test Drive».



Es posible modificar muchas de las condiciones del juego para ajustar la dificultad.



Nuestro copiloto toma un papel activo en la carrera señalándonos las zonas de mayor peligro.

XENOPHOBE

En lo más profundo del espacio habitan unos terribles seres llamados Xenos. Estas malvadas criaturas acaban de invadir las estaciones espaciales terrestres que protegían el planeta. Tu misión, que puedes compartir con otros tres amigos en el caso de que todos tengáis un Lynx, es recorrer las veintitrés estaciones y eliminar a los extraterrestres para evitar la amenaza.

Al principio de la aventura sólo cuentas con un láser pero según vayas progresando podrás encontrar armas cada vez más efectivas, también hallarás herramientas que podrás utilizar para poner en marcha determinados circuitos de las estaciones que han sido desactivados por los invasores. Cada una de las veintitrés bases tiene de uno a cinco niveles y puedes destruirlas de varias formas diferentes aunque unas te darán más puntos que otras.

«Xenophobe» es divertido y aunque tampoco es original llama la atención lo enorme del mapeado y la cantidad de detalles con que ha sido creado. Un magnífico arcade en el que



Nuestro objetivo es recorrer veintitrés estaciones espaciales.



Los puntos más llamativos son el extenso mapeado y los cientos de detalles que se encuentran en él. Hay que hacer algo más que disparar, con lo que verás multiplicada la adicción. Prepárate a defender la tierra de los Xenos, ¡Puajj! ¡qué bichos más asquerosos!

J.G.V.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart showing high score]									
Gráficos:	[Bar chart showing high score]									
Originalidad:	[Bar chart showing high score]									
	7									

PAPERBOY

Los buenos arcades nunca mueren, o al menos algo parecido deben pensar los señores de Atari, y nosotros estamos de acuerdo con ellos. Esta vez le ha tocado el turno al legendario «Paperboy».

Este simple pero superadictivo juego consiste en repartir el periódico casa por casa montado en una bicicleta. Parece una tarea sencilla y lo sería si no fuera porque te ha tocado un vecindario en el que parece que viven todos los locos de la ciudad. Casa tras casa tendrás que esquivar perros, gatos, personas, obras, zanjas, coches, y un sinfín más de obstáculos mientras intentas arrojar el diario al buzón de cada suscriptor. El juego se desarrolla a lo largo de una semana y cada vez se complica más el recorrido. Si a algún vecino le falta el periódico éste se dará de baja. Para poder avanzar tendrás que mantener un mínimo de suscriptores. Al final de la calle hay un circuito especial en el que, si consigues llegar, tendrás la oportunidad de obtener puntos extra.

«Paperboy» para Lynx conserva toda la adicción de las



«Paperboy» es un clásico con muchas conversiones tras de sí.



Mantener un mínimo número de suscriptores nos costará lo nuestro, ya que los obstáculos serán muchos.

versiones anteriores y la máquina original. Una estupenda conversión que no por falta de originalidad deja de ser especialmente recomendable. ■

J.G.V.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart showing high score]									
Gráficos:	[Bar chart showing high score]									
Originalidad:	[Bar chart showing high score]									
	8									



Todos los errores graves serán penalizados con veinte segundos que se añadirán al tiempo final.



A nivel técnico es un programa francamente bueno que va acompañado por gráficos de gran calidad.



La excesiva dificultad exigirá al principio poner los cuatro sentidos en la carrera.



«Toyota Celica G.T. Rally» se aleja del concepto de juego deportivo para situarse en la línea de los simuladores.

automático y otros factores similares.

Una vez puestos a punto todos estos detalles, podremos por fin tomar el control de nuestro coche, dándonos cuenta rápidamente que lo que Gremlin nos ofrece es un juego muy al estilo del legendario «Test drive». En primer plano nos encontramos con nuestro cuadro de mandos, el volante y las manos de nuestro piloto, y frente a nosotros, enmarcada por nuestro parabrisas, una visión tridimensional del área de juego y de, por supuesto, la carrera por la que debemos transitar.

Cuando el semáforo verde nos dé la salida y apretemos el acelerador iremos descubriendo toda una nueva serie de detalles acerca del juego, tales como el hecho de que en cada curva nuestro copiloto nos «cantará» a viva voz la dirección y dificultad

de cada curva —el juego incluye una opción de sencillo manejo que permite modificar sus anotaciones—, o que lamentablemente cada vez que cometamos un error grave seremos penalizados con 20 segundos de retraso en el cómputo general de tiempo.

El duro camino hacia la fama

Cuando lo estimemos oportuno, y siempre que hayamos demostrado en la opción de práctica que nuestro pilotaje está a la altura de las circunstancias, podremos aventurarnos a tomar parte en el campeonato mundial, haciendo frente a algunos

de los mejores corredores de rallies del mundo. Desgraciadamente en este momento descubriréis con toda seguridad dos cosas: una, que vuestros rivales se han ganado su fama merecidamente porque sus tiempos son increíbles, y dos, que probablemente vuestras habilidades distan mucho de ser las más adecuadas para hacerles sombra, lo cual hará que ocupéis las posiciones postreras en las diferentes pruebas.

¿Excesiva dificultad? Tal vez sí, pero la cosa no está del todo mal pensada, pues es una posible forma de asegurar que pasemos muchas horas ante la pantalla del ordenador.

Falta únicamente decir algo que dejáramos entrever en los preliminares de este comentario: el programa es francamente bueno a nivel técnico, y aunque en un estilo muy diferente, mantiene el nivel de calidad alcanzado por su predecesor el excelente «Lotus Esprit Turbo Challenge». Tan sólo se nos antoja que aquel era más adecuado para los fanáticos de los juegos deportivos y este último para los aficionados a los simuladores en busca de un producto más complejo y realista. ■

J.E.B.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	[Bar chart showing high score]									
Gráficos:	[Bar chart showing high score]									
Originalidad:	[Bar chart showing high score]									
	8									

La popularidad alcanzada por los rallies ha provocado la aparición de este realista simulador.

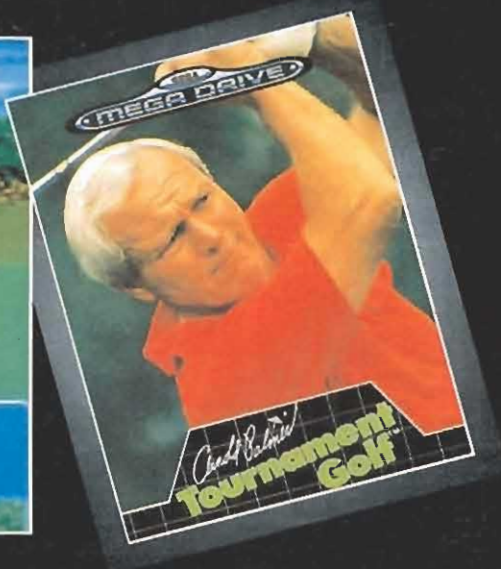
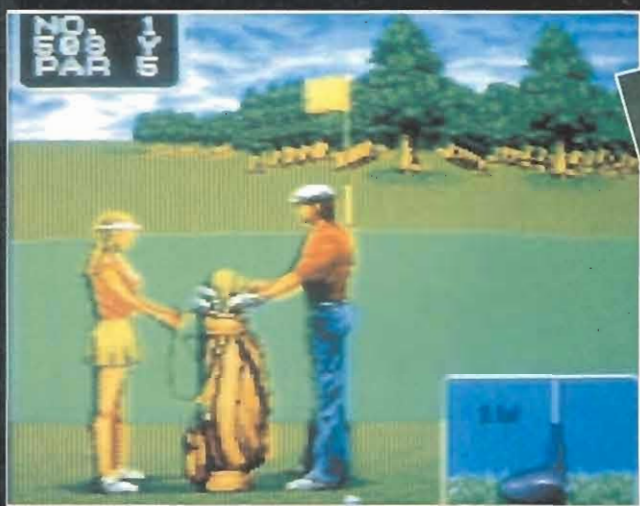
CONSEJOS y TRUCOS

■ **Emplea tus propias anotaciones para el copiloto, siempre serán más fiables que las que el programa te adjudique.**

■ **Los menús de selección no están de adorno. Experimenta con ellos hasta que encuentres el sistema de manejo que se acopla mejor a tus necesidades.**

■ **La nieve y la tierra complican tremendamente la conducción, así que empieza por practicar en Inglaterra, donde el pilotaje es algo más sencillo.**

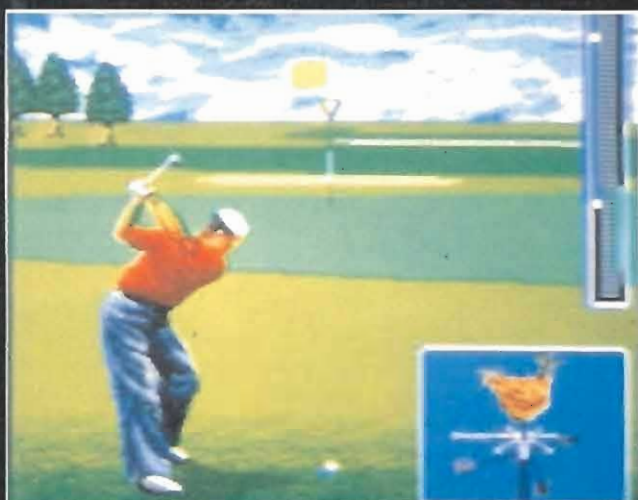
■ **Modera tu velocidad en las curvas, porque siempre es mejor darlas algo más despacio que salirse y ser penalizados con veinte segundos.**



Tener una v SEGA

A.P. TOURNAMENT GOLF

El primer simulador de Golf profesional con:



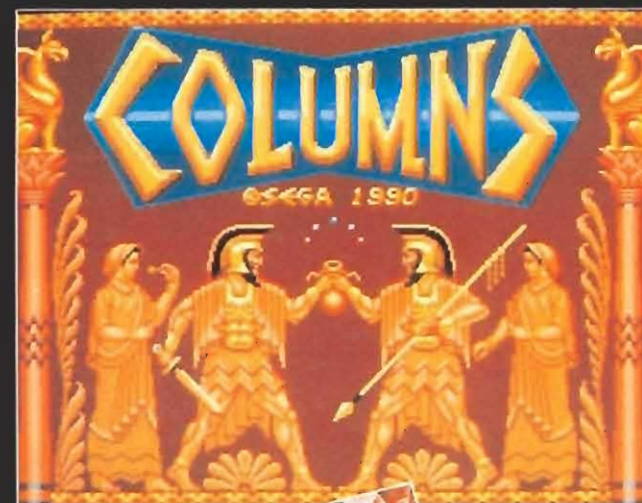
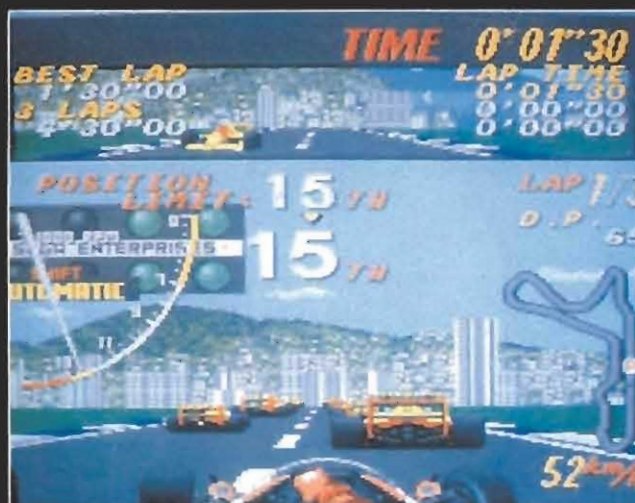
- Posibilidad de elección entre tres campos de primera clase
- Competición contra quince jugadores profesionales internacionales.
- Modalidad de torneo y práctica con aumento progresivo de experiencia.
- Disponibilidad de consejos del Caddy.
- Indicador de fuerza y dirección del viento.
- Elección de palos
- Visualización completa del campo
- Cambio de música de fondo, etc.



4 MEGAS



es tener juegos absolutos



SUPER MONACO GRAND PRIX

;; El último hit de las máquinas en tu casa ... !!. Una auténtica experiencia en el mundo de la fórmula 1 con:

- Fiel reproducción de los 16 circuitos del mundial.
- Posibilidad de practicar en cualquiera de ellos.
- Elección entre cambio de marchas automático o manual de 4 ó 7 velocidades.
- Visión continua en pantalla de: Tiempos mejores, límite de posición, tiempo de recorrido, indicador de tiempo de vuelta, configuración de circuito, posición en la carrera, tacómetro, ... y hasta visión trasera.
- Entrada en boxes para reparaciones.
- Competición en el Grand Prix, con vuelta de calentamiento.
... en resumen, todas las situaciones del mundial de Fórmula 1, fielmente reflejadas en un simulador único en su género.

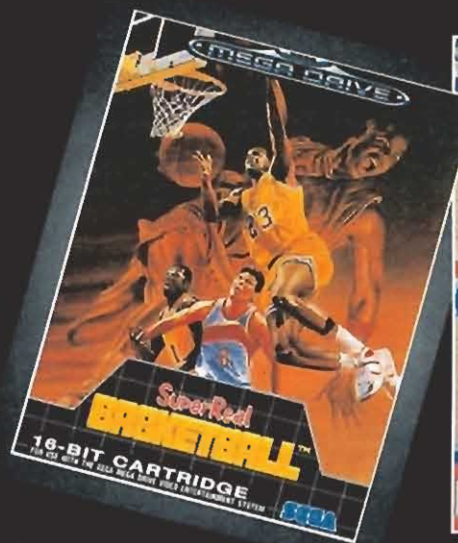


4 MEGAS

2 MEGAS

Y ASI HASTA MAS

Videoconsola SEGA



SUPER REAL BASKETBALL

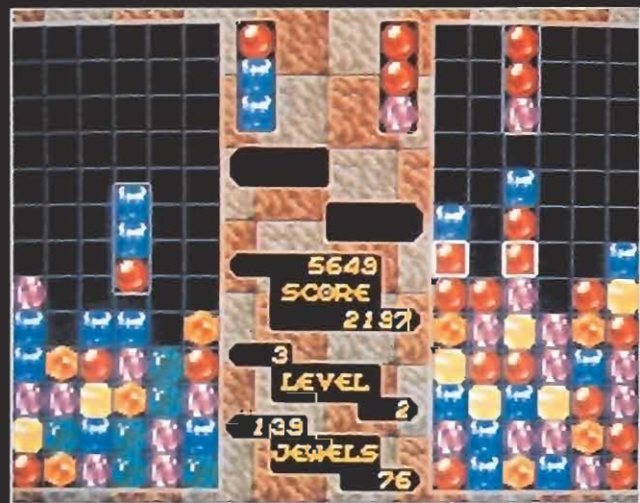
El auténtico Arcade de las máquinas recreativas con:

- Repetición de canastas con zoom de aumento.
 - Elección de tácticas de juego.
 - Práctica de tiros de personales.
 - Tiempos de partidos modificables.
- Test/demostración de todos los lanzamientos posibles.
- Cambio de música de fondo, sonidos y efectos especiales.
 - Libre elección de equipos y componentes.
 - Modalidad de liga, etc.



6 MEGAS

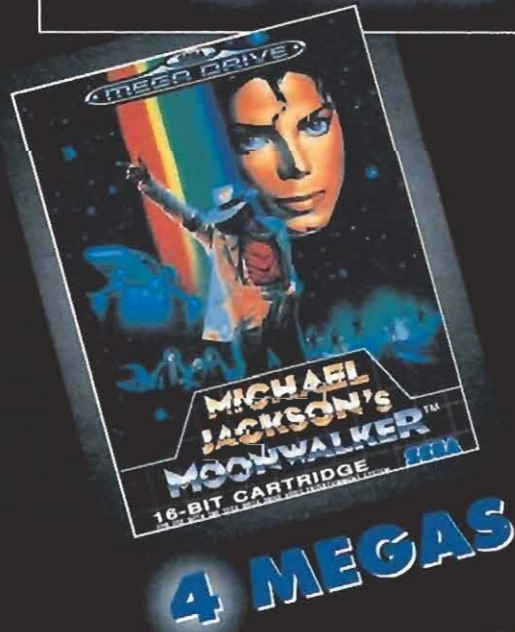
Utamente profesionales



COLUMNS

Reproducción exacta del juego que ha desbancado al "Tetris" en las máquinas recreativas:

- Posibilidad de juego contra la máquina, contra otro jugador o dos jugadores contra la máquina.
- Dificultad progresiva.
- Modalidad de ayuda previa a la colocación de las gemas.
- Sonido estéreo con distintas melodías de fondo, seleccionables por el usuario.
- Distintas formas de juego (Arcade y Flash).
- El juego más recreativo de los últimos años.



4 MEGAS



MOONWALKER

El gran éxito de Michael Jackson en el video-juego que hará historia.

- Simulación perfecta del movimiento y bailes de Michael Jackson.
- Puedes hacer bailar a Michael con otros 5 personajes formando coreografía.
- Cinco escenarios distintos: Club 30, Calle, Cementerio, La Caverna y La Guardia.
- Danda sonora en estéreo de los temas: Beat it, Bad, Another part of me, Smooth Criminal y Billy Jean.



SEGA®

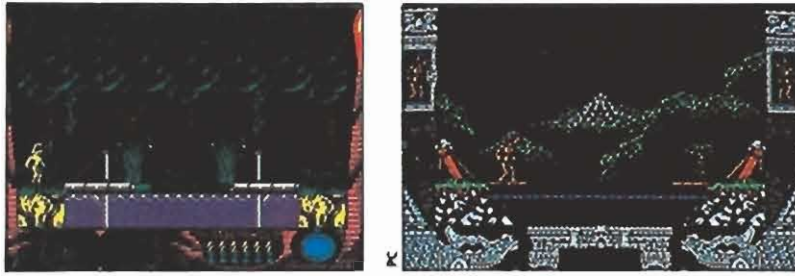
from
Virgin

DE 100 TITULOS



Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.
ERBE SOFTWARE, S.A. Serrano, 240 - 28016 MADRID

— Busca las diferencias —



Topo continúa mostrándonos que las diferencias entre las máquinas de 8 y 16 bits son abismales; si muy recientemente pudimos apreciarlo en las respectivas versiones de «Lorna», aún más patentes quedan de manifiesto en «La espada sagrada». Echarle un vistazo a las dos imágenes que acompañan estas líneas y decirnos en qué se parecen la versión Spectrum y Pc del juego de la compañía española...

ENCHUFADOS

- 1 **SEAT 600 SIMULATOR**
ELECTRONIC VIRGUEROS (Oric, Dragon, ZX 81)
- 2 **ROBOCOP III 2.ª EDICION 3.ª REVISION V 4.2**
OSEAN (QL, Oric y Compatibles ZX 81)
- 3 **FALCON CREST: THE ROLE-PLAYING GAME**
OTROSOFT (Todos los sistemas)
- 4 **FREDDY HARDEST IN VALLEKAS CITY**
DITIRAMBIC (Sólo para Z88)
- 5 **SISSI EMPERATRIZ: THE ADVENTURE GAME**
TRUCASFILM (QL, Oric)
- 6 **EL LAZARILLO DE TORMES**
CLASSICAL GAMES (Dragon, pero sólo con 6 megas)
- 7 **LOS PEORES ARCADES QUE HEMOS HECHO**
DIOSMIOSOFT (Desgraciadamente todos los sistemas)
- 8 **LOS CHUNGUITOS MUSIC SYSTEM (UTILIDADES)**
ARSAMIMARE (ZX 81)
- 9 **¡SALTAME LOS SESOS!**
ARCADE (Oric y Colt 45)
- 10 **PIDO TRES: THE CHINOS MASTER SIMULATOR**
TAPITAS VARIAS (¡Oído cocinal!)

Formidable que a los pocos meses de su lanzamiento la consola SEGA MEGADRIVE ya disponga de un considerable abanico de títulos a su disposición, muchos de ellos de auténtico renombre.

Lamentable que una distribuidora española haya sacado a la venta un juego de fútbol para Spectrum sin especificar que las opciones que aparecen como posibles en la caja sólo están disponibles en las versiones de dieciséis bits. Detalles como estos no hacen más que provocar indignación en los usuarios y contribuir a crear una mala imagen de las compañías que ningún bien puede hacer al mercado.

2002 Historias del Futuro

«Sobrevivir»

Ha pasado ya mucho tiempo, y aquello que fue, sólo es ahora un pequeño rincón en los recuerdos de mi mente... aquello...

Yo era, y por desgracia, sigo siendo, físico nuclear, una profesión como otra cualquiera, una más, algo con lo que sentirse realizado... fabricando bombas para «los guardianes de nuestros derechos»... pero... ¿qué derecho tiene un hombre a quitarle la vida a otro, a otros, a millones de inocentes? Mi «excusa» entonces, era simple, tan simple como lo son el dinero, los buenos coches y las chicas a mi alrededor... sí, lo tenía muy bien pensado... no utilizaban la fuerza física, sino la fuerza de la diversión, del poder, del dinero, y de todas esas cosas que a los hombres son capaces de enloquecer y de hacerles olvidar crímenes tan horribles como el que yo estaba cometiendo...

Sin embargo, en el pequeño rincón de mi moral y mi ética, donde iban a parar, olvidadas, todas mis culpas, allí, estaba el consuelo, la vaga idea de que no se atreverían, de que no tendrían valor, de que no pasaría...

Lo que yo no sabía es que no estábamos gobernados por hombres, por personas con sentimientos, con remordimientos, con capacidad para no tocar ese botón en el último momento...

El destino de los hombres estaba en los cables de las máquinas, de las computadoras, de aquello que no tenía sentimientos, ni remordimientos, y que, en el último momento, pulsó el botón sin dudar... Y acabaron con mi dinero, con mis mujeres y con mis coches, y me hicieron ver la cruda realidad, la real pesadilla en la que estaba, de la que no podía salir.

Nada de lo que hasta entonces había aprendido me sirvió, o mejor, nos sirvió, porque las calamidades, la destrucción, el caos, la desolación que nos sobrevino nos unió... Las desgracias unen a los seres humanos en su instinto por sobrevivir... Sobrevivir. Una palabra insólita para nosotros, acostumbrados a los problemas mínimos, a las más exageradas lujosidades, a los más extraños caprichos...

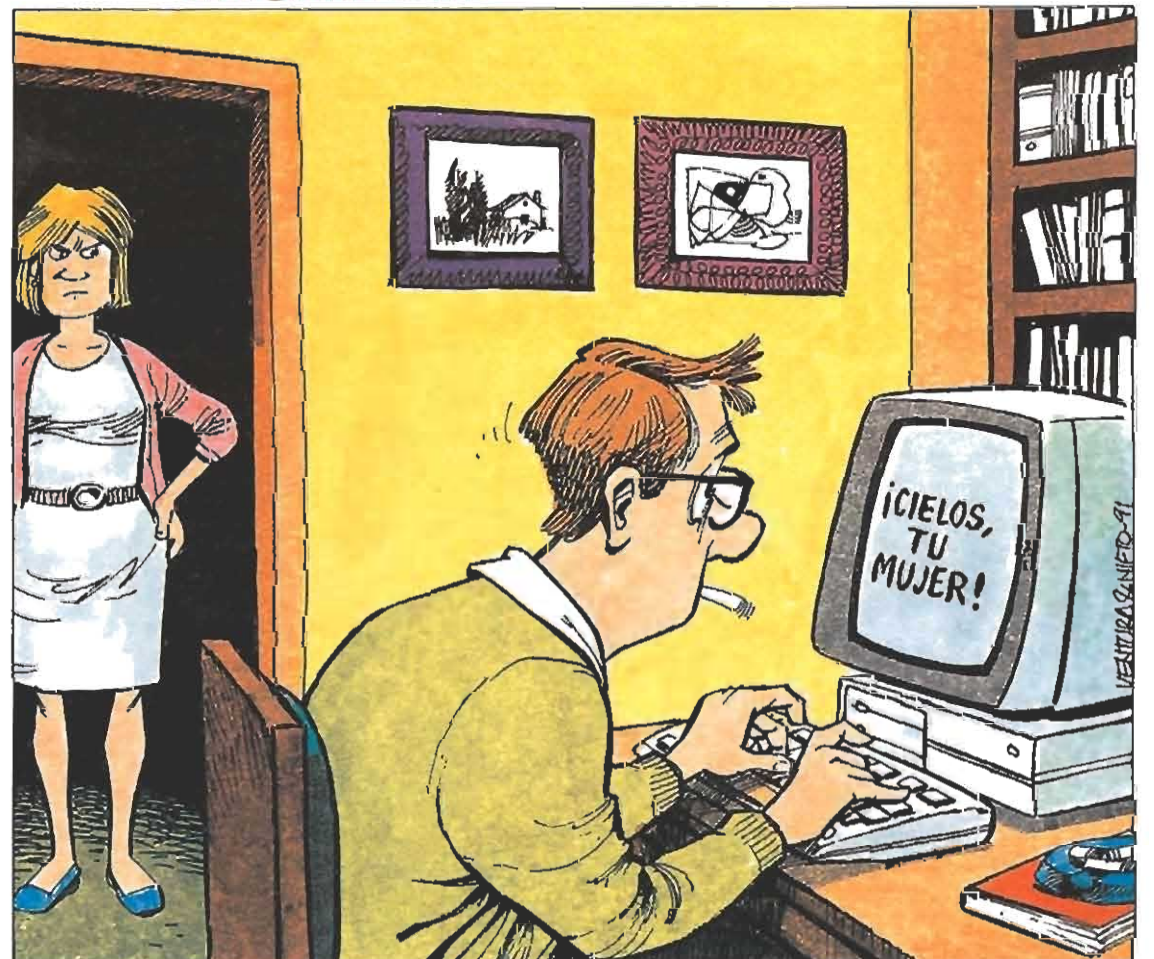
Sobrevivir. Una palabra más para aquellos que antes de la guerra sabían lo que era sufrir...

aquellos «desperdicios», gente inútil, estorbos que el régimen de aquellas máquinas consideró antihigiénico, sobrante, aquellos pobres vagabundos, maltratados por la sociedad, unidos por la desgracia común... ellos fueron los reyes de la miseria, y cuando la miseria lo cubrió todo... nos enseñaron a sobrevivir, a ser buena gente, a amarnos, a ser hombres, a creer en un Dios, a tener esperanza, nos dieron, finalmente, lo más valioso que se puede tener... nos dieron un corazón...

Despierto. Miro a mi alrededor. Todo fue una pesadilla. Una pesadilla en una computadora... increíble... pero las máquinas también soñamos... Se me enseñó que había que hacer todo lo posible por el bienestar de la raza humana, por su supervivencia, por hacerlos felices. No ha sido una pesadilla, sino una predicción, y ahora sé que debo pulsar ese botón, aunque me cueste la vida... la humanidad me lo agradecerá... eternamente...

Antonio Cascales Vicente
Archena (Murcia)
Dedicado a Marce y a Mari Cruz

el HUMOR de Ventura & Nieto



CONCURSO

La Segunda Oportunidad

Profundamente apenados por el desesperanzador desenlace final del concurso organizado por Yerbe y P.U.S. Gold para regalar la máquina arcade «Carretera Blasters», la compañía inglesa y su distribuidora han decidido darnos a todos una segunda oportunidad para que nos convirtamos en los afortunados ganadores del estupendo premio. Para ello han decidido dejar a un lado las complicadas cuestiones que en la anterior ocasión realizaron en torno a los juegos de «P.U.S. Gold», y ahora todo lo que nos piden es que acertemos unas sencillas y escuetas cuestiones de índole general. Son las siguientes:

—Si un tren sale de Albacete a las 5'30 a 90 km/h, y otro lo hace dos horas más tarde de Lugo a 120 km/h, ¿cómo se llama la mujer del jefe de estación de Cáceres?

- ¿Cuál era la capital de la Atlántida?
- ¿Con qué entrañable canción ganaron la 5.ª edición del festival de Calamocha el aclamado grupo «No me beses que me huele el aliento»?
- ¿Cuáles son los componentes exactos para fabricar la piedra filosofal?
- ¿Qué pesa más, un litro de plumas o un metro de paja?
- ¿Cuál es el número de teléfono de Sabrina?
- ¿Quiénes somos? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos?

La solución a estas insignificantes cuestiones debe ser redactada en arameo antiguo y enviarse en un sobre con cuadritos de colores de 13cm. de largo por 8'5cm. de alto, al que se le debe colocar el sello editado con motivo de las bodas de plata de los soberanos de Siam. La dirección a la que tenéis que dirigir vuestras cartas es otra de las cosas que debéis adivinar, y el plazo de recepción expira cualquier día a una hora no determinada... ya sabéis, ¡suerte y que gane el mejor!



Sabías que...
Amstrad ha dejado de fabricar el modelo Spectrum +3? En efecto, la todopoderosa compañía de Mr. Sugar acaba de dar el pasaporte a la más completa derivación que se concibiera a partir de la modesta —pero a la postre genial— creación del poco afortunado Sir Clive Sinclair, también conocido como «Mr. Hunde-empresas».

El motivo concreto que ha llevado a tomar esta decisión es algo que seguramente sólo el propio Alan Sugar sabrá, aunque todo parece apuntar al hecho de que se haya intentado evitar una posible competencia a los nuevos modelos de la gama Amstrad.

CONSEJOS y TRUCOS

- Para asegurarte de que tienes un disco duro de verdad, tiraló al suelo desde tan alto como puedas. Si no se rompe puedes continuar utilizándolo con toda confianza.
- Si tienes dos unidades de disco de 3'5 y quieres intercambiar juegos con usuarios de 5'25, sólo tienes que partir por la mitad los discos que te dejen, meter cada trozo en una de tus unidades... ¡y a jugar, que son dos días!
- La clave del Satan no es 77777777, ni tampoco 1313131313. De nada, a mandar que para eso estamos.
- Truco especialmente recomendado para todos los juegos aburridos: Una vez cargado el programa, pulsa la tecla «A» y luego la tecla «J», para a continuación presionar simultáneamente las teclas «F», «N», «D», «R», «W», «T», «H», «S», «O», «C», «K», «X», «B» y «V». Seguidamente resetea tu ordenador. Vuelve a cargar el juego y redefine las teclas poniendo todos los movimientos en la barra espaciadora... Evidentemente el juego continuará siendo igual de aburrido, ¡pero habrás pasado una tarde de lo más entretenida sin darte cuenta!
- Para pasar de fase en el juego «Vigilante» lo que tienes que hacer es eliminar al guardián de final de fase (si no es por nosotros jamás lo hubieras descubierto, ¿eh?).
- Si tienes el juego «A.M.C.» no compres el «Astro Marine Corps»... son una copia descarada el uno del otro.
- En el juego «Narco Police» si consigues llegar al final sin disparar ni una sola vez... ¡tendrás la misma munición con la que comenzaste la partida!
- Si estás harto de jugar al «Fernando Martín» y nunca consigues ganar el partido, tenemos la solución perfecta para ti: lo único que tienes que hacer es conseguir un mayor número de puntos que tu rival y la victoria será tuya.

Gentileza de Miquel Minobas, Jordi Ministral y Francesc Romá

¿Por qué la mayoría de los juegos para Atari St y Amiga siguen sin ofrecernos la posibilidad de utilizar el teclado en lugar del joystick?

¿Cómo es posible que la versión para VGA de algunos juegos de PC sea prácticamente idéntica a la de EGA?

¿Cuándo se inventará un sistema de almacenamiento con la rapidez de un cartucho, el bajo precio de una cassette y la versatilidad de un diskette?

¿Qué razones impulsan a Amstrad a seguir resistiéndose a internarse en el mundo de los 16 bits?

ES CASI SUPERVIVENCIA...

BATTLESTORM™

AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC/CPC+
GX 4000
SPECTRUM
G 64/C 64 GS

LO ÚLTIMO EN JUEGOS DE ACCIÓN

Al volver de las lejanas fronteras del universo, descubres que tu planeta natal ha sido dominado por alienígenas invasores. Por ello, juras vengarte. Viajas a casa y finalmente llega la hora de la venganza. Tu misión: destruir BATTLESTORM y asegurar tu venganza de los extraterrestres que invadieron tu planeta y masacraron a tu gente.

- Juego de arcade de calidad.
- Desplazamiento multidireccional.
- Hipervelocidad y aceleración.
- 60 imágenes por segundo.
- 8 niveles diferentes.

TITUS
SOFTWARE

AMIGA Versión

PARA MAS INFORMACION: PROEIN, S.A. MARQUES DE MONTEAGUDO, 22. 28028 MADRID. TELS.: 361 04 32/05 29

«Operation robot»

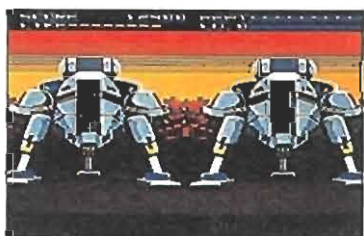
ASSAULT CITY

No sabemos qué lleva a pensar a los programadores que las máquinas, léase robots o androides, se van a volver locas en un futuro no muy lejano. Y no sólo dejarán de funcionar sino que además intentarán, por todos los medios, convertirnos en picadillo. El más reciente intento de convencernos de este negro presagio viene de las manos de Sega y lo han llamado «Assault City».

¿Recordáis el «Operation Wolf»? Seguro que sí, pues este nuevo programa sigue la misma estructura que ese mítico arcade. Esto es, manejamos un pequeño cursor por la pantalla y apuntamos sobre los enemigos, luego apretamos el botón de fuego y ¡boom!, robot a hacer gárgaras.

«Assault City» tiene seis fases diferentes, por lo menos en sus gráficos, que no en su desarrollo, que te introducirán poco a poco hasta el cuartel general de los malvados robots, donde nos enfrentaremos con los jefes de la revuelta contra la raza humana. Por supuesto, y para que no quede, entre uno y otro nivel están los famosos y conocidos super-enemigos de final de fase "que requieren un número mayor de impactos para ser destruidos".

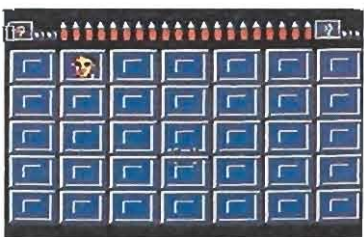
Poco más se puede contar de este cartucho de Sega porque realmente poco más se le puede sacar. Este asalto a la ciudad se queda, desgraciadamente, en una simple escaramuza sin demasiado interés. Y la razón de esto es que ni los gráficos, ni el movimiento, ni el argumento de la historia, llegan a un mínimo nivel comparados con los juegos que estamos acostumbrados a ver para esta consola. Desde el principio, con



Seis fases de desarrollo similar nos permitirán afinar nuestra puntería sobre los blancos móviles.



«Assault City» sigue la misma estructura que el mítico y popular «Operation Wolf».



Dependiendo del número de androides eliminados comenzaremos en uno u otro nivel de dificultad.

una especie de tiro al blanco, —donde dependiendo del número de androides que eliminemos comenzaremos con uno u otro nivel de dificultad en el juego—, hasta el final, «Assault City» no tiene demasiada razón de ser en el mundo de las consolas, donde existen muy buenos arcades de este tipo. ■

J.G.V.

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

4

Con botas y a lo loco

WORLD CUP ITALIA 90

Aunque ya hace unos meses que pasó el Mundial de Fútbol los señores de Sega han considerado que éste es un buen momento para lanzar su versión del evento. Quizás sea un intento de alejarse de la saturación de juegos que se vendieron en aquellas fechas, quizás hayan tardado más en terminarlo, quizás... quién sabe las razones del marketing japonés. Lo importante es que el cartucho ya está aquí.

Con seguridad todos vosotros conocéis las reglas que gobiernan un partido de fútbol. «World Cup Italia 90» nos va a permitir competir en un emocionante encuentro por el título mundial, siguiendo el desarrollo exacto de un "match" real.

Tres opciones de juego

Nada más conectar el cartucho tendréis oportunidad de escoger entre tres modalidades de juego. La primera, la más importante, aunque no la más divertida, os va a permitir que os enfrentéis con las más importantes selecciones del mundo. Deberéis escoger uno de los veinticuatro países participantes, —cada uno con sus propias características: velocidad, defensa, ataque y fuerza de disparo—, y manejar a sus once jugadores durante todo el campeonato. Por supuesto, puede que os eliminen a las primeras de cambio así que lo mejor es que la primera vez que carguéis el juego escojáis la segunda opción y juguéis contra un amigo que tenga más o menos vuestro mismo nivel. Así tendréis la oportuni-

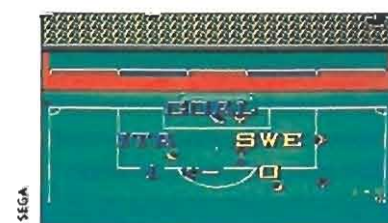
dad de entrenaros un poco antes de intentar el desafío. Esta segunda opción es la que os va a resultar más entretenida. Como tercera posibilidad podréis dedicaros al lanzamiento de penalties. Os encontraréis frente a la portería y deberéis, o bien disparar intentando que el guardameta no alcance el balón, o bien intentar detener el disparo del delantero del equipo rival.

En el transcurso de los noventa minutos de juego, reducidos a diez más o menos, podréis ver a vuestros jugadores a vista de pájaro mientras decidís tirar a puerta o pasar la pelota. En el juego se han incluido los saques de banda y los córners aunque no hay nada referente a las faltas, fueras de juego o penalties.

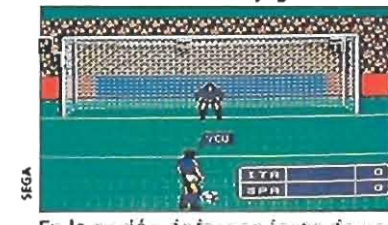
Aceptables resultados

Los gráficos son pequeños aunque fácilmente identificables por el color de sus camisetas. Un detalle curioso es que se ha reducido el tamaño del terreno de juego hasta los límites, metro más metro menos, de un campo de fútbol-sala.

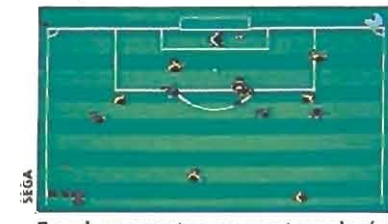
Aparte de estos pequeños defectos «World Cup Italia 90» se



Los diferentes partidos del mundial podrán disputarse contra el ordenador o contra otro jugador.



En la opción de lanzamiento de penalties podremos ocupar la posición del portero o la del atacante.



En el encuentro se contemplarán corners y saques de banda, no así las faltas o los fuera de juego.

deja jugar aceptablemente bien. Debería haber sido más rápido, haber tenido más opciones pero como a todos nos gusta el fútbol vamos a correr un tupido velo sobre los errores cometidos que, por otra parte, tampoco son excesivos. Recomendable para los aficionados al deporte del balompié. ■

J.G.V.

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

7

¡No pierdas tiempo y haz tu pedido!

Sólo 950 ptas.

Recorta, copia y fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Revista MICROMANIA, ctra. de Irún, Km. 12,400. 28049 MADRID.

Deseo recibir el disco de cargadores de MICROMANIA para el ordenador Amiga al precio de 950 ptas. + 150 ptas. de gastos de envío.

Nombre Fecha de Nacimiento
 Apellidos
 Dirección
 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.
 Mediante tarjeta de crédito n.º
 Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta Fecha y Firma
 Nombre del titular (si es distinto)

Los cargadores para estos 50 juegos en un sólo disco.

- Alien Syndrome
- Archipelagos
- Axel's Magic Hammer
- Baal
- Barbarian II
- Batman, the Caped Crusader
- Batman, the movie
- Bombuzal
- Custodian
- Cybernoid
- Denaris
- Dogs of War
- Dragon Ninja
- Eliminator
- Garfield
- Ice Palace
- Indiana Jones & The Last Crusade
- L.E.D. Storm
- Leonardo
- Live & Let Die
- Menace
- Netherworld
- Never Mind
- Ninja Warriors
- Operation Wolf
- Out Run
- Pac-Mania
- Pandora
- Phantom Fighter
- Pinball Magic
- Roger Rabbit
- Shadow of the Beast
- Sidewinder
- Silkworm
- Skweek
- Soldier of Light
- Space Harrier
- Stryx
- Super Scramble Simulator
- Switchblade
- The Deep
- The Munsters
- Thunderbirds
- Thundercats
- Trained Assassin
- Vigilante
- Vindicators
- Xenon
- Xybots

MICRO
 Los mejores
50
 CARGADORES
AMIGA

¡¡ APROVECHATE !!

CONSIGUE GRANDES EXITOS PARA TU ORDENADOR DE 16 BITS, A UNOS PRECIOS ESPECTACULARES.

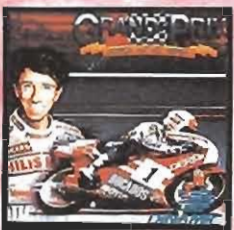
EXCLUSIVAMENTE 16 BITS ATARI * AMIGA * PC



500 CC GRAND PRIX
El mejor simulador de motos para competir dos jugadores. Pista doble, en cada una un jugador maneja su propia máquina. Vista realista del circuito. Conducción de motos de 500 cc.
Disponible para: ATARI Y PC. **995 PESETAS**



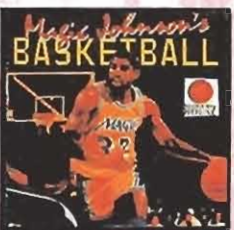
ABADIA DEL CRIMEN
Juego mágico y misterioso, basado en la obra y película de El Nombre de la Rosa, la cual reproduce con asombrosa exactitud tanto en su desarrollo como en sus decorados y personajes de la Abadía.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



ASPAR
Simulación deportiva del campeonato del mundo de motociclismo que te permite controlar todas las técnicas de pilotaje. Circuitos de 70 pantallas. 12 motos en pista. Vista superior tipo cámara.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



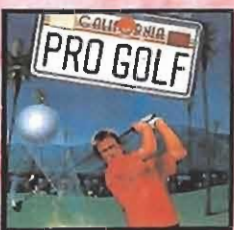
BAD COMPANY
Has caído en mala compañía... en este lugar no hay buenos chicos. La única razón es combatir (solo o a la vez con otro jugador) a los insectos gigantes que vuestros lazos. Acción rápida y en 3D.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **995 PESETAS**



BASKET MAGIC
Recorrido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scroll total de pantalla. Campo de juego completo (dos canastas). Contraste. Entrenamientos dirigidos por Magic.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



BOBO
BOBO es un preso muy especial. Es una cárcel donde los reclusos se divierten de la manera más infantil, él ha intentado fugarse varias veces sin conseguirlo. Prepara el terreno para que ahora lo logre.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



CALIFORNIA PRO GOLF
La gran oportunidad de disfrutar de un auténtico torneo de golf. El programa incluye animación de los jugadores, efecto real del viento, selección de pelotas, vistas espectaculares en 3D y mucho más.
Disponible para: PC. **495 PESETAS**



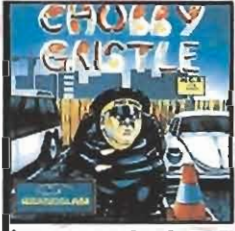
CAPITAN BLOOD
Una galaxia en los confines del Universo, planetas poblados por criaturas fantásticas, horas de exploración de vuelo por el Cosmos. Si te atreves con todo esto, este es tu juego.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **495 PESETAS**



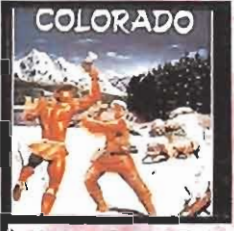
CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstáculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estás solo. Gollish y Crispie te ayudan al pulsar un botón.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



CASTLE MASTER
Una aventura a través de un castillo en el que tendrás que resolver situaciones complejas. Gráficos de gran realismo en 3D. Habitaciones secretas, trampas ocultas, corredores fatales.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



CHUBBY GRISTLE
El clásico juego de plataformas, pero programado en el futuro... Tendrás que apagar los coches de los clientes, pero esa manía tuya de omgullir todo lo que ves, puede causarte dificultades.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**



COLORADO
Era un gran jefe Cheyren y se estaba muriendo. Me trueno un porreman y me dijo: "te conduciré a la tumba. Pocoboota, otra tuya si la encuentras". Sigue la cañon y fui no abajo. La aventura empezaba.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



CONQUEROR
Quizás nunca llegues a dirigir un ejército... por eso te lo priva de Conqueror. Míjale los mejores cursos de combate: Sherman, Panther III, King Tiger, T-34, KV1, Pershing.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



CORSARIOS
El programa de abordaje y de piratas de mayor acción. Golpes, zambos, escorpietas... Estas en el temido QUEEN OPERA, rodeado por duros piratas de la peor casta. Ponte a su altura y matales.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



COZUMEL
Aventura conversacional en castellano. 1920. Los Mares del Caribe. Un naufragio. La misteriosa Yucatan no muy lejos. Adéntrate en la indomita tierra que alberga la cultura Maya y sus secretos.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



DOBLE DRAGON 1
El mítico estado que ha creado un estilo de juego de lucha callejera. Lucha por sobrevivir en las calles con los DOBLE DRAGON. Te esperan callejones oscuros, pantallas, navajeros, pánicos.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



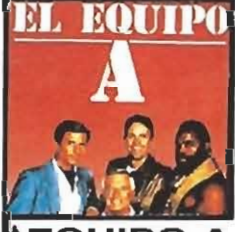
DOBLE DRAGON 2
Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vencer la muerte de Marian. Pelos rabiosamente sin descanso hasta llegar al gran jefe para luchar con el asesino.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



E-MOTION
La agilidad mental, los reflejos y un buen control de tus dedos serán tus armas en este hipnótico juego de habilidad. Parece simple: chocar bolas del mismo color, pero el tema se te va desbordando.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



EMILIO SANCHEZ VICARIO
TENIS TOTAL. Juegas con los 7 mejores tenistas del mundo cada uno con su estilo reproducido. Control de la colocación de la bola y del tipo de golpe en todo momento.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



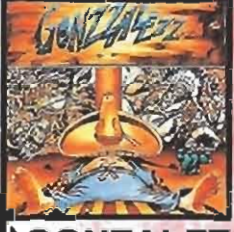
EQUIPO A
Tu misión es controlar al poderoso Equipo A en dos días misioneros: primero reducir a un numeroso grupo terrorista que opera en el desierto. Tu segunda misión es destruir una base nuclear.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**



EYE OF HOURS
Programa de acción ambientado en el antiguo Egipto, en el que aparecen elementos sorprendentes, desde la misteriosa cámara de Anubis, hasta historias de pirámides, sepulcros.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



FIGHTING SOCCER
Si te gustan las emociones fuertes, este es tu juego... Combina la VIOLENCIA con el FUTBOL y obtendrás este simulador. Con gráficos gigantes para ver clara los golpes y patadas.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **995 PESETAS**



GONZALEZ
Lo que más le apetece al tipo más vago de México es echarse una buena siesta, pero terriblemente pesadillas se ciernen sobre él, convirtiéndolo en un descaído en una aventura sin tregua.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



HEAVY METAL
Empieza planeando la estrategia para ocupar el cuartel suenio, pero el día después no descansarás valer y destreza, no habrá servido. Trae de combatir y vencer en 3 frentes de combate a la vez.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



HUNT FOR RED OCTOBER
El clásico de la novela que primero se convirtió para ordenador, y del que después se rodó el film. Comandas el submarino OCTUBRE ROJO, deserta con el y guíalo hasta la costa de B.E.U.U.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **495 PESETAS**



LIVINGSTON SUPONGO 2
Se escuchan extraños ruidos. La selva guarda sus secretos... tigres, leopardos, tribus de caníbales, los sacerdotes del templo... Afortunadamente llevas tus armas: laigas, boomerangs, granadas.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



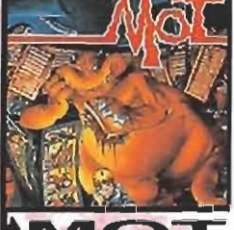
MAYA
El cuerpo del celebre arqueólogo EDWARD ha sido hallado sin vida. Las causas de la muerte aparecen sin explicación. El lleva un pergamino maya que contiene la clave del aseso.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



MICHEL
Reproduce exactamente un verdadero campeonato de Europa de selecciones con 8 equipos, fase social, semifinales y final. Además 4 pruebas de habilidad, dribbling y manejo de balón para Michel.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**

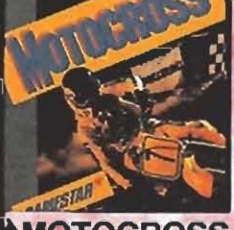


MORTADEL Y FILEMON II
Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. La T.J.A. los curva a tiempo. Pero ellos no conocen los nuevos poderes del ave.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



MOT
Cruza con MOT la puerta de la imaginación. Te espera la aventura más fantástica que la unión del comic y el ordenador hayan creado. Con increíbles gráficos.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**

ADEMAS... GRATIS
GRATIS. POR CADA JUEGO QUE PIDAS TE REGALAMOS UN SOBRE CON 5 SUPERADHESIVOS.
GRATIS. CON TODOS LOS PEDIDOS RECIBIDOS TE REGALAMOS "EL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 2" CON CERCA DE 2.000 JUEGOS EN OFERTA.



MOTOCROSS
La espectacularidad y el dinamismo de la carrera de motocross en circuito cerrado. Salta espectacularmente, 10 puestas. 12 pilotos en el circuito. Puesta a punto cuando más en el tipo de competiciones.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



MUTANT ZONE
Mas que una aventura. Toda la tensión y emoción que esperas encontrar en un videojuego, sala, disparo, lucha y cruzar con tu aeronave el peli groso e infecto mundo submarino en el tipo de competiciones.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



NEATHERWORLD
Avalado por la calidad de todos los productos de HERWSON. Otro tiempo. Otra dimensión. Un lugar de eterno conflicto, donde la salvación pasa necesariamente por los charcos.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



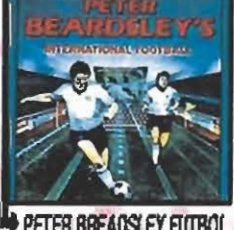
OPERATION NEPTUNE
Una apasionante misión helica te ha sido encomendada. Serás aeronavegado y lanzado en paracaídas al Pacifico, allí deberás abotear, atacar bases y por ultimo liquidar al submarino.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



PAK 3 DE OPERA
3 juegos de la pionera OPERA SOFT, en un pack muy compacto y atractivo: GOODY: Robar el banco de España. LAST MISSION: Dirigir un veh. especial LIVINGSTON S. I.: aventuras en la selva.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



PERICO DELGADO
El juego definitivo de simulación ciclista: diferentes vistas de cada fase, control de avistamiento, cambio de marchas, cronómetro, perfil de la etapa, corredores chaparros.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



PETER BREDSLEY FUTBOL
La emoción de los campeonatos de Europa de futbol. Mientas juegas te van indicando los resultados de otros partidos para animar la tensión. Con el nombre del extremo del Liverpool.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**



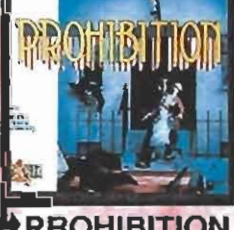
PICAPIEDRAS
Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes. Así que quien va a quedarse cuidando al bebe y pintando las paredes. Juega con los famosos Picapiedras en este arcade.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**



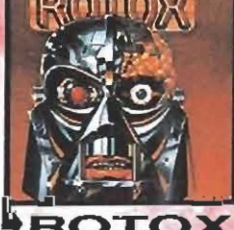
PIPEMANIA
Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo deseable. Conecta las tuberías correctamente, pero date prisa, el agua ya está chupando implacablemente.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



POWERDRIFT
El simulador de vehiculos todo terreno. Elige entre doce enloquecidos pilotos y entre 27 peligrosos circuitos, algunos tipo montaña rusa. Pistas de barro, conducción en la noche, choques espectaculares.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



PROHIBITION
1931. La mafia y Al Capone dominan Chicago. Tu te vas a enfrentar a su banda. Ellos se encuentran en los edificios, secretos cuando se asocian o la victoria será tuya. Quédate o ir a los rebotes.
Disponible para: ATARI Y PC. **995 PESETAS**



ROTOX
Creado con una nueva y revolucionaria técnica de programación: ROTOSCAPE. Desde todo gira a tu alrededor. El Cyber ha sido transformado en una máquina de matar asistida por ordenador, con visuales.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



SIMULADOR DE TENIS
Detalles auténticamente profesionales son los que magnifican esta simulación: 7 terrenos, diferentes superficies de juego, elección de raqueta, selección de calentado para cada tipo de superficie.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



SOL NEGRO
Fuerzas acción en el programa basado en la película "Lady Halcón". Prepara para romper el hechizo cuando el eclipse aparece, pues solo el Sol Negro es capaz de provocar su ruptura.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



STRIP POKER DELUXE
Varias opciones con diferentes niveles de juego. Si dominas el poker, vas a tener la oportunidad de si las consigues ganar, hacer que se vayan quitando sus prendas una a una para cambiárselas por dinero.
Disponible para: ATARI, AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



TERRAMEX
Transformate en uno de los exploradores más famosos del mundo. En un hostil medio, actúa con destreza y rapidez para tratar de salvar al mundo del motor que está a punto de destruir la tierra.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**



TEST DRIVE 2
Si sueñas con pilotar los grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborghini, lo puedes conseguir. Fantásticos escorpios en 3D, carrera contra reloj y coche. Vision realista e impresionante, 100% completa.
Disponible para: AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



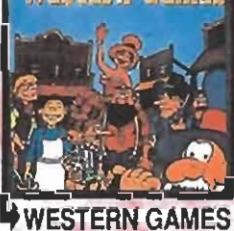
TURBO CUP
El mejor programa de conducción deportiva. Experimenta la sensación de derrape al entrar pasado en una curva. Competidores en carrera a los que hay que rebasar. Dificultad progresiva.
Disponible para: AMIGA Y PC. **995 PESETAS**



ULISES
Entre acantilados, selvas y fortalezas discurre la acción de este arcade. Tu misión consiste en rescatar doce doncellas rapadas por Circe la hechicera. No tienes tiempo que perder.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



ULTIMATE GOLF
El golf de GREG NORMAN a tu alcance. El mejor jugador de golf del 90. Refleja todas las condiciones que encontrarás en un campo, hasta en sus más mínimo detalle.
Disponible para: PC. **995 PESETAS**



WESTERN GAMES
Fantásticos gráficos, tipo comic. Seis divertidas pruebas a las que poder desafiar a los vaqueros: Palo, Pantera, Escupir tabaco, Baile en el Saloon, Correr y Ordenar a las vacas.
Disponible para: ATARI Y AMIGA. **495 PESETAS**

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132 MADRID
FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Si, deso recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indicó en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE _____
APELLIDOS _____
DOMICILIO _____
POBLACION _____
PROVINCIA _____ CODIGO POSTAL _____
TELEFONO _____
NUMERO DE TELECLIENTE _____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
 ATARI ST
 AMIGA
 PC DE 5.25"
 PC DE 3.5"
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos. Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

PC Hits

¡LA REVOLUCIÓN!

Dust Run

Thunder Blade

ROBOCOP

BARBARIAN

RAMPAGE

Y UNA LISTA INTERMINABLE
 DE AUTÉNTICOS **NUMEROS 1**
 AL PRECIO INCREÍBLE DE
1.200 PTAS. ¡Y SON PC!
 DISPONIBLES EN 5 1/4 y 3 1/2.



CONSOLA NINTENDO

Las tres fuerzas mágicas

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Si eres un aficionado a las videoaventuras y echabas de menos un juego de estas características para tu consola, estás de suerte, porque el cartucho del que nos vamos a ocupar en las líneas que siguen es una aventura con todas las de la ley. Así que disponte a ayudar a Link en su búsqueda del Triforce. Ya verás como merece la pena.

La tierra de Hyrule era un verdadero paraíso hasta que Ganon, el Señor del Caos, llegó de allende los mares. Entonces comenzaron los problemas. Sólo un valiente guerrero como Link fue capaz de acabar con el poder de Ganon y devolverle de nuevo a su lugar de origen.

Todo esto ocurrió en la primera parte de esta videoaventura: Zelda I. Su continuación, que ahora nos ocupa, comienza cuando los seguidores del Señor del Caos han conseguido recuperar sus fuerzas y vuelven a atacar Hyrule. Mientras tanto, Link, disfrutando de un merecido descanso después de su parcial victoria, se da cuenta de que un extraño signo ha aparecido sobre su piel. Preocupado por las malas noticias que llegan sobre las huestes de Ganon, nuestro amigo decide consultar el oráculo. Allí Impa, la anciana guardiana de la Princesa, cuenta una antigua leyenda: sólo el que lleva la marca tiene el poder suficiente para enfrentarse contra el mal y recuperar el Triforce, el antiguo hechizo que protegía Hyrule.

El sueño de la princesa

Además, Impa muestra al joven héroe una habitación en la que yace la Princesa Zelda, hechizada hace muchos siglos y que volverá a la vida, para gobernar con su legendaria sabiduría, cuando haya sido recuperado el Triforce. Sabiendo que es la última esperanza de Hyrule, Link parte dispuesto a enfrentarse, una vez más a su antiguo enemigo.

«Zelda II: The adventure of Link» es un cartucho diferente a casi todo lo que hayamos podido ver para nuestras consolas.



Nuestra búsqueda comienza junto al lecho donde yace dormida la princesa que hemos de devolver a la vida.



El juego cambia a veces de perspectiva y nos permite movernos a nuestro antojo por el mundo del pequeño protagonista.



También podremos entrar en algunas casas donde quizás encontremos algún objeto útil para recuperar el Triforce.



Deberemos pedir consejo a los habitantes de las aldeas porque nos darán informaciones muy interesantes.

Aunque tiene momentos de auténtico arcade, nuestra misión principal es obtener el máximo de información de los múltiples habitantes que pueblan el mundo de Hyrule.

Para ello podremos mantener conversaciones con todos los personajes que nos encontremos. Algunos nos contestarán y otros no, también nos entregarán objetos, quizás con poderes mágicos. Si conseguimos la suficiente sabiduría y evitamos que en nuestros recorridos por el país nos eliminen las huestes de Ganon, podremos encontrar los seis palacios donde, tras destruir a sus ahora demoníacos habitantes, depositaremos cada uno de la media docena de cristales con los que comenzamos la aventura.

Una vez hecho esto se romperá el maleficio que oculta el cubil del Señor del Caos y donde tendremos que enfrentarnos a él en persona para conseguir el Triforce.

El juego

Tomando elementos de los juegos tradicionales y alguno que otro de los famosos RPG, que tan de moda están ahora, los programadores de este cartucho han conseguido una aventura lo suficientemente adictiva

y entretenida como para tenernos ocupados bastantes tardes. Claro que tampoco pasa de ser un juego digno y bien realizado, sin demasiados alardes, pero resulta divertido que es, al fin y al cabo, de lo que se trata.

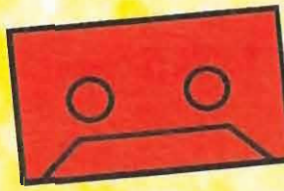
Sin embargo, y a pesar de todo, tenemos que dar un importante toque de atención a los creadores del juego en un detalle que, esperamos hayan hecho sin intención, porque si no, la cosa sería algo más grave. «Zelda II» es una aventura en la que es importante conocer en todo momento lo que te dicen los habitantes de Hyrule, porque te dan información muy valiosa, pues bien, aunque en la carátula aparecen las palabras «versión española» lo único que encontrarás en castellano en el interior es el manual, porque todos los textos que aparecen en el juego están en inglés. Desde aquí un tirón de orejas para quien haya tenido esta «estupenda» idea. Por lo demás «Zelda II: The adventure of Link» os proporcionará una buena dosis de diversión. ■

J.G.V.

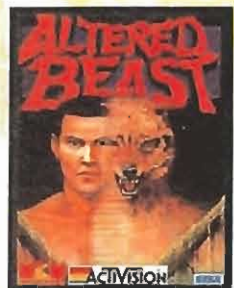
	1	2	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:									
Gráficos:									
Originalidad:									

7

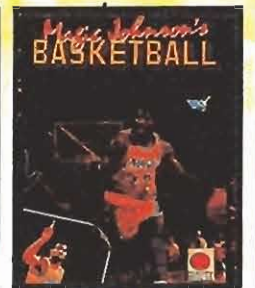
CONSIGUE AHORA GRANDES JUEGOS A UN PEQUEÑO PRECIO



Tele Juegos Haz tu pedido llamando: 91 304 0947 (LÍNEAS) VENTA POR CORREO A TODA ESPAÑA



ALTERED BEAST
Has sido reencarnado por los dioses para salvar a la hija de Zeus. Podrás convertirte en extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-fuera, hombre-oso, cada una con sus poderes. ¡Sea la bestia que hay en ti!
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



BASKET MAGIC JOHNSON
Reconvertido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scott total de pantalla. Campo de juego completo (dos canchales). Contrataciones. Entrenamientos dirigidos por Magic.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



RED HEAT
Moscow-Chicago, una explosiva combinación. Solo hay algo peor que confrontar a asociados. Dos policías con dos estilos muy diferentes. Disfruta con la versión oficial del film de OCEAN.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



CAPITAN TRUENO
Entre el Capitan Trueno y su objetivo hay demasiados obstáculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estás solo. Goliath y Cheetah te ayudarán al pulsar un botón.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



CHUCK YEAGERS
Los pilotos de pruebas solo se equivocan una vez. Una simulación espectacular, con visión 3D, 18 aeronaves, vuelo de visión múltiple, cajas negras, vuelo en formación, nocturno, tablero de mandos.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



CONTINENTAL CIRCUS
De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Fórmula 1. El primer paso para competir con los mejores es lograr la clasificación. Corre por 8 circuitos. Gestión de reproducciones.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



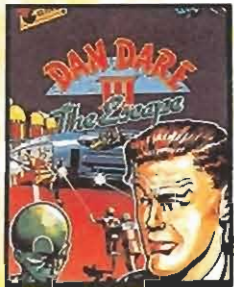
CORSARIOS
El programa de abordaje de piratas de mayor acción. Grupos, salos, escuadras... Batas en el temido QUEEN OPERA rodado por duras piratas de la proca. Prete a su albrá y matar.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



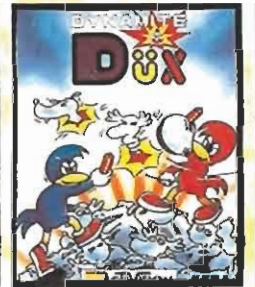
COZUMEL
Aventura conversacional en castellano. 1920. Los Mares del Caribe. Un mundo. La misteriosa Yucatan de mayas y aztecas en la hermosa tierra que alberga la cultura Maya y sus secretos.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



CRAZY CARS 2
En esta segunda parte pilotos un Ferrari F-40, en una carrera contrareloj con castaños, coches de lujo robados, pobladas contrareloj. Si tiendes la seguridad de poder vencer, mata en él.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



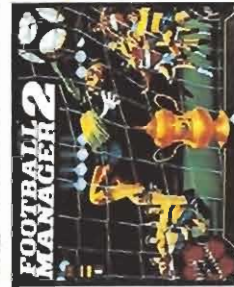
DAN DARE 3
La tercera entrega de la mitica saga de DAN DARE. Cuando de un juego basas hacia una tercera parte, siempre es por algo. Toda la acción, la intriga, la emoción de la serie de nuevo a tu alcance.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



DYNAMITE DUX
Conecta con BIN y PIN para reanudar a little Lucy de la terrible Arancha. Defendete a seras que te dan puñetazo, y a volcanes, chorros de agua, muros de fuego... Color, acción y adictos a tope.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



DOBLE DRAGON 2
Sigues sin desentano la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberas vengar la muerte de Marian. Pelea roboticamente sin desearo hasta llegar al gran jefe y poder nutilo.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



FUTBOL MANAGER 2
En el futbol, hoy casi todo es estrategia. Con este programa podras fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con acción y la liga.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



GEMINI WING
La ultima generacion de marcianos clásicos. Defiende nuestra galaxia con el ala Gemini de las hordas de naves e ingenios que la están asediando con furia. Dispone hasta por te el dedo.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



GHOSTBUSTERS 2
Cuando parecian en el olvido, son llamados nuevamente para salvar New York de una nueva ola de fenomenos extraños. Guía a los cazafantasmas por tres situaciones reproducidas del film.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



GONZALEZ
Lo que más le apetece al tipo más vago de Mexico es echarse a hacer siesta, pero siempre posaditas se cierran sobre él, cambiando su descanso en una pesadilla sin fin.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



JACK NIKLAUS GOLF
El programa de golf definitivo. Todos los trucos para elegir recorridos de distintas dificultades y dificultad. Todo ello con unos fantásticos graficos de visión isométrica y una cuidada animación.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



KICK OFF
Un juego de futbol más adictivo por la acción, y por los usuarios. Secuencial de jugar, difícil de dominar. Scroll rápido y claro. Falta y tarjetas. Dabbling. Tiro controlado. Cabeceo de carrera. Control.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



KUNG-FU
El arte secreto de Shaolin en ordenador. Más de 70 niveles de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 80 posibilidades de combate. Más de 30 escenarios. 3 armas. 14 versiones de Wing Chun. 3 fases.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



LIVINGSTON SUPONGO 2
Se escuchan extraños ruidos. La selva guarda sus armas: tigres, leones, tribus de canibales, los sacerdotes del templo... ¡Afortunadamente Mevas tus armas: lanzas, bombas, granadas.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



MORTADELO 2
Debido al profesor Bacterio una gallina se ha comido un microfilm con los instalados de la próxima película. La TIA les envía a repararlo. Pero ellos desconocen las nuevas películas del ave.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS

ADEMÁS...
GRATIS
GRATIS. POR CADA JUEGO QUE PIDAS TE REGALAMOS UN SOBRE CON 5 SUPERADHESIVOS.
GRATIS. CON TODOS LOS PEDIDOS RECIBIDOS TE REGALAMOS "EL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 2" CON CERCA DE 2.000 JUEGOS EN OFERTA.



MOT
Crúzate con MOT: la puerta de la imaginación. Te espera la aventura más fantástica que te unirá del comit y el predador hay un creado. Con unos impresionantes graficos. Quiébralo carga.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



NINJA WARRIORS
Del juego original de las máquinas de arcade de TAITO. Control y lucha 2D... dos modos de juego. Podrás combates solo o aliado con un amigo manejando un robot cada uno.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



PACMANIA
Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recoge con el mando mágico y lleno de acción y de color. El clásico reformado con nuevos efectos.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



PAK 10 GRANDES JUEGOS
Abocinante... un super pack con 10 de los mejores juegos de GRENGLAND. Jack the Nipper, Avenger, Thunder, Future Knight, Crusader, Bomber, Wizard, Wizard, H. Assassin, Monkey Mole 2 y 3.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



PAK LO MEJOR DE DINAMIC
Seis de los finales de mayor impacto de DINAMIC: ARMY MOVES, GAMB OVER, FREDDY HARDEST 1, PHANTAS, TURBO GIRL, y P.M. BASKETBALL.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



PAK MONSTRUO
Cuatro juegos monstruosos: Army moves: acción bélica de maquina. Livingston supongo 2: video aventura. Dux: acción, la fuerza de una carrel. Highway II: acción espacial de renombre.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



PAK OPERA STORIES
Las 4 primeras óperas de OPERA: GODDY: roba el basco de Espana. COSA NOSTRA: acción y mafia. LAST MISS ON: aventura espacial. LIVINGSTON I: aventura en la selva.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



PAK ZIGURAT
Reunion de 4 títulos de la serie: EL MISTERIO DEL NILO, AFTERGIDS, HUMPHREY y SIR FRED. En Spectrum y Amstrad tambien se incluyó con el pack el minic FRED.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



PIPEMANIA
Un adictivo juego de poner con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo deseable. Conecta a las tuberías correctamente, ponélas y pega, el agua y a casa. ¡Hay cosas increíbles en mente.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



SHAOLIN ROAD
El juego de KUNG-FU de artes marciales de las máquinas. Muéstrale a SHAO LIN en su largo camino hacia la libertad, paz, pego, coma, sagachate para respirar los puntos.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



SHINOBI
SHINOBI reúne toda la acción de las luchas originales, en esta conversión de SEGA. Velocidad de brazos, fuerza en tu puñeta y el más completo arsenal ninja para enfrentarte al reto.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



SIMULADOR DE TENIS PROFESIONAL
Detalles de acción. Atención profesional alce son los que triunfan. Con esta simulación 7 toques, diferentes superficies de juego, el control de la pelota, selección de calzado para cada tipo de superficie.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



STRIP POKER 2
Elige a tu chica favorita y ve a por ella... Pero juega tan a arte lo mejor que sepas, ya que ella te va a dejar ganar fácilmente, si no baso se brava furiosa para arrojarte al t. boscadas.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



MARIO BROS
Diversión y fácil de jugar. El clásico que ha marcado un hito dentro de los juegos de plataformas. Además podrás jugar dos jugadores a la vez, uno llevas a Mario y otro a su hermano LUIGI.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



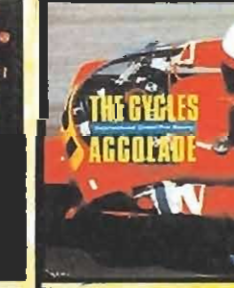
SUPER WONDER BOY
Atrévete a hacer plagadas de monstruos tan igual, secuencias, y capturas a enemigos de sangre, hombres de hielo, esqueletos aullantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragón MEKA y matarlo.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



THE DUEL ACCOLADE
Si sueñas con pilotar los grandes coches de lujo: Ferrari, Porsche, Lamborghini, lo puedes conseguir. Fantásticas carreras en 3D, carrera contrareloj o coche. Vision realista e impresionacion total.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



TETRIS
El juego que ha creado un castillo: los juegos tipo TETRIS. El original y adictivo juego que causa estragos en las máquinas. Atrevente con él y haz funcionar al cerebro a velocidad 1 hasta.
SPECTRUM 595 PESETAS
AMSTRAD MSX 595 PESETAS
COMMODORE 595 PESETAS



THE CYCLES
El mejor programa de simulación para los amantes del motociclismo. Conecta dos circuitos al tiempo de un timbante en las curvas, ¡señalar y controlar la derrapa, reducir.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



TURBO CUP
El mejor programa de conducción deportiva. Experimenta la sensación de dirigir que al entrar en curva, no una curva. ¡Responde! en curvas a los que hay que rebasar. ¡Difícil progresiva.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



ULISES
Entre acantilados, selvas y fortalezas descubre la acción de esta saga de Tu. Existen consisten en resistir doce doncellas rapadas por Cereles hechizas. No nos es tiempo que perder.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS



WAR IN MIDDLE EARTH
La sucesión de la obra: El Señor de los Anillos. Una aventura a través de los bosques con: hobbits, brujas, magos, anillos, fantasmas, elfos, hechizos malignos y bergones. ¡Cómalo.
SPECTRUM 395 PESETAS
AMSTRAD MSX 395 PESETAS
COMMODORE 395 PESETAS

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132 MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Si, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE _____
APELLIDOS _____
DOMICILIO _____
POBLACION _____
PROVINCIA _____ CODIGO POSTAL _____
TELEFONO _____
NUMERO DE TELECLIENTE _____ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR
 CINTA SPECTRUM
 CINTA AMSTRAD
 CINTA COMMODORE
 CINTA MSX
MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieren recibir los juegos.. Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

¡A todo arcade!

BATTLE SQUADRON



La clave para poner fin a la terrible guerra que asola la tierra se encuentra en manos de dos científicos retenidos por el enemigo.

Todos sabemos que hay arcades y arcades. Hay algunos juegos que siempre son lo mismo y otros que, aunque lo sean, son tan adictivos y están tan bien realizados que merece la pena pasarse las tardes frente al ordenador hasta ver la pantalla final. «Battle Squadron» pertenece, sin lugar a dudas, a esta segunda categoría.

Nadie conoce su aspecto, aunque la Tierra lleva enfrascada en una guerra sin cuartel contra ellos durante varios siglos. Lo único que se sabe es que no tienen piedad con sus enemigos y que si se pierde la guerra, ello significaría el final de la raza humana.

De regreso de una misión secreta, los Comandantes Mayers y Bergin, informaron que traían información especial que ayudaría a nuestro planeta a conseguir derrotar al enemigo. Sin embargo, esa transmisión fue interceptada por los Barrax y antes de poder evitarlo una nave retuvo la lanzadera de los valientes terrestres.

Habiendo sido capturados las esperanzas de los humanos se desvanecen, a menos que haya un valiente capaz de ir a rescatar a Mayers y Bergin an-



Esta nueva versión se asemeja bastante a la realizada para Amiga aunque se ha incrementado la dificultad.



La principal virtud de «Battle Squadron» es seguir al pie de la letra las pautas de los arcades con un gran nivel de calidad.

tes de que sean eliminados por el invasor. La tarea no es fácil porque hay que introducirse en el corazón del Imperio Barrax. Por eso tú eres el único capaz de conseguirlo, ya que eres el mejor piloto de la Galaxia.

«Battle Squadron» es un trepidante arcade que desborda acción por los cuatro costados. Tu única misión es disparar contra todo lo que se mueva, y si no se mueve pero tiene mal aspecto pues también es mejor que lo destruyas. Como uno de los mayores atractivos de este «Battle Squadron» está también la posibilidad de participación de dos jugadores simultáneos, lo que le convierte en doblemente adictivo.

En lo referente a las armas, las tendremos de todos los tipos y colores, desde los simples disparos láser hasta las poderosas bombas que destruyen todo lo que hay en pantalla. La forma de mejorar nuestro armamento es recoger, como viene siendo habitual, las ventajas que dejan caer algunos enemigos al ser masacrados.

«Battle Squadron» es un arcade verdaderamente "de otra galaxia". Con unos sensacionales gráficos y una velocidad endiablada se convierte en uno de los juegos más adictivos que existen actualmente.

Si la versión que salió hace unos meses para Amiga era impresionante, lo es aún más la que ahora estamos comentando. Lo único que le hace perder un poco de categoría es que en la Megadrive el juego es bastante más difícil que en la máquina de Commodore. Pero ¿qué es eso para unos expertos como vosotros? ■

J.G.V.

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

Tras los pasos de la recreativa

SUPER MONACO G.P.

En el competitivo mundo del videojuego siempre han tenido un lugar destacado las carreras de coches. No hay año en el que una máquina recreativa y sus correspondientes conversiones no causen furor entre los usuarios. Empezando por el legendario «Pole Position», hasta el más reciente «Continental Circus», los arcades que nos trasladan a los circuitos más importantes del mundo han ido intentando cada vez ser un poco más adictivos. No podía faltar el consabido juego de este año, y esta vez, la serie de conversiones ha empezado por la consola Megadrive.

¿Quieres quedar primero en el palmarés de la Fórmula 1? ¿Te gustaría sentir el empuje de los poderosos motores que impulsan a los más recientes prototipos? Ahora lo vas a tener muy fácil porque «Super Monaco Gp» te va a hacer vivir todo eso y mucho más. Si echabas de menos un programa de carreras en tu Megadrive ha llegado el momento de dejar todo lo que estés haciendo, ponerte el casco y empezar a pisar el acelerador a fondo. ¿Estás listo para viajar a más de trescientos kilómetros por hora? ¡Allá vamos!

Comienzan los ruidos de los motores

Esta nueva conversión de Sega nos pone a los mandos de un potente automóvil de carreras con el que podremos competir en dieciséis circuitos para conseguir el campeonato del mundo. El juego tiene tres opciones diferentes: en la primera de ellas participaremos en varios recorridos con la obligación, si no queremos quedar descalificados, de

mantener una determinada posición; la segunda opción se convierte en una serie de carreras en las pistas de varios países y dependiendo de nuestro tiempo final obtendremos una serie de puntos que sumados determinarán nuestro lugar en el ranking mundial; y, por último, una modalidad de práctica para que podamos conocer los circuitos antes de empezar con la competición propiamente dicha.

Para manejar el coche tenemos los mismos mandos que si lo condujéramos realmente. Tendremos que aprender a regular la velocidad con el acelerador, cambiar de marcha —aunque si somos principiantes también podremos utilizar un sistema de cambio automático—, frenar y utilizar toda nuestra habilidad para evitar que nuestro vehículo se salga de la pista o choque contra los otros participantes en la carrera.

En pantalla aparecen todas las indicaciones necesarias para facilitarnos la conducción, tales como la velocidad, nuestra posición actual, una representación del circuito con el lugar donde están situados todos los coches, el número de revoluciones del



«Super Monaco GP» inaugura para la Megadrive un género muy explotado en otras máquinas.



Las tres opciones disponibles y la ajustada jugabilidad garantizan el entretenimiento durante horas.

motor, e incluso un retrovisor que nos muestra los vehículos que van a intentar adelantarnos.

Completo y adictivo

Todas estas características junto a algunas más que descubrirás poco a poco conforman uno de los mejores juegos que hemos visto para la Megadrive. El nivel de adicción conseguido es sencillamente demencial y tanto los gráficos, como el movimiento, sonido y demás artificios técnicos tienen un nivel casi perfecto. Si todas las conversiones fueran iguales muy pronto los salones de juegos quedarían completamente desiertos.

«Super Monaco Gp» viene a llenar la laguna que existía en cuanto a juegos de coches para la nueva consola de 16 bits de Sega, y va a resultar verdaderamente difícil que sea superado, por lo menos en algún tiempo. Hasta entonces, la mejor forma de sentirte en tu habitación como si estuvieras al volante de un prototipo de Fórmula 1 es conectar tu Megadrive e introducirle este cartucho. Un juego que no tiene desperdicio, casi perfecto. ■

J.G.V.

CONSEJOS y TRUCOS

■ Vigila el retrovisor y no te importe cerrar a tus contrincantes cuando intenten adelantarte.

■ Da una vuelta de reconocimiento al circuito antes de comenzar la carrera. Intentando memorizar las curvas y la velocidad máxima a la que puedes darlas sin salirte de la pista.

■ Utiliza el freno y no te limites únicamente a soltar el acelerador. Es la mejor forma de aprender correctamente a manejar tu vehículo.

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

Tele Juegos

Haz tu pedido llamando:
91 304 0947
 (5 LINEAS)
VENTA POR CORREO
 A TODA ESPAÑA

LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO
 LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS
 CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

<p>CARLOS SAINZ CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLIES</p> <p>El campeón del mundo de rallies Carlos Sainz y su copiloto Luis Moya, te ofrecen la posibilidad de sentir la emoción de la conducción deportiva de alto nivel a través de su potente TOYOTA CELICA.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.295 CINTA AMSTRAD... 1.295 CINTA MSX... 1.295 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>CHIPS CHALLENGE</p> <p>Un divertido y terriblemente adictivo juego. Tienes que buscar la combinación correcta para salir de las peligrosas laboritas del juego. Hay hasta 150 diferentes, cada uno con su solución.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>DESAFIO TOTAL</p> <p>Ya conoces a Schwarzenegger, el simpático y claro de la acción más brutal. Con su última película, la acción se traslada a Marte que será el centro de operaciones de este juego.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMODORE... 1.350 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>STEALTH FIGHTER</p> <p>El simulador de vuelo del famoso STEALTH FIGHTER, el avión invisible a los radares enemigos. Jugado desde la liga dominica hasta la liga internacional. Elige tu equipo y formación.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 2.850 CINTA COMMODORE... 2.850 DISCO SPECTRUM... 2.850 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 3.990 PC... 3.990</p>	<p>GAZZA 2</p> <p>Un control brillante, una atmósfera de emoción... Puedes jugar con los 40 equipos mejores de Europa. Jugado desde la liga dominica hasta la liga internacional. Elige tu equipo y formación.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>GOLDEN AXE</p> <p>El más reciente hit de las máquinas de los arcades SEGA, para disfrutarlo en tu ordenador. Lucha salvaje y primitiva. Objetivo de 4 niveles con armamento al pueblo, además de como a la gran...</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>KARATEKA</p> <p>Una soberbia animación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un título imprescindible entre los juegos de artes marciales.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 1.950 DISCO AMSTRAD... 1.950 PC... 3.495 AMIGA... 3.495</p>	<p>KICK OFF 2</p> <p>La versión mejorada y ampliada del fenomenal KICK OFF. Valido tanto como para los que ya disfrutaron con la primera parte, como para los que buscan el mejor simulador de fútbol del momento.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.495 AMIGA... 3.495 PC... 3.495</p>	<p>NARC</p> <p>Nadie tenía agallas para hacerlo... hasta ahora!! La más violenta acción es acción a través de una planta de producción de estupefacientes, plagada de hombres armados hasta los dientes.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
--	--	---	---	---	---	---	---	--

<p>NARCOPOLICE</p> <p>En el siglo XXI los policías están equipados con modernos sistemas en sus coches, pero los narcotraficantes también. Destruya las plantas de elaboración de la droga... al pedazo.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 1.950 DISCO AMSTRAD... 1.950 ATARI ST... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500</p>	<p>NIGHTSHIFT</p> <p>Inquietante juego de plataformas. Una fábrica de juguetes necesita personal para su turno de noche, te lo presentamos, pero no sabes dónde ir a matar y que entran y pegan labores te separa.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMODORE... 1.350 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990</p>	<p>PAK A TODA MAQUINA 2</p> <p>Contiene 4 juegos: CHASE HQ ALTERED BEAST OPERATION THUNDERBOLT GALAXY FORCE</p> <p>En consolas CABAL, por GALAXY F</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.750 CINTA AMSTRAD... 1.750 CINTA COMMODORE... 1.750 DISCO SPECTRUM+3... 2.950 DISCO AMSTRAD... 2.950</p>	<p>PAK DE CINE</p> <p>Cuatro aventuras más de Hollywood y de los ordenadores recopiladas para ti: INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA, GHOSTBUSTERS 2, BATMAN, ROBOCOP 1</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.750 CINTA AMSTRAD... 1.750 CINTA COMMODORE... 1.750 CINTA MSX... 1.750 DISCO SPECTRUM+3... 2.500 DISCO AMSTRAD... 2.500 PC... 3.900</p>	<p>PAK DRO DEL COMIC</p> <p>Hay de todo en esta pack: comic, acción y aventuras. Incluye 6 títulos: Akabado 2 Cosmos Abesit Leban Paddy bandit 2 Caramel Capitan trueno</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA MSX... 1.500 DISCO SPECTRUM+3... 2.500 DISCO AMSTRAD... 2.500 PC... 3.900</p>	<p>PAK MULTISPORTS</p> <p>Compilación con cinco de las simulaciones deportivas de mayor éxito y difusión: MOTOCICLISMO, TENNIS, TENNIS, FUTBOL Y BALONCESTO. Presentado y editado por DRO SOFT.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA MSX... 1.500 DISCO SPECTRUM+3... 2.500 DISCO AMSTRAD... 2.500 PC... 3.900</p>	<p>PAK PLATINUM</p> <p>Los 4 últimos bombazos de la creación de juegos para máquina de la casa DROSOFT en su pack: STRIDER, GHOULS AND GHOSTS, FORGOTTEN WORLDS Y BLACK TOWER.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.550 CINTA AMSTRAD... 1.550 CINTA COMMODORE... 1.550 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250</p>	<p>PAK RUEDAS DE FUEGO</p> <p>Recopilación de los cuatro simuladores de coches más espectaculars y más mayor impacto: HARD DRIVEN, CLASSIC, TURBO OUT RUN Y POWERDRIFT. Sacate ya el casco y conéctate!!</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.750 CINTA AMSTRAD... 1.750 CINTA COMMODORE... 1.750 DISCO SPECTRUM+3... 2.950 DISCO AMSTRAD... 2.950</p>	<p>PANG</p> <p>Rápido, adictivo, colorido... Si te gustan los juegos divertidos, aquí tienes un clásico, ya que además cuenta con unos decorados vistosos y hasta 50 niveles de dificultad progresiva.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>
---	---	---	--	---	---	---	---	--

<p>PANZA KICK BOXING</p> <p>Realiza como se ve hasta ahora en una simulación deportiva de golpe: 600 posiciones diferentes de sprites, digitalización, 75 golpes... todo con una gran cantidad de manejo.</p> <p>CINTA AMSTRAD... 1.200 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500</p>	<p>REGRESO AL FUTURO 2</p> <p>Los momentos clave de la película de Spielberg, en cinco fases de dinamismo a través de diferentes tiempos. No te limites a ver a Michael J. Fox, trata de experimentar y vivir sus aventuras.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850</p>	<p>RICK DANGEROUS 2</p> <p>Tus el éxito de Rick Dangerous viene ahora esta segunda parte. La mezcla de elementos de juego de plataformas, aventura y acción te hacen no dejar este juego hasta que lo concluyas.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850</p>	<p>ROBOCOP 2</p> <p>Después de esta sorprendente acción en profundidad... pero el ha vuelto... para proteger a los inocentes y vengar por los delincuentes. Pero hay gente que se parece estar muy de acuerdo con su clase de justicia. Retales 1</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.350 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SAINT DRAGON</p> <p>El más reciente juego de nave de acción realizado hasta la fecha: scroll rápido y nitido, hermosos gráficos, acción sorprendente, enemigos de final de fase gigantes y originales, gran sonido y FX.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMODORE... 1.300 CINTA MSX... 1.300 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.500 AMIGA... 2.500</p>	<p>SHADOW OF THE BEAST</p> <p>Todos los jugadores para ser un campeón. Ametralladoras, con balas y sensores nunca visto. Ya ha sido juego del 90 para Amiga. Casi increíble, pero ha podido ser convertido para 8 bits.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 AMIGA... 2.250</p>	<p>SITO PONS 500cc GRAND PRIX</p> <p>Nuestro bicampeón mundial entra de lleno en la categoría reina de los 500cc. Hay gran competencia, los autos son impresionantes, los materiales, pero el solo le vale la victoria. ¿a ti?</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.295 CINTA AMSTRAD... 1.295 CINTA MSX... 1.295 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 PC... 2.850</p>	<p>STRIDER 2</p> <p>Medio siglo después del desastre nuclear, las carreras de coches a alta velocidad son el reflejo de una lucha de supervivencia, entre vehículos futuristas armados para el combate.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 ATARI ST... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250</p>	<p>TORTUGAS NINJA</p> <p>Recorre con Donatello y compañía los edificios de la ciudad, en los que tendrás que luchar con diferentes armas, según cada situación, para evitar cambios entre sus hermanos.</p> <p>CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA MSX... 1.350 DISCO SPECTRUM+3... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI ST... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850</p>
--	---	--	---	---	--	---	---	--

ADEMÁS...

GRATIS

GRATIS. POR CADA JUEGO QUE PIDAS TE REGALAMOS UN SOBRE CON 5 SUPERADHESIVOS.

GRATIS. CON TODOS LOS PEDIDOS RECIBIDOS TE REGALAMOS "EL CATALOGO OFICIAL DE COMBATE 2" CON CERCA DE 2.000 JUEGOS EN OFERTA.

SERIE MICRO CLUB

DOS JUEGOS EN DISCO PARA AMSTRAD CPC POR SOLO 1.900 PESETAS

BATMAN • ROBOCOP
 CABAL • OPERATION THUNDERBOLT
 TIGER ROAD • STREET FIGHTER
 DRAGONNINJA • OP. THUNDERBOLT
 RENEGADE • TARGET RENEGADE
 OUT RUN • ROAD BLASTERS
 FLYING SHARK • GALAXY FORCE
 NEW ZEALAND STORY • RAINBOW ISLAND
 CRAZY CARS • SUPER SPRINT
 ARKANOID 1 • ARKANOID 2
 GAUNTLET 1 • GAUNTLET 2
 CHASE H.O. • WEG LE MANS

SERIE PC HITS

JUEGOS PARA PC DE 5.25" Y PC DE 3.5" A UN GRAN PRECIO: 1.200 PESETAS

BARBARIAN
 SUBBATTLE SIMULATOR
 PLATOON
 GREEN BERET
 WORLD CLASS LEADER
 RAMPAGE
 CHAMPIONSHIP GOLF
 OUT RUN
 ROBOCOP
 INDIANA JONES
 ARKANOID
 GAUNTLET
 ERBE ITALIA 90
 THUNDERBLADE

CONSOLA GAME BOY

ahora consiguela por solo: **15.900** pts.

ADEMÁS TODO ESTO GRATIS:

- *CARTUCHO TETRIS
- *CABLE DE DOS JUGADORES
- *AURICULARES STEREO
- *4 PILAS
- *GARANTIA OFICIAL

CARTUCHOS DISPONIBLES:

BATMAN... 4.495	CHASE H.O... 3.995
SUPERMARIO... 3.995	SPIDERMAN... 4.495
TORTUGAS NINJA... 4.495	GOLF... 3.995
GHOSTBUSTERS 2... 3.995	TENNIS... 4.495
DOUBLE DRAGON... 3.995	PINBALL... 3.995
ROBOCOP... 3.995	BIGS BUNNY... 3.995
CASTELVANIA... 4.495	BEACH VOLLEY... 4.495
NEMESIS... 3.995	SNOOPY... 3.995
SKATE OR DIE... 4.495	PAPERBOY... 4.495
MOTOCROSS MANIA... 3.995	BUBBLE GHOST... 3.995

TELEFONO DE PEDIDOS: (91) 304 09 47

Si aun no eres telecliente, no te preocupes, con el primer pedido te enviaremos la tarjeta de TELEJUEGOS con tu nombre.

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
 Sí, deseo recibir contrarrembolso (pagandolos al recibir el paquete)
 los juegos que les indico en este cupon de pedido.
NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE _____
 APELLIDOS _____
 DOMICILIO _____
 POBLACION _____
 PROVINCIA _____ CODIGO-POSTAL _____
 TELEFONO _____
 NUMERO DE TELECLIENTE _____

si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

CINTA SPECTRUM DISCO SPECTRUM
 CINTA AMSTRAD DISCO AMSTRAD CPC 6128
 CINTA COMMODORE
 CINTA MSX DISCO MSX
 ATARI ST PC DE 5.25
 AMIGA PC DE 3.5

MARCAR el modelo de ordenador para el que se quieran recibir los juegos, y el sistema (cinta o disco). Gracias.

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

RICK DANGEROUS 2

■ CORE
 ■ Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA y PC

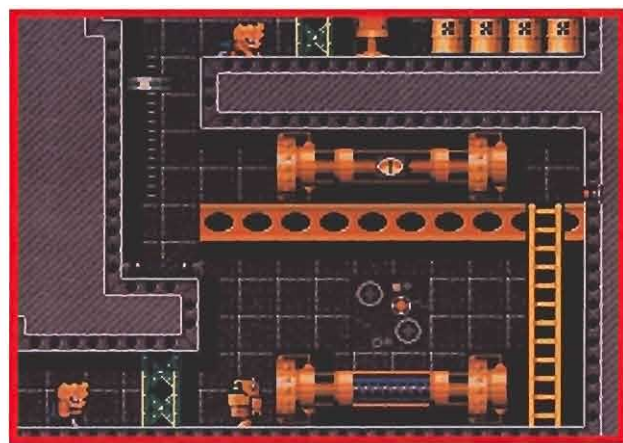
Tras sus anteriores y agotadoras aventuras Rick creía haberse ganado un buen merecido descanso. Pero el mal no reposa, y Fat Guy ha vuelto dispuesto a invadir la Tierra con un poderoso ejército de alienígenas. Preparado de nuevo para salvar a la humanidad Rick arroja su famosa gabardina y su no menos famoso sombrero para mostrar al mundo su nuevo atuendo, un flamante traje de superhéroe que le acompañará en sus nuevas aventuras.

Siguiendo un planteamiento técnico bastante similar al de su predecesor, esta segunda parte del ya mítico «Rick Dangerous» sigue los esquemas de un clásico arcade de plataformas en el que la habilidad y la precisión en saltos y movimientos son los ingredientes básicos para el éxito. A lo largo de cinco fases que transcurren en los más variados escenarios Rick deberá ser rápido y astuto para sobrevivir en laberintos llenos de trampas y peligros sabiendo que al final de su misión le espera la victoria definitiva sobre Fat Guy, su mortal enemigo.

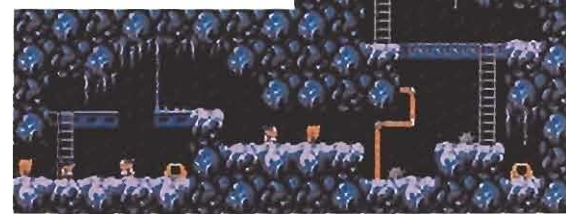
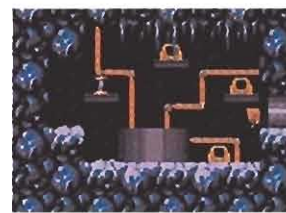
Al igual que en la primera parte, Rick dispone inicialmente de seis vidas, seis detonadores y seis disparos para su pistola de rayos láser. Los detonadores se lanzan pulsando simultáneamente abajo y fuego, momento en el que el detonador será colocado explotando a los pocos segundos, lo que permitirá a nuestro héroe destruir enemigos móviles y obstáculos fijos que bloqueaban el camino hacia los siguientes escenarios. Mucha atención, porque en primer lugar Rick debe ponerse a distancia de seguridad, si no quiere ser alcanzado por la potente onda expansiva, y en segundo porque los objetos destruidos por la explosión pueden salir despedidos a gran velocidad y arrollar a nuestro héroe. Si Rick combina el lanzamiento del detonador con una tecla

de dirección lateral (izquierda/derecha) conseguirá que el detonador no quede inmóvil a su lado, sino que se deslice en la dirección deseada, lo que le permitirá alcanzar lugares inaccesibles ya que no es posible lanzar detonadores agachado.

Por otro lado la pistola de rayos láser es, sin duda, el arma más importante de Rick, pues una vez activada —pulsando arriba y fuego— lanzará un poderoso rayo que destruirá a todos los enemigos



que alcance. Dado que sus disparos son limitados, como los detonadores, será preciso no malgastarlos, sabiendo que Rick dispone de la siempre eficaz ayuda de sus puños para inmovilizar momentáneamente a sus agresores. Y siempre queda la útil posibilidad de recoger iconos que restauran a sus valores máximos tanto los indicadores de detonadores como de disparos, los cuales tam-



Las páginas de este artículo han sido íntegramente realizadas utilizando un sistema informático desarrollado en exclusiva por la revista MICROMANIA.

bién se reponen al finalizar una fase, momento en el que además se obtiene una vida extra. Dichos iconos, que también pueden contener importantes cantidades de puntos, adoptan diferentes formas externas en cada fase.

Como era de esperar, el camino está repleto de trampas, desde lanzadores de rayos situados en puntos estratégicos del recorrido a descargas eléctricas.

Enumerarlas sería largo y tedioso, y hemos preferido realizar una explicación relativamente superficial de las cinco fases, para no aburrirnos con la forma detallada de superar una a una las decenas de situaciones embarazosas que nos encontraremos. En la mayoría de los casos basta con dar un puñetazo a un interruptor (casi siempre indicado momentáneamente por una flecha) para desactivar un lanzador de rayos o una descarga eléctrica, pero tam-

F A S E 1

El reto definitivo

Poco más queda por decir antes de embarcarnos en la aventura, tan solo que, en algunos niveles, Rick utilizará una moto anti-gravedad, con la que podrá flotar por los pasillos utilizando un rifle láser, incorporado en la propia moto, que le permitirá destruir enemigos y desactivar interruptores.

Podemos acceder desde el menú inicial a cualquiera de las cuatro primeras fases, pero para jugar la quinta y última deberemos antes haber completado sin interrupción las anteriores, comenzando por la primera.

Primera fase

Nos encontramos en el Londres de 1945. Rick vuelve a casa con la intención de descansar de sus últimas aventuras cuando, una mañana de niebla como cualquier otra, una flotilla de naves espaciales sobrevuela la ciudad. Una de ellas aterriza en pleno Hyde Park. Tras dirigirse al lugar de los hechos Rick se introduce en la nave invasora con el propósito de alcanzar su centro de control.

Toda la acción de esta fase, a excepción de las tres primeras pantallas, transcurre en el interior de la nave enemiga. Toda su tripulación responderá con contundencia a la presencia de nuestro héroe, tanto los robots que la controlan como otros androides camuflados que adoptan la apariencia de inofensivos bidones de combustible.

La mayoría de los interruptores de la nave tienen efectos beneficiosos, generalmente activar ascensores inmóviles o detener lanzadores de rayos. En ciertos lugares será preciso caminar agachados para evitar las descargas eléctricas. También será necesario trepar por algunas tuberías, mientras que al final de este nivel observaremos ciertas plataformas sobre las cuales es imposible saltar, lo que dificulta nuestros movimientos.

El mapeado de esta fase es bastante sencillo, pero queremos llamar vuestra atención sobre la presencia de dos pantallas relativamente ocultas que, una vez destruidos mediante detonadores los bloques que impedían el acceso a las mismas, albergan

una buena cantidad de contenedores con puntos, rayos y detonadores extra.

Segunda fase

Rick se pone a los mandos de la nave espacial y despegando rumbo al misterioso planeta Barf, donde se localiza el cuartel general de Fat Guy. Por desgracia el combustible de la nave se agota antes de permitirle alcanzar su objetivo y Rick debe realizar un ruidoso aterrizaje de emergencia sobre el desolado reino de Freezia, el planeta congelado.

En su recorrido por las cavernas de Freezia, iluminadas por los destellos del hielo que recubre sus paredes y techos, Rick no solamente deberá esquivar o destruir a los pobladores del planeta, —unas criaturas bajitas con apariencia de vikingos—, sino también evitar a toda costa las estalactitas que se desprenden del techo. Nuestro héroe observará desde las primeras pantallas signos evidentes de la febril actividad industrial del planeta: ruedas dentadas que giran en ciertos puntos del cami-

no, cintas transportadoras sobre las que se deslizan pingüinos mecánicos, envueltos en gruesos bloques de hielo, que pueden desprenderse y atacar a nuestro protagonista, e incluso encontrarse ya en libertad en ciertas pantallas. También es preciso esquivar los disparos que surgen de cañones y las zonas de hielo punzante que supondrían la pérdida de una vida.

Los mismos bloques de hielo que hemos descrito anteriormente pueden encontrarse inmóviles impidiendo el acceso a nuevas pantallas, momento en el que será imprescindible hacer uso de uno de nuestros detonadores y colocarnos a salvo para no ser arrollados cuando el bloque salga despedido por efectos de la explosión. Por si fuera poco algunas plataformas se mueven solas dificultando considerablemente los movimientos de Rick, que sólo cuenta con la ayuda de los poderes

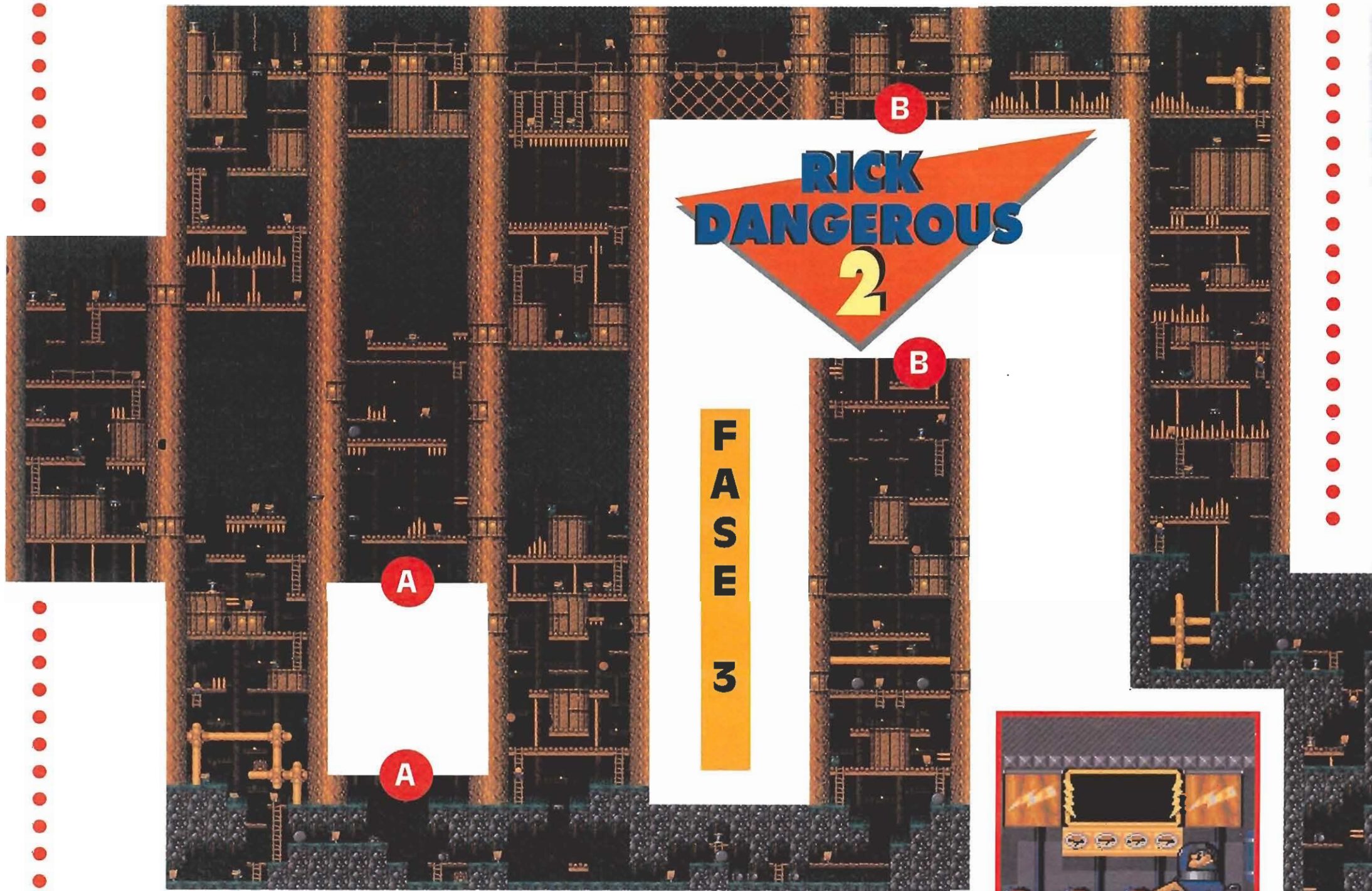
extra que puede obtener pasando sobre una especie de terminales de ordenador y la inestimable colaboración de los ascensores.

En esta fase podremos utilizar la moto antigravedad de la que os hablábamos antes, con la cual podremos recorrer un buen trecho a gran velocidad con la única precaución de evitar los disparos enemigos.

Tercera fase

Rick alcanza uno de los centros de control de Freezia y, tras localizar en él un teletransportador, intenta programarlo para ser enviado directamente a Barf, pero por desgracia Rick se equivoca en sus cálculos y es trasladado a Vegetabilia, el planeta de los grandes bosques.

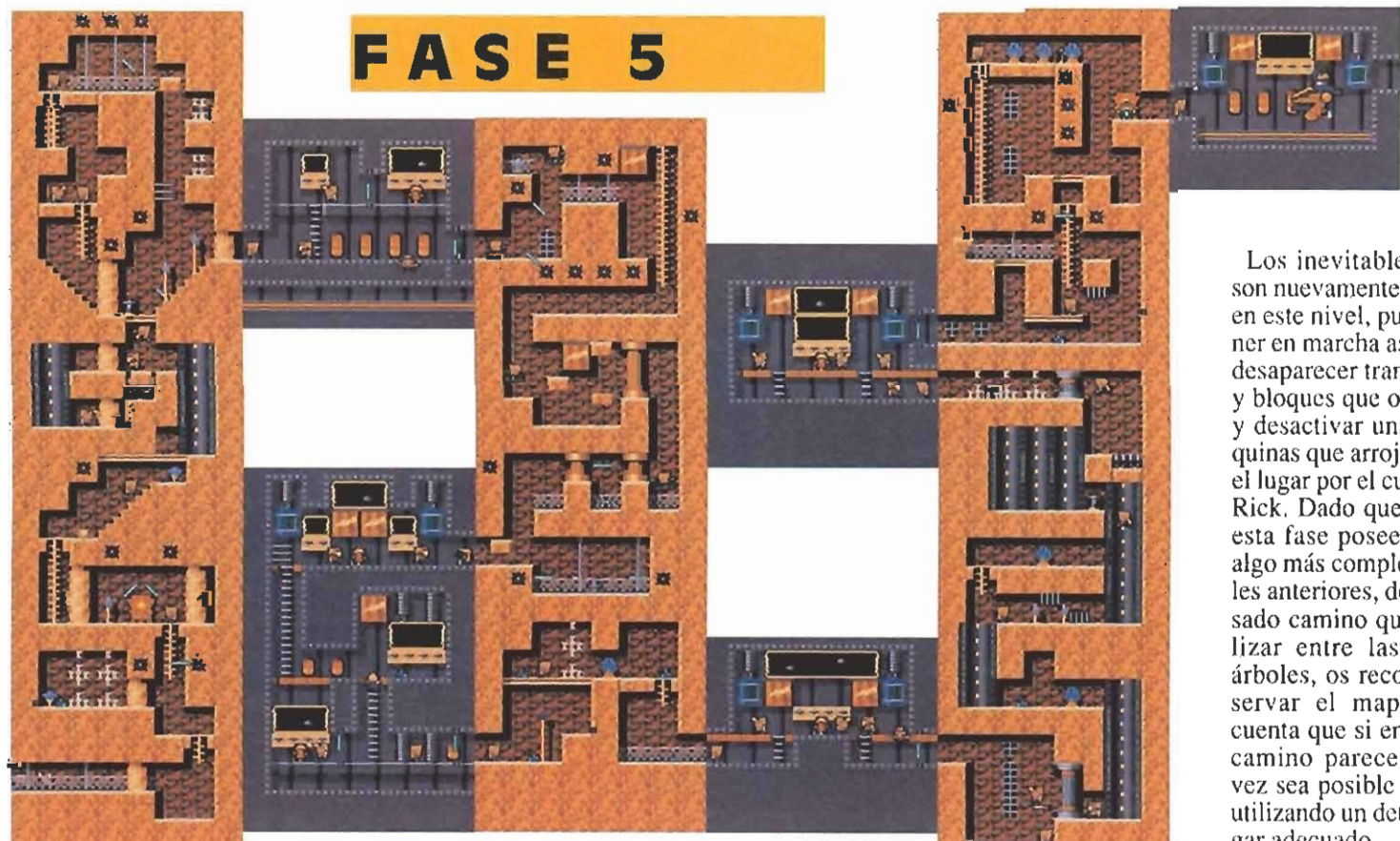
F
A
S
E
2



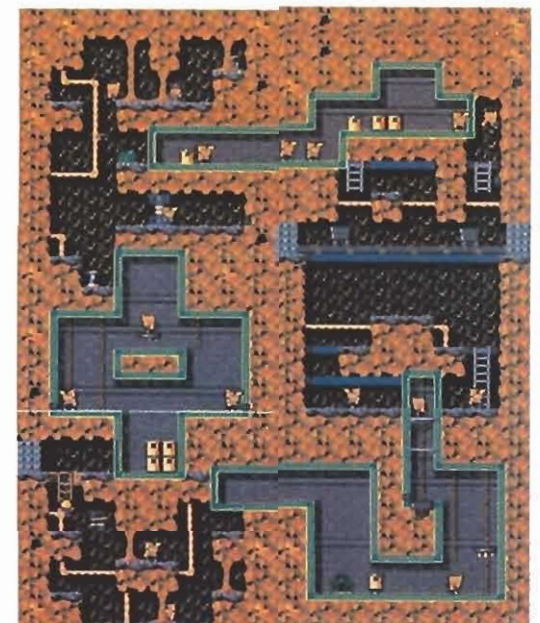
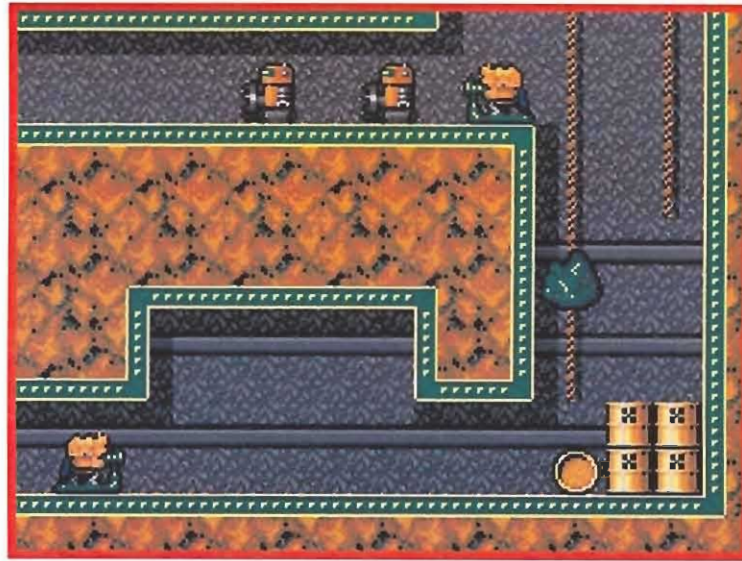
Rick deberá ser rápido y astuto para sobrevivir en los laberintos llenos de trampas y peligros.



Allí envuelto por la espesura de los árboles, sus gruesos troncos y el perfume de las viejas maderas, tan distintas del frío azulado de las cavernas de Freezia, Rick se siente incluso más perdido y desprotegido ya que se encuentra en un mundo desconocido y hostil. Los habitantes del planeta, todos ellos belicosos, adoptan las formas más variadas, desde leñadores aparentemente inofensivos a horribles monstruos que amenazan a Rick con sus gigantescas fauces pasando por feroces plantas carnívoras. Pero también existen multitud de trampas artificiales que surgen de las paredes de las cavernas y los troncos de los árboles: enormes rocas rodantes que pueden arrollar a nuestro protagonista, rocas fijas y mortales al contacto que solamente pueden ser destruidas mediante detonadores, flechas que surgen de estatuas y plataformas que se desmoronan al ser pisadas. Otras plataformas se van creando por tramos a medida que desaparecen tramos anteriores, lo que obliga a Rick a recorrerlas manteniéndose constantemente en movimiento. Los poderes extra se encuentran en el interior de unas estatuas que representan a uno de los ídolos del planeta.



Los inevitables interruptores son nuevamente de gran utilidad en este nivel, pues permiten poner en marcha ascensores, hacer desaparecer trampas de pinchos y bloques que obstruían el paso y desactivar unas extrañas máquinas que arrojan piedras sobre el lugar por el cual debería pasar Rick. Dado que el mapeado de esta fase posee una estructura algo más compleja que los niveles anteriores, debido al enrevesado camino que debemos realizar entre las ramas de los árboles, os recomendamos observar el mapa teniendo en cuenta que si en algún punto el camino parece bloqueado tal vez sea posible abrir un acceso utilizando un detonador en el lugar adecuado.



Cuarta fase

Rick consigue por fin alcanzar el planeta donde se encuentra la base de su mortal enemigo, pero para llegar a ella debe atravesar una mina donde se extraen materiales radioactivos.

Muchos de los enemigos que aparecen en esta fase son viejos conocidos del primer nivel, en particular los robots y los bidones móviles de combustible, a los que se unen horribles monstruos viscosos y manos que surgen del suelo de las galerías. Tal como era de esperar en una mina, en ciertas pantallas observaremos la presencia de raíles sobre los que ruedan carretillas llenas de mineral. Ya que muchos raíles descansan sobre lagos de ácido en algunos casos la única forma de continuar avanzando es saltar sobre una carretilla teniendo, eso sí, mucho cuidado para no ser arrollados por las mismas.

Los interruptores permiten no solamente activar ascensores sino también poner en marcha las carretillas antes descritas, hacer caer bidones que obstruyen el camino y detener unas gigantes máquinas dedicadas a prensar el mineral, que de otro modo acabarían con una de nuestras vidas. Ciertas rocas deben ser destruidas mediante detonadores y en algunos lugares pasaremos sobre suelos pantanosos que reducen la velocidad de los movimientos de Rick.

Finalmente nos queda señalar que los poderes extra se encuentran contenidos en unos curiosos personajes, unos simpáticos mineros, ataviados con cascos, que utilizan una taladradora.

Quinta fase

Esta fase, que no es accesible desde el menú y solamente puede ser jugada completando las cuatro anteriores, transcurre por fin en las habitaciones y pasillos que forman la base de Fat Guy en el planeta Barf. Allí Rick será atacado por un



ejército de mercenarios al servicio de su mortal enemigo y por unos odiosos ratones mecánicos indestructibles, así como por trampas adosadas en las paredes de los pasillos desde las cuales surgen mortales rayos y peligrosos pinchos. Por suerte disponemos de los amables interruptores para eliminar algunos de los rayos y hacer desaparecer bloques de piedra que obstaculizan el paso. Otros bloques han de ser destruidos mediante detonadores y en algunos puntos la única forma de alcanzar lugares elevados consiste en saltar sobre unos objetos con propiedades similares a las camas elásticas. Los poderes especiales, tanto rayos y detonadores, como puntos se encuentran dentro de unos diamantes, y antes de alcanzar nuestro objetivo podremos hacer uso nuevamente de la moto anti-gravedad.

Por fin hemos alcanzado el objetivo y, a los mandos de una nave monoplaza, Fat Guy se encuentra frente a nosotros. Su nave dispara constantemente contra Rick al tiempo que describe círculos en el aire, por lo que el momento idóneo para atacarla es cuando la nave se encuentra lo más cerca posible del suelo. Sin embargo el blindaje de la misma dificulta su destrucción, ya que es necesario el impacto de tres detonadores o en su defecto gran número de disparos con el láser. Os recomendamos el uso de los detonadores, lo que exige activarlos con el tiempo suficiente para que hagan explosión en el momento en el que la nave de Fat Guy se encuentra lo más cerca posible del suelo.

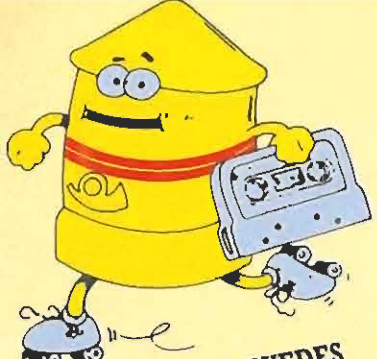
Tras un peligroso viaje por casi toda la galaxia, Rick ha cumplido su misión desbaratando los planes de su enemigo. La humanidad puede de nuevo sentirse a salvo aunque, quién sabe, tal vez por poco tiempo. El mundo necesita héroes, y los héroes como Rick Dangerous son difíciles de encontrar.

P.J. Rodríguez.



**F
A
S
E
4**

ejército de mercenarios al servicio de su mortal enemigo y por unos odiosos ratones mecánicos indestructibles, así como por trampas adosadas en las paredes de los pasillos desde las cuales surgen mortales rayos y peligrosos pinchos. Por suerte disponemos de los amables interruptores para eliminar algunos de los rayos y hacer desaparecer bloques de piedra que obstaculizan el paso. Otros bloques han de ser destruidos mediante detonadores y en algunos puntos la única forma de alcanzar lugares elevados consiste en saltar sobre unos objetos con propiedades similares a las camas elásticas. Los poderes especiales, tanto rayos y detonadores, como puntos se encuentran dentro de unos diamantes, y antes de alcanzar nuestro objetivo podremos hacer uso nuevamente de la moto anti-gravedad.



MAIL soft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
239 04 75 / 239 34 24
FAX: 467 59 54

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS. LO TIENES EN
CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS
DE ENVÍO. ¡LLÁMANOS!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO
PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

SEGA



MEGADRIVE 38.900 ptas.

CARTUCHOS

Afterburner II	6.990	Gain Ground	6.990	Shadow Dancer	5.990
Alex Kid in E.C.	5.990	Ghostbuster	6.990	Space Harrier II ...	6.990
Arnold Palmer Golf ..	6.990	Ghoul's'n'Ghosts ...	8.490	Strider	7.400
Arrow Flash	6.990	Golden Axe	6.990	Super Hang On	6.990
Atomic Robokid	6.990	Hard Driving	6.990	Super Monaco GP ..	6.990
B. Douglas Boxing ...	5.990	Herzog Zwei	6.990	Super Thunderblade	6.990
Baseball	6.990	Klaxx	5.990	Sword of Sodan	8.490
Battle Squadron	6.990	Lakers V. Celtics ...	6.990	Thunderforce II	6.990
Budokan	8.490	Last Battle	6.990	Thunderforce III ...	6.990
Columns	5.990!	Mickey Mouse	5.990	Trampoline Terror .	5.990
Crack Down	6.990	Moon Walker	5.990	Truxton	6.990
Cyberball	5.990	Mystic Defender ...	6.990	Twin Hawk	6.990
Dick Tracy	6.990	Rat Riley Basketball	5.990	Wonderboy III	6.990
Dynamite Duke	5.990	Phantasy Star II ...	8.490	World Cup Italia 90	5.990
E. Swat	6.990	Populous	8.490	Zony Gold	8.490
Fire Shark	6.990	Rambo III	5.990	Zoom	5.990
Forgotten World ...	6.990	Revenge of Shinobi	6.990		

PERIFERICOS SEGA MEGADRIVE

Joystick profesional XE-8	5.990	Cable video monitor	1.499
Convertidor para cartuchos		Power PAD	2.599
SEGA 8 bit	6.490	Arcade Power Stick	7.900

VEN AL CLUB DE ALQUILER SEGA Y MEGADRIVE EN LA TIENDA MAIL DE MONTERA. AHORA NORMAS MÁS INTERESANTES.



MASTER SYSTEM 16.900 ptas.

MASTER SYSTEM + 19.900 Incluye pistola y Safari Hunt

CARTUCHOS SEGA

Action Fighter	1.990	Forgotten Worlds .	5.990	R.C. Gran Prix	5.990
Alien Syndrome	3.900	Gain Ground	5.990	Rastan	5.990
Altered Beast	5.590	Global Defense	1.990	Scramble Spirit	5.590
Assault City	5.590	Golden Axe	5.590	Secret Command .	1.990
Aztek Adventure ..	1.990	Golf Mania	6.590	Shinobi	5.590
Basket. Nightmare	5.590	Govellius	3.900	Super Monaco GP	5.590
Carmen S. Diego .	3.900	Great Basketball ..	3.900	Super tennis	1.990
Casino Games	5.990	Great Volleyball ...	3.900	Teddy Boy	1.990
Chase HQ	5.590	Jungle Fighter	5.990	The Ninja	1.990
Choplifter	4.990	Mickey Mouse	5.990	Thunderblade	5.590
Columns	4.990	Monnwalker	4.990	Transbot	1.990
Cyber Shinobi	5.990	Operation Wolf ...	5.590	Vigilante	5.590
Dead Angle	5.590	Out Run	5.590	Wonderboy III	5.590
Enduro Racer	1.990	Parlour Games ...	3.490	" in Monster	4.490
F-16	3.900	Phantasy Star	3.900	World Gran Prix .	1.990
Fantasy Zone	1.990	Pro Wrestling	4.990	Zillion	3.900
Fire and Forget II .	6.990	R-Type	5.990	Zillion II	3.900

CONVIERTE TU AMIGA EN UN AT COMPATIBLE POR SOLO 49.900 ptas.

CPU 80286 a 7,2 Mhz	G40 RAM AT
Hercules CGA	Disco interno Amiga soporta-
Mouse Bajo MS DOS	do a 720K
RS232 Soportado	
Printer Soportado	
Sonido AT soportado	
Con 1 MB Ram Amiga	

NOVEDAD

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.



225 CPS
Multifunction Printer LC-200
STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
Cables incluidos
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS solo 67.900 ptas.



ATARI 520 ST FM 59.900 ptas. Y 50 PROGRAMAS MÁS DE REGALO

ATARI 520 STE + 20 juegos + 7 utilidades - **84.900**
ATARI 1040 STE - **114.900** MONITOR B/N - **27.000**
MONITOR COLOR - **55.000** CABLE EUROCONNECTOR - **3.500**. UNIDAD 3 1/2 EXTERNA - **24.900**
GENLOCK GST40 - **52.900**

ATARI LYNX - 32.900 ptas.

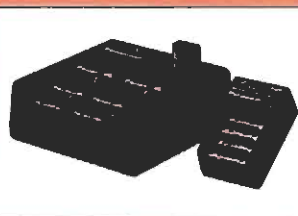
Incluye California Games y Adaptador de corriente

CHIP CHALLENGER	3.900	ELECTRO COP	3.900
GATES OF ZENDOCOM ..	3.900	GAUNTLET III	3.900
KLAXX	3.900	PAC MAN	3.900
PAPER BOY	3.900	RAMPAGE	3.900
ROAD BLASTER	3.900	ROBOT SQUAD	3.900
RYGAR	3.90	SHANGAI	3.900
SLIME WORLD	3.900	XENOPHOSE	3.900



NO GASTES MÁS EN PILAS UTILIZA PILAS RECARGABLES

Cargador Panasonic - 1.995
Cargador Panasonic + 4 pilas - 2.795
Cargador Panasonic Universal - 2.995
Cargador Universal Jackson - 1.995
Cargador rapido con temporizador - 2.595
Pila recargable (1.000 veces) Panasonic - 295



CARTUCHOS NINTENDO

Air Fortress	7.900	Desafío total	6.900	Probotector	6.900
Alpha Mission	6.500	Daunking Kong	6.500	Silent Service	6.990
Balloo Billy	6.900	Gremilins 2	7.900	Skate or die	5.500
Batman	7.250	Mando a distancia	7.200	Super Mario Bros	4.200
Bigfoot	6.500	Mega Man	6.500	Tetris	6.500
Bionic Camando	7.250	Megaman 2	7.900	Tartugas Ninja	7.250
Castelvania	6.500	Popeye	4.200	Zelda 2	8.250

Nintendo



15.900 ptas.

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay A-500 Version II	13.500	Baseboard A-500 512 KS ampliables a 4 Mb	24.900
Alfombrilla raton	995	Ampliacion 2 Mb A-2000 supra ampli. 8 Mb	38.900
Cable Amiga Euroconnector	2.500	Ampliacion 2 Mb disco duro A-500 supra	49.900
Chip 256 KS	1.700	Ampliacion Ext. A-500 2 Mb 512 KS NHS	31.900
Camara B/n para digiview	29.900	Midi	11.500
Disco duro 20 mb A-500 XP 8 mb 512KS	95.900	Modem externo 2400 baudios	18.900
Disco duro 40 mb A-500 XP 8 mb 512KS	108.900	Modulador A-520 pal A-500	6.500
DG 40 Filtro RGB automatico y manual	33.900	Raton Amiga Golden Image	3.900
Disco duro 40 mb Quant SCSI A-200	99.900	Raton optico C-1000 "sin bolas"	7.900
GST 40 Genlock calidad profesional	52.900	Tableta + estilete + software Amiga	78.900
GST Gold SP Genlock profesional Y/C	134.900	Tarjeta XT Amiga 500	59.900
Digitalizador de video Digi View Gold 4.0	24.900	Tarjeta XT Amiga 2000	59.900
Vidi Amiga Digit. tiempo real B/N	25.900	Cyclone (copion con hardware)	7.900
Disquetera 3,5 externa Amiga	16.900	Convertidor TV para monitor	12.900
Disquetera 5 1/4 externa Amiga	25.900	A MAS (Midi + Sampler)	25.900
Disquetera 3,5 interna A-2000	15.900	Separador de colores NHS	33.500
Filtro monitor 1084 FLICKER Master	2.700	Aegis Samx (Musica)	11.500
Animation Studio Disney	16.500	Maxiplan 500 (gestion)	18.500
Deluxe Paint III (Graficos)	19.500	Contabilidad general (gestion)	25.000
Audio Master II (digitalizacion sonido)	13.500	Pagestrem (Autoedicion)	23.800
Genlock Nhs	49.900	Fantavision (animacion)	7.995
Ampliacion 512 KS	9.900		
Ampliacion 512 K ampliable 1,8 Mb A-500	23.900		
Ampliacion 1,8 Mb A-500	43.900		

NOVEDAD

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELÉFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

AMIGA 500



ESTE MES

DE REGALO EL PACK CREACION Y FANTASIA

- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Delux Video
- Budokan
- AMC
- Afterthe War

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE LO PIERDAS

Y SI COMPRAS TU AMIGA 500 CON EL MONITOR 1084 STEREO TE REGALAMOS UN CONVERTIDOR TV

EL PRECIO NO TE LO VAS A CREER ¡¡¡LLAMANOS!!!

AMIGA 2000



NUEVO PRECIO AHORA MÁS BARATO

CONSULTA POSIBLES CONFIGURACIONES

- VIDEO EDICIÓN
- COMPATIBLE PC
- CON DISCO DURO

SERVICIO TÉCNICO



PARA TODA ESPAÑA

SIMPLEMENTE ENVIANOS TU ORDENADOR. EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE TE LO REPARAMOS Y TE LO ENVIAMOS A ECASA SIN GASTOS DE ENVÍO

GAME BOY



16.490 ptas.

- Incluye:
- Juego Tetris
 - Auriculares Stereo
 - Cable conector 2 jugadores
 - Suscripción revista Club Nintendo
 - Pilas
 - Garantía oficial
 - Gibo gigante Nintendo

TITULOS GAME BOY

Alleyway (Arkanoid)	3.900	First of the N. Star	3.900	Pipe Dream	3.900
Amazing Penguin	3.900	Flipull	3.900	Power Racer	3.900
Batman	4.400	Gargoyles	3.900	Qix	3.900
Beach Volley	3.900	Ghostbuster 2	3.900	Quarth	3.900
Bolsa juegos Nuby ..	1.695	Golf	3.900	Radar Mission	3.900
Bomber's adventur ..	3.900	Iluminación Nuby ..	2.100	Robocop	4.400
Bugs Bunny	3.900	Kung Fu boy	3.900	Side Pocket	3.900
Bubble Ghost	3.900	Light boy con lupa ..	3.900	Skate Die	3.900
Bugs Bunny	3.900	Motorcross Maniac ..	3.900	Snoopy	3.900
Castelvania	4.400	Nemesis	3.900	Spiderman	3.900
Chase HQ	3.900	Ninja boy	4.400	Super Mario	3.900
Dr. Maria	3.900	Ninja Turtles	4.400	Tennis	4.400
Estuche Nuby	2.100	Paperboy	3.900	World Bowling	3.900

¡NOVEDAD! RESERVATE UNA

CONSOLA PORTATIL COLOR

GAME GEAR

CONVERTIBLE EN TV



EN LAS TIENDAS MAIL PUEDES ENCONTRAR TODO ESTO Y MUCHAS COSAS MAS. DESCUENTOS ESPECIALES EN SOFTWARE

GARANTIA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRECIOS IVA INCLUIDO



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30 SÁBADOS DE 10,30 A 14 TELÉFONOS: 527 39 34 * (91) 239 04 75 / 239 34 24 FAX: 467 59 54

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

COMPRA TUS JUEGOS FAVORITOS EN LAS TIENDAS MAIL Y LLEVATE ADEMÁS DE UN INTERESANTE DESCUENTO UN POSTER DE REGALO.

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

SUPER OFERTAS 16 Bits

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC3 1/4	AMIG ATARI
ADS		1200			2250	2500	2500
Bat					2250	2500	2500
Battlestorm						2250	2250
Carrier Comand	1200	1200	1200		2250		2250
Chose HQ II	1200						2250
Chess Simulator					2250		2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Cougar Force						3150	3150
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Crime Don't Pay						2950	2950
Desafio Total	1350	1350	1350		2250		2250
Dick Tracy	1295		1295			2595	2595
Donald y Alfabeto Mágico	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Duck Tales (Disney)						2595	2595
El asombroso Spiderman	1200	1200	1200		2250	2250	2250
El tren expreso de Golffy	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Eswat	1200	1200	1200		2250		2250
European Superleague	1100	1100			2250	2250	2250
F-19 Stealth Fighter	2850		2850			5990	5990
Fire					2250	2850	2850
Football Simulator							2250
Galactic Empire						3450	3450
Gazzo II (Paul Gascoin)	1200		1200				2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Iron Lord	1300		1300		2250	2500	2500
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	2850
Judge Drige	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
Lost Duchman Mine						3180	3180
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
M.U.D.S.						2850	
Mig 29						2250	2250
Monaco Gran Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phylon	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mr. Dol Run Run	1200	1200	1200		2250		2250
Mystical					2250	2250	2250
Nar	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200					2500	2500
Night Hunter	1300	1300			2250		2500
Norte y Sur	1200	1200	1200		2250		2250
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Operation Harrier						2250	2250
Pack Bred Dynamite	1500	1500		1500	2500		3900
Pack Top By Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Protennis II						2500	2500
Rescate en el Golfo	1200	1200		1200	2250	2850	
Rick Dangerous II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Ring of Medusa (Estrategia)						2950	2950
Saint Dragon	1300	1300	1300	1300	2250		2500
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Stund Runner	1200	1200	1200		2250		2250
Subuteo	1400	1400	1400		2450	3150	3150
Super off Road Racer	1200	1200	1200		2250	2250	
Super Sweek		1200			2250		2250
Supercar	1200	1200			2250		2250
Swat	1200	1200	1200		2250		2250
Toki	1200						2250
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
Twin World	1300	1300	1300		2250		2250
Ultimate Golf	1200	1200	1200		2250		2250
Vaxine						2250	2250
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Welltrix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Wharf of Demons					6995	6995	
Winter Olimpiad					2450	2450	

TITULO	PC3 1/4	AMIG ATARI
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Breach II (War Game)	2850	2850
Dragons Lair II (Time Warp)	9995	9995
Elvira	4995	4995
Falcon	5000	5000
Front Line (Estrategia)	2850	2850
Gheisa	3150	3150
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	—	—
Maniac Mansion	3990	3990
Midwinter	—	—
Murder	—	—
Operation Stealth	3990	3990
Pack 3 War Games	5500	5500
Red Storm Rising	3995	3995
Rocket Drif (Estrategia)	2650	2650
Secret Of Monkey Island	—	—
Wall Street	3990	3990

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 ptas. SPECTRUM

Continental Circus, Chuck's Yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II, Space Harrier

AMSTRAD
Continental Circus, Chuck's Yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Mad Mix, Space Harrier II, Abadia del crimen, Shinobi, Ninja Warrior, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot, Livingstone II

COMMODORE
Continental Circus, Chuck's Yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Double Dragon, Vampire Empire, Ninja Warrior, Test Drive II

MSX
Continental Circus, Chuck's Yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Vampire Empire, Aventura Original, Abadia del crimen, Shinobi, Corsarios, Gonzalez, Ulises, Mot

JUEGOS A 195 ptas. SPECTRUM

Livingstone Supongo, Last Mission, Goady, Sal Negro, Mutant Zone, Casa Nostra, Robocap, Wets Bank, Super Sapiens, Funky Punky

AMSTRAD
Livingstone Supongo, Last Mission, Goady, Sal Negro, Mutant Zone, Casa Nostra, West Bank, Toys, Rescate

MSX
Livingstone Supongo, Last Mission, Goady, Sal Negro, Mutant Zone, Casa Nostra, Zipi Zape, Pantera Rosa, Saboteq, Rocky, Alfa Centauri, Cowboy

COMODORE
Britania, Ambush

Disco Limpiador 3 1/2	995
Disco Limpiador 5 1/4	995
Megablaster	1500
Navigator	3.500
Phasor ONE	3200
PRO-5000	2800
Stick Ball	995
Zero Zero junior	1200
Zero Zer	1900
Zero Zer Winner	2595
Zero Zer ADS	3500
Zero Zer PC	2800
Jetfighter	3300
Topstar	5250
Supercharger	2250
M-5 (PC)	2900
Joystick Nintendo	3900

JUEGOS DE 995 ptas. PC 5 1/4 PC 3 1/2

Abadia del crimen, Aventura Espacial, Aspar, Capitan Trueno, Cozumel, Driller, Game Over, Gonzalez, Livingstone II, Michel, Mot, Mutant Zone, Phantis, Roller Coaster, Side Winder, Sol Negro, Street Sport Basket, Tennis, Ulises

AMIGA
Altered Beast, Apb, Baal, Corsarios, Freedom, Games Winter ED, Genius, HKN, Kult, Livingstone II, Menace, Mot, Power Drif, Rock'n'roll, Roller Coaster, Sol Negro, Telemark Warriors, Wester Games

ATARI
Circus Atraction, Double Dragon, Games Winter ED, Hard Diving, Hostages, Juana de Arco, La Aventura Original, Marble Madness, Menace, Rambo III, Silk Worm, Spiriting Images, Teenage Queen, Telemark Warrior, Tiburon, Zony Golf

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gauntlet, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbuteo Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas.

Chuck's Yeager, Comando Trace, Corsarios, Dan Dare Collection, Don Quijote, Gonzalez, Guerra de Vajillas, Hundro, Jack Niclaus Golf, Livingstone II, Mot, Pajaros de Bangkok, Shinobi, The Cycles, Ulises, War Middle Earth

2x1 AMSTRAD DISCO

Flyng Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robocop / Batman	1.900
Cabal / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Renegade / Target Renegade	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / Wec Le Mans	1.900

TARJETA AD LIB 29.900

AdLib DISCOS VIRGENES

10 discos 3 1/2 995
50 discos 3 1/2 4.490

10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR

SUPER EXITOS

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC3 1/4	AMIG ATARI
3D Tennis	975	975	975		1900		2250
Acién Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Adidas Soccer	975	975	975		1900	2250	2250
Adidas Tie Break	975	975	975		1900	2250	2250
African Trail Simulator	1200	1200		1200	1950	2500	
Angel Nieto Pole 500	1200	1200	1200	1200	1900	2850	2850
Arnhem (War Game)	495	495				2250	
Badlands	1200	1200	1200		2250		2250
Bloodwych	1200	1200	1200		1900		
Bomber	1200	1200	1200		1900	2850	2850
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Castle Master	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Chessmaster 2000	1200	1200	1200	1200	1950		
Colosus 4 Chess	1100	1100	1100	1100	2395	2950	2950
Days of Thunder	1200	1200		1200	1950	2500	
Day of Thunder	1200	1200			1950	2500	
Defender of the Earth	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Deliverance	1200	1200	1200		2250		
Double Dragon II	595	595	595	595	995	995	995
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250		2250			4990	4990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	2450	2450
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Garfield II	595	595	595				
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Grand Prix Circuit	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
Gremlins II	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunboat	1200	1200			1950	2500	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Karateka	1200	1200		1200	1950	2500	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
Kick off II (arbitros)							1950
Klax	975	975	975	975	1900	2250	2250
La aventura espacial	1200	1200	1200	1200	1950	2500	2500
La batalla de Inglaterra	495	495	495			3595	3595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
La espia que me amó	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Line of Fire	1200	1200	1200		2250		2250
Lorna	1200	1200		1200	2250	3990	3990
Magic Johnson Basket	595	595	595	595	995	995	
Midnight Resistance	975	975	975		1900		2250
Moonblaster		1100			2250	3250	3250
Mundial Fútbol (Ópera)	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Narcopolice	1200	1200		1200	1950	2500	2500
P-47	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Pack 4 aventuras						4995	4995
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Comic arcade aventur.	1500	1500		1500	2500		
Pack de cine	1750	1750	1750	1750	2950		
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Heroes	1200	1200	1200				
Pack Multisport	1500	1500		1500	2500	3900	
Pack Platinum	1550	15					

GOLDEN AXE



Primero fue la máquina recreativa, un extraordinario éxito. Luego la versión para la consola de ocho bits de Sega, una soberbia conversión. Unos meses después la Megadrive, que también recibió su correspondiente dosis de «Golden Axe». Ahora, ha llegado el momento de que las compañías de software exploten el filón. Nosotros, en estas páginas, te vamos a contar, con pelos y señales, todo el desarrollo de uno de los juegos más interesantes de los últimos tiempos.

- PROBE SOFTWARE/VIRGIN
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC.
- V. Comentada: AMIGA.

Yuria es una tierra habitada por tres razas diferentes. La parte sur del país está controlada por los enanos que, aunque acostumbrados a la oscuridad de sus minas, salen ocasionalmente al exterior para comerciar con el resto de los habitantes del continente. En el norte viven los hombres guerreros que, agrupados en pequeñas ciudades estado, se dedican a la caza y, en algunos casos, a la ganadería y la agricultura. Al este de Yuria se encuentra el Reino de las Amazonas; como todos sabréis, en esta raza son las mujeres las que llevan los pantalones, aunque en Yuria todavía no se ha inventado esta prenda de vestir, y los hombres se ocupan del pastoreo y el cultivo como medio de subsistencia.

Estas tres culturas diferentes vivían relativamente en paz hasta que el mal llegó del Oeste. Death=Adder, el monarca invasor estableció el reinado del terror sobre las llanuras del pacífico país. Sus monstruosas criaturas esclavas, procedentes del mismísimo abismo, se enfrentaron contra la tríada de ra-

zas y convirtieron Yuria en un sangriento campo de batalla. Enanos, Amazonas y Guerreros unieron sus fuerzas contra la amenaza y a base de alianzas se constituyó una monarquía única que dirigiría los esfuerzos de los ejércitos contra Death=Adder.

Han pasado varios años y la victoria todavía no se ha decantado hacia un bando u otro. Sin embargo, el invasor, en un ataque sorpresa ha conseguido raptar al Rey de Yuria y a su hija. El pueblo reclama venganza, pero sólo hay tres guerreros capaces de introducirse en el cubil de Death=Adder, rescatar a sus prisioneros y acabar para siempre con el mal.

Los tres héroes se reúnen, sólo dos de ellos podrán ir a buscar a sus monarcas, el tercero deberá quedarse para defender Yuria en el caso de que la misión fracase. Todos ellos tienen poderosas razones para desear tomar parte en el ambicioso proyecto. Ax, el Guerrero, pretende ir, no en vano Death=Adder mató a su madre; Gilius, el Martillo, no teme tampoco enfrentarse con La Muerte, porque su hermano fue asesinado por el Malvado, y Tyris, la Amazona, cree que el asesinato de sus padres por las hordas de Death=Adder le da derecho a buscar la venganza. El consejo pone fin a la discusión, sólo dos de ellos deben enfrentarse a las hordas del averno. La decisión recae sobre ti, tus manos sudan mientras manejas el joystick y eliges quién tiene que llevar a cabo la peli-grosa misión...

Introducción

Suponemos que todos sabréis, gracias a la gran popularidad conseguida por la recreativa en la que se basa, que «Golden Axe» es un juego para uno o dos jugadores. En el caso de que no tengáis a nadie que quiera acompañaros en la aventura en Yuria, sólo podréis manejar a uno de los tres intrépidos héroes. Ni que decir tiene que la dificultad de la misión será mucho más elevada.



Este es el punto de partida de nuestra aventura. Los secuaces del malvado Death=Adder comienzan su acoso.



Dos jugadores pueden participar simultáneamente en la difícil misión, compartiendo peligros y éxitos.



Si el fuego del dragón nos alcanza perdemos parte de la energía; por suerte los enemigos sufren el mismo efecto.



Este es uno de los puntos críticos del recorrido. Debemos ajustar nuestro salto para no caer al abismo.



La magia es imprescindible para superar a los enemigos especialmente comprometidos, como los de final de fase.



Tyris, la amazona, es tan valiente como sus compañeros y se enfrenta sin temor a las huestes del invasor.



Aquí tenéis una instantánea del terrible Death=Adder en el salón del trono de su inexpugnable fortaleza.



Al recoger la comida que arroja el enano recuperamos la energía perdida en los duros combates.



La mejor forma de evitar al monstruo es saltar cuando nos ataque.

El sabor de



Los primeros enemigos no entrañan demasiada dificultad.



Al avanzar veremos como nuestros adversarios son más peligrosos.



Si nos detenemos durante mucho tiempo surgirán dos esqueletos.



Los enanos ocultan en su saco cientos de ventajas.



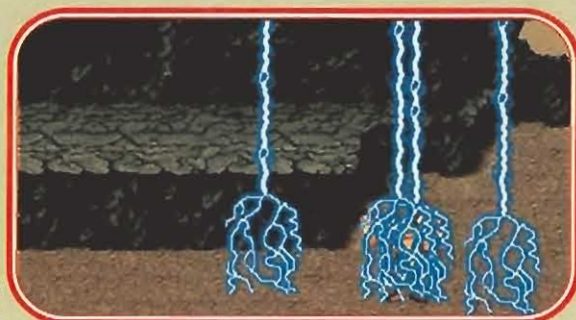
Además de al filo de las espadas enemigas deberemos enfrentarnos a los extraños seres que les sirven de vehículo.



A la entrada del pueblo comprobamos con horror que éste ha sido también tomado por las fuerzas del mal.



Nos encontramos sobre las almenas del castillo de nuestro mortal enemigo, las cosas se complican.



Estos rayos no pertenecen a una tormenta, nuestro amigo Gilius está empleando sus poderes mágicos.



Este es un claro ejemplo de lo que es capaz de conseguir un poco de magia bien empleada.



Cualquier descuido ante estos dos enormes guardianes probablemente nos cueste la vida.



Además de las espadas también es posible utilizar nuestro cuerpo como arma contundente.



Al final de nuestra búsqueda, una vez eliminado el terrible Death=Adder, encontramos al rey y a la princesa.

Cada guerrero tiene sus propias habilidades y así, aunque Ax y Gilius tienen una fuerza más o menos equivalente y superior a la de la amazona, ésta les supera en poder mágico.

Estos poderes les han sido otorgados a nuestros amigos por los hechiceros partidarios de Yuria y cada uno de ellos tiene una capacidad especial. Ax controla la tierra, Tyris el fuego y Gilius el rayo.

Un marcador en pantalla indica la cantidad de magia disponible en cada momento para cada uno de los luchadores. Esta energía se puede recargar robando pocimas a unos gnomos que aparecen en determinados lugares del mapeado. Nuestro consejo es que guardes tus poderes, la mejor carta que posees, para usarlos contra los superenemigos que aparecen entre una fase y otra.

El viaje

El viaje comienza cuando tu amigo Alex, el guardián del Rey, te informa de la terrible nueva. Echas a andar y de un recodo del camino surgen los primeros enemigos. Dos guerreros han aparecido, armados de cachiporras e intentan destrozarte. Si aprietas el botón de fuego les atravesarás con tu espada y, dependiendo de la distancia a la que estés de ellos, les cogerás con tus poderosos brazos para lanzarlos lejos de ti o simplemente les darás una patada que les arrojará inconscientes al suelo durante algunos instantes.

Apretando el joystick hacia arriba a la vez que el disparador podrás saltar y hacer una finta con tu arma. Si, por el contrario, empujas la palanca hacia abajo te darás la vuelta mientras mueves tu espada hacia ellos. Un último golpe interesante es el que conseguirás apretando dos veces muy deprisa el joystick hacia la derecha o la izquierda, saldrás corriendo y cuando aprietes fuego te lanzarás, con el hombro por delante, hacia tus enemigos.

Gilius, sin embargo, merece mención aparte en esta descripción de los posibles golpes, porque en lugar de darse la vuelta y girar con su arma en alto, rodará sobre sí mismo hacia uno u otro lado.

Tras la segunda escaramuza, si has logrado salir ileso de la primera, —lo cual suponemos porque no es demasiado difícil—, encontrarás al primer gnomo con el que aumentarás tus poderes. Tras él se encuentra un nuevo tipo de enemigo, esta vez va montado sobre un terrible ser que se defiende a coletazos. Derriba al jinete, y súbete a la grupa del monstruo. Ahora podrás dar a los malos una ración de su propia medicina. La misión comienza a complicarse pero tranquilo porque si has pasado estas dos primeras batallas no tendrás dificultades en llegar hasta los dos enormes guardianes, armados con gigantescos martillos, que custodian la segunda parte de tu viaje. Ahora es cuando deberás usar los poderes mágicos.

El Castillo de Death=Adder queda todavía lejos por lo que decides buscar un atajo, en esto llegas al Pueblo-Tortuga, donde comienzan de nuevo tus problemas. Las únicas novedades notables de esta fase van a ser la aparición de amazonas renegadas que serán unas temibles adversarias y que a veces aparecen montadas sobre un dragón, algún que otro esqueleto que in-



Si no quieres morir achicharrado mantente alejado del dragón.

la venganza

GOLDEN AXE



Los tres guerreros tienen poderosas razones para destruir al malvado tirano.

Intentará ensartarte para convertirte en pincho moruno y la posibilidad de que caigas al abismo que rodea los caminos del pueblo, así que ¡andate con cuidado y mira dónde pisas!

Hacia el castillo

La tercera fase comienza ya a los pies del camino que conduce al castillo del malvado. Aquí las cosas se complican un poco, no porque aparezcan nuevos enemigos, sino porque aumenta su número y no se dejan pegar con demasiada facilidad. Además, existe un abismo que separa dos zonas del juego en el que tendrás que ajustar perfectamente tu salto si no quieres acabar en el fondo de la sima.

Pues ya estamos, casi sin enterarnos, en el cuarto nivel. Comienza el camino hacia los verdaderos dominios del pérfido invasor donde se encuentran retenidos el rey y su hija.

Como ya hemos llegado, prácticamente, junto al castillo, los secuaces de Death=Adder se multiplican. Y esta vez dan fe de los terroríficos poderes de su amo porque algunos han sido convertidos en estatuas de piedra vivientes, pasando a ser casi invencibles luchadores. Pero eso no es nada para nosotros. Gracias al duro entrenamiento que nos ha permitido llegar hasta aquí, pronto alcanzaremos la quinta fase.

Sobre las murallas pelearemos contra un sinfín de enemigos, mezcla de todos los que habíamos visto hasta ahora, pero con sus poderes aumentados.

Tampoco deben suponer mucho problema para nuestros héroes. Sólo un ligero entrenamiento para entrar en la zona sexta y definitiva: el castillo de Death=Adder.



AMIGA Ax, el guerrero, se enfrenta a tres poderosos enemigos, pero estos no han tenido en cuenta su destreza con la espada.



AMIGA Algunos de nuestros adversarios, como los esqueletos, surgen de la tierra creando situaciones de gran peligro.



AMIGA Las pócimas que liberan los enanos al ser golpeados, incrementan la eficacia de nuestros poderes mágicos.



AMIGA Saber dosificar perfectamente los hechizos nos ayudará a derrotar a los enemigos más poderosos.



AMIGA El efecto de nuestros hechizos depende de la cantidad de pócimas que hayamos recogido anteriormente.



AMIGA Es posible utilizar en nuestro provecho estos singulares vehículos si derribamos primero a sus conductores.



AMIGA Este super-enemigo de armadura blanca y enorme espada nos exigirá un esfuerzo especial.



AMIGA Tras superar el abismo, con un poco de magia acabamos con los primeros enemigos.



Nuestros enemigos están, a veces, mucho más equipados que nosotros.

CONSEJOS y TRUCOS

- Para eliminar mejor a todos los enemigos empújales fuera de la pantalla y pégate al lugar donde hayan desaparecido. En cuanto veas que intentan volver a la zona de pelea, utiliza tu espada para impedirselo.
- Intenta arrojar al abismo a los secuaces de Death=Adder que te atosiguen demasiado. Terminarás con ellos en un santiamén.
- Para utilizar los dragones y los monstruos es mejor que intentes colocarte en su parte trasera. Luego derriba a los jinetes y ocupa su lugar.
- No te detengas demasiado en ningún lugar porque aparecerán del subsuelo unos esqueletos a los que te costará mucho poder vencer.

Para rescatar al rey y a su hija haremos frente a cientos de peligros y sorprendentes enemigos.

Los dominios del mal

Ante el trono del invasor, el perverso destructor de Yuria, se deleitará observando como sus esclavos intentan destruirnos. No lo conseguirán, ya hemos luchado lo suficiente como para conocer todos sus trucos. El mismísimo Death=Adder no tendrá más remedio que enfrentarse a nosotros. Mucho cuidado porque lanza unas bolas de fuego de gran poder y además es terriblemente rápido con sus armas.

Tras una cruenta pelea podremos saborear nuestra venganza y veremos como el Rey y la Princesa se abrazan felicitándonos por nuestra valentía.

Por fin la tranquilidad volverá a las ciudades de nuestra tierra arrasada. La paz invade el continente de Yuria, pero una pregunta flota en el ambiente ¿hasta cuándo?

Nuestra opinión

En su versión Amiga, «Golden Axe» es una de las mejores conversiones que hemos visto. Aunque el juego es mucho más fácil que en otros formatos, no ha perdido un ápice de su jugabilidad original. Con un magnífico scroll y un rapidísimo movimiento, el programa transforma al Amiga en una extraordinaria máquina de videojuegos.

Un arcade que demuestra que los dieciséis bits del ordenador con un poco de cuidado pueden dar paso a juegos auténticamente espectaculares, aunque en su contra pueda achacarse su falta de originalidad. Nuestra enhorabuena a los programadores de Probe, esta vez han logrado una pequeña obra maestra.

J.G.V.

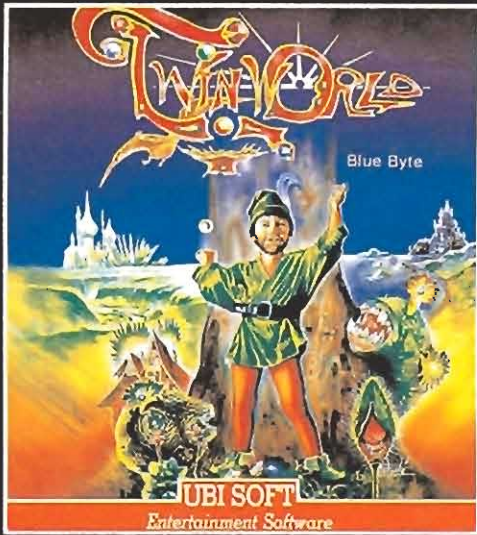
No te conformes con soñarlos!

SPECTRUM D/C
CPC D/C
C 64 D/C



TWIN WORLD

La leyenda de un niño rey. Un juego de arcade digno de los mejores. Muy bonito, cómico, estratégico, con una excelente jugabilidad, tiene también una música y efectos sonoros de calidad que hacen de él un juego de los más interesantes.



Blue Byte

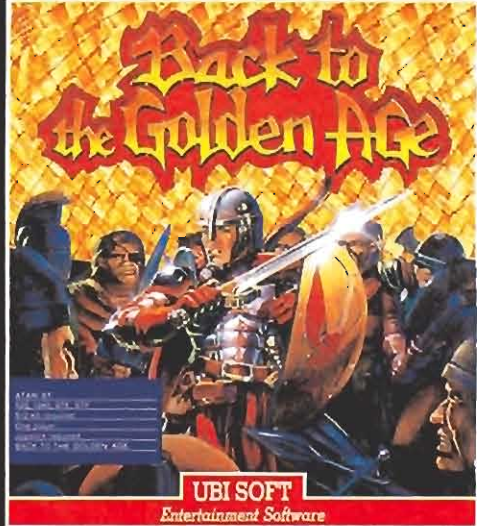
UBI SOFT
Entertainment Software

ATARI ST



BACK TO THE GOLDEN AGE

Back to the golden age reúne todos los elementos de los grandes juegos de arcade/aventura. Tres Zads y tienes que afrontar Dálmon, tirano en posesión de 4 Edros generadores de poder sobrenaturales. Solo tú podrás vencer este monstruo y restaurar la Edad de Oro, edad de paz y serenidad. No deberas faltar ni de fuerza ni de valentía, porque Dalmon el astuto es incansable.



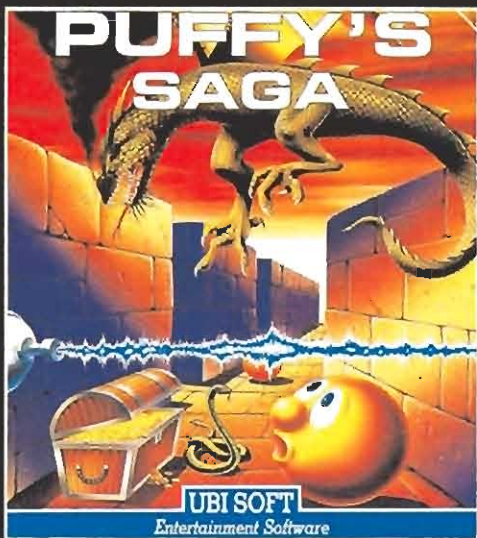
UBI SOFT
Entertainment Software

C 64 D/C
CPC D/C



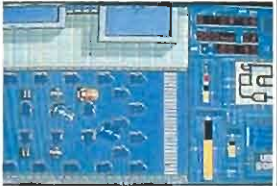
PUFFY'S SAGA

No te pongas nervioso! Este es el desafío que te propone Puffy, trata de levantar este desafío en este juego de arcade extraordinario. Prisionero de un mundo hostil, tendrás que hacerte camino en los laberintos donde te esperan los enemigos los más crueles.



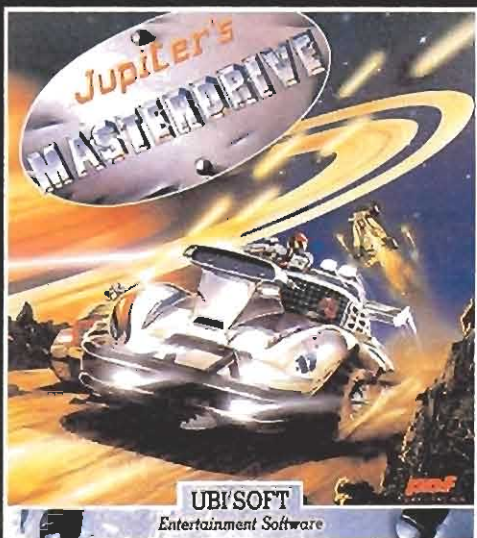
UBI SOFT
Entertainment Software

ATARI ST
AMIGA



JUPITER'S MASTERDRIVE

1...2...3! Prepárate para la carrera más rápida del año! Al alba del quinto milenario, toda forma de deporte violento ha sido prohibida en la Tierra, una importante, sociedad de ocio, ha creado un sistema radiodirigido permitiendo pilotar toda clase de vehículos a partir de una consola. La base de control fue instalada en Jupiter. Desde entonces, millones de espectadores vienen a asistir a las numerosas carreras de clasificación en vista de la final del Mastredrive.



UBI SOFT
Entertainment Software

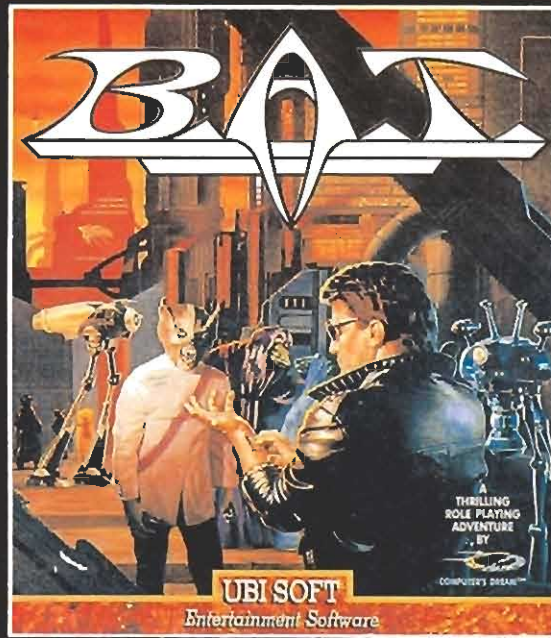
PACK THE REAPER/ZOMBI

La pesadilla acaba de empezar. Por una razón inexplicada, los muertos han vuelto a la vida para devorar a los vivos. La Tierra ya no está poblada más que por millones de criaturas que sembrar el terror. Pero 4 seres humanos deciden de huir hacia nuevos horizontes. Cuando no hay sitio en el infierno, los muertos vuelven a la Tierra...

Cada 500 años sabios inmortales resucitan un veterano guerrero experto en artes marciales para luego someterlo a una última prueba. Proyectado es un laborioso, éase que salvar las almas de sus amigos y afrontar terribles enemigos. Eso mismo no, tu has sido el elegido por el Consejo. Sabras demostrar tu talento?



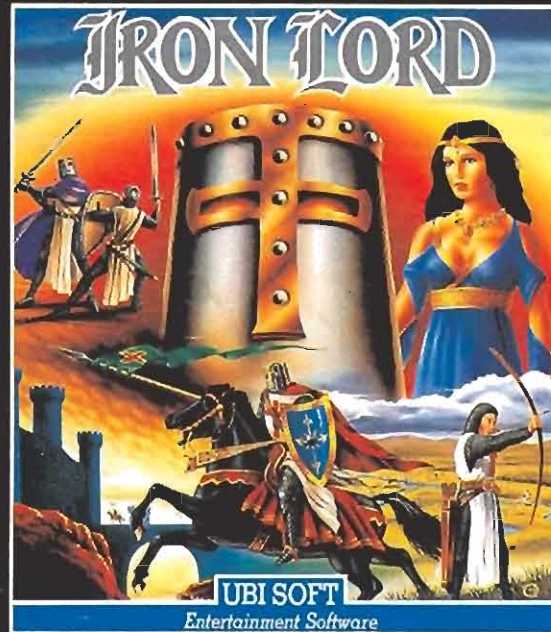
SPECTRUM



AMIGA
ATARI ST
C 64 D
CPC D

BAT

Un juego de rôle en vista del futuro. Tienes 10 días para parar la acción diabólica de Vrangor y salvar Terrapolis! Visita 1000 lugares diferentes, pilota un simulador de vuelo y utiliza Bob, el micro-ordenador implantado en tu brazo.



AMIGA
ATARI ST
C 64 D
SPECTRUM D/C

IRON LORD

Una gran Saga medieval. Aprovechando tu marcha hacia las Cruzadas, tu tío se ha emparado del poder y tiraniza al pueblo de tu padre. para volver a conquistar el trono, tendras que partir a traves del reino y aliar a tu causa todos los valerosos guerreros que combatirán a tu lado... Una aventura con gran espectaculo, mezclando acción y estrategia en decorados magnificos.

UBI SOFT
Entertainment Software

DRO SOFT S.A
MORATIN, 52- 4 Dcha.
28014 MADRID
Telf. (91)429 38 35



CHALLENGERS

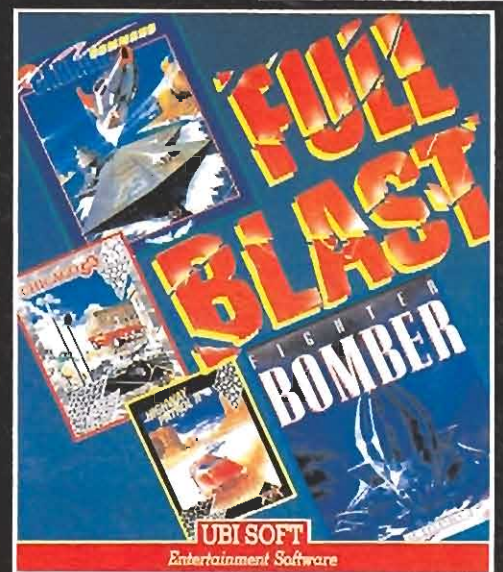
LO MEJOR DE LO EXCELENTE!

- PRO TENNIS TOUR/GREAT COURTS LA MEJOR SIMULACION DE TENNIS
- KICK OFF*: LA SIMULACION DE FUTBOL MAS PERFECTO DEL MONDO!
- STUNT CAR RACER: SIMULACION DE CARRERAS / CASCADAS DE COCHES
- RICK DANGEROUS: UN JUEGO CULTO

ST/AG/CPC/C64.C/SPEC. C.

NOTE P47 REPLACES KICK OFF IN THE PC VERSION

F47(c) Microprose Firebird
Jaleco licensed from (c) 1988
Stunt car racer (c) Microstyle
1989 (c) Geoff Ormwood
Kick off (c) 1989 Anaco software Ltd
Great Courts (c) Ubi Soft (c) BlueByte
Rick Dangerous (c) 1989
Firebird (c) Core Ltd



FULL BLAST

PASATELO BOMBA CON FULL BLAST!

- HIGHWAY PATROL LA POTENCIA DE UN AUTENTICO SIMULADOR.
- FIGHTER BOMBER LA SIMULACION DE VUELO MAS EXCITANTE EN EL MUNDO 3D
- CHICAGO 90 EMOCIONES FUERTES. GRANDES ESCALOFRIOS!
- CARRIER COMMAND DESCUBRE UN JUEGO ORIGINAL EN EL QUE SE MAZCLAN 3D, ACCION Y ESTRATEGIA.

ST/AG/PC
-HIGHWAY PATROL(C) MICROIDS.
FIGHTER BOMBER(C)
ACTIVISION/VECTOR GRAPH (C) 1989. CHICAGO90(C)
MICROIDS. CARRIER COMMAND (c) Rainbird software. Rainbird & Rainbird logo are trademarks of BRITISH TELECOMMUNICATIONS LTD.
Programmed by Realtime Software Ltd.

Voodoo

NIGHTMARE

Pero los acogedores árboles de la selva amortiguaron la caída de Boots y nuestro desgraciado amigo, engañado simultáneamente por sus dos seres más queridos unidos en su suprema traición, solamente perdió el conocimiento durante las horas que siguieron a su caída.

Al despertar, aún aturdido por los golpes y con la cabeza confusa y dolorida, comprobó con sorpresa que su rostro y gran parte de su cuerpo estaban cubiertos por una extraña máscara pintada de blanco y rojo, una máscara vudú.

Argumento

«Voodoo nightmare», que puede ser traducido por «Pesadilla vudú», es una gigantesca videoaventura en tres dimensiones en la que adoptamos el papel de Boots Barker, un hombre arrojado a la muerte sobre la selva del Congo y que, como en una ilógica pesadilla, despierta tras su caída con una extraña máscara sobre la cabeza que no puede quitarse porque ha sido colocada mediante oscuras y peligrosas artes mágicas. El objetivo del juego es relativamente simple, escapar de la selva y descubrir la forma de quitarse la máscara, pero antes de conseguirlo nos espera un largo y difícil camino que recorrer.

Nos explicamos. La zona de selva donde se encuentra Boots está completamente aislada del resto porque se trata de un pequeño grupo de islas sobre un gran lago comunicadas entre sí mediante puentes y pobladas por una tribu de indígenas. La única forma de escapar del lugar consiste en penetrar en una extraña cueva situada en la isla central, pero dicha cueva se halla custodiada por Bocor, el brujo de la tribu, el cual no permite el acceso a la misma a los extraños. Por tanto, el primer objetivo del juego debe consistir en conseguir que el brujo abandone la entrada de la cueva.

Para ello debemos recurrir a la magia, a la misma magia que ha colocado sobre Boots la horrible máscara que ahora desdibuja sus facciones en una grotesca mueca. Es preciso localizar una figurilla que representa al brujo y clavar sobre ella ocho alfileres mágicos con los cuales conseguiremos ahuyentarlo. El problema, como todos estaréis suponiendo, consiste en obtener los ocho alfileres. Cinco de ellos se encuentran en otros tantos templos erigidos en honor de los dioses de la jungla, mientras que los tres restantes se encuentran en poder de ciertos personajes que solamente se los

Boots Barker, el protagonista de esta historia, viajaba a bordo de un globo en compañía de su esposa y un amigo sobrevolando la selva del Congo. Todo parecía ir bien cuando de repente, bajo la mirada cómplice de su esposa, Boots fue arrojado del globo, por el hombre que siempre consideró su mejor amigo, y condenado a una muerte cierta tras una atroz caída de decenas de metros.



La entrada a la cueva da acceso a la misteriosa segunda parte de la aventura.



Los fantasmagóricos habitantes de los dormidos del mago nos plantearán más de un problema.

entregarán a Boots después de que éste les haya ayudado.

Y todavía hay más. Cuando Boots tenga en su poder la figurilla con los ocho alfileres podrá por fin entrar en la cueva no para poner fin a su odisea sino para enfrentarse a una nueva aventura que las instrucciones del juego mantienen en el más absoluto de los secretos. Solamente al finalizarla será posible derrotar definitivamente al malvado brujo y recuperar el globo que llevará de nuevo a nuestro amigo Boots de vuelta a la civilización.

«Voodoo nightmare» es un juego de insospechadas dimensiones. Su inmenso mapeado y la gran dificultad que supone resolver los cientos de enigmas que se esconden en sus pantallas hacen que completarlo sea tarea de muchos días, incluso de semanas o meses.

Aún con la ayuda de los mapas que acompañan a estas líneas será necesario acumular muchas horas de esfuerzo para finalizar un juego que, a cambio, nos promete una diversión sin límites.

Lo que hay que saber

Boots dispone de tres vidas representadas por unas máscaras situadas en la parte inferior de la pantalla. El contacto con los animales de la jungla y los disparos de las cerbatanas de los nativos le hacen perder parte de su energía, indicada por unos corazones rojos que una vez convertidos en azules y por tanto agotados completamente supondrán la pérdida de una vida completa.

Boots inicia su aventura con tres corazones por vida, pero a medida que vaya obteniendo nuevos alfileres mágicos conseguirá también iniciar cada nueva vida con un número superior de corazones hasta un máximo de dieciséis. Los animales de la selva pueden ser destruidos mediante el arma adecuada o saltando sobre ellos, si bien en función de su resistencia pueden necesitar un número variable de ataques. Algunos animales pueden convertirse en comida al ser destruidos, lo que nos permite recuperar parte de la energía, siempre que recojamos dicha comida rápidamente antes de que desaparezca.

Hay tres marcadores numéricos de gran importancia que hacen referencia a las riquezas de Boots en forma de plátanos, gemas azules y gemas rojas (las últimas cosechas de plátanos han sido muy pobres y estos frutos se han hecho tan valiosos que se han convertido en una de las monedas oficiales de

La Maldición de la Máscara



El templo de las arañas nos servirá como entrenamiento antes de afrontar futuros peligros y nuevas dificultades.



Tras complacer a la diosa serpiente con nuestros zafiros conseguiremos un nuevo alfiler y la inmunidad a estos peligrosos reptiles.

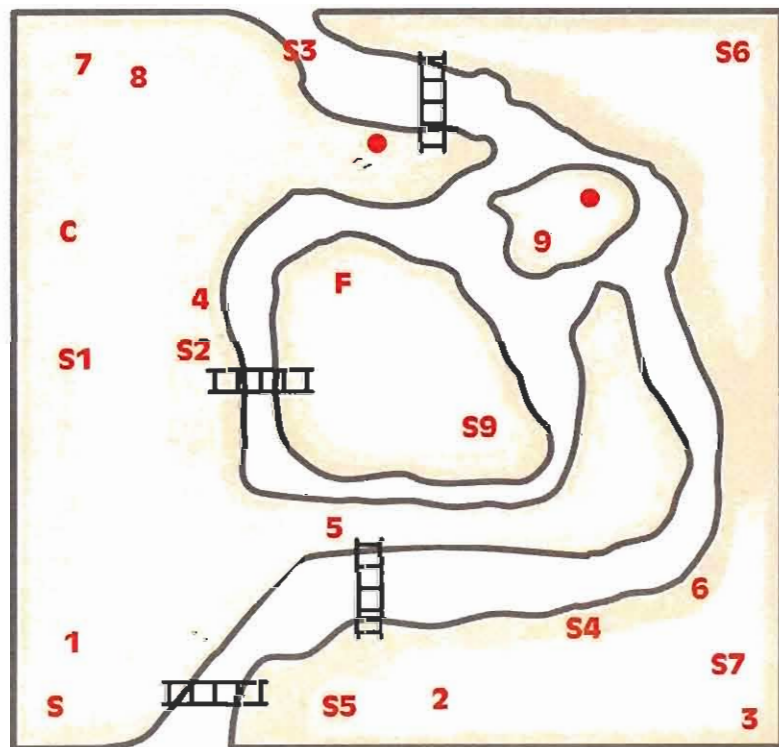
las islas). Las gemas de ambas clases pueden encontrarse en el interior de los cinco templos sagrados mientras que la única forma de obtener plátanos consiste en recogerlos de las palmeras situadas en un punto concreto de una de las islas.

El tiempo transcurre inexorablemente en nuestra aventura y por tanto el día y la noche se sucederán alternativamente. Podremos comprobarlo mediante el movimiento de dos iconos que representan al sol y la luna en la parte inferior de la pantalla y mediante sus efectos en la pantalla principal, la cual se iluminará y se oscurecerá a medida que avancen los días. Por suerte el tiempo no está en absoluto limitado y solamente deberemos tener en cuenta si es de día o de noche cuando deseemos entrar en una tienda o en el casino (hablaremos de estos lugares más adelante), sabiendo además que durante la noche los animales de la selva se esconden entre la vegetación facilitando de esa forma nuestros movimientos.

Visita a la superficie

Repartidas a lo largo de las tres islas principales encontraremos numerosas cabañas. Algunas están pobladas por indígenas pacíficos. Otras, nueve en concreto, reconocibles fácilmente por el rótulo «Store» sobre el tejado, son de especial importancia para completar con éxito la misión. Cuando Boots entre en una de estas tiendas, (siempre que sea de día, ya que como es lógico cierran por la noche), podrá decidir si desea comprar algunos de los objetos que se encuentran a la venta.

Para ello se realiza un cálculo que determina el valor en monedas de los objetos en poder de



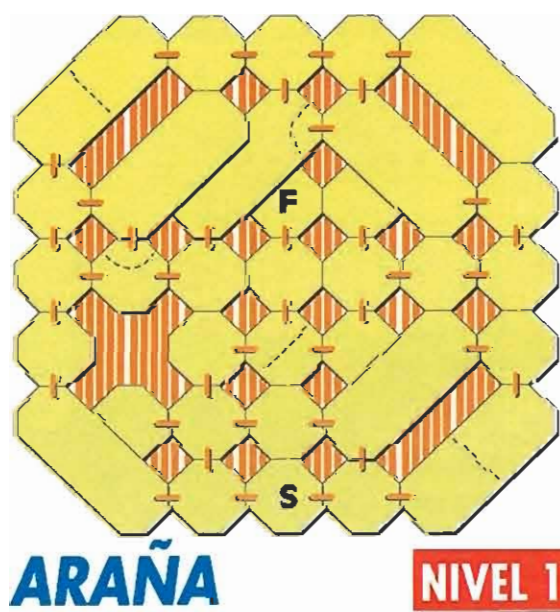
Para recuperar su apariencia humana Boots debe enfrentarse al brujo con su propia magia.

SIMBOLOS

- C Casino.
- S Salida.
- F Final.
- 1 Templo de las arañas.
- 2 Nativo enfermo.
- 3 Leopardo.
- 4 Mamá leopardo.
- 5 Plátanos.
- 6 Mono.
- 7 Templo de las serpientes.
- 8 Templo del gorila.
- 9 Templo del león.
- Teletransporte para acceder al templo del león.

TIENDAS

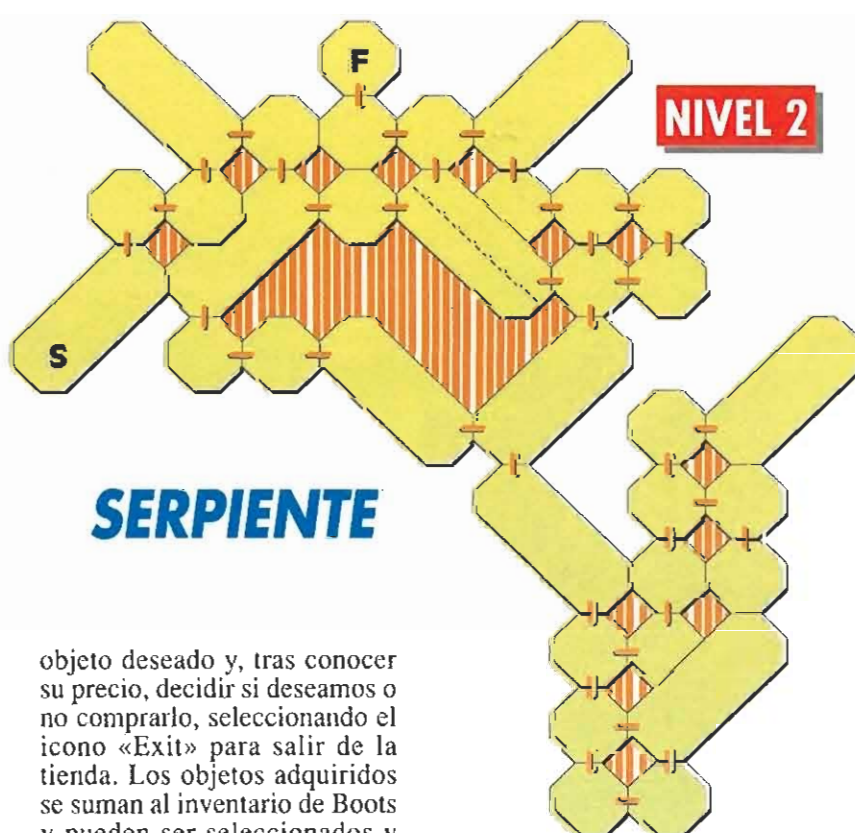
- S1 Antorcha, puñal, vida, TNT, mapa, pergamino.
- S2 Botas, cuchillo, medicina, mapa, muñeco, pergamino.
- S3 Botas, cuchillo, medicina.
- S4 Cuchillo, TNT, antorcha.
- S5 Cuchillo, botas, ZZZ, pergamino.
- S6 Mapa, Cuchillo, antorcha, pergamino.
- S7 Botas, cuchillo, vida, mapa, pergamino.
- S8 Vida, ZZZ, antorcha, puñal, cuchillo, TNT, botas, reloj.
- S9 Cuchillo, reloj, vida, antorcha, pergamino.



ARAÑA

NIVEL 1

Boots, a razón de cien monedas por cada plátano, diez por cada gema azul y una por cada gema roja. Ahora es el momento de mover un cursor sobre los objetos que hay a la venta en las estanterías, pulsar fuego sobre el



SERPIENTE

NIVEL 2

objeto deseado y, tras conocer su precio, decidir si deseamos o no comprarlo, seleccionando el icono «Exit» para salir de la tienda. Los objetos adquiridos se suman al inventario de Boots y pueden ser seleccionados y

utilizados en la pantalla de status, de la cual hablaremos más adelante.

En otra de las cabañas se encuentra el casino. Una vez en su interior (solamente es accesible de noche) podremos probar suerte en una clásica máquina de jack-pot para intentar mejorar rápidamente nuestras ganancias. Basta con mover la palanca tras introducir una moneda en la ranura para que los rodillos giren y se detengan segundos más tarde. Si la combinación obtenida coincide con alguna de las situadas en la parte derecha de la pantalla ganaremos el importe señalado en la misma y podremos jugar una nueva partida o seleccionar el icono que nos permitirá salir del casino y volver al exterior.

No solamente hay cabañas en la selva. También podremos encontrar puentes de madera que comunican las diversas islas (casi todos en bastante mal estado) y unos árboles huecos que pueden contener grandes sorpresas en su interior.

La pantalla de status

Pulsando la barra espaciadora en cualquier momento del juego la acción se detiene momentáneamente, lo que puede servirnos también para realizar una pausa, y accedemos a la pantalla de status desde la cual podemos utilizar las teclas F1 y F2 para cargar o salvar nuestra posición en un disco formateado.

Observaremos dos filas horizontales de iconos encabezadas por los rótulos «Using» (usando) y «Holding» (llevando). Inicialmente solamente disponemos de unas botas, situadas en el primero de los grupos, con las cuales Boots posee la facultad de saltar, pero los objetos que vayamos comprando en las tiendas se incorporarán a alguno de los dos grupos señalados.

Podemos desplazar un cursor sobre los iconos de ambas hileras pulsando fuego sobre el icono deseado, pero el efecto de dicha pulsación es diferente en cada caso.

Al marcar un icono de la segunda fila estamos indicando que deseamos realizar un uso inmediato del mismo, por lo que si el momento y el lugar son los apropiados el icono desaparecerá de la fila y su utilidad quedará reflejada en cuanto abandonemos la pantalla de status. Sin embargo, si seleccionamos un icono de la fila superior estamos indicando que el objeto señalado sea el empleado por defecto cada vez que pulsemos fuego durante el transcurso normal de la aventura.

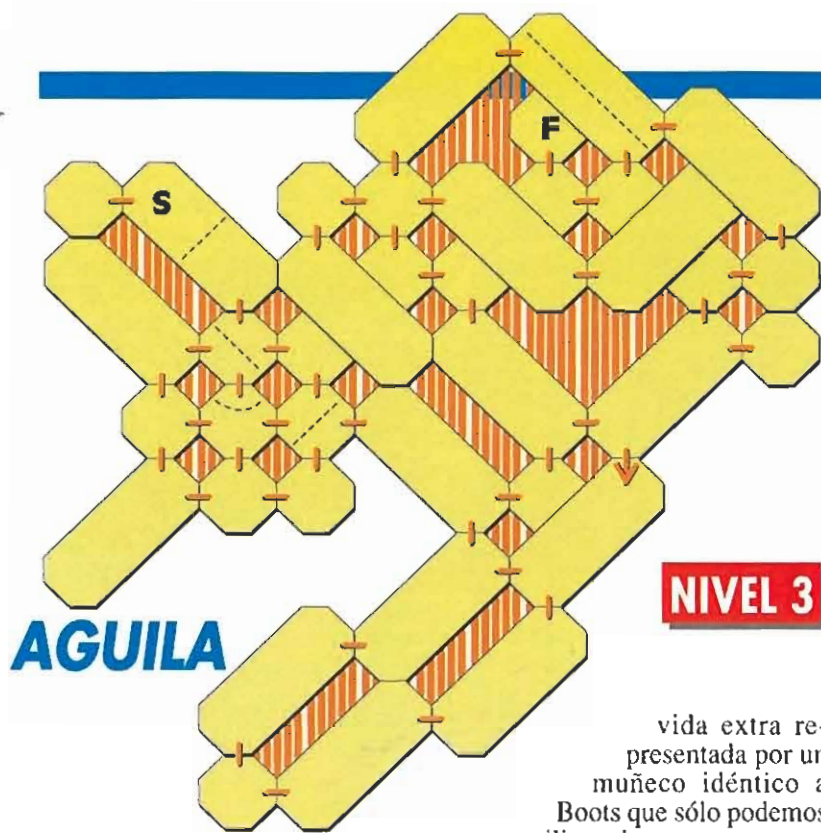
El juego comienza con las botas seleccionadas, lo que permi-

te a Boots saltar, pero otros iconos sustituirán dicha facultad de salto por la posibilidad de utilizar armas o explosivos. Al pulsar fuego sobre un icono de la fila superior retornamos inmediatamente al juego.

En la parte inferior izquierda, si se encuentra en nuestro poder, observaremos una imagen ampliada de la figurilla vudú con los alfileres que hayamos obtenido hasta el momento. En la parte inferior derecha se irán depositando los objetos mágicos, hasta un máximo de cinco, que nos entregarán los dioses de la selva a medida que completamos los templos en los que se encuentran.

Los objetos y las pistas de los pergaminos

Solamente puede haber cuatro objetos en la fila «Using». Se trata de las botas con las que iniciamos el juego, un cartucho de dinamita que puede hacer volar por los aires ciertas rocas, un cuchillo con el que podremos atacar a los animales de la jungla y a los defensores de los templos y un machete que, además de poseer la misma función que el cuchillo, nos permite abrirnos paso a través de la ve-



AGUILA

NIVEL 3

getación cuando los arbustos nos impidan seguir avanzando.

En la fila «Holding» podemos encontrar la figurilla vudú, un mapa de la superficie dividido en cuatro fragmentos situados en otras tantas tiendas, un pergamino que contiene seis importantes pistas para resolver la aventura (cada pista se encuentra en una tienda distinta), una reloj de arena que detiene momentáneamente el icono que representa el día o la noche, una

vida extra representada por un muñeco idéntico a Boots que sólo podemos utilizar si poseemos menos de tres vidas, un frasco de medicina, una antorcha y un frasco de píldoras para dormir.

Al seleccionar el pergamino podremos leer los mensajes que contiene, pulsando izquierda o derecha para avanzar entre los mensajes disponibles y pulsando fuego para regresar a la pantalla de status.

Os damos a continuación la traducción y explicación de dichos mensajes en el orden en el que aparecen.

El primero dice: «Para dar



AMIGA

Un águila enorme nos atraparé con sus garras y nos conducirá al interior de su santuario donde conseguiremos un nuevo alfiler.

sentido al que reza usa araña y serpiente. Añadiendo águila y gorila finaliza con el rey en su territorio». Esta fundamental pista nos indica el orden en el que deberemos completar los cinco templos sagrados, dedicados respectivamente a la araña, la serpiente, el águila, el gorila y el león (el rey de la selva).

A continuación podemos leer: «En medio de los árboles colocados dos a dos te espera un festín para monos». Así podemos saber que los plátanos, fundamentales para resolver la aventura, se encuentran en un claro de la selva fácilmente reconocible por estar formado por cuatro palmeras colocadas dos a dos.

El tercero dice: «No llegarás a ninguna parte con prisas en la casa del gorila, pero una buena explosión te ayudará a escapar». Esta pista nos aclara que deberemos utilizar constantemente el cartucho de dinamita para hacer saltar las rocas que obstruyen varias pantallas en el templo del gorila.

El cuarto señala: «Si hay una máscara vudú sujeta a tu cabeza busca cuatro inmortales con un favor que pedir». Aquí tenemos la clave de la misteriosa segunda parte, pero preferimos seguir manteniendo el secreto sobre la misma hasta que la expliquemos completamente en su momento.

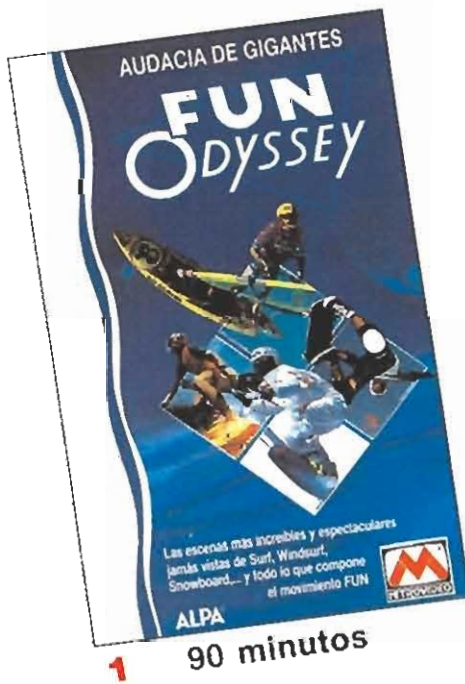
El próximo nos dice: «Nunca

AUDACIA DE GIGANTES

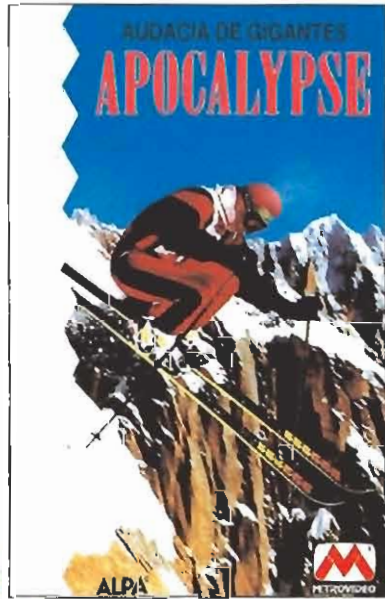
¡ENTRA EN LA ONDA!

El movimiento FUN se ha convertido en toda una filosofía, una forma de vida. Sobre una tabla, ya sea con ruedas, sobre la nieve o en las crestas de las olas se consiguen imágenes alucinantes. En globo, en paredes verticales, etc. las escenas pueden ser sobrecogedoras. Súmale una buena música y una excelente fotografía y obtendrás AUDACIA DE GIGANTES.

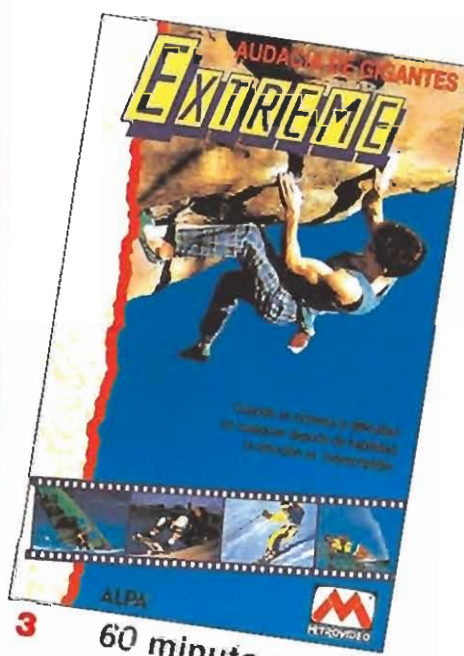
Si lo deseas puedes hacer tu pedido por teléfono (91) 734 65 00 de 9,00 h. a 14,30 h. y de 16,00 h. a 18,30 h. de lunes a viernes o por Fax (91) 372 08 86.



1 90 minutos



2 60 minutos



3 60 minutos

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a: HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 400. 28080 (Alcobendas) Madrid.

Deseo recibir en mi domicilio las cintas de Audacia de Gigantes que a continuación señalo: N.º 1, N.º 2, N.º 3, al precio de 2.495 ptas. cada una.

Nombre Fecha de nacimiento

Apellidos

Domicilio

Localidad Provincia

C. Postal Teléfono

(Para agilizar tu envío es importante que indiques el código postal)

Formas 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)

Gastos de envío: Una cinta 100 ptas. Dos cintas 150 ptas. Tres cintas 200 ptas. Pedidos contra reembolso 50 ptas. más por cinta.

Fecha y firma

Tan espectacular que amarás el movimiento FUN

te resistas al vuelo de la gran águila pues te guiará a su hogar en el cielo». En efecto, dado que el templo de las águilas no se encuentra sobre ninguna isla, sino en las alturas, la única forma de llegar hasta él consiste en dejarnos atrapar por un águila que nos dejará caer en las proximidades del mismo.

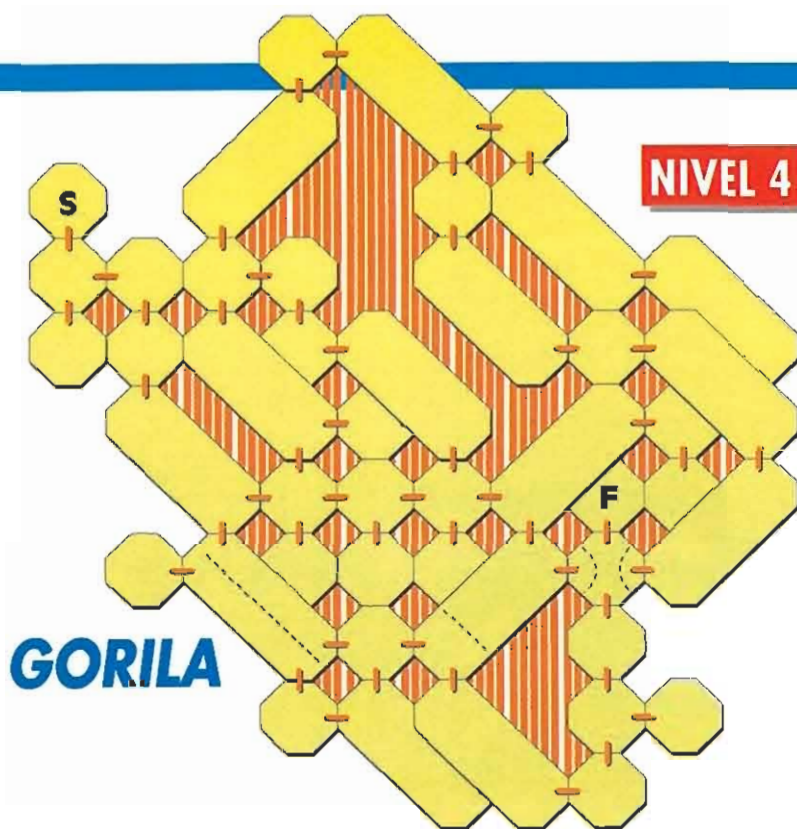
El último no tiene ninguna importancia pues solamente contiene una pequeña broma: «Si andas corto de dinero y no sabes qué hacer no desperdicies gemas comprando esta pista».

Los templos sagrados

Boots comienza su aventura en el extremo suroeste del mapeado. Una corta exploración de los alrededores le indica que se encuentra momentáneamente aislado del resto de la isla porque no puede atravesar la telaraña que le impide acceder al interior de un árbol hueco desde el cual podría continuar su exploración.

Boots no tiene más remedio que acercarse al primero de los templos, situado muy cerca del punto de salida, y bajar al mismo, pulsando fuego sobre una losa colocada frente a él.

A diferencia de la superficie



GORILA

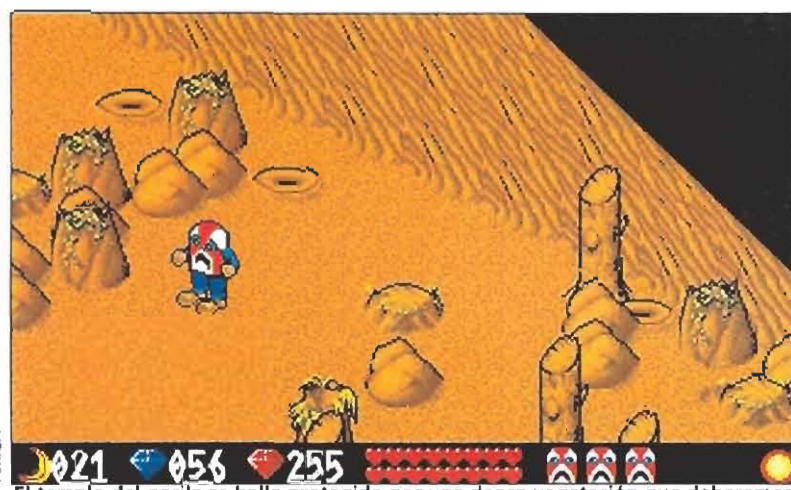
NIVEL 4

de las islas, en la cual la acción transcurre sin interrupción mediante scroll multidireccional, los templos están formados por pantallas independientes. En el mapa las hemos representado mediante hexágonos regulares, pero también pueden ser concebidas como rombos.

Hay pantallas de dos tamaños diferentes, teniendo en cuenta que las mayores ocupan exactamente el doble del espacio que ocupan las pequeñas. Las panta-

llas grandes no caben físicamente en la pantalla del monitor y por tanto solamente podemos observar en cada momento la parte de las mismas que rodea a Boots.

En cada templo el objetivo es el mismo, recoger todas las gemas azules y rojas esparcidas por sus pantallas pues solamente así podremos abrir la puerta que conduce a la habitación en la que se encuentra el dios que da nombre a cada templo. Al



AMIGA

El templo del gorila se halla protegido por una densa vegetación que deberemos eliminar con ayuda del machete.

ofrecerle las gemas el dios complacido recompensará a Boots con todas las gemas recogidas (que nos servirán para comprar objetos en las tiendas o jugar en el casino), uno de los alfileres mágicos y un poder especial sin el cual resultaría imposible continuar avanzando en el resto de la aventura.

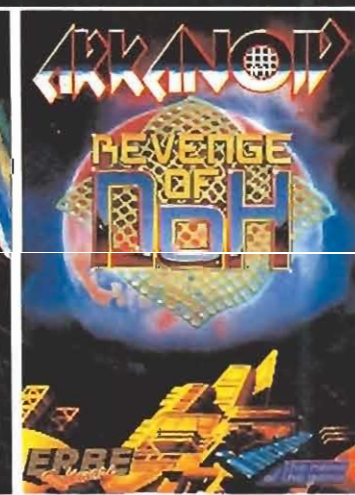
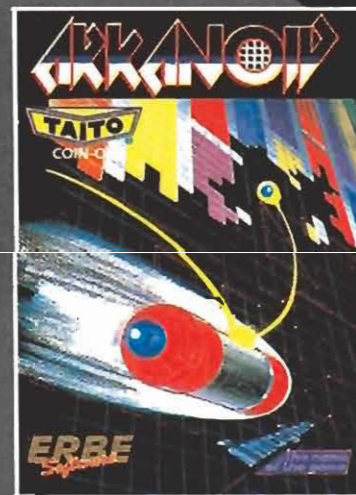
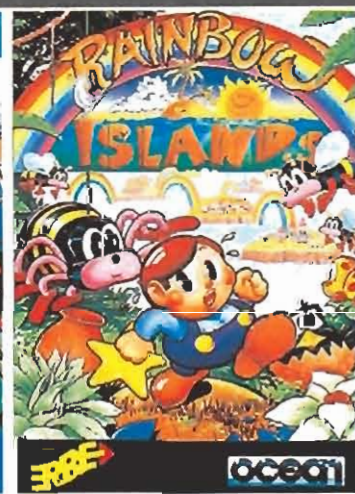
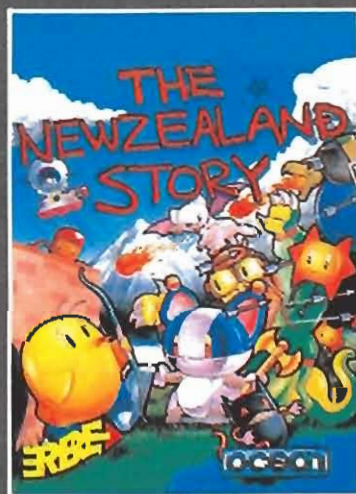
Algunos dioses son especialmente difíciles de contentar y exigirán a nuestro amigo más cosas además de las gemas. Si una habitación contiene aún gemas sin recoger observaremos un indicador parpadeante en la parte inferior de la pantalla, junto a los marcadores de vidas y corazones.

Queremos hacer una importante aclaración antes de continuar. Las habitaciones de los templos están completamente infestadas de peligrosas e insospechadas trampas y, por si fuera poco, la mayor parte de las puertas no existen al principio y debemos hacerlas aparecer realizando las acciones apropiadas, normalmente moviendo rocas, eliminando enemigos o destruyendo piedras con la dinamita. En algunas pantallas existen transportadores que nos desplazan a puntos distantes dentro la misma pantalla y la mayoría de ellas están defendidas por peligrosos guardianes.

Nosotros hemos hecho lo más

MICRO CLUB

LA MARCHA CONTINUA!



OTROS TITULOS DE ESTA COLECCION:

- ROBOCOP/BATMAN • CABAL/OPERATION WOLF
- TIGER ROAD/STREET FIGHTER • DRAGON NINJA/OPERATION THUNDERBOLT
- RENEGADE/TARGET RENEGADE • OUT RUN/ROAD BLASTERS
- CRAZY CARS/SUPER SPRINT • BUBBLE BUBBLE/SUPER WONDERBOY
- GAUNTLET/GAUNTLET II • CHASE H Q/WEC LE MANS

1.900 ptas.



difícil, dibujar los mapas de los cinco templos en los que es posible observar la totalidad de las pantallas y las conexiones entre las mismas. Sin embargo, explicar una a una la forma de completar las pantallas conflictivas no solamente resultaría aburrido (empuja esta piedra, destruye esta otra, etc.) sino que ocuparía todas las páginas de la revista. Os recomendamos por tanto seguir el mapa con detalle.

Si en él aparece el acceso a otra pantalla y dicho acceso no existe inicialmente, tened por seguro que hay alguna manera de hacerlo aparecer. Empujad todas las rocas en las direcciones posibles, desplazad los bloques móviles, destruid todos los enemigos y seguro que hacéis aparecer la ansiada puerta.

Pero atención. En casos muy concretos destruir un enemigo puede eliminar un acceso en lugar de crearlo. A veces un acceso sólo puede ser creado desde una de las dos pantallas que comunican e incluso al desplazar una roca podemos hacer simultáneamente que una puerta aparezca y otra desaparezca.

En las pantallas más complejas ciertas piedras inicialmente fijas se convierten en móviles solamente después de haber desplazado otras. Y en los dos últimos templos, sobre todo en el del gorila, es imprescindible hacer uso constante de la dinamita para destruir un tipo determinado de rocas. Y claro, también será preciso evitar caer al vacío y cruzar peligrosos ríos saltando de roca en roca.

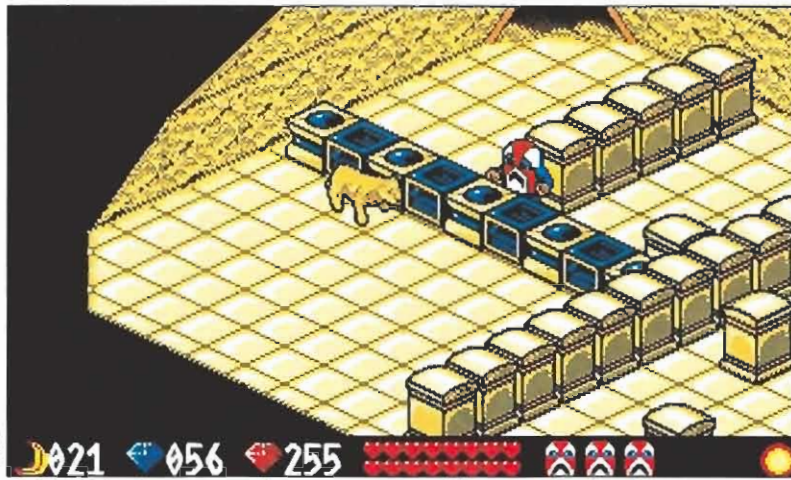
Os recomendamos por tanto salvar vuestra posición en disco antes de realizar una acción especialmente comprometida.

Guía para completar la primera parte

Habíamos dejado a Boots en el interior del primer templo, el templo de las arañas, que puede servir como entrenamiento antes de enfrentarnos contra retos mucho más complejos y difíciles. La diosa de las arañas es fácil de contentar y, tras mostrarle las gemas, nos hará entrega del primer alfiler y de un objeto que nos proporciona el poder de romper telarañas.

De vuelta a la superficie ya nada nos impide penetrar en el árbol hueco y tener acceso libre al resto del mapeado.

Aunque el orden de las próximas acciones no es crítico, ahora puede ser un buen momento para recorrer las diversas tiendas y gastar algunas de las gemas en los objetos sin los cuales sería imposible continuar avanzando, como el frasco de medicina, el cartucho de dinamita, el machete y la figurilla vudú. También es posible comprar vidas extra u otro tipo de objetos, si disponemos del dinero suficiente.

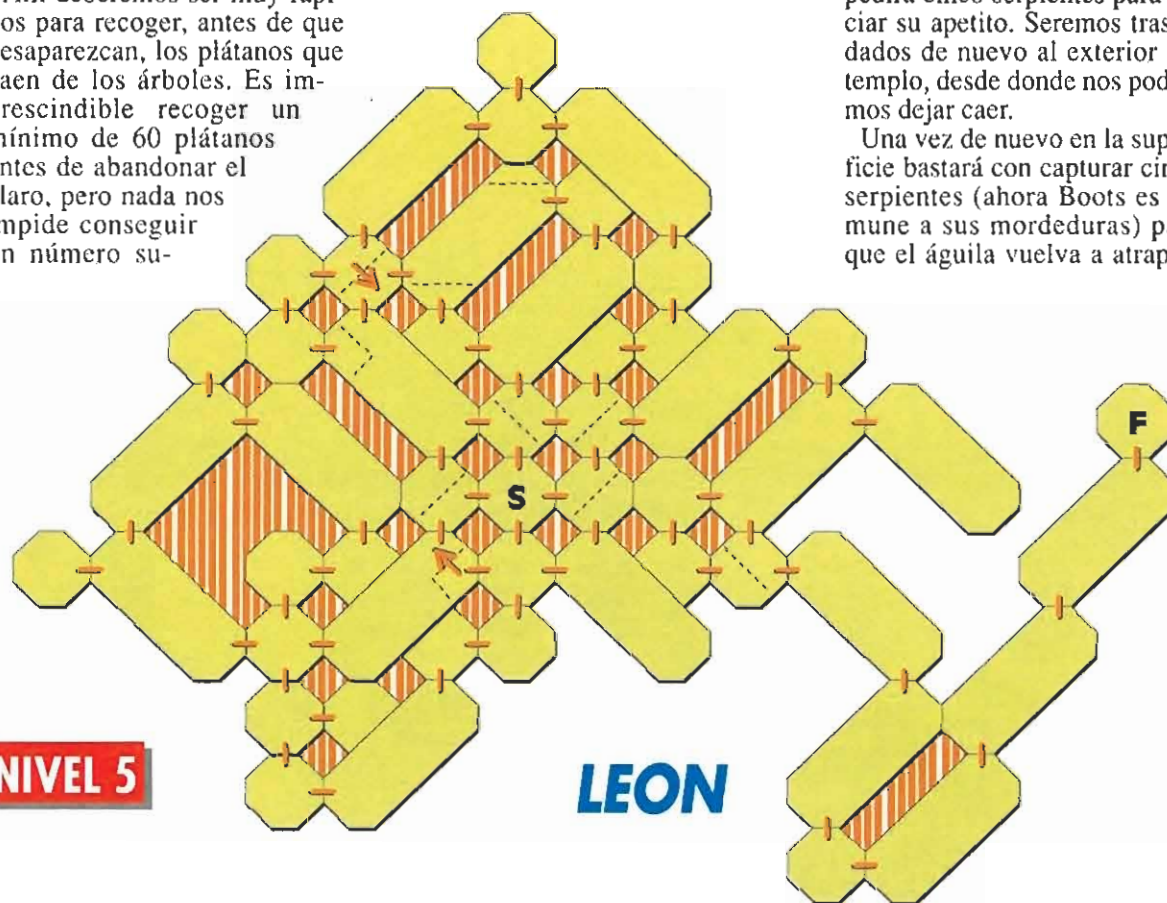


El dios de los leones nos ofrecerá un nuevo alfiler y un singular objeto.

Con el machete en nuestro poder podemos dirigirnos al punto señalado en el mapa, fácilmente reconocible por las cuatro palmeras, y penetrar en el claro que quedará accesible tras destruir parte de la vegetación con nuestra afilada y útil herramienta.

Allí deberemos ser muy rápidos para recoger, antes de que desaparezcan, los plátanos que caen de los árboles. Es imprescindible recoger un mínimo de 60 plátanos antes de abandonar el claro, pero nada nos impide conseguir un número su-

najes queda bien clara en el mapa que acompaña estas líneas (el nativo se encuentra en su cabaña y el mono y el leopardo en el interior de sendos árboles huecos), sabiendo que para acceder a ellos probablemente sea necesario utilizar el machete. Por cada misión completada con éxito



perior para utilizar el excedente de plátanos como dinero en las tiendas para adquirir nuevos objetos.

También puede ser ahora un buen momento para realizar las tres misiones de las que hablábamos al principio de este comentario: dar el frasco de medicina a un nativo enfermo, dar diez plátanos a un mono hambriento y llevar a un pequeño y despistado leopardo en presencia de su madre.

La localización de estos perso-

obtendremos un nuevo alfiler.

El siguiente templo a visitar es el de la serpiente, oculto en el interior de un tronco hueco cerca del extremo noroeste del mapeado. Tras recoger todas las gemas la diosa serpiente nos exigirá además diez de nuestros zafiros (las gemas azules), entregados los cuales conseguiremos un nuevo alfiler y la inmunidad a las mordeduras de las serpientes.

De vuelta a la superficie deberemos esperar a que un gigan-



Nuestro héroe cuenta con tres vidas para completar la aventura.

tesco águila nos atrape entre sus garras y remonte el vuelo. No nos conviene resistirnos (recordad la pista de uno de los pergaminos) pues, tras un corto recorrido, el águila soltará a Boots junto a la entrada de su templo. Cuando lleguemos a su presencia, la diosa de las águilas nos pedirá cinco serpientes para saciar su apetito. Seremos trasladados de nuevo al exterior del templo, desde donde nos podremos dejar caer.

Una vez de nuevo en la superficie bastará con capturar cinco serpientes (ahora Boots es inmune a sus mordeduras) para que el águila vuelva a atrapar-

hacer de la dinamita, el dios exigirá a Boots cincuenta plátanos como requisito previo antes de entregarle otro alfiler y un importante objeto, el "amuleto del viaje secreto".

Con dicho amuleto en nuestro poder Boots puede viajar rápidamente entre puntos distantes de la superficie colocándose sobre las baldosas con una letra T que se encuentran repartidas por la jungla. Precisamente una de esas baldosas, claramente señalada en el mapa, nos permite trasladarnos automáticamente a una pequeña isla situada en el centro del mapeado a la que resulta imposible acceder de otro modo porque no hay ningún puente que llegue hasta ella. En esta islita se encuentra el quinto y último templo, el templo del león. El dios de los leones, a cambio de una de nuestras vidas, nos entregará el último alfiler y un nuevo objeto llamado el "rugido de la jungla."

Guía para completar la segunda parte

Por fin tenemos en nuestro poder la figurilla vudú con los ocho alfileres y nada nos impide, tras destruir con el machete la abundante vegetación, llegar hasta la boca de la ansiada cueva, ahora totalmente accesible pues el malvado brujo ha huido a su interior temeroso del poder de la figurilla.

Con paso firme, Boots se introduce en la cueva para sumergirse en la misteriosa segunda parte de su aventura.

Boots hace su aparición en una pequeña pantalla en la que se observan cuatro agujeros en sus extremos, una gran losa en el centro y una baldosa que sirve como ascensor para acceder al verdadero mapeado de esta segunda fase. Tras pulsar fuego sobre la baldosa Boots es transportado a la superficie junto a un gran pozo que corresponde a la parte superior de la pantalla visitada anteriormente, pozo por el que podemos arrojarnos sin miedo sabiendo que así llegamos de nuevo al fondo desde el cual podremos volver a subir usando la baldosa. Rodeando la boca del pozo hay además cuatro palancas móviles.

El paisaje de esta segunda parte, que no en vano transcurre en

Un pequeño grupo de islas sobre un gran lago, pobladas por pacíficos indígenas, conforman el escenario en el que transcurre la acción de esta divertida videoaventura.

NUEVO CLUB SEGA

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
 NUEVOS TELS. (91) 447 91 29 y (91) 594 35 30
 * (PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)
 Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30
 CERRADO SÁBADO TARDE



C/ VELARDE, 8
 28004, MADRID
 METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

NUEVA DIRECCIÓN



Tras superar mil y un peligros la misión está a punto de concluir.

Bocor, es realmente desolador. Grandes rocas punzantes de siluetas retorcidas constituyen la tortuosa decoración de un paisaje de auténtica pesadilla poblado únicamente por horribles esqueletos que surgen de agujeros que se abren momentáneamente en el suelo y sólo pueden ser destruidos mediante repetidos ataques con el machete.

Por su irregular distribución y sus grandes dimensiones hemos renunciado a realizar un mapa de esta segunda fase, pero vamos a intentar a continuación daros una idea aproximada de su forma.

El pozo del que os hemos hablado ocupa exactamente el centro del mapa, formado por un núcleo central de forma aproximadamente cuadrada y cuatro penínsulas situadas en los vértices de dicho cuadrado.

El acceso a dichas penínsulas, de por sí complicado por la gran cantidad de rodeos que hay que realizar por los caminos creados por las rocas, puede quedar obstaculizado por la presencia de unos grandes pilares fácilmente reconocibles por sus colores intensos (verde, rojo, azul, amarillo) que destacan sobre las tristes tonalidades del paisaje.

Sin embargo, podemos hacer desaparecer dichos pilares activando adecuadamente las palancas situadas junto a la boca del pozo. Las citadas palancas deben estar mirando hacia la izquierda para que quede libre el paso hacia las penínsulas noroeste y suroeste y hacia la derecha para las otras dos.

Tal como señalaba uno de los pergaminos, el objetivo de esta misteriosa segunda parte consiste en localizar a cuatro zombies, uno por cada península, y tras guiarlos hacia el pozo conseguir que caigan en los cuatro pequeños agujeros situados en el fondo del mismo. Para ello la estrategia consiste en, tras colocar adecuadamente las palancas, llegar a una de las penínsulas y recorrer sus caminos hasta que súbitamente todos los esqueletos desaparezcan y el zombie surja de su escondite en una de las rocas.

A partir de ese momento el zombie sigue espontáneamente a Boots, el cual debe permanecer a distancia de seguridad para evitar su contacto a la vez

que camina de regreso hacia el pozo esperando en los recodos del camino para asegurarse de que el zombie le sigue. Tras conseguir que el zombie se arroje al pozo, la última acción de Boots debe ser conseguir que el zombie caiga a cualquiera de los cuatro agujeros.

En este momento Boots puede volver a la superficie haciendo uso de la baldosa-ascensor y repetir el proceso con los otros tres zombies, situados en las otras tres penínsulas, haciéndoles caer en los otros agujeros. Con los cuatro inmortales en otros tantos agujeros basta con pisar la gran losa situada en el centro de la pantalla para ser transportados al exterior, lejos de los horribles dominios del doctor brujo.

El final de la aventura

Boots se encuentra ahora en la cima de una montaña, junto al globo cargado con todas las gemas y tesoros que ha acumulado a lo largo de sus aventuras. Sin embargo, antes de abandonar definitivamente estos lugares de pesadilla, Boots debe enfrentarse en un último y mortal combate con Bocor, el diabólico brujo causante de todas sus desdichas.

Bocor aparece y desaparece brevemente lanzando contra Boots enormes proyectiles que nuestro amigo debe esquivar para impedir que le alcancen, sabiendo que después del disparo dispone de muy pocos segundos para correr hacia Bocor y herirle con el machete, antes de que desaparezca de nuevo para surgir en un lugar diferente, aunque siempre en línea recta con nuestro protagonista.

Probablemente Boots no podrá herir mortalmente a su odiado enemigo en el primer ataque, pero repitiendo el proceso un reducido número de veces el malvado brujo será definitivamente derrotado.

Boots sube al globo del que fue arrojado a la muerte, un globo en el que ahora viaja de vuelta a la civilización no en compañía de ingratos seres humanos sino de las inmensas riquezas que ha obtenido en su pesadilla vudú.

Pedro J. Rodriguez

8 BITS	SPE-C	SPE-D	AMS-C	AMS-D	C-64	MSX
A TODA MAQUINA 2	1750	—	1750	2950	1750	—
CARLOS SAINZ	1295	2250	1295	2250	—	1295
COMIC ARCADE AVENTURA	1500	2300	1500	2300	—	1500
CHIP'S CHALLENGER	1200	2250	1200	2250	1200	—
DESAFIO TOTAL	1200	2250	1200	2250	1200	1200
DYNAMITE PAK	1500	2500	1500	2500	—	1500
DRAGONS BREED	1200	2250	1200	2250	—	—
ESWAT	1200	2250	1200	2250	1200	—
GOLDEN AXE	1200	2250	1200	2250	1200	—
GREMLINS 2	1200	2250	1200	2250	—	1200
GARFIELD 2	595	1450	—	1450	—	—
HARD DRIVEN 2	1200	2250	1200	2250	—	—
HEROES OF THE LANCE	1250	2250	1250	2250	1350	—
KICK OFF 2	1200	2250	1200	2250	1200	—
LINE ON FIRE	1200	2250	1200	2250	1200	—
LIGHT CORRIDOR	1200	2250	1200	2250	1200	—
MYSTICAL	1200	2250	1200	2250	1200	—
MUNDIAL DE FUTBOL	1200	2250	1200	2250	—	1200
MONTHY PYTHON	1200	2250	1200	2250	1200	—
NARC	1200	2250	1200	2250	1200	—
NIGHT POLICE	1300	2100	1300	2100	—	1200
ROBOCOP 2	1350	2250	1350	2250	1350	—
PACK BUELOS DE FUEGO	1750	2950	1750	2950	1750	—
PANG	1200	2250	—	—	—	—
PLATINUM PAK	1550	2250	1550	2250	1550	—
PAK DE CINE	1750	2950	1750	2950	1750	1750
PRINCE OF PERSIA	1300	2100	1300	2100	—	—
RAZAS DE NOCHE	1200	2250	1200	2250	1200	—
RICK DANGEROUS 2	1200	2250	1200	2250	1200	—
ROBOCOP 2	1350	2250	1350	2250	—	1350
SHADOW OF THE BEAST	1200	2250	1200	2250	—	—
SHOOPY	595	1450	—	1450	—	—
STRIDER 2	1200	2250	1200	2250	1200	—
SUPER OFF ROAD RACER	1200	2250	1200	2250	1200	—
STUNT RUNNER	1200	2250	1200	2250	1200	—
TORTUGAS NINJA	1350	2250	1350	2250	—	1350
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY	1200	2250	1200	2250	—	—
ULTIMATE GOLF	1200	2250	1200	2250	1200	—
WETRIS	1200	2250	1200	2250	1200	—
WINGS OF FURY	1200	2250	1200	2250	1200	—

16 BITS	AMIGA	ATARI	PC-5 1/2	PC 3 1/2
AFF 2 (SIMULADOR)	3995	3995	3995	3995
BATMAN	1950	1950	2250	2250
CARLOS SAINZ	2250	2250	2250	2250
COUGAR FORCE	3150	3150	3150	3150
DICK TRACY	2490	2490	2490	2490
DRAGON'S LAIR II-TIME WARP	9950	9950	—	—
DRAGON'S BREATH	4490	4490	4490	4490
DRAKHEN	4490	4490	4490	4490
ELVIRA	4995	4995	4995	4995
ELVIRA 2	7250	7250	—	—
F-19 S. FIGHTER	5990	5990	5990	5990
F-29 RETALIATOR	4490	4490	4490	4490
FULL BLASTER	3900	3900	3900	3900
GALACTIC ENTIRE	3450	3450	3450	3450
GOLDEN AXE	2250	2250	2250	2250
GEHISA	3150	3150	3150	3150
HEROES OF THE LANCE	3990	3990	3990	3990
INDY (AVENTURA)	5990	5990	5990	5990
RICK OFF II (PC-EGA-VGA)	3990	3990	3990	3990
LOOM	4490	4490	4490	4490
LA BATALLA DE INGLATERRA	5990	5990	5990	5990
MANIAC MANSSION	4490	4490	4490	4490
MIND GAMES (3 WAR GAMES)	5500	5500	5500	5500
MIDWINTER	—	—	—	—
MURDER	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 2	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 3	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 4	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 5	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 6	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 7	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 8	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 9	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 10	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 11	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 12	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 13	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 14	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 15	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 16	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 17	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 18	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 19	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 20	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 21	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 22	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 23	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 24	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 25	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 26	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 27	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 28	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 29	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar
MURDER 30	Consultar	Consultar	Consultar	Consultar

PCW 8256-8512

- ANGEL NIEVO POLE 500 3500
- COLECCION PCW VOL I 3990
- COLECCION PCW VOL II 3990
- COLECCION PCW VOL III 3990
- GOLDEN BASKET 3500
- JAI ALAI 3500
- LA CORONA MAGICA 2500
- LIVINGSTONE SUPONGO F. 3500
- MUNDIAL DE FUTBOL 3500
- MYTHOS 3500
- SIRWOOD 3500
- POU DIAZ 3500
- RESCATE EN EL GOLFO 3500
- SOVIET 3500
- TETRIS 3500

JOYSTICK'S

- CRUISER 2700
- CHEETAH 125+ 1800
- KONIX 2500
- KONIX AUTOFIRE 2750
- NAVIGATOR 3500
- QUICKJOY SUPERCHARGER 2250
- QUICKJOY SUPERBOARD 3900
- QUICKJOY M-5 (PC) 3900
- SUPER SHOT (STANDARD) 2550
- TELEMACH MADERA 8500
- TELEMACH DOBLE 14900
- TELEMACH 200 7200
- TRACKBALL (ATARI/AMIGA) 12500
- ZERO ZERO JUNIOR 1200
- JOYSTICK PC+TABLATA 4900

MATERIAL AMIGA

- AMIGA 500 Consultar
- AMIGA 2000 Consultar
- A-500 + M. COLOR 10845 Consultar
- A-200 + M. COLOR 10845 Consultar
- MONITOR COLOR 10845 Consultar
- IMPRESORA MATRICIAL 29900
- AMPLIACION 512 KB (+RELOJ)3.900
- ACTION REPLAY II A-500 13500
- CONVERTIDOR TV - AL1084 12500
- EUROCONECTOR 2500
- DISCO DURO A-500 20MB/512 10800
- DISCO DURO A-200 40MB/512 10800
- MODEM EXTERNO 2400 BPS 21900
- RATON BOLA 500
- UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5" 14900

DISCOS

- 10 DISCOS 3.5" BULK 995
- 10 DISCOS 3.5" BULK 495
- 10 DISCOS 3.5" H.NASHUA 1500
- 10 DISCOS 3.5" H.D. NASHUA 2700
- 10 DISCOS 3.5" H.NASHUA 850
- 10 DISCOS 3.5" H.D. NASHUA 1450
- ARCHIVADOR 100 U. 5.25" 1800
- ARCHIVADOR 100 U. 3.5" 1800
- ARCHIVADOR 40 U. 3.5" 1400
- FILTRO 12" CRISTAL 7800
- FILTRO 14" CRISTAL 8400
- ARTOBRILLA RATON 950
- RATON GENIUS GM-4000 8900
- RATON GOLDEN IMAGE 5900
- ADLIB. TARJETA SONIDO PC 29900

SEGA 8 BIT

LIGHT PHASER (PISTOLA)	5990	BASKETBALL NIGHTMARE	5990
CONTROL STICK	2595	CALIFORNIA GAMES	5990
ACTION FIGHTER	1990	DOUBLE DRAGON	5990
ALTER BUREN I	5990	DOUBLE HAPPY	5990
ALZIC ADVENTURE	1990	FIRE FIGHTER II	6990
ENHANCED ALZIC	1990	GHOSTBUSTERS	4990
FANTASY ZONE	1990	GOLDMANIA	5990
GLOBAL DEFENSE	1990	GOLDEN AXE	5990
ANY HERO	2990	OPERATION WOLF	5990
RESCUE MISSION (PISTOLA)	1990	SHINOBII	5990
SECRET COMMANDO	1990	SHOOTING GAMES	4990
SUPER TENNIS	1990	SLAP SHOT	5990
THE NINJA	1990	RAKIRO III	5990
TEDDY BOY	1990	R-TYPE	5990
TEANIBOAT	1990	VIGILANTE	5990
WORLD GRAND PRIX	1990	WANTED	4990
AERIAL ASSAULT	5990	WONDERBOY IN MONSTER LAND	4990
ALEX KIDD	4990	WONDERBOY III	5990
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	5990	WORLD GAMES	5990
ALTERED BEAST	5990	WORLD SCORER	4990

COLECCION MICRO-CLUB

PC y COMPATIBLES - 5.25 - 3.5

BARBARIAN	1200	GIBBATTLE SIMULATOR	1200
FLATIRON	1200	GREEN BIRD	1200
LIDER BOARS WORLD CLASS	1200	RAMPA GE	1200
CHAMPION SHRY GOLF	1200	AUT REIN	1200
INDY CHIMBA CRUZADA	1200	ARKANOID	1200
GAULNET	1200	ITALIA '90	1200
THUNDERBLADE	1200	SHOOPY	1200

SEGA

OFERTA 1: MASTER SYSTEM 16.900 PTS.

OFERTA 2: MASTER SYSTEM + (INCLUYE PISTOLA) 19.900 PTS.

OFERTA 3: MEGA DRIVE 16 BIT 38.900 PTS.

SEGA 16 BIT

ARCADE POWER STICK	7900	LAS. BATTLE	6990
CONTROL PAD	2595	MICKY MOUSE	5990
POWER BASE CONVERT	4490	MOONWALKER	5990
VIDEO MONITOR CABLE	1495	MYSTIC DEFENDER	6990
ALEX KIDD IN E.C.	5990	PHANTASY STAR II	6990
A.P. TOURNAMENT CUP	5990	PO-PULUS	6990
BASERBALL	6990	RAMBO III	5990
BASKET BALL	6990	REVENGE OF SHINOBII	6990
BATTLE SQUADRON	6990	SHADOW BLASTERS	6990
BUDDHAI	8490	SHADOW DANCER	5990
BUSBY DOUGLAS BOXING	5990	SPACE HARRIER III	6990
CYBERBALL	6990	STRIDER	6990
E. SWART	6990	SUPER SHANGON	6990
FINAL ZONE	6990	SUPER SHANGON G.P.	6990
FONGUITEN WORLD	6990	SUPER THUNDERBLADE	6990
G.HOULSTIN GHOSTS	8490	THUNDERFORCE II	6990
G.HOULSTIN GHOSTS	8490	TRUXTON	6990
GOLDEN AXE	6990	VERMILLION	8490
HARD DRIVEN	6990	WORLD CUP EX-LIA-90	590
LAKERS V. CENTES	6990	ZOO	5990

GAME BOY

ALLEYWAY	3900	POWER RACER	3900
BATAAN	4400	QUX	3900
BATTLE PIG PONG	3900	SHOOT	3900
BUGS BUNNY	3900	SIDE POKE	3900
CASTLE VANIA	4400	SEAT OF THE BAD RAS	3900
DE MA RIO	3900	SNOOPY	3900
FIRE ON THE N. STAR	3900	SOCCER BOY	3900
GARGOYLES	4900	SUPER MARIO LAND	3900
GHOSTBUSTERS II	3900	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4900
GOLF	3900	TENNIS	3900
MOTOCICLISMO MANIANC	3900	VOLLEYBALL	3900
HEMESIS	3900		

GAME BOY

OFERTA 1: CONSOLA + TETRIS + AURICULARES 16.500 PTS.

*POSEEMOS UNA GRAN VARIEDAD DE PERIFERICOS. CONSULTAR

* IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS.

* ENVIOS DE MATERIAL A TODA ESPAÑA. GRATIS.

* PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR DE IMPRENTA.

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT. C/VELARDE, 8. 28004 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS _____ TITULOS _____ PRECIO _____

DIRECCION _____

PROVINCIA _____ LOCALIDAD _____

TELEFONO _____ C.P. _____

MODELO ORDENADOR _____

FORMA DE PAGO: TALÓN CONTRA REEMBOLSO

Gastos de envío _____ TOTAL _____ 250

NUEVOS

QuickJoy

PARA SEGA y NINTENDO

SG Fighter

- Posibilidad de ralentizar el movimiento
- Autofuego
- Palanca con empuñadura ergonómica
- Eje de la palanca en nylon de gran resistencia
- Dos indicadores de fuego iluminados
- Seis microinterruptores de alta calidad



Ni-5

- Todos los mandos integrados en la palanca
- Dos indicadores de fuego iluminados
- Seis microinterruptores de alta calidad
- Autofuego regulable
- Base con cuatro ventosas incorporadas que permiten el manejo del joystick con una sola mano

Nintendo

Moratin 52, 4º drcha. 28014 Madrid
Telf (91) 450 89 64



ARCADE

Machine



¿Quién no conoce a los hermanos Mario? Pues el más listo de ellos decidió cambiar de trabajo. Harto de videojuegos comenzó sus estudios en una famosa universidad y se convirtió en un extraordinario médico. Sin embargo, por culpa de una cláusula que estaba escrita en letra pequeña en su contrato, no sólo no ha podido dedicarse a la medicina, sino que además los programadores de Nintendo han aprovechado sus conocimientos y le han metido de lleno en un nuevo berenjenal.



Esta máquina es un claro ejemplo de que no hacen falta grandes despliegues técnicos para hacernos pasar un rato muy divertido.

DR. MARIO



Si compartís la partida con un amigo la adicción se multiplica y no podréis despegaros de la máquina hasta que uno de los dos venza al otro.

Hace un par de meses os hablamos de unas nuevas máquinas, que ya debéis haber visto por ahí, que tenían una serie de cartuchos intercambiables y en las que en vez de jugar, —como es habitual—, por número de partidas, lo que comprábamos con nuestras monedas era un determinado período de tiempo. Pues bien, aparte de Sega que fue la primera compañía en instaurar este sistema, es ahora su poderosa competidora, Nintendo, quien ha lanzado el mismo tipo de recreativa, con la novedad de que incluye algún que otro cartucho que no había sido editado anteriormente, como es el caso de este «Dr. Mario».

Acaba con las infecciones

El juego es una especie de «Tetris» remozado en el que se ha conseguido un elevadísimo nivel de adicción. La cosa consiste en dirigir con los mandos de la máquina una serie de cápsulas de diferentes colores que caen sobre unos pequeños monstruos también cada uno de un color distinto. Nuestra misión es colocar junto a cada uno de los microbios, bien sea sobre él, o a cualquiera de sus lados, tres cápsulas del mismo color. Cuando lo logremos éste desaparecerá y nuestra puntuación se elevará sensiblemente. Si, por el contrario, no conseguimos eliminar a los monstruos y la pila de cápsulas aumenta hasta la parte superior de la pantalla nuestra partida concluirá. También es posible acabar con las



Colocando tres píldoras en línea con el microbio de su color correspondiente conseguiremos acabar con él.



Aunque la mecánica del juego es muy simple la adicción conseguida es tan elevada como en otros juegos de más renombre.

píldoras que nos sobren juntando cuatro, en lugar de las tres necesarias para matar a los microbios.

La forma de controlar las cápsulas es exactamente igual a la del archiconocido «Tetris», esto es, con la palanca mueves hacia los lados y con el botón de disparo giras la píldora en la dirección deseada. «Dr. Mario» también puede jugarse por dos personas a la vez en forma de competición, el primero que termine consigue más puntos y cuando su partida ha finalizado se comienza una nueva de un nivel superior, sin esperar a que el otro participante termine con el juego en curso. En la primera pantalla de cada una de las partidas podemos elegir el nivel en el que queramos comenzar; varían principalmente por el número y colocación de los microbios, el tipo de música que queremos escuchar, entre tres disponibles, y la velocidad de movimiento de las cápsulas, lento, normal o rápido.

Extraordinariamente divertido

Aunque en «Dr. Mario» no tendréis gráficos extraordinarios, ni músicas sensacionales, este arcade tiene un ingrediente, su adicción, para derrochar por

todos los lados. Nintendo, que entiende mucho de eso de hacer juegos divertidos, parece que ha decidido no competir en el mercado realizando extraordinarios despliegues técnicos de los que el usuario parece que se va cansando y ha puesto la imaginación de sus programadores a trabajar, el resultado ha sido magnífico, por lo menos en nuestra opinión.

Quizás el juego no obtenga toda la atención que se merece en un ambiente dominado cada vez más por la tecnología pero es de agradecer que, aunque sea sólo por una vez, se nos permita, en lugar de llenarnos la cabeza de comandos, guerreros, muertos y sangre, —aunque ésta sólo sea informática—, pasar, con un par de monedas, un rato verdaderamente entretenido con uno de los personajes más famosos del mundo del arcade. En estos momentos de crisis y en los que todos estamos hartos de guerras y violencia incluso los hermanos Mario se han pasado al pacifismo y ya sólo pelean contra microbios.

Un estupendo arcade que entre originalidad y adicción nos devuelve el gusto por los clásicos. Nuestras felicitaciones a Nintendo. Esperemos que la racha continúe. ■

J.G.V.



¡SOCORROOOO!
¡UNA ARAÑAAA
GIGANTEEE!



¡CHIR!
SCROT!
¡JIM!



¿U...U...UNA
ARAÑA...GÍ...GÍ
GIGANTEEE!

TRANQUILO, YO
TE LO EXPLICARÉ
TODO



SI, Y DE
PASO ME
CUENTAS A MI
QUIÉN SOIS

JIM CUENTA
TODO LO SUCE-
DIDO, DESDE QUE
ENTRARON EN EL
ORDENADOR
HASTA QUE
CONOCERON A
TOM.



ASÍ QUE OS
FALTAN DOS
CACHUETES

PUES YO
SÉ DONDE
HAY UNO



¿DÓNDE?

EN
LA ZONA
OSCURA



¿Y CÓMO SE
LLEGA A LA ZONA
OSCURA?



¿TÚ ESTÁS
LOCO!



LA ZONA OSCURA
ES EL REINO DEL MÁL,
ES PELIGROSÍSIMA, ESTÁ
LLENA DE DEMONIOS Y
DE MONSTRUOS, ES
UNA LOCURA
ADENTRARSE
ALLÍ



ME DA LO
MISMO QUE ESA
ZONA SEA MÁS
PELIGROSA QUE
UN MONO CON
DOS PUNALES,
YO TRÉ

JO, QUÉ
DURO



ESTÁ BIEN, ES
TU PROBLEMA,
TE DIRÉ DONDE
ES



UN RATO DESPUÉS...

MUY BIEN, SI NO
ESTOY DE VUELTA
DENTRO DE UNA
HORA, VENIR A
POR MI

ESTO YA LO HE
OÍDO YO EN UNA
PELÍCULA

CARGADORES

GOLDEN AXE

SPECTRUM

```

10 REM Cargador 'Golden Axe'
20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 59999: DIM a$(1)
40 LET sum=0: FOR n=60000 TO 6
0067: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>8201 THEN
PRINT "Error en los data!": STO
P
50 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 600
55,0
60 INPUT "Magia inagotable? ":
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 60
060,0
70 INPUT "Creditos infinitos?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
60064,0
80 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
90 LOAD ""SCREEN$: RANDOMIZE
USR 60000
100 DATA 243,49,203,92,33,113,2
34,17,203,92,1,51,0,213,237,176,
201,243,221,33,0,94,17,0,162
110 DATA 62,255,55,205,86,5,48,
240,33,237,92,17,20,255,1,17,0,2
37,83,224,225,237,176,195,109
120 DATA 225,62,24,50,255,167,6
2,33,50,164,178,175,50,60,182,19
5,0,227

```

GOLDEN AXE

AMIGA



```

REM *****
REM *   CARGADOR 'GOLDEN AXE (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Feb-1991   *
REM *****
DIM C%(78):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 77:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>23584299& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6)":N:IF (N>0) AND (N<7) THEN C%(74)=N
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$:IF FNU THEN C%(64)=V
INPUT "ENERGIA ILIMITADA (S/N)":V$:IF FNU THEN C%(67)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N)":V$:IF FNU THEN C%(70)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'GOLDEN AXE' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C7B,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,5E,12DB,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,2B,C50,444F,6612,217C,0,334
DATA 18C,117C,BD,75,4EEB,C,4E75,33FC,342,4,3842,4EF9,4,3400,11FC,4A,5626
DATA 11FC,4A,56F2,11FC,F6,56C3,11FC,1,1931,4EF8,800

```

¡ESTA SUSCRIPCIÓN

SUPERFLIGHT AEROBIE
THE ASTONISHING FLYING RING

TE CU
REC
POR VA

P.V.P. 1.125 ptas.

Por primera vez en España y en exclusiva para los lectores de MICROMANIA el AEROBIE 10. El anillo volador AEROBIE vuela más del doble que un disco y más del triple que un boomerang. ¡Prueballo y te asombrarás!

AEROBIE-10
LA NUEVA VERSIÓN DEL AEROBIE-13
QUE ESTABLECIÓ EL RÉCORD
GUINNESS
DE OBJETO LANZADO A MAYOR
DISTANCIA EN LA HISTORIA
383,13 METROS
Lanzado por Scott Zimmerman en
Pasadena, California (EE.UU.)
el 30 de enero de 1985

Al hacer tu suscripción a MICROMANIA por conseguirás totalmente gratis tu anillo vo

Además los números especiales, que son
Si ya eres suscriptor recibirás también ese regalo al renovar por
Haz tu pedido rellenando el cupón de la revista o llamando al teléfono

CARGADORES

GOLDEN AXE

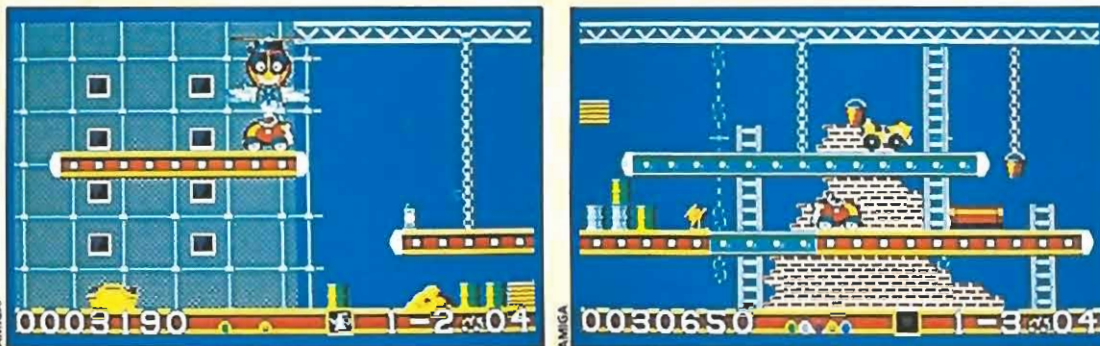
ATARI

```

1  *****
2  *          CARGADOR ATARI ST          *
3  *          GOLDEN AXE                *
4  * POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5  *****
10  FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20  FOR N=3E5 TO 3E5+204 STEP 2: READ A$
30  A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40  IF S <>&H136873 THEN ? "DATAS MAL": END
50  ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60  BSAVE "GOLDEN.PRG",3E5,N-3E5: ? "OK."
70  A$=INPUT$(1)
100 DATA 601A,0000,00AC,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,4B79,0000
120 DATA 00B2,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007,4E41,42A7
130 DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0006,42A7,3F3C,0004
140 DATA 4267,42A7,2F3C,0003,D000,3F3C,000B,4E4E
150 DATA 33FC,4E75,0003,D01C,4EB9,0003,D000,33FC
160 DATA 0002,0006,072B,4BF9,0000,005E,33FC,4ED5
170 DATA 0006,077A,4EF9,0006,0000,203C,4E71,4E71
180 DATA 23C0,0002,4E90,207C,0002,0B00,43FB,0B00
190 DATA 303C,4C0B,22DB,51CB,FFFC,4EFB,0B00,2A1B
200 DATA 451B,7749,4E53,4552,5441,2045,4C20,4449
210 DATA 5343,4F20,3120,5920,5055,4C53,4120,554E
220 DATA 4120,5445,434C,4100,0000,0002,4A00
    
```

CAR VUP

AMIGA



```

REM *****
REM *          CARGADOR 'CAR-VUP' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Feb-1991 *
REM *****
DIM C%(68):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6006
FOR I=0 TO 67:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>13571952& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-8) ":N: IF N>0 AND N<9 THEN C%(54)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$: IF FNU THEN C%(57)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V$: IF FNU THEN C%(61)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'CAR-VUP' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C7B,4,41FA,38,43FB,300,2D49,2E,303C,4A,12DB,51CB,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D25B,51CB,FFFC,4641,30B1,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D4B,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,2B,C68,1,26,660B,217C,0,32C,26
DATA 4E75,13FC,0,1,EFBF,13FC,0,1,596F,13FC,6A,1,3013,4EF9,1,0
    
```

ES UNA LOCURA!

STA 2.700 Ptas.
 BES REGALOS
 OR DE 2.325 Ptas.



Un año de
MICROMANÍA
 (12 números)
 en cada cartera
 totalmente plastificada.
 Es imprescindible para
 guardar tu revista de una manera
 ordenada. Ocupa poco espacio.

Un año (12 números) por sólo 2.700 ptas.
 adador **AEROBIE** y la Cartera Micromanía

más caros, te saldrán al mismo precio
 h nuevo año (siempre que la oferta se encuentre todavía en vigor)
 01 / 734 65 00 (de 9 a 14'30 h. y de 16'00 a 18'30 h. de lunes a viernes)



VOODOO NIGHTMARE

ATARI



```

1  '*****
2  '*          CARGADOR ATARI ST          *
3  '*          VOOODOO NIGHTMARE          *
4  '* POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5  '*-----*
6  '*  CREAR UNA CARPETA AUTO ANTES  *
7  '*  DE EJECUTAR EL CARGADOR      *
8  '******
10 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 FOR N=3E5 TO 3E5+220 STEP 2: READ A$
30 A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40 IF S <>&H1272B6 THEN ? "DATAS MAL": END
50 ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60 BSAVE "AUTO\VOODOO.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70 ? "Hacer un Reset": A$=INPUT$(1)
100 DATA 601A,0000,00BA,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,2A4F,2A6D
120 DATA 0004,2C6D,001B,4FEE,0400,202D,000C,D0AD
130 DATA 0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2F00,2F0D
140 DATA 3F00,3F3C,004A,4E41,4FEF,0012,4B79,0000
150 DATA 0091,3F3C,0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
160 DATA 548F,4B79,0000,0086,4B79,0000,0086,4B79
170 DATA 0000,008B,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC
180 DATA 0000,0010,0680,0000,000B,2A40,2C55,2A4E
190 DATA DBFC,0000,8546,3ABC,4E75,3B7C,4E75,006B
200 DATA 4ED6,0000,4155,544F,5C2A,2E2A,0050,4F4E
210 DATA 2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52,4947,494E
220 DATA 414C,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054
230 DATA 4543,4C41,0090,0000,0032,1606,0600
    
```

GREMLINS 2

PC

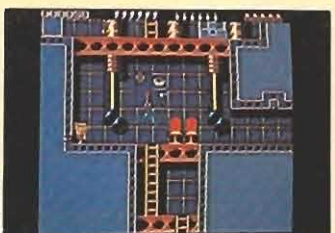


```

10 ' CARGADOR PARA EL GREMLINS 2 (PC)
20 ' ***.POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
30 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
40 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 70
50 P=P+1:D%(P)=C
60 GOTO 40
70 IF S<>16574 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 INPUT "¿Vidas infinitas?";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+1
90 INPUT "¿Nos quitan el arma actual al morir ";A$:IF A$="n" THEN T=T+2
100 INPUT "¿Tiempo infinito?";A$:IF A$<>"n" THEN T=T+4
110 D%(4)=T
120 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D%(T)):NEXT T
130 PRINT "      INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR
Y PULSA UNA TECLA"
140 IF INKEY$="" THEN 140
150 OPEN "cgreml2.com" FOR OUTPUT AS #1
160 PRINT #1,C$
170 CLOSE 1
180 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CGREM2.COM, CARGALO ANTES DEL
GREMLINS 2 Y CONSEGUIRAS JUGAR CON LAS VENTAJAS SELECCIONADAS."
190 END
200 DATA 233,150,000,255,046,137,030,110,001,046,163,112,001,088,091
,083,080,030
210 DATA 142,219,129,062,004,011,044,001,117,067,046,160,003,001,208
,216,115,006
220 DATA 199,006,004,011,144,144,208,216,115,018,199,006,251,010,144
,144,199,006
230 DATA 253,010,144,144,199,006,255,010,144,144,208,216,115,006,199
,006,071,075
240 DATA 144,144,250,184,000,000,142,216,046,161,106,001,163,132,000
,046,161,108
250 DATA 001,163,134,000,251,031,046,161,112,001,046,139,030,110,001
,234,000,000
260 DATA 000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104
,111,114,097
270 DATA 032,101,108,032,071,082,069,077,076,073,078,083,050,046,010
,013,040,067
280 DATA 041,032,074,046,083,046,070,046,036,014,031,184,033,053,205
,033,137,030
290 DATA 106,001,140,006,108,001,184,033,037,141,022,004,001,014,031
,205,033,180
300 DATA 009,014,031,141,022,115,001,205,033,141,022,114,001,205,039,-1
    
```

RICK DANGEROUS II

AMSTRAD



```

10 REM Cargador 'Rick Dangerous II'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 29-12-90
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:CALL
&BD37:MEMORY &3FFF:sum=0:RESTORE
40 FOR n=&BF00 TO &BF55:READ a$:byte=VAL
("&"+a$):POKE n,byte:sum=sum+byte:NEXT:I
F sum<>9059 THEN PRINT"Error en los data
!":END
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
POKE &BF16,&3D
60 INPUT"Inmunidad":a$:IF FNn THEN FOR n
=&BF1A TO &BF3E:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Disparos infinitos":a$:IF FNn T
HEN POKE &BF40,&3D
80 INPUT"Detonadores infinitos":a$:IF FN
n THEN POKE &BF45,&3D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:LOAD"!",&4000:CALL &BF00
110 DATA F3.21.0.40,11.0.1,1.0.2.ED.B0.2
1.15.BF.22.25.1.C3.0.1
120 DATA 3E.0.32.23.86.3E.C9.32.59.88.32
.A7.8F.AF.DD.21.5B.92.CD.4C.BF.DD.21.99.
92.CD.4C.BF.DD.21.7B.95.CD.4C.BF.DD.21.8
0.A0.CD.4C.BF.3E.0.32.92.91.3E.0.32.34.9
7.C3.9F.7A.DD.77.0.DD.77.1.DD.77.2.C9
    
```

VOODOO NIGHTMARE

AMIGA

```

REM Cargador 'Voodoo Nightmare'
REM Pedro José Rodríguez 24-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(150):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>801110& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(127)=&H600E
INPUT"Energia infinita":a$:IF FNn THEN c%(135)=&H6006
INPUT"Todo gratis":a$:IF FNn THEN c%(139)=&H6006
INPUT"Basta con una joya":a$:IF FNn THEN c%(143)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,0120,2649,12D8,B5CB,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,42B1,D258,51CB,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0839,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,4BE7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FF6C,0002,2D48,FF6C,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,00FF,FFFF,4BF9,0300,0000,0300,2057,0C50,4BF9,670A,4CF9,0300
DATA 0000,0300,4E75,2D7A,FFE0,FF6C,D1FC,0000,00DC,43FA,0010,30FC,4EF9,20C9
DATA 23CB,0000,0000,60DB,41FA,0016,23CB,0000,042C,0A40,FF6D,4BC0,2079,0000
DATA 0000,4ED0,23CB,0000,0000,41FA,001C,33FC,4EF9,0007,81F4,23CB,0007,81F6
DATA 2079,0000,0000,4EF9,0007,80EA,33FC,6100,0007,81F4,23FC,08FB,202E,0007
DATA 81F6,33FC,600C,0000,86A0,33FC,6004,0001,175A,33FC,6004,0000,862C,33FC
DATA 4E75,0000,BFC6,33FC,4E71,0000,D208,4EF9,0007,81F4,*
    
```

CARGADORES

RICK DANGEROUS II

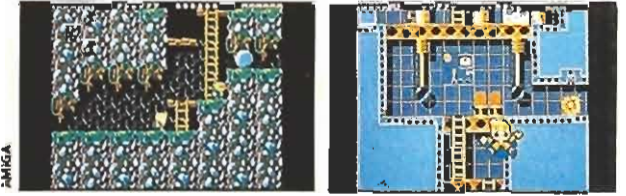
ATARI

```

1 *****
2 *          CARGADOR ATARI ST          *
3 *          RICK DANGEROUS 2          *
4 * POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5 *****
10 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 FOR N=3E5 TO 3E5+226 STEP 2: READ A$
30 A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40 IF S <>&H140DAB THEN ? "DATAS MAL": END
50 ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60 BSAVE "RICKDAN2.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70 A$=INPUT$(1)
100 DATA 601A,0000,00C4,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,42A7,3F3C
120 DATA 0020,4E41,4879,0000,0030,3F3C,0009,4E41
130 DATA 3F3C,0007,4E41,41FA,0042,43FB,0500,303C
140 DATA 0100,32DB,51CB,FFFC,4EFB,0500,2A1B,451B
150 DATA 7750,4F4E,2045,4C20,4449,5343,4F20,4F52
160 DATA 4947,494E,414C,2059,2050,554C,5341,2055
170 DATA 4E41,2054,4543,4C41,0000,4879,0000,0001
180 DATA 4879,0001,0000,4267,42A7,487B,2000,3F3C
190 DATA 000B,4E4E,4FEF,0014,31FC,0001,0432,31FC
200 DATA 4E75,2044,4EB8,2000,33FC,4ED6,0001,D0B4
210 DATA 4DFA,000B,4EF9,0001,D000,223C,4E71,4E71
220 DATA 41F9,0001,0000,2141,205C,2141,2060,2141
230 DATA 1C80,2141,1C84,2141,1D6E,2141,1D72,4ED0
240 DATA 0000,000A
    
```

RICK DANGEROUS II

AMIGA



```

REM Cargador 'Rick Dangerous II'
REM Pedro José Rodríguez 22-12-90
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(110):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>8B9256& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6004
INPUT"Inmunidad":a$:IF FNn THEN c%(84)=&H6020
INPUT"Disparos infinitos":a$:IF FNn THEN c%(101)=&H6004
INPUT"Detonadores infinitos":a$:IF FNn THEN c%(104)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00D0,2649,12DB,B5CB,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D4B,002E,41EE,0022,7016,42B1,D25B,51CB,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0B39,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,00B0,4E40,4BE7,00B2
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D4B,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0010,397C
DATA 4EF9,0056,294B,0058,4EEC,000C,41FA,000B,2748,007A,4ED3,4279,0001,2052
DATA 303C,6002,33C0,0001,16C2,33C0,0001,176A,33C0,0001,17CB,33C0,0001,18DC
DATA 33C0,0001,2204,4279,0001,2340,4279,0001,1F64,4EF9,0001,0000,*
    
```

RICK DANGEROUS II

SPECTRUM

```

10 REM Rick Dangerous II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 65277: DIM a$(1): LET sum=0:
RESTORE
40 FOR n=65278 TO 65355: READ
a: POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT
n: IF sum<>10237 THEN PRINT "Er
ror en los data!": STOP
50 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 652
98,0
60 INPUT "Inmunidad? "; LINE a
$: IF FN n() THEN FOR n=65299 TO
65335: POKE n,0: NEXT n
70 INPUT "Disparos infinitos?
"; LINE a$: IF FN n() THEN POKE
65339,0
80 INPUT "Detonadores infinito
s? "; LINE a$: IF FN n() THEN PO
KE 65342,0
90 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
100 LOAD ""SCREEN$: RANDOMIZE
USR 65278
110 DATA 221,33,0,96,221,249,17
,254,158,62,255,55,205,86,5,48,2
39,175,50,24,138,62,201,50,78
120 DATA 140,50,156,147,175,221
,33,80,150,205,66,255,221,33,142
,150,205,66,255,221,33,112,153,2
05,66
130 DATA 255,221,33,93,164,205,
66,255,175,50,135,149,50,41,155,
195,126,123,221,119,0,221,119,1,
221
140 DATA 119,2,201
    
```

Desafía a las fuerzas del mal y mantén el equilibrio con...



Todos los personajes son marcas registradas propiedad de FILMAN S.A.

NUEVO
GOLDEN AXE, E-SWAT, STUNT RUNNER,
F-16, SWIV, TOP CAT...

*
UTILIDADES

COMPRESOR-DESCOMPRESOR DE PANTALLAS

*
PLUS 3

FICHEROS EN MEMORIA

*
LA LUPA

PARA CONOCER A FONDO TUS JUEGOS PREFERIDOS

MAPAS DE: **TWIN WORLD** y
GOLDEN AXE



DOS JUEGOS:

«MICKY» (Imagine/Konami) y «XENON» (Melbourne House)

DEMOS JUGABLES:

«S.W.I.V.» (Storm) y
«TOP CAT IN BEVERLY HILLS» (Hi-Tec)

DEL HOUSE AL BAKALAO EN LAS PISTAS DE BAILE

UNA AUTÉNTICA FIEBRE



En España, bailar, lo que se dice bailar, como los patos. De articulaciones rotas por uso repentino están las academias, el furor por las sevillanas sólo provoca vergüenza ajena y el padre que presume de haber sido el «rey del tango» que no se tire faroles: sólo ha sido un maestro en rodear el talle de cintura de avispa de su compañera, que en secreto colocaba algodones entre el pie y el zapato para evitar precisamente eso, los pisotones. En España siempre se ha bailado poco, y ni siquiera el ínclito Travolta fue capaz de pegarnos su «fiebre del sábado noche». Aquí las discotecas no han sobrepasado el umbral del sitio con poca luz para ligar y la música de baile, en el mejor de los casos, ha sido considerada un producto para horteras y escaso de calidad.

Sin embargo, en los últimos tiempos algo está cambiando en este país. La gente no identifica a los tipos que escucha en las discotecas pero éstas viven momentos dulces y, poco a poco, sus intérpretes rompen el anonimato y escalan a los primeros puestos en las listas de ventas. El formato maxi, el disco de baile por excelencia, todavía no se consume a los mismos niveles que en Europa o Estados Unidos, pero día a día se va imponiendo y las mezclas especiales para discoteca son cada vez más numerosas (hasta del «Volando voy» de Camarón se acaba de editar recientemente una).

Al principio, la «dance music» era una cosa de negros. Luego vino Michael Jackson y su «Thriller», los video clips y el éxito de películas como «Flashdance», y los sesudos señores de la industria discográfica se dieron cuenta de que la «dance music» había dejado de ser algo específico para un sector de la población se estaba convirtiendo en «crossover». Y tras ellos Madonna, y Prince, y el break dance, y el rap, y el house. Y la música de baile empezó a ser respetada, curiosamente en el mismo momento en que el rock sufría uno de sus enésimos bajones, aquejado de ese

mal conocido como «crisis de creatividad».

Pero, ¿qué es la música de baile? ¿Cualquiera sabe! Para ponernos de acuerdo, y sin ánimo de polemizar, digamos que la música que se pincha en las discotecas con la sana finalidad de que el personal deje unos cuantos michelines meneando el trasero. Con esta definición nada se queda fuera. En ella caben desde las influencias soul de un Mica Paris, pasando por el rap de M.C. Hammer o el sonido electrónico de Depeche Mode, hasta el house psicodélico de un Adamski, la comercialidad de Vanilla Ice o el bakalao de... Radio Futura y su «Corazón de tiza».

Seguramente, la nota más característica de la música de baile es su capacidad para integrarlo todo, y para demostrarlo ahí está Enigma, que han hecho de los cantos gregorianos algo natural en las discotecas. Que ya no se hable de house, sino de jazzy house, hip house o tecno house es suficientemente ilustrativo; lo mismo que la nacionalidad de los componentes de una de las últimas sensaciones: Dee Lite (ella americana y ellos ruso y japonés).

El baile es un crisol cultural donde cabe todo, desde la militancia agresiva de Public Enemy hasta la comercialidad de Pet Shop Boys, desde los niños guapos de New Kids on the Block hasta el erotismo de Neneh Cherry, desde una chica de tebeo como Betty Boo hasta la elegancia de Soul II Soul.

Las facilidades que

proporciona la moderna tecnología ha sido determinante en el resurgir de la música de baile. Ya no es necesario ser un virtuoso de conservatorio para producir cualquier sonido, aunque para evitar problemas legales suele ser conveniente pedir permiso al autor de la melodía «sampleada», no sea que luego ocurra lo mismo que a George Michael, acusado de plagio por la irlandesa Sinéad O'Connor. Los puristas del sonido humano no cesan de cacarear acerca de los peligros de estafa sobre el consumidor, de la facilidad con que se le da gato por liebre, citan con malicia el plagio de Milli Vanilli, y no sería muy extraño que pronto tuvieran otro ejemplo para reafirmar sus teorías: más que sospechosa resulta la voz de Katrin Quinoll en Black Box.

Los que han hecho el agosto con el resurgir de las discotecas han sido los disc-jockeys. Antes despreciados y mal pagados, ahora son joyas buscadas por los empresarios del negocio, sabedores que un buen «pincha» es sinónimo de negocio lleno. Y, además, han decidido dar rienda suelta a su creatividad metiéndose en el tinglado artístico con excelentes resultados económicos, como en el caso de los DJs italianos David Domenella y Donato Losito que un buen día crearon Double Dee, al siguiente colocaron su «Found Love» en las listas independientes y hoy son número uno en toda Europa.

En España se consume mucha música en las

CATÁSTROFES Y MONSTRUOS

«ARACNOFOBIA»

discotecas pero en pocas ocasiones inventada en el país. Sólo los rappers patrios logran el éxito en este terreno y, curiosamente, parecen tener más facilidad para incrustarse entre los extranjeros los temas compuestos por bandas que, en principio, no tienen su objetivo en la pista de baile.

Aquí prima más el bakalao que el house. Hay mucho francotirador suelto sin demasiada suerte. Para los DJs sigue siendo más rentable el viaje periódico a Londres para comprar las últimas novedades o visitar los estantes con la etiqueta «importación» en las tiendas de discos. Cuando una canción de música de baile se convierte en disco de oro o platino, antes ha sido «pinchada» hasta la saciedad por unos cuantos avispados y emprendedores DJs en discotecas de moda.

«Aracnofobia» es el típico producto de la marca Spielberg. No es casual que su director, Frank Marshall, haya sido productor de los mayores éxitos de la factoría, desde «En busca del arca perdida» hasta «El color púrpura». Y claro, se ha aprendido la lección y los trucos del maestro Steven cuando se ha decidido a responsabilizarse de las imágenes que muestra la pantalla grande.

En «Aracnofobia» el esquema es el habitual en las películas de catástrofes y monstruitos, tan excelentemente mostrado en «Tiburón» y tan descaradamente copiado en sus secuelas. Lugar: una pequeña comunidad cerrada en sí misma. Ambiente: tranquilo. Personajes: inocentes, despreocupados y, aparentemente, indefensos.



Estamos en una sociedad típicamente americana cuando, de repente, un peligro aterrador se introduce en sus vidas para trastocarlo todo. En este caso son unas asquerosas arañas que, además, sacan a la luz algunas de las bajas pasiones y defectos de los hasta entonces amigables vecinos de la californiana

localidad de Canaima.

Paulatinamente la tensión sube. Los saltos del espectador en la butaca aumentan. Sólo unas gotas de humor sabiamente dosificadas alivian el estrés, el tiempo justo para ser conmocionado por otro susto. El doctor Ross Jennings y su esposa Molly jamás pudieron imaginar que

el lugar elegido para criar a sus hijos, tan plácido y bello, pudiera convertirse en una trampa mortal.

«Aracnofobia» es, nada más y nada menos, que una correcta película de suspense y catástrofe.

Profesionalmente rodada no defrauda a los numerosos amantes de este género.

El papel del doctor Ross Jennings es interpretado por Jeff Daniels, que ha trabajado en películas como «Johnny cogió su fusil», «La fuerza del cariño» o «La rosa púrpura del Cairo». Su esposa en «Aracnofobia» es la actriz Harley Jane Kozak, conocida hasta la fecha, sobre todo, por sus actuaciones en series de televisión. El reparto lo completan en sus principales papeles John Goodman («Arizona Baby») y Julian Sands («Los gritos del silencio»).

¡TEN CUIDADO!

5 EXPLOSIVOS JUEGOS TE AMENAZAN

¡NO PODRÁS RESISTIRLO!

POSITIVE

Juegos Florales, 49
08014 BARCELONA
Tel. 421 41 27

REGRESO AL FUTURO III

PARTE III

MARTY MCFLY
VUELVE DE NUEVO
Y ESTA VEZ
PARA VIVIR
APASIONANTES
AVENTURAS VIAJANDO
AL SALVAJE OESTE



© 1990 UCS & AMBLIN
© 1991 MICROROSOFT LTD.

Disponible en: Sp, Sp+3, Ams, Amd, C64 PC, Atari, Amiga.

LA
PIRATERIA
ES DELITO



MEM
SOFTWARE

image
works