

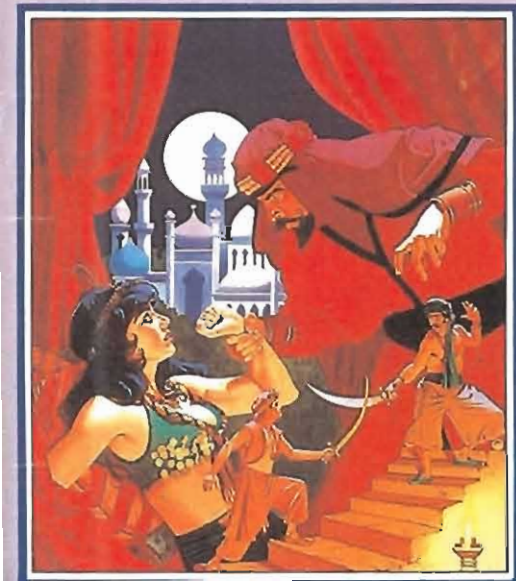
225
ptas.

WARGAME

MANÍA

Sólo para adictos

PRINCE OF PERSIA



Acaba con el gran Visir

SUPLEMENTO

Especial VIDEO CONSOLAS

32
págs.



CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS

NAVY SEALS



Super
Mapas
de las
8 fases

El espectacular regreso del Hombre Máquina

TURRICAN II

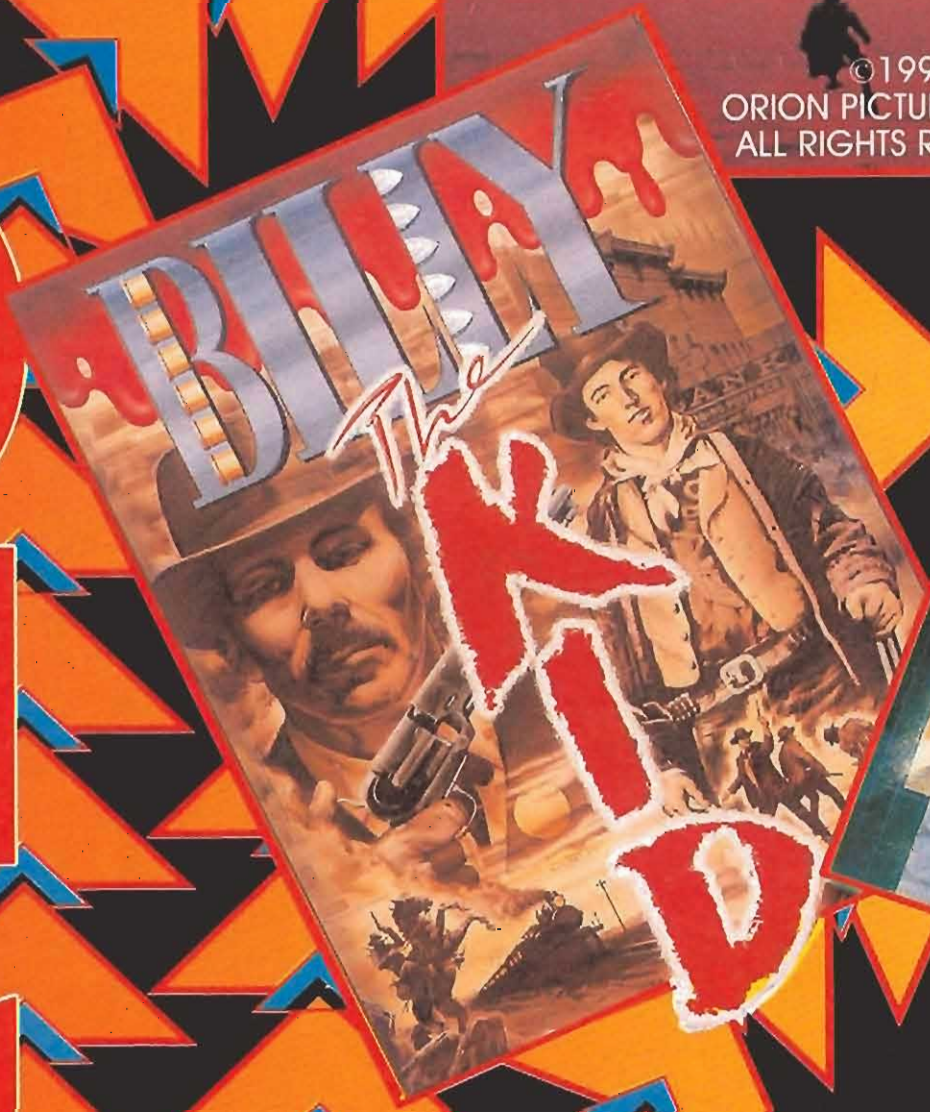
con toda la información que necesitas: Modelos, juegos, mapas, accesorios y próximos lanzamientos.

THE
BEST
OF

NAVY SEALS



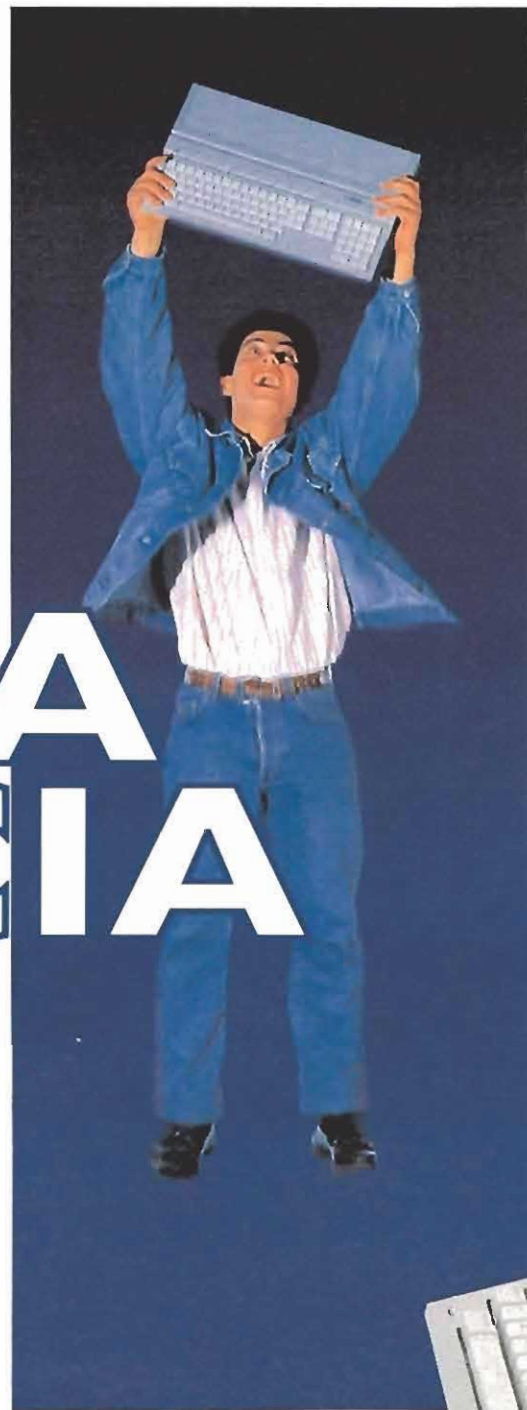
©1990
ORION PICTURES CORP.
ALL RIGHTS RESERVED



TRBF



ELEVADO A LA MÁXIMA POTENCIA



520 ST^E

El nuevo ordenador ATARI 520 ST^E toma el relevo del 520 ST^{FM} y te ofrece la potencia y la alta tecnología que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- **Paleta de colores ampliada de 512 a 4096 colores:** Más colores para escoger.
- **Chip PCM de sonido estéreo:** Más posibilidades sonoras.
- **Formateo de discos compatible con MS-DOS:** Posibilidad de pasar ficheros de un formato a otro.
- **Y la última versión de sistema operativo TOS en ROM:** Más potencia, mayor facilidad de uso.

Además te regalamos el **DISCOVERY PACK**, valorado en más de 35.000 pts...

para que empieces a descubrir todas las posibilidades que te ofrece el 520 ST^E que incluye:

Hyperpaint 2: El programa oficial de creación de gráficos para los ST.

Music Maker 2: Para que compongas, grabes, y reproduzcas tu música en estéreo.

Omikron Basic: El lenguaje Basic más rápido para los ST.

Y 4 superjuegos: Lorna (Erbe), París-Dakar (System-4), Satán (DRO Soft), Sherman M-4 (Proein, S.A.).

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^E y disfruta de una potencia sin límites.



NO INCLUYE MONITOR



66.000 Pts. +IVA

ORDENADORES ATARI, S.A. Apartado 195. Alcobendas, 28100 Madrid. Telf. (91) 653 50 11

- NORTE (947) 21 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A. • CATALUÑA (93) 424 17 03

• Y en todos los centros de EL CORTE INGLES



ATARI
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - N° 36 - Mayo 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita

HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andino
Consejero Delegado
Jose I. Gómez-Centurión

Director

Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández

Redacción

José Emilio Barbero
Javier de la Guardia

Diseño

Jesús Caldeiro
Director de Publicidad

Mar Lumberras
Colaboradores

Toni Verdú
Fernando Herrera

Pedro José Rodríguez
Andrés Palomares

Amador Merchán
Santiago Ericé

Diego Gómez
Rafael Rueda

Secretaría de Redacción

Mercedes Barrio

Fotografía

Daniel Font

Director de Administración

José Angel Jiménez

Director de Marketing
Mar Lumberras

Departamento de Circulación
Paulino Blanco

Departamento de Suscripciones
Cristina del Río

Tel. 7346500

Redacción y Publicidad

Carretera de Irún, Km 12,400

28049 Madrid

Tel. 7347012

Fax: 3720886

Distribución

Coedis, S.A.

Ctra. Nacional II, Km. 602,5

Malins de Rei (Barcelona)

Autoedición

HOBBY PRESS, S.A.

Megachrom

Clickart

Preycor 91, S.L.

Imprime
Áltima

Representantes para Sudamérica

C.A. Española de Ediciones, S.A.

Juan Madera 1532

1290 Buenos Aires (Argentina).

Controlado por O.J.D

Esta publicación es miembro de la

Asociación de Revistas

de Información

MICROMANIA no se hace

necesariamente solidaria de las

opiniones vertidas por sus

colaboradores en los artículos

firmados. Reservados todos los

derechos

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

Turrican, el protagonista del legendario arcade del mismo nombre regresa a la pantalla en una nueva aventura que roza la perfección.



PC «Prince of Persia»



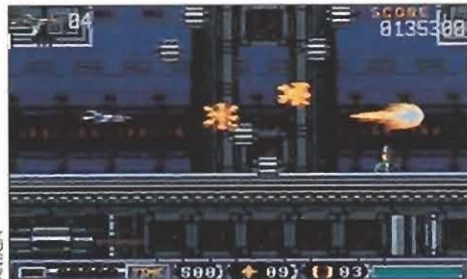
ATARI «Navy Seals»



AMIGA «Super Monaco G.P.»



AMIGA «Pro Tennis Tour II»



AMIGA «Turrican II»

6 MEGAJUEGO. Siente en tus venas el olor del asfalto caliente en una sorprendente prueba de velocidad con «Super Monaco G. P.»

10 ACTUALIDAD. Microprose presenta en España, sus lanzamientos más impactantes para los próximos meses.

12 INFORME. «Juegos con sentido del humor». Las mejores carcajadas que tu ordenador es capaz de provocar.

16 MANIACOS DEL CALABOZO. Continúa nuestra aventura por los laberintos de los RPG's.

18 PREVIEW. «Desperado 2». Topo cabalga de nuevo.

21 PUNTO DE MIRA. La opinión de los expertos sobre los juegos de máxima actualidad. Entre otros: «Disc», «Megaphoenix», «La Historia Interminable II», «Awesome» y «M1 Tank Platoon».

44 MICROMANIAS. ¿Queréis saber cómo hacemos los "patas arriba"? ¿A qué esperaréis para averiguarlo?

45 EXTRA CONSOLAS 32 páginas donde encontrarás todo lo que necesitas saber sobre tu consola.

85 TURRICAN II Acompañamos en un sorprendente viaje al otro lado de la galaxia. No habrá enemigo que se os resista.

92 PRINCE OF PERSIA. La vida de la princesa pende de un hilo, tú eres su única esperanza.

97 NAVY SEALS. Mapas de todas las fases para que puedas convertirte en el jefe de un comando especial sin problemas.

104 PRO TENNIS TOUR II. El partido definitivo en tu ordenador.

106 COMIC. La aventura se va acercando a su fin, ¿qué ocurrirá en este número?

108 CARGADORES. El último recurso cuando las cosas se ponen imposibles.

118 PANORAMA. Todos los estrenos de una primavera muy caliente.

E

stamos seguros, porque normalmente no se os escapa una, que desde hace unos meses habréis

notado que algunas de nuestras páginas han sido confeccionadas siguiendo un nuevo sistema informático que nos ha permitido desarrollar mapas de mayor tamaño y calidad, o mostrarnos detalles que antes resultaba imposible. En este número, por fin, hemos dado el salto definitivo y a partir de ahora todas nuestras/vuestras páginas se harán así. No hace falta decirnos que esperamos que el esfuerzo y la ilusión que hemos puesto en este proyecto haya merecido la pena, vosotros sois quienes tenéis la última palabra y por eso desde aquí os invitamos a que nos escribáis contándonos lo que pensáis de este nuevo experimento. Nosotros nos comprometemos a seguir investigando para daros pronto, alguna nueva sorpresa. Se pueden hacer diabluras... ¡Ya veréis de lo que somos capaces!

Como véis estamos de estreno y hemos decidido celebrarlo por todo lo alto. Para empezar ¡llevamos más páginas! y un suplemento dedicado por entero a las consolas. En él encontraréis desde una guía de cartuchos disponibles para todos los modelos, a los accesorios que más os pueden interesar, además de recoger la opinión de nuestros expertos sobre los juegos de más actualidad. Dejamos las consolas a un lado y nos centramos en el resto de los artículos.

Este mes tenemos un número muy, pero que muy, completito. Dentro de los juegos deportivos destacamos «Super Monaco G.P.» y «Pro Tennis Tour II», el esperado título de UBI. «Navy Seals», la nueva superproducción cinematográfica de Ocean es otro de los grandes, con sus correspondientes mapas para que sepáis por dónde os andáis. También encontraréis la guía para resolver «Prince of Persia» y «Turrican II», un genial arcade lleno de sorpresas para nervios de acero.

Por supuesto os prestamos todas las novedades del mundillo del software y para que veáis que somos unos chicos muy aplicados hemos tenido tiempo para irnos a Londres. Allí hemos asistido al Trade, la feria de los profesionales del videojuego. Os prometemos contaros todo lo que hemos visto, pero será en el próximo número, no podíamos llegar tarde a nuestra cita en el quiosco. Nos vemos en junio. Que ustedes lo jueguen bien.

La Redacción.

¡Corre viejo!



● Después de ponernos los pelos de punta con su terrorífico «Horror Zombies from the Crypt», Millennium vuelve a la carga con un lanzamiento que, lejos de provocarnos terribles pesadillas, lo que nos va arrancar mas bien va a ser alguna carcajada.

«Moonshine Racers», así se llama su nueva producción, es un hilarante juego de coches en el que los protagonistas son dos extravagantes montañeses que en su intento por ga-

narse unos dólares de sobresueldo están introduciendo whisky de contrabando, amparándose en la oscuridad de la noche.

Eso sí, con lo que no cuentan nuestros protagonistas es con que el Sheriff Sam anda tras su pista, y pronto se va a establecer una alocada persecución, que es precisamente lo que en pantalla nos ofrece el juego, del que próximamente podrán disfrutar los usuarios de Atari St, Amiga y Pc.

El precio de la popularidad



● Pocos son los juegos de estrategia capaces de escalar puestos en las listas de éxitos y hacerse con las preferencias de los usuarios no aficionados a este género. Por ello la repercusión obtenida por Bullfrog con el lanzamiento de «Populous» fue doblemente meritoria, y sin duda también muy rentable, porque la compañía ya tiene lista para su comercialización la que pue-

de ser considerada como la segunda parte de aquel fantástico programa.

El juego lleva el nombre de «Powermonger», y aunque en las imágenes su aspecto es muy similar al de «Populous», su desarrollo es mucho más complejo y emocionante.

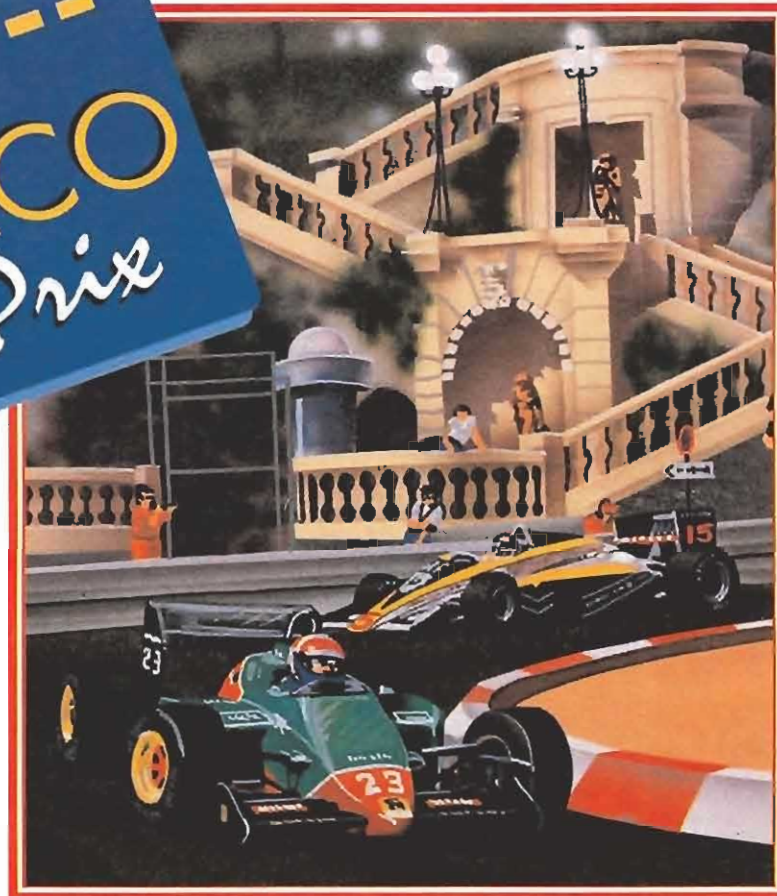
Nuevas opciones, nuevas tierras y nuevos personajes de los que pronto podrán disfrutar los usuarios de St y Amiga.

Es sólo «Chuck Rock», pero me gusta



● No, no es el próximo bombazo de los «Rolling Stones», sino la nueva producción para 16 bits con la que Core, tras sorprendernos con su divertido «Carv Up», amenaza a nuestro joystick. La cosa no es para menos, porque el juego es un atípico arcade multi-nivel protagonizado por un poco agracia-

do pero dicharachero cavernícola, al que un poco escrupuloso vecino de otra tribu le ha robado su chica por el expeditivo método de mamporro y arrastre. Os podemos adelantar ya que el juego, además de por su argumento, os sorprenderá por la calidad y extravagancia de sus originales gráficos.



Una vez más, los programadores dedicados en cuerpo y alma a la creación de videojuegos han decidido dar rienda suelta a su imaginación y hacer otro juego más de coches, además, y para que no falte de nada, también es una conversión de una máquina recreativa de Sega. Pero en este caso hay que perdonar la falta de originalidad porque «Super Monaco G. P.» está tan bien hecho que es una gozada tanto jugar con él, como participar sólo como espectador.

- U.S. GOLD
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA
- V.Comentada: AMIGA

Pocas cosas hay tan emocionantes para los amantes de todo lo que lleve ruedas como observar los preparativos de un campeonato de Fórmula I. Si habéis tenido la oportunidad de asistir a algún circuito antes de la carrera, e incluso, como algunos pocos afortunados, visitar los boxes, habréis, sin ninguna duda, quedado impresionados por el nivel de actividad que se respira cerca de la pista.

Desde las gradas parece muy fácil, pero ¿os habéis parado a pensar lo que deben sentir los pilotos lanzados dentro de sus máquinas a velocidades superiores a los trescientos kilómetros por hora? Pues ahora váis, gracias a U.S.Gold y Sega, a saber lo que es bueno, ya que esta nueva conversión llega dispuesta a demostrar que aún no estaba todo dicho en simulaciones. Listos, ¡allá vamos!



AMIGA Durante las primeras partidas es aconsejable emplear el cambio automático ya que resulta más fácil.



AMIGA La perspectiva empleada es la habitual en los simuladores, pero incorpora novedosos detalles.

En la línea de salida

«Super Monaco G. P.» tiene una característica que le diferencia de otros juegos de similar temática: es tremendamente rápido. Parece mentira que se haya podido conseguir esa velocidad con unos gráficos de ese gigantesco tamaño.

Nada más comenzar podremos elegir entre dos modalidades de control para nuestro potente bó-

lido: usar el ratón o el joystick; como la mayor parte de vosotros estaréis acostumbrados al clásico mando, olvidaros en un primer momento de la existencia del ratón porque con él os va a resultar muy difícil manejar el fórmula uno.

También tendremos la oportunidad de elegir entre tres tipos de sensibilidad, —alta, media y normal—, para nuestras órdenes. Y, por último, usar tres tipos de

CONSEJOS Y TRUCOS

- Comenzar por elegir joystick y cambio de marchas automático. Puede que no sea muy real, pero evitaréis "comeros" árboles, edificios o señalizaciones del arcén. Vuestros mecánicos os lo agradecerán.
- Nunca nos cansaremos de aconsejaros que uséis el freno porque es la mejor forma de reducir la velocidad en las curvas y sabemos que hay muchos de vosotros que únicamente sueltan el acelerador para disminuir la marcha. En este juego no será suficiente con eso.
- Si conseguís manteneros a los lados de la carretera os será más fácil evitar algún contacto nefasto con los otros bólidos, al menos en los primeros momentos de la carrera, ellos enseguida se apartan y se colocan en el centro de la ruta.
- Observar el retrovisor y no os cortéis en cerrar el paso a los contrincantes que intenten adelantaros, ya sabes que todo vale en estos casos para hacer un buen tiempo, además, ellos no dudarán en haceros a vosotros lo mismo.

MEGA JUEGO

La buena respuesta de los controles aumenta sensiblemente la jugabilidad.

cambios, uno de ellos automático, especialmente dedicado a los principiantes y los otros dos algo más complejos.

Una vez todo preparado no nos faltará más que pisar el acelerador a tope y esperar a que el semáforo que nos da la salida cambie el color rojo por el verde. La perspectiva utilizada en «Super Monaco G. P.» nos sitúa como si estuviéramos sentados en el asiento del piloto; podremos ver nuestras manos sobre el volante y las dos ruedas delanteras del prototipo girar mientras aumentamos la velocidad. En la parte superior de la pantalla hay un espejo retrovisor en el que podremos observar los coches que nos siguen e intentan pasarnos. A la izquierda un indicador nos marca las revoluciones del motor y en la esquina inferior derecha será posible observar al detalle nuestro marcador de velocidad.

¡Vroooooom!

Nuestro primer objetivo es colocarnos en la parrilla de salida y para ello tendremos que hacer un tiempo determinado en el recorrido inicial. No es difícil conseguirlo pero cuando nos hayamos situado entre los demás participantes y comience de verdad la prueba las cosas cambiarán sensiblemente.

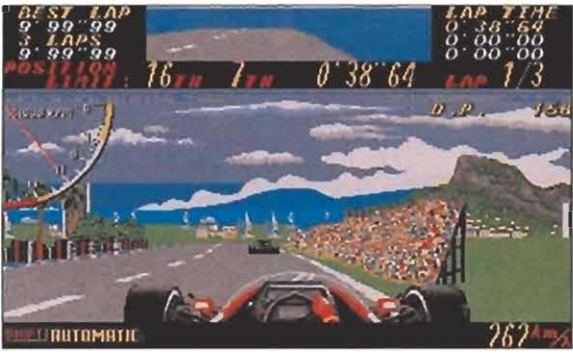
En cada circuito hay una serie de controles por los que deberemos pasar antes de que se nos acaben los minutos estipulados por los jueces para completar el circuito, si no lo conseguimos



Para poder tomar parte en la carrera debemos clasificarnos previamente consiguiendo entrar en el tiempo marcado.



Los completos marcadores nos señalan las revoluciones, el cambio, la vuelta y nuestra posición.



A pesar de la falta de originalidad, su fácil manejo y su ajustada jugabilidad elevan el nivel general del programa.



Si chocamos contra los obstáculos de la carretera o con otro vehículo el vehículo se destruirá.



Participar en este gran premio es un reto reservado a los pilotos más expertos.

deberemos retirarnos a boxes y volver a empezar de nuevo.

Como ya os habréis imaginado, cualquier choque contra alguno de los obstáculos que abundan en los lados de la carretera o contra los demás participantes conlleva la destrucción de nuestro coche. Así que no vais a tener nada fácil llegar los primeros a la meta. De todos modos, si conseguimos unas posiciones aceptables en los grandes premios de Francia, Brasil y España podréis llegar al final del juego, algo sólo al alcance de unos pocos elegidos: correr en Monaco.

Un buen resultado

Aparte de lo que ya os hemos contado sobre la enorme velocidad del juego, «Super Monaco G. P.» destaca en otros dos puntos: es adictivo y es muy sencillo de manejar.

Sus programadores nos han mostrado de nuevo un claro ejemplo de que en algunos casos no es necesaria la originalidad y únicamente con ganas de trabajar y de hacer bien las cosas se puede llegar a unos resultados francamente espectaculares y muy divertidos.

Un programa emocionante, muy bien hecho y que seguramente marcará la pauta a seguir de ahora en adelante en los juegos de su clase. Un sobresaliente para U.S. Gold.

J.G.V.

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

UNA NUEVA VISIÓN DEL MUNDO

¿SE APARECE LA VIRGEN?

Un análisis original y riguroso que descarta la superstición, pero también el dogmatismo materialista, ante un fenómeno que, al parecer, se viene produciendo fuera de la subjetividad de quienes lo viven. Todas las respuestas a los grandes interrogantes que provocan las apariciones marianas con testimonios de primera mano.

ASESINOS BAJO HIPNOSIS

En contra de lo que suele creerse, una persona sometida a determinados programas de hipnotismo puede perder su voluntad y llegar a cometer asesinatos. Año Cero revela el contenido de esos programas, y sus escalofriantes resultados, hasta ahora mantenidos en el más estricto secreto.

LOS NERVIOS INVISIBLES DEL PLANETA

¿Circulan corrientes de energía que forman una especie de «sistema nervioso» sobre la superficie terrestre? ¿Eran conocidas en la prehistoria, y por ello marcadas con menhires y túmulos? La teoría de los Leys desentraña una incógnita que nos afecta a todos.

HIPERESPACIO, UN ATAJO HACIA OTROS MUNDOS

Los escritores de ciencia-ficción inventaron el hiperespacio para trasladar a sus héroes a las estrellas. Ahora, la sorpresa es que el hiperespacio puede ser real, según las teorías que prevén la existencia de «túneles» entre universos.

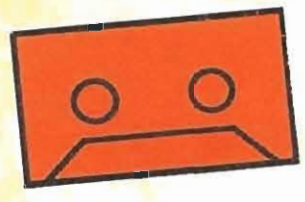
ASÍ SE CURA A DISTANCIA

La radiónica es un método heterodoxo que combina la parapsicología y la electrónica para realizar curaciones a distancia. ¿Qué hay de cierto en ello? ¿Hasta qué punto esta disciplina podría reemplazar a las tradicionales técnicas científicas?

Y ADEMÁS...

El increíble universo facial. Primeras fotos de la «bestia alada» de Puerto Rico. La Sábana Santa de Turín puede ser auténtica. Todo sobre los estados alterados de conciencia.





GRANDES JUEGOS A

<p>4 SOCCER 4 juegos de fútbol para elegir... el no va más para los adictos a este deporte: fútbol de once, fútbol sala de 5 contra 5, el fútbol jugado en las calles (street soccer) y pasabolas fásicas y de manejo de balón. AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE</p>	<p>ALTERED BEAST Has sido resucitado por los Dioses para salvar a la hija de Zeus. Podrás adoptar extrañas naturalezas: hombre-lobo, hombre-tigre, hombre-oso, cada una con sus poderes... ¡Saca la bestia que hay en ti! SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>ANDY CAPP Vive una semana en la vida de Andy Capp, el personaje de las tiras de comic. En esta aventura podrás conseguir y gastar dinero, pelear, usar objetos, relacionarte con otros personajes... SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>AVENTURA ESPACIAL ¡Vive con AD una aventura en los confines de la Galaxia! Con tus armas y tu sofisticado vehículo, tendrás que conseguir apoyo para llegar al núcleo mismo de la Maldad y destruirlo. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>AVENTURA ORIGINAL ¿Sabías de la existencia de aventuras en mundos secretos y subterráneos, dominados por elfos y enanos? Magia, enigmático y sorpresa te esperan en cada uno de los rincones de este juego. AMSTRAD 395 PESETAS MSX</p>	<p>BASKET MAGIC J. Reconocido de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scroll total de pasalla. Campo de juego completo (dos canastas). Contrataque. Entrenamientos dirigidos por Magic. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>BATMAN Batman, el superhéroe más vigente, te ofrece la posibilidad de vivir sus más emocionantes aventuras del cine. Completa las misiones para eliminar a JOKER. El hit que ha sido número 1 por más tiempo. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>BLACK TIGER ¡Identico a la máquina! Hace siglos, cuando la tierra era un lugar oscuro y demoníaco, tres dragones infernales embraron el panico y la destrucción. Solo tu puedes salvar al planeta del caos. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>BLASTEROIDS Usando el empuje de tu nave, debes abrirte camino a través de sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Rompe las horras de ataque de intensidad progresiva a la que te están sometiendo. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>
<p>CLASSIC GAMES 4 Colección de los cuatro juegos de mesa más populares y jugados en todo el mundo. Consigue: Backgammon, Damas, Bridge (briaga americana). SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>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 fielmente reproducidos. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>CORSARIOS El programa de abordaje de piratas de mayor acción. Golpes, saques, catocadas... Estás en el temido QUEEN OPERA rodeado por todos piratas de la peor calaña. Ponle a su nivel y ¡matatelo! SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>COSMIC SHERIFF Eres el Sheriff de un satélite, en el que tienes que velar por el buen funcionamiento del mismo. Acaba, con tu laser, con los sabotadores y desactiva las bombas que han colocado en tu colonia. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>COZUMEL Aventura conversacional en castellano. 1920. Los Mares del Caribe. Un magnífico. La misteriosa Yucatan no muy lejos. Adéntrate en la indomita tierra que alberga la cultura Maya y sus secretos. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>CRAZY CARS 2 En esta segunda parte, pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contrarreloj con estafas, coches de lujo robados, polis corruptos... Solo si tienes la seguridad de vencer contra el clima. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>CYCLES El mejor programa de simulación para amantes del motociclismo. Complejados circuitos, en los que deberás también en las curvas, acelerar y controlar la derrapada, reducir en las curvas. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>DAN DARE 3 La tercera entrega de la mítica saga de DAN DARE. Cuando de un juego hacen hasta una tercera parte siempre es por algo. Toda la acción, la intriga y la emoción de nuevo para ti en este arcade. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>DOBLE DRAGON 2 ¡Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vencer la maldad de Marica. Pelea rabiosa desde sin descanso hasta llegar al gran jefe y así poder irte a tu casa. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>
<p>GI HERO Una misión suicida, que solo esta máquina humana de matar, puede ejecutar. Tienes 24 horas para infiltrarte en el cuartel enemigo y recuperar los valiosos planos que han sido robados. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>GONZALEZ Lo que más le apasiona al tipo más vago de México es echarse una buena siesta. Pero también posadilla se cierran sobre él, convirtiéndolo en descaño en una aventura frenética. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>GRYZOR La potente máquina recreativa de KONAMI, adaptada a ordenador por OCEAN. Reproduce toda la acción y bobonzo del arcade original. ¡Combate a tu ritmo por tu vida! SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>HARD DRIVIN El simulador de coches de más fantasía del mercado. Con loopings de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... ¡Vasos rebahados en 3D del exterior. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>HOPPING MAD Socilo y adictivo juego de acción de niveles. Salta alrededor de los peligrosos paisajes y trata de coger los globos, que te permitirán ir hacia nuevos escenarios y pasar de fase. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>HUMPHREY Si te lo quieres pasar bien, con Humphrey no te vas a equivocar. Niveles de colorido y adicción sin límite. Colorea los cuadros de cada fase para cuando lo consigas, pasar a la siguiente. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>IKARI WARRIORS El hit de los arcades, en el que tienes que avanzar por una selva, en la que te van saliendo todo tipo de enemigos. Pueden jugar dos jugadores simultáneamente combinando sus fuerzas de ataque. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>INFILTRATOR El simulador de helicóptero de combate que reúne acción, estrategia y experiencia como claves. Si no te gustan los juegos complejos, con muchas cosas y funciones de botones experimenta... SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>KICK OFF 1 El juego de fútbol más aclamado por la crítica... y por los usuarios. Sencillo de jugar, difícil de doblegar. Scroll rápido y claro. Falas y tarjetas. Dribbling. Tiro controlado. Cabeceo de centros. Centros. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>
<p>MORTADELO Y FILEMÓN II Debido al profesor Bacterio, una gallina se ha comido un microfilm con los resultados de la próxima quiniela. LA TIA les envía a recuperarlo. Pero ellos desconocen los nuevos poderes del ave... SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>MOT Crusa con MOT la puerta de la imaginación. Te espera la aventura más fantástica que la unión del comic y el ordenador haya creado. Con cantidad de graficos. Doble caja. 2 cintas. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>NINJA SPIRIT Lucha con espada-chin ninja. Surturas. Ninjas gigantes, zutates o hombres cometa, lobos y moqueteros. Recorre pasarelas, pantanos, cavernas... Trepa por escarpadas rocas, evita el que venozcos... SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>NINJA WARRIORS Del juego original de las máquinas de monedas de TAITO. Controla y lucha con... ¡os poderosos robots-ninjas! Podrás combatir solo o aliado con un amigo manejando un robot cada uno. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>OVERLANDER Las autopistas ahora están gobernadas por arcaicas cuadrillas. Los únicos que se atreven a hacer viajes, son los que han sacado coches de los parking antes del caos y los han preparados: los Overlanders. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>PACMANIA Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acoado por los fantasmas en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo mágico y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>PAK MONSTRUO Cuatro juegos monstruosos: Army mover: acción hecha de máquinas. Livingston I: videoverna. Cosa Nostra: acción, la fuga de una cárcel. Highway B: acción espacial de romboque. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>PAK OPERA STORIES 1 Contiene los 4 primeros hits de Opera: GOODY. Roba el Banco de España. COSA NOSTRA. Acción en mafia. LAST MISTON. Acción en el espacio. LIVINGSTON 1: Lío en la selva. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>PAK METAL ACTION El pak que te da más acción de golpe. Con cinco potentes juegos de Dinamic: After the War, A.M.C. (Astro Marine Corps), Freddy hardest 2, La aventura Original y Navy Moves. COMMODORE 595 PESETAS</p>



Estimados amigos:

Como podeis comprobar, seguimos realizando un gran esfuerzo, para ofrecer las mejores ofertas y oportunidades en juegos de ordenador.

Miles de vosotros ya os habeis beneficiado de estas rebajas, como nos lo habeis demostrado con vuestros pedidos.

En esta doble página, vereis ofertas como los juegos MOT o BASKET MAGIC JOHNSON, que te ofrecemos a solo 395 pesetas. Estos dos juegos, cuando salieron al mercado como novedades, hace unos meses, ocupaban páginas de publicidad, de comentarios, mapas, etc... Entonces, su precio era de 1.200 pesetas. Ahora los puedes comprar en TELEJUEGOS ¡a menos de la tercera parte de su anterior precio!

Tú mismo decides. No olvides que todas nuestras ofertas también tiene toda la garantía de todos los productos que puedes comprar en TELEJUEGOS.

Atentamente:
Miguel Alonso
Coordinador de Servicio al cliente
TELEJUEGOS

<p>STRIP POKER 2 Elige a tu chica favorita y ve a por ella... Pero juega tus cartas lo mejor que sepas... SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>SUPERDETECTIVE EN HOLLYWOOD De ti depende el evitar el crimen del año. Ten cuidado, hay una banda de pistoleros que te acosaran para liquidarte. Vive emocionantes fases de acción con Eddy Murphy, policía de Beverly Hills. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>SUPER SCRAMBLE ¡Acepta el desafío de la prueba de motocross más emocionante! Durísimos terrenos, empinadas colinas, arroyos, curvas y filas de coches para saltar... Regula la velocidad, el freno y el cambio para llegar al dragon Mike y ganar. SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>SUPER WONDER BOY Atrevete a fases plagadas de monstruos sin igual: ascuas, vampiros sedientos de sangre, hombres de barro, esqueletos aullantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragon Mike y ganar. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>	<p>SUPERMAN Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Visión calorífica, Visión telescópica, Superfuerza y Supervelocidad. Con ellos, lucha contra los demonios de Daxicid y demás enemigos. SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS COMMODORE MSX</p>
---	--	---	---	---

SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MÁS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

- 1. POR TELEFONO. LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47**
- 2. POR CORREO. ENVIA EL CUPON DE PEDIDO DE LA DERECHA, SIGUIENDO LAS INSTRUCCIONES.**

Dispara primero, pregunta después



● Cuando hace unos meses The Sales Curve publicó «ST Dragon», los muchos aficionados al arcade celebramos el buen hacer de sus programadores. El mismo equipo que dió vida a este arcade legendario, acaba de editar

un nuevo y espectacular masacramarcianos que lleva el nombre de «SWIV». Este ha sido desarrollado en todos formatos a excepción de Pc y su estreno es inminente en nuestro país. Preparar los joysticks, la cosa promete.

Un juego muy profundo

● De la mano de Microprose nos llega la segunda parte de uno de los simuladores más famosos de todos los tiempos: «Silent Service II».

Si recordáis, el programa original, éste nos permitía completo control sobre un modernísimo submarino. Esta segunda parte, además de eso, incluye nuevos y más complejos escenarios, sonido e imágenes

reales, digitalizadas de auténticos sumergibles, y un sinfín de ventajas que no se pudieron incluir en la primera versión.

Un juego que hará las delicias de los amantes del agua y de los que no lo son. ¿Os animáis a viajar a las profundidades submarinas con nosotros? Sólo aceptamos, de momento, a los que tengáis un Amiga o un Pc.

The American way of life

● Los más conocidos representantes del famoso "modo de vida americano", los inimitables Simpson, van a ver sus aventuras transformadas en un programa de ordenador.

Ocean es la compañía encargada de dar vida en nuestro monitor a Homer, Bart y el resto de esta particular familia.

obre qué clase de juego va a ser se mantiene un silencio absoluto, pero lo que no dudamos es que

bien sea un furibundo arcade o bien una intrigante videoaventura, este lanzamiento será uno de los más divertidos del año. El sello de Ocean y la comicidad de los personajes son una garantía de que este programa será una bomba. De momento mientras se dan los últimos retoques al juego podéis deleitaros con los dibujos animados, luego llegarán las versiones de ocho y dieciséis bits.

Los planetas muertos



● Electronic Zoo, los populares creadores de juegos tan fantásticos como «Prophecy 1: The Viking Child», «Treasure Trap» o «Xiphos», —por no remontarnos a la época en la que trabajaron para Cinemaware—, vuelven a la

carga con otro título tan apasionante, por lo menos en un primer vistazo, como lo fueron sus predecesores. «Eco Phantoms» nos traslada a una galaxia lejana, —¿os suena de algo?—, donde la vida se ha extinguido. Sin embargo, una nave todavía orbita un planeta, en ella se guardan los últimos restos de civilización capaces de devolver la vida a los mundos muertos... ¿adivinas cuál va a ser tu misión?

MICROPROSE VISITO ESPAÑA

Debbie Sillitone, perteneciente a la división europea de Microprose, acudió a nuestro país en representación de la compañía americana, con el fin de celebrar una rueda de prensa en el transcurso de la cual fueron presentadas algunas de las más interesantes novedades con que próximamente estos auténticos líderes en el campo de la simulación llegarán hasta nuestros ordenadores.



Con ese objetivo nos desplazamos a la sede de su distribuidora en España, Erbe Software, en cuyas oficinas, además de echar un vistazo a tres de sus nuevos títulos, —«Railroad Tycoon», «Gunship 2000» y «F-15 Strike Eagle II»—, tuvimos ocasión de charlar con Debbie acerca de diferentes temas, entre los que destacaron noticias del calibre de la cercana apertura de Microprose al mercado del software para consolas, así como su también reciente debut dentro del mundo de las recreativas con «F-15 Strike Eagle».

Sumamente interesantes resultaron los minutos dedicados a la presentación de sus nuevos juegos, entre los cuales «Railroad Tycoon», —nominado en varias categorías en los premios European

Computer Leisure Awards 91—, destacó por su originalidad y curioso desarrollo. En cuanto a «Gunship 2000» y «F-15 Strike Eagle II» os podemos decir que ambos son dos nuevas incursiones dentro del terreno de la simulación, el primero de helicópteros y el segundo de cazas de combate, en los que Microprose ha introducido todo tipo de avances. Ambos tienen, por lo que hemos podido ver, una calidad gráfica impresionante en la versión PC para tarjetas VGA.



ATARI A POR TODAS



Atari España ha decidido replantearse su política y, de momento, ha iniciado una agresiva campaña comercial en la que todos sus productos han sufrido importantes remodelaciones de tarifas, haciéndolas más acordes con las del resto de Europa.

Esta es la razón por la que el STFM ha dejado de fabricarse y su sustituto, el STE, ha reducido su precio hasta las 66.000 pesetas el modelo básico y 79.900 el de un Mega de RAM.

El sistema de videojuegos portátil Lynx también ha bajado, costando ahora únicamente 17.900 pesetas o 22.000 si va acompañado del transformador a la red, el cable ComLynx y el cartucho «California Games».

A todos estos precios tenéis que añadirles su IVA correspondiente. Una iniciativa que esperamos dentro de poco sigan otros fabricantes.

PERSONAJES FAMOSOS

Los pequeños reticentes a ir al colegio van a tener, a partir de ahora, y gracias a Disney Software, una forma más divertida de aprender sus primeras letras. Ayudados por los personajes más famosos del rey de los dibujos animados los chavales de 2 a 5 años descubrirán el abecedario, —«Donald y el alfabeto mágico»—, los números, —«Mickey la fuga del zoo»—, o a distinguir entre formas y colores, —«El tren expreso de Goofy»—. Una encomiable iniciativa de esta compañía de software que en España es distribuida por Proein. Ahora ninguno va a tener excusas para no saber leer y sumar, sobre todo si tiene en su casa un ordenador, porque estos tres divertidísimos programas están disponibles para todos los sistemas de ocho y dieciséis bits.



EN EL PROXIMO NUMERO...

Un año más se ha celebrado Londres el Trade Computer Show, una feria de asistencia imprescindible para todos aquellos que nos movemos en el mundo del software de entretenimiento. El singular acontecimiento ha tenido lugar entre los días 14 y 16 del mes de Abril así que para cuando podáis leer estas páginas ya estaremos procesando la información que hayamos recibido dispuestos a contárosla ampliamente en el próximo número, porque, por supuesto, ni Micromanía ni Microhobby van a faltar a una cita tan importante como ésta.

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

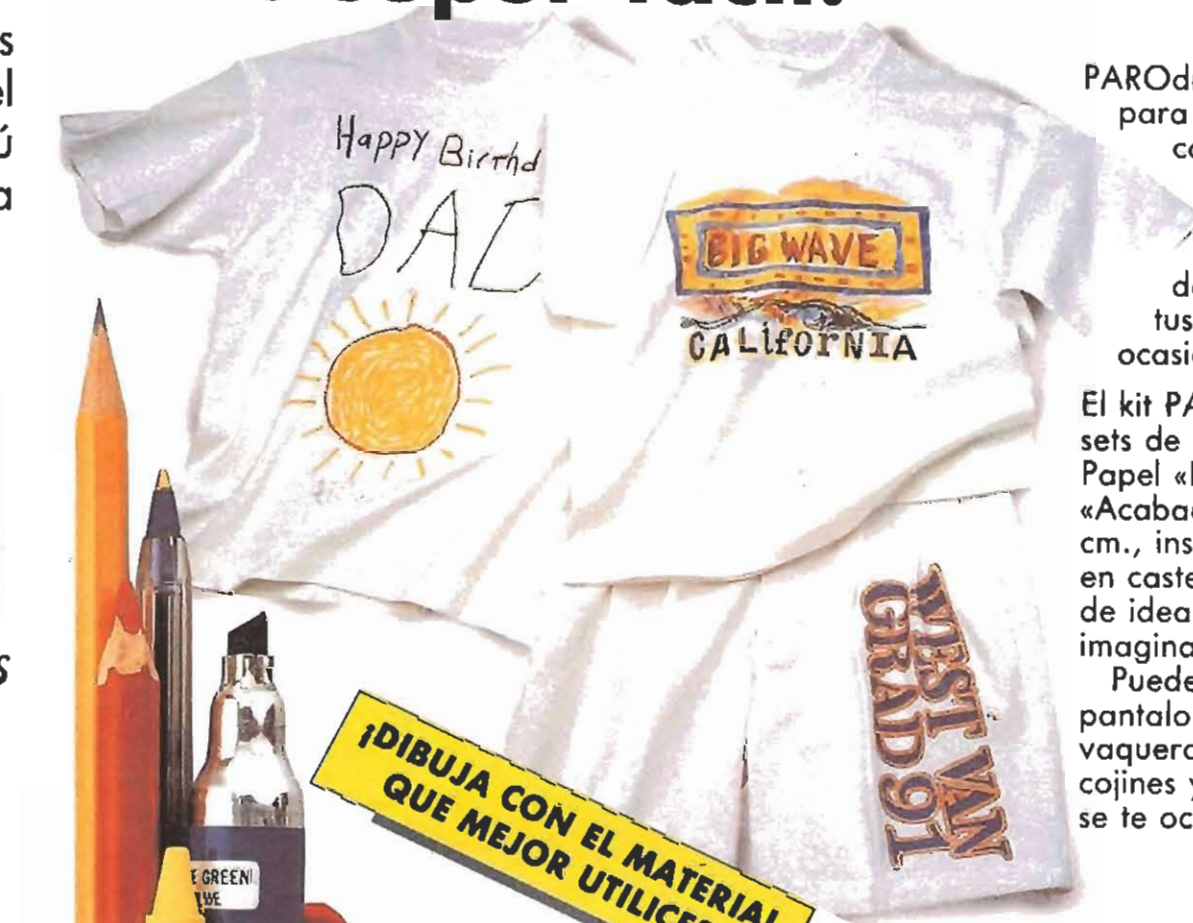
PARO draw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA! ¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS



PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 x 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

¡DIBUJA CON EL MATERIAL
QUE MEJOR UTILICES!

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.



**Por sólo
1.590 Ptas.**
(+ 200 ptas. de gastos de envío,
IVA incluido)

1 ¡DIBÚJALO!

Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!

Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!

Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L.* Ctra. Madrid-Irún, Km. 12,400. 28049 MADRID

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA incluido)

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD PROVINCIA

CODIGO POSTAL TELÉFONO

Forma de pago:

Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º

Tarjeta de crédito n.º

Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (si es distinto)

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 Fecha y firma:

de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

(* HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

INFORME

Hoy traemos a estas páginas una serie de programas agrupados en varios bloques homogéneos: versiones de juegos de mesa y tablero, sean clásicos o juegos originales, exceptuando los de ajedrez que ya merecieron un informe exclusivo, juegos de pinball y de cartas. En ellos se mezcla la estrategia con la habilidad y la inteligencia dando forma a una serie de juegos que nunca aburren pues nos invitan a que cualquier momento sea bueno para jugar otra partida.

No siempre es fácil encontrar un adversario adecuado para compartir un juego de mesa. Sin embargo, en estas líneas podréis comprobar que existe una fórmula infalible, el ordenador.

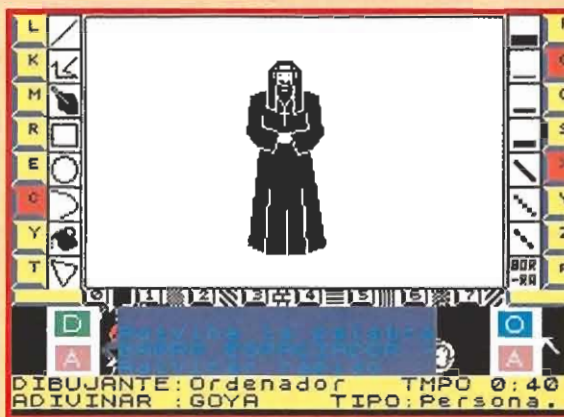
CLASICOS JUEGOS DE MESA

«Backgammon» de Psion, es uno de los escasos intentos de trasladar al ordenador el popular juego de mesa. Pese a tratarse de un programa creado en los primeros tiempos del Spectrum, debemos reconocer que se trata de un juego correcto que no ha perdido interés y efectividad con el transcurso de los años, tal vez porque no ha habido nuevos lanzamientos que lo desbancaran. Siguiendo con fidelidad las reglas del juego original y con una representación gráfica sobria pero efectiva nos encontramos ante un juego sencillo que nos puede deparar muchas horas de diversión.

Un caso similar es de «Reversi», de Moi, versión computerizada del clásico juego de mesa conocido como Reversi u Othello. Se trata de un juego trepidante que destaca por el hecho de que la suerte puede fluctuar dramáticamente de un movimiento a otro, lo que hace que no sea posible determinar el ganador hasta prácticamente el final de la partida. A diferencia de otros juegos similares en los que el número de movimientos puede ser al menos en teoría infinito, en «Reversi» existe un número máximo de jugadas tras las cuales existe la total seguridad de que la partida deberá darse por concluida, lo que garantiza partidas breves y electrizantes. Como suele ocurrir en programas de este género, es posible escoger el nivel de destreza del ordenador sabiendo que en todos ellos la máquina presenta un juego rápido y agresivo que nos hará morder el polvo con facilidad.

«Dames simulator», de Infogrames, es el único intento conocido de trasladar al ordenador el clásico juego de damas. Sin embargo, muchos jugadores quedarán sorprendidos al observar que el tablero no es de ocho sino de diez casillas de lado, ya que el juego ha sido diseñado siguiendo las normas de las Damas Polacas, una de las muchas variantes locales del juego. Como

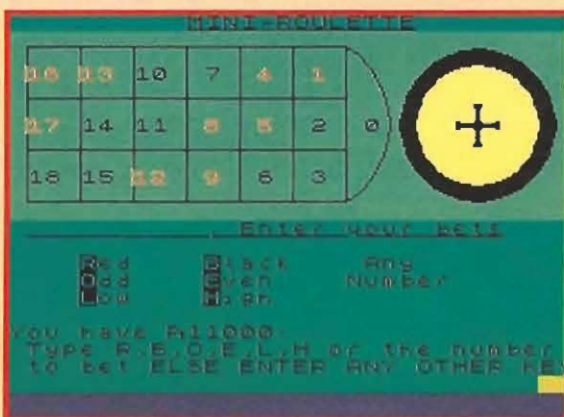
JUEGOS DE MESA



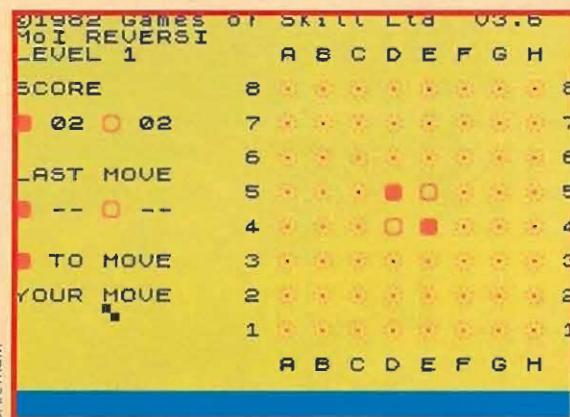
Domark intentó con «Pictionary» llevar a la pantalla toda la emoción de la versión original.



«Score 3020» fue la aportación, no demasiado afortunada, de Topo al género de los pinballs.



«LSD», basado en los juegos tipo «Monopoly», permite a los jugadores entrar en la lucha por enriquecerse.



Los aficionados al Othello encontrarán en «Reversi», un compañero con un gran nivel de juego.

ocurre en los juegos de ajedrez de calidad, «Dames simulator» nos permite seleccionar el nivel de dificultad, iniciar la partida desde una posición diseñada por nosotros (ideal para resolver problemas de análisis), salvar y cargar partidas e incluso anular el último movimiento para corregir nuestros errores. La representación del tablero es tridimensional, pero resulta sin duda sobria y esquemática, resultando evidente que los gráficos podrían haberse hecho mucho más atractivos.

En definitiva, un juego de gran calidad, fácil de manejar y con un nivel lo suficientemente alto como para convertirse en un duro rival para nosotros.

«Miami dice», de Bug-Byte, es uno de los escasos exponen-

tes de los juegos de dados, en concreto de un juego americano denominado Bank Craps. Pueden participar un máximo de cuatro jugadores a escoger entre ocho personajes diferentes que van desde un jeque árabe a un magnate tejano del petróleo. Los gráficos no llaman excesivamente la atención, pero debemos reconocer que quedan en segundo plano en un programa en el que la suerte y la estrategia se convierten en los elementos más importantes.

«Think!», de Firebird, es la versión computerizada de un juego tan popular como las cuatro en raya trasladado a nuestros ordenadores con unas pequeñas modificaciones. La acción se desarrolla en un tablero de 6x6 y la principal novedad radica en que cada nueva ficha solamente puede introducirse desde la fila inferior o la columna derecha, desplazando las fichas que se encontraran antes en dichas posiciones. Las numerosas opciones iniciales y el cómodo manejo por iconos complementan un juego de relativamente buena calidad que, sin muchos alardes técnicos, cumple su objetivo.

El típico juego de los barquitos, protagonista de tantas aburridas horas de colegio, tiene su

representante en el «Battle ships» de Elite, un programa que destaca sobre los comentados hasta ahora, pues consigue aumentar la espectacularidad del modelo original introduciendo una serie de detalles que sólo pueden obtenerse gracias a las posibilidades del ordenador. Además de la clásica representación cuadrículada del tablero seremos protagonistas de una escena en alta mar en la que observaremos el efecto de los disparos sobre la flota enemiga simulando una verdadera batalla naval ambientada con unos gráficos de gran calidad.

«Computer scrabble», de Leisure Genius, nos introduce en el fascinante mundo de las palabras cruzadas. Siguiendo con fidelidad los esquemas del juego original, su equivalente en el ordenador nos proporciona la misma diversión sin tener que manipular fichas, limitándonos a teclear la palabra deseada y señalar la casilla de inicio y la dirección de la palabra en el tablero. Como era de esperar es posible jugar contra el ordenador o un oponente humano y disponemos de gran cantidad de opciones para variar el tiempo disponible para la respuesta y otras muchas cuestiones.

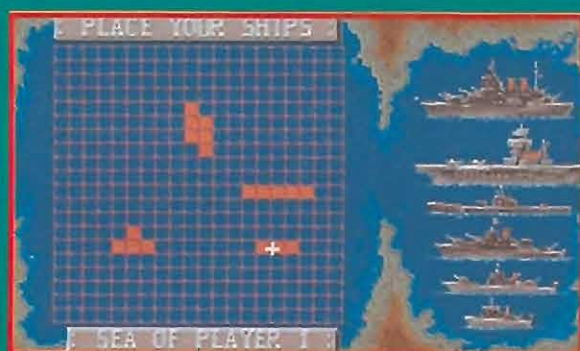
La nueva

DIMENSION
DIMENSION

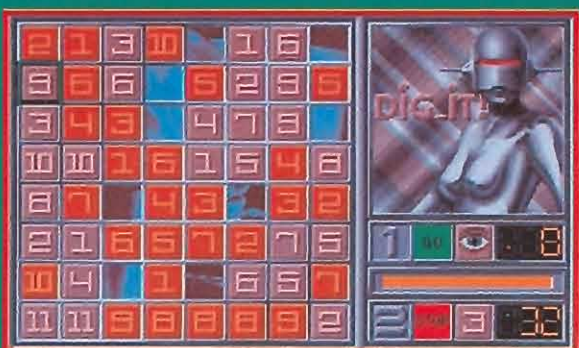
Los juegos de tablero adquieren en la pantalla una nueva dimensión que les hace aún más atractivos de cara al usuario al incluir diversos niveles de juego.



«Powerplay» aporta un desarrollo innovador a los juegos de preguntas y respuestas.



«Battle Ships» es un sencillo programa en el que su bien ajustada jugabilidad garantiza el entretenimiento.



«Blue Angel 69», realizado por Magic Bytes, es un original juego de tablero de sencilla mecánica.



«Pinball Magic» es probablemente el juego para Amiga que mejor reproduce la acción de los pinball reales.

No podía faltar en esta sección una referencia a los simuladores de las clásicas máquinas tragaperras en las que podremos obtener un jugoso premio en metálico en función de la combinación de los símbolos situados en tres rodillos giratorios. De los programas de este tipo destacamos «Fruit machine simulator» de CodeMasters, que nos propone unos momentos francamente entretenidos sin ningún perjuicio para nuestro bolsillo, ambientados con unos gráficos y sonidos que no desmerecen de los originales.

JUEGOS DE PINBALL

«Macadam bumper», de ERE, es el pionero de los juegos de pinball y pese a su relativa antigüedad posee una serie de detalles que demuestran la buena voluntad de los programadores entre los que destacamos la posibilidad de diseñar nuestros propios pinballs y grabarlos en cinta para volverlos a utilizar posteriormente del mismo modo que los disponibles inicialmente. Sin embargo, la sensación de realismo es bastante pobre debido a unos movimientos escasamente logrados, por lo que su jugabilidad ha sido francamente superada por programas posteriores.

La estela de este programa es seguida con bastante fidelidad por «Bill Budge pinball construction set», un juego de Electronic Arts que nos permite igualmente diseñar con comodidad nuestros propios tableros aunque, por desgracia, carezca casi por completo de la calidad de movimientos imprescindible para otorgarle algo de realismo. «Advanced pinball simulator», de CodeMasters, es la única aportación a este fascinante apartado de los sellos "budget", un programa que introduce un curioso argumento de magos y castillos para dar forma a un programa que, como es habitual

en los programas de bajo precio, carece de gráficos deslumbrantes o movimientos de verdadera calidad pero consigue plenamente su objetivo de entretener.

«Score 3020» ha sido uno de los pocos deslices de Topo en su hasta ahora casi intachable trayectoria profesional. Pese al atractivo de la historia, conducir una bola radioactiva a lo largo de las 20 pantallas que nos separan del ordenador central y destruirle, y la indudable calidad y originalidad de los decorados de los diversos escenarios, el complicadísimo control de la bola conduce generalmente a un estado de frustración que nos desanima en todo intento de seguir avanzando.

«Enchanted», de Positive, se inscribe en la tendencia por entonces dominante de asociar argumentos fantásticos a los juegos de pinball, argumentos que carecen completamente de interés a la hora de jugar. En este caso son diez los tableros diferentes que debemos completar sabiendo que en cada uno de ellos deberemos realizar misiones tan diversas como abatir una serie de dianas, eliminar espíritus o introducir la bola en la boca de una rana. Un programa adictivo y original, que solamente hubiera necesitado unos gráficos más brillantes y unos

movimientos más reales para convertirse en un número uno.

Ninguno de los títulos de ocho bits ha alcanzado la calidad del «Time Scanner» de Activision, sin duda alguna, el mejor de los programas de este género para los pequeños ordenadores; un juego sencillamente genial que en todos sus formatos explota al máximo las capacidades de nuestros ordenadores para dar forma a un juego rápido, realista y adictivo que nunca llega a aburrir porque a lo largo de sus cuatro fases, cada una de ellas formada por dos pantallas, tendremos que poner en marcha las más variadas estrategias para llegar al siguiente nivel.

La estrella de los programas de 16 bits es probablemente el «Pinball magic» de Loriciel, un excelente juego que consigue por fin el realismo de las máquinas originales pues el movimiento de la bola es todo lo rápido y realista que podemos exigir. Por si fuera poco el programa dispone de gran cantidad de pantallas diferentes que van elevando progresivamente el nivel de dificultad aunque mantengan el mismo objetivo, derribar todas las dianas marcadas con una letra e introducir la bola por el agujero que conduce al próximo nivel. Es una lástima que algunas dianas hayan sido

colocadas en lugares tan recónditos que hacen que únicamente un golpe de suerte nos permita alcanzarlas, porque en muchas ocasiones una pantalla concreta puede hacerse interminable, al no depender de nuestra habilidad sino de la suerte alcanzar esa diana que se resiste a caer.

«First person pinball», de Tynesoft, introduce como principal novedad la presencia de gráficos tridimensionales con los cuales puede seguirse con detalle la trayectoria de la bola como si estuviéramos viendo la desde escasos centímetros (de ahí lo de "primera persona"). Sin embargo, hemos de señalar que este aspecto no deja de ser una curiosidad con muy escasa importancia práctica, por lo que en la mayoría de las ocasiones escogeremos jugar con la visión tradicional del tablero (es decir, desde arriba) reservando la visión tridimensional a una pequeña ventana situada en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Por desgracia, solamente disponemos de un tablero y los movimientos dejan mucho que desear en cuanto a velocidad y realismo, por lo que podemos describir este programa como una buena idea mal realizada en la práctica.

JUEGOS DE CARTAS

«Tute», de Garzasoft, es un juego que probablemente ni siquiera recuerden los más veteranos ya que en su lejana fecha de lanzamiento pasó casi desapercibido. Siguiendo con fidelidad el transcurso de una partida de tute entre cuatro personas, tres de ellas controladas por el ordenador de las cuales una participa como nuestro compañero, es justo señalar que sin demasiados alardes visuales el programa cumple con creces su cometido ya que a unos gráficos correctos y una inteligente distribución de los mismos en la pantalla se une un desarrollo rápido que sigue con fidelidad hasta la más pequeña regla del juego original.

Pero, sin duda, son los juegos de poker, y más concretamente los de strip poker, los juegos de cartas trasladados con mayor asiduidad hasta nuestros ordenadores, hasta el punto de existir en la actualidad una amplísima oferta, que ha evolucionado a medida que han mejorado las capacidades gráficas de las diferentes máquinas.

Casi todos los juegos de este tipo siguen la misma mecánica, una partida de poker contra un rival computerizado representado por una bellísima señorita que no dudará en irse despojando de sus prendas a medida que va perdiendo partidas hasta quedar completamente desnuda. La calidad del juego carece casi siempre de verdadera importancia (en la mayoría de los casos nuestras oponentes practican un juego bastante conservador, evitando por sistema los faroles y las apuestas muy altas, lo que

Cartas, pinballs, o juegos de tablero, son sólo algunos ejemplos de lo que podremos encontrar para nuestro ordenador.

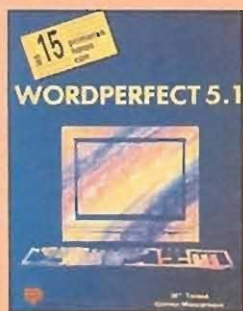


«Teenage Queen» sorprendió, en el momento de su publicación, por la increíble calidad gráfica de sus pantallas para ambientar un juego de poker.

JUEGOS DE MESA

SOFTWARE PROFESIONAL

LAS 15 PRIMERAS HORAS CON... WORDPERFECT 5.1



136 Págs. 3.900 Ptas.

Dirigido a los usuarios que por primera vez instalen el Wordperfect v. 5.1, el texto, ilustrado profusamente con imágenes tomadas de la pantalla del monitor, muestra la forma de sacarle todo el jugo a esta compleja utilidad. Quizás se echen de menos algunos detalles sobre el sistema operativo del pc, por ejemplo, para mejorar el manejo de ficheros desde el programa, pero es la única pega de un texto que cumple correctamente su cometido.

Gómez Mascaraque **

Paraninfo NIVEL «1»

GUIAS TECNICAS

DISCOS DUROS GUIA DE REFERENCIA PARA IBM PC, XT, AT Y COMPATIBLES



460 Págs. 4.876 Ptas.

Peter Norton junto a Robert Jourdain han escrito este manual completísimo y de una elevada calidad. El texto explica desde la arquitectura interna de los discos duros, hasta la forma más cómoda de hacer una copia de seguridad de la información almacenada en él. También da un repaso exhaustivo por los comandos del sistema con el que aprenderemos a utilizar nuestro ordenador al ciento por ciento de sus posibilidades. Una guía imprescindible.

P.Norton y M. Jourdain ***

Anaya NIVEL «1»

nos permite deducir con facilidad sus reacciones), siendo los gráficos el punto más cuidado buscando producir las imágenes más sensuales y provocativas posibles en pantalla.

De la amplia oferta disponible para máquinas de ocho bits podemos destacar «Samantha Fox strip poker», de Martech, protagonizado por la ya conocida cantante de abrumadora personalidad, que no duda en mostrar sus indudables encantos a lo largo de varias imágenes digitalizadas (eso sí, en riguroso blanco y negro) con una calidad bastante aceptable teniendo en cuenta las escasas posibilidades de dichos micros.

La modalidad escogida es la del poker descubierto con siete cartas de las cuales el oponente muestra y combina únicamente cinco de ellas permaneciendo las otras dos ocultas; ésta es una modalidad poco practicada pero que resulta muy entretenida y adictiva, pues nos obliga a hacer constantes cabalas sobre el juego que puede tener nuestro adversario en función de las cartas que están a la vista. El ritmo de la partida no es todo lo rápido que sería deseable y Samantha presenta un nivel bastante bajo y monótono de juego, lo que permite derrotarla en un número relativamente bajo de jugadas.

«Strip poker II Plus», de Anco, es uno de los primeros títulos que aparece simultáneamente tanto para las pequeñas como para las grandes máquinas, de modo que la calidad de los gráficos tiene una relación directa con la potencia de los diferentes ordenadores lo que conduce a que sólo las versiones de 16 bits sean realmente atractivas. Dos bellas oponentes son las protagonistas de un juego que, siguiendo el esquema clásico del poker de cinco cartas, se mantiene completamente en la línea de este tipo de juegos, es decir, un nivel de juego medio-bajo con el énfasis puesto en los encantos de las protagonistas.

Frente a programas que pasan prácticamente desapercibidos en el momento de su publicación, como «Animated strip poker» de KnightSoft, «Playhouse strip poker» de EuroSoft y «Strip Poker» de U.S.Gold, son los gráficos de «Teenage Queen» los primeros que pueden ser calificados como pequeñas obras maestras del diseño por ordenador, pues no en vano se trata de imágenes creadas por un conocido dibujante francés de comics que consigue cargar-

las de una insinuante sensualidad mezcla de pudor, atrevimiento e incluso inocencia.

ESTRATEGIA SOBRE EL TABLERO

«LSD», de CRL, pasó completamente desapercibido en el momento de su lanzamiento posiblemente debido a la publicidad casi nula que recibió. En la línea de los juegos al estilo del famosísimo Monopoly, «LSD» combina la suerte y la estrategia permitiendo a un máximo de cinco jugadores luchar por enriquecerse hasta alcanzar un capital que determinará el ganador de la partida.

Para conseguirlo será posible tanto invertir nuestro capital (en la bolsa, en valores a largo plazo o en bienes inmuebles) como arriesgarlo si lo deseamos jugando (en el casino, el hipódromo o el canódromo). Cada una de estas situaciones se convierte en un mini-juego independiente en el que, como ya hemos señalado, la suerte y la estrategia tienen prácticamente la misma importancia. Se trata por tanto de una idea bastante original pero muy pobremente tratada a nivel gráfico, lo que hace que el desarrollo de la partida resulte muy poco espectacular.

«Eye», de Endurance Games, no solamente es uno de los programas de más calidad de este informe sino también el único en el que la versión de ordenador se lanzó al mercado casi simultáneamente con el juego de tablero original. El planteamiento, de lo más sencillo e innovador, consiste en colocar fichas sobre las casillas de nuestro color, con la importante salvedad de que el tablero puede girar modificando a veces de forma drástica el curso de la partida.

La estrella de esta sección es, como no, el archiconocido «Trivial Pursuit» de Domark. Con un argumento tan sencillo como recorrer un tablero contestando a una serie de preguntas divididas en temas para conseguir una corona en cada uno de ellos, el programa aprovecha al máximo las capacidades gráficas y sonoras de los ordenadores domésticos para plantear cuestiones con un realismo del que carecía el original.

Los estupendos gráficos y los simpáticos movimientos del personaje encargado de formular las preguntas ponen el punto final a un juego que sólo podemos calificar de excelente, pues

dispone de múltiples opciones y numerosos bloques de preguntas que evitan el aburrimiento, aunque pierde la espontaneidad del juego de mesa.

«Powerplay» de Arcana, es una especie de Trivial mitológico en el que, siguiendo un esquema de preguntas y respuestas en el que debemos escoger una de las cuatro contestaciones posibles que nos ofrece el ordenador, movemos a los cuatro componentes de nuestro equipo por un tablero, intentando entablar combate y derrotar a los miembros del equipo contrario, teniendo siempre en cuenta la fuerza de nuestras piezas y las veces que pueden reencarnarse en caso de ser derrotadas (que pueden incrementarse acumulando los puntos que obtenemos acertando preguntas). La traducción de todos los textos al castellano, imprescindible en un juego de estas características, y su aditivo desarrollo hacen de «Powerplay» un excelente lanzamiento con el que es posible llenar muchas horas de ocio.

Uno de los más recientes lanzamientos en este apartado es otro programa creado por Domark, «Pictionary», un juego que intenta reflejar en el ordenador, con toda la exactitud posible, a su homólogo en el tablero. La mecánica de éste consiste básicamente en adivinar la palabra que va dibujando en la pantalla el ordenador o un jugador de nuestro equipo. Al igual que ocurrió con el «Trivial», la conversión de «Pictionary» explota al máximo las posibilidades que solamente los ordenadores pueden ofrecer dando forma por tanto a una versión que en muchos aspectos resulta netamente superior al original.

«Blue angel 89», de Magic Bytes, es un original juego de mesa que se desarrolla sobre un tablero cuadrado de ocho casillas de lado siguiendo una serie de reglas sencillas y fáciles de entender según las cuales los diferentes jugadores deben ir retirando piezas del tablero, las cuales irán dejando al descubierto unas sugerentes imágenes que representan atractivos androides del futuro. Se trata de un programa adictivo y sumamente original cuya mecánica se aprende en pocos minutos.

P.J. Rodríguez Larrañaga

Por regla general, es posible competir contra el ordenador o contra otro adversario con un nivel de juego similar.



A la cabeza de los strip poker se sitúa «Samantha Fox», que en su día provocó una revolución en el Spectrum.



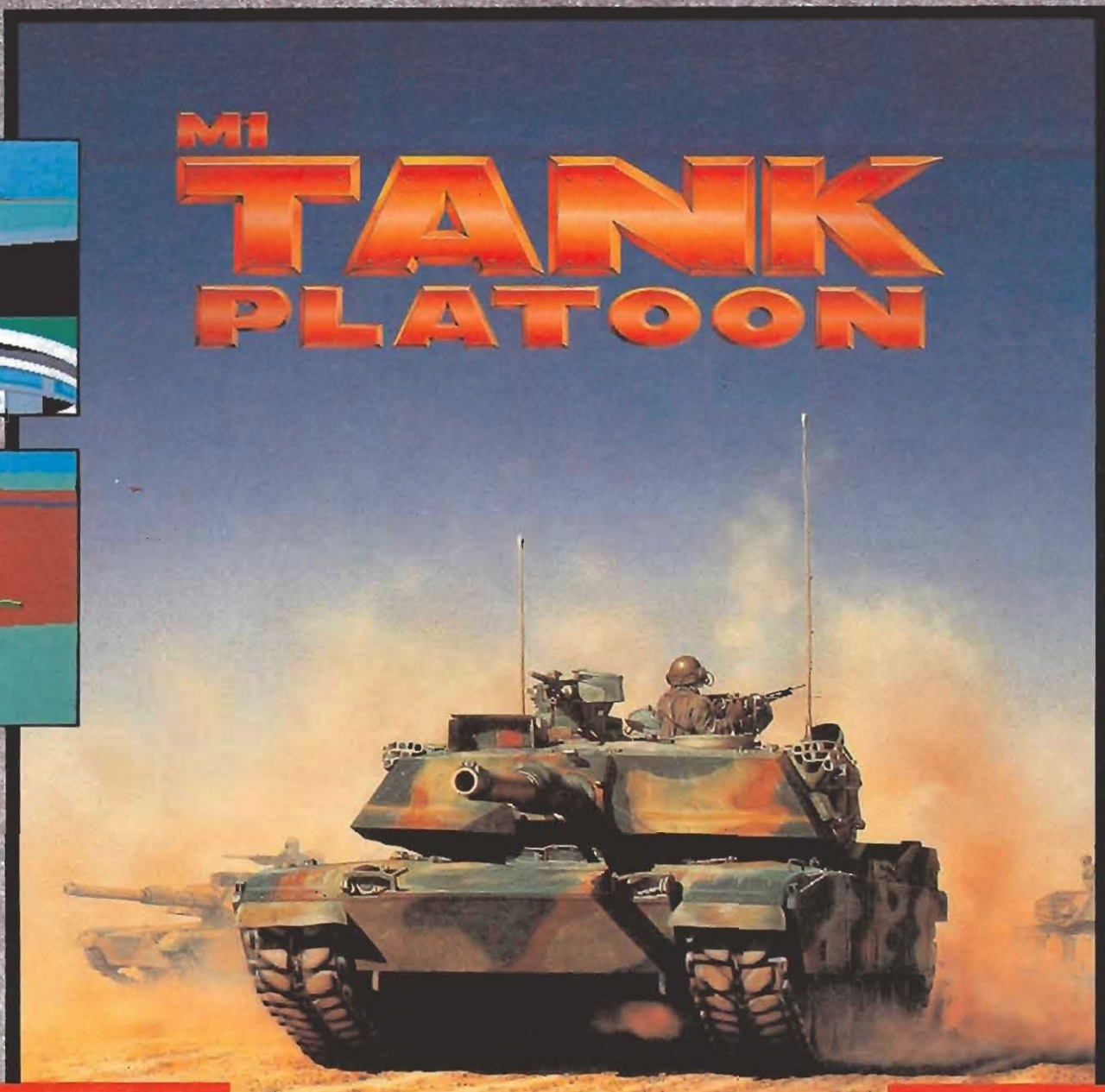
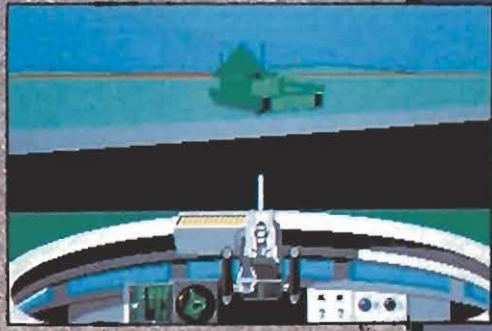
«Trivial Pursuit» alcanzó en su versión informática la misma popularidad que su homólogo de tablero.

Las nuevas versiones de los juegos de mesa cuentan de antemano con la garantía que les otorga su reconocida popularidad.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

¡ENTRA EN EL MUNDO DE LA SIMULACION!

**MI
TANK
PLATOON**



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

Diferentes órdenes estratégicas y tácticas, campos de batalla realistas, guerra de alta tecnología... Todo esto y mucho más en la simulación definitiva de combate entre tanques.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST.



**SILENT
SERVICE II**



Prepárate para "sumergirte" en los combates submarinos que se desarrollaron durante la Segunda Guerra Mundial tanto en el Océano Pacífico con enemigos japoneses, como en el Atlántico Norte, con contrincantes alemanes.

Gráficos digitalizados de fotografías de archivo de la Segunda Guerra Mundial, más misiones, escenarios y área de juego que ningún otro simulador conforman este programa como indispensable en tu videoteca. Más de 625.000 copias vendidas en el mundo, avalan su calidad.

Disponible en PC.

Con "F-19 Stealth Fighter" te pondrás a los mandos del famoso caza-bombardero de la USAF, réplica del F-117A (utilizado en el conflicto del Golfo).

Cientos de misiones estratégicas, más de cincuenta controles, y un largo etcétera, son algunas de las características de este perfecto simulador con el que alcanzarás las nubes.

Disponible en PC, Amiga y Atari ST.

**F-19
STEALTH FIGHTER**

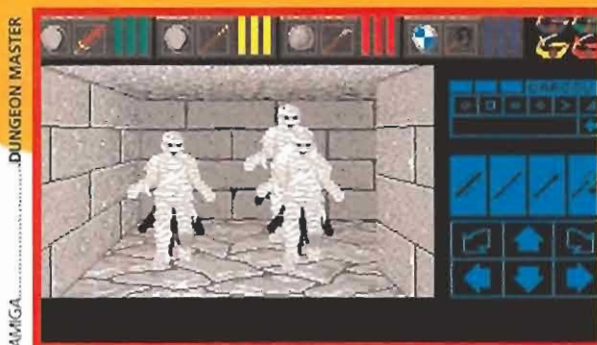


DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA
ERBE Software
C/. Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel.: (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

Pantallas de diferentes formatos.
Otras versiones pueden variar

© 1990, 1991 MicroProse Software, Inc.

MANIACOS del Calabozo



Supongo que no os cojo desprevenidos. Ya estáis preparados para sumergiros en vuestro mundo alternativo preferido, ¿cierto? Ante nosotros se abre un universo plagado de aventuras, trampas, tesoros y...

Lo primero que voy a hacer, para calentar motores es comentaros algo sobre el «Elvira». Como era de esperar, los problemas no han tardado en aparecer.

Paso a exponer algunos de los más solicitados para que quienes los hayáis resuelto seáis caritativos y compartáis con el resto vuestros avances. Desde luego, los que encabezan la lista son: cómo abrir la verja que está en el fondo del pozo, cómo matar al hombre-lobo del establo y cómo sobrevivir al monstruo de las catacumbas. Venga, animaros a contar las soluciones a ver si entre todos salvamos a la pobre «Elvira». Por mi parte, os diré que para acabar con la cocinera debéis lanzarle la sal que encontraréis en la cámara de torturas en las mazmorras. Además, la primera llave la tiene el portero escondida en su tablón de anuncios. Y ahora, con la ayuda de otros maniacos, vamos a resolver más apuros.

OTROS MANIACOS

Francisco Cara, de Almería, me manda una solución completa del «Sentinels World», con mapa y todo. Por desgracia, no he podido ver este juego que no parece muy extendido, ni siquiera para un RPG. Sin embargo, esto habrá alegrado a Bienvenido Meléndez que, para encontrar el «Malcolm Trandle» por el que preguntaba en pasados números debe usar el hechizo «luz» que le dio Kedro y buscar el punto 0.0.0 en las coordenadas que aparezcan. Otro que se habrá alegrado ya a estas alturas es Tacho Hernández, de Zaragoza, quien ya habrá visto en el anterior número cómo llegar al último nivel del Dark Domain en el «Bard's Tale II». Parece que llevaba la friolera de tres meses aquí atascado.

Al rescate de Jorge de Dios acude Pedro Alonso, de Madrid. Jorge estaba atascado en el «Spellcaster», para Sega. Si bien la descripción del problema no era prodigiosa, Pedro ha sido capaz de situarlo; ya en la nave deberemos seleccionar «Look» y después «At What» señalando a un sitio donde hay un agujero. Luego, salir de la nave e irnos hacia la izquierda de un pozo. Desde un saliente podremos llegar al Summit Temple y proseguir la aventura. Confieso que no me entero de nada pero espero que a Jorge la ayude. Gracias, Pedro.

Fernando Merino, de Villena, mitad hombre mitad animal (textualmente) ataca con el «Elvira». Voy a responderle a algunas cosillas. Los gusanos los encontrarás en el cuello del jardinero muerto (asqueroso); mientras que los escarabajos pululan por las mazmorras. Respecto a las puertas cerradas, se suelen abrir con llaves; el problema es encontrarlas. La del huerto está en el cobertizo del jardín dentro de la caja de galletas. Otras preguntas sin respuesta, por ahora, son: cómo entrar en el pasadizo de la cocina y para qué valen el diario y el libro de oraciones. Y, por hoy, basta del «Elvira». Palabra.

David ???, de Vigo, hace algunas cuestiones referidas a los RPG para los ordenadores de 8 bits. Comienza preguntando cómo es el sistema de carga en estos. Supongo que se cargarán por partes, ya que, de lo contrario, durarían más bien poco. Respecto a la mecánica cuando te matan y esas cosas... ni idea, pero me temo lo peor. En cuanto al «Kult», dado que no ha sido un éxito devastador veo muy difícil su publicación para Commodore 64. Y es que los usuarios de 8 bits cada vez lo tenéis más crudo en el tema de los RPG, lo que es lógico ya que estos juegos se caracterizan por su enorme extensión y, en muchos casos, calidad gráfica lo que es muy difícil de conseguir con soltura en el humilde Spectrum.

El Club Hnostar, de Santiago de Compostela, continúa citando RPGs para MSX, sobre todo para MSX 2. Cita, entre otros: «Emerald Dragon», «XAK», «Solid Snake», «SD Snatcher»... Lo cierto es que va a resultar que los MSX están envidiablemente dotados de RPGs. Me sorprende, pues es un tipo de ordenador que en España carece de la difusión de otros.

Responderé ahora a Javier Piñama, de Castellón. Las aventuras conversacionales no son RPG aunque a veces incorporen elementos de estos y viceversa. Por cierto, las siglas RPG, para quienes anden todavía algo despistados, significan Role Play Game, o sea, Juego de Rol, y las estoy usando siempre para referirme a los desarrollados para ordenador, aún habiéndolos de otras clases. En el «Heroes of the Lance» no se pueden crear personajes, lo que lo aparta un poco de los RPG puros. Bienvenidos y espero vuestra colaboración.

Recibamos los saludos de Pedro y Guillermo, dos amigos de Alicante. El primero tiene un CPC 6128 en el que juega al «Bloodwych» que, por cierto, lleva ya muy avanzado. Sin embargo, prefiere irse a jugar con el segundo y su Atari ST, con el que han disfrutado del «Dungeon Master», «Phantasy III» o «Ultima IV». Es más, Guillermo ha terminado el «Dungeon Master» pero por diversos problemas fraternales ha perdido el juego. Bueno, chicos, ya sabéis dónde encontrarme.

Oscar Casado, de Valladolid, es un fanático de los RPG de tablero y ordenador. Juega bastante, parece, al «Heroes of the Lance», sobre el que ofrece algún truco: la mejor forma de matar a las crías de dragón es ir empujándolas hasta arrinconarlas contra la pared, con lo que estallarán sin causar daño. A cambio, te respondo que para evitar las trampas, si sabes su localización, deberás usar un hechizo de Goldmoon. Respecto a los juegos disponibles en España para 8 y 16 bits los sabrás si sigues esta sección con regularidad, ya que siempre andamos a vueltas con los mismos: «Heroes of the Lance», «Elvira», «Bloodwych», «Drakkhen» y algún otro que se prepara actualmente... Para Vicente Velasco, de Cartagena, sirven las dos últimas líneas: para Spectrum tienes el «Bloodwych» y el «Heroes». En adelante, por brevedad, me referiré al «Heroes of the Lance» de esta forma. Los podréis conseguir en las tiendas habituales.

Ricardo Douiri es otro RPG-maniaco. Su primera pregunta se refiere al «Dungeon Master» y más concretamente sobre cómo matar al caballero negro del nivel 12. El problema estriba en que al transformar el «Fire Staff» se cierran todas las salidas. Venga, espero que algún maniaco acuda al rescate. Respecto a su segunda pregunta el «Chaos Strikes Back» acaba de ser publicado para Amiga. Finalmente, confieso mi sorpresa porque no te guste el «Bloodwych». Yo te recomendaría la serie «Bard's Tale», de la que soy un admirador empedernido, o más recientemente, el «Legend of Faerghail». Por supuesto, imposibles de comprar en nuestro país.

HASTA PRONTO

Muchas más cosas que contaros se quedan en el tintero, pero aquí acabo por este mes. Espero que, una vez más, hayáis devorado con avidez estas breves líneas y que os hayan servido para encontrar la solución a algunos problemas.

Ferhergon

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: Micromania -Ctra de Irún 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

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 vídeo y libro de inglés al precio de 4.995 ptas.

Nombre Fecha de nacimiento

Apellidos

Domicilio

Localidad Provincia

C. Postal Teléfono

(Pasará a ser 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 Fecha de caducidad de la tarjeta

Visa Master Card American Express

Nombre del titular (si es distinto)









Gastos de envío: 100 ptas. Si tu forma de pago elegida es contra reembolso se cobrarán 50 ptas. más.

Fecha y firma

¡¡ APROVECHATE !!

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

EXCLUSIVAMENTE 16 BITS ATARI * AMIGA * PC

 <p>500 C.C. GRAND PRIX El mejor simulador de motos para competir dos jugadores. Pantalla doble, en cada una un jugador maneja su propia máquina. Vista realista del circuito. Conducción de motos de 500 C.C.</p> <p>ATARI PC de 5.25" 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>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.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>AXELS MAGIC HAMMER Divertido juego de plataformas y pantallas. Manejando a un singular personaje, que usa un martillo, has de atravesar 8 mundos, pasando por 12 mazmorras, trampas y peligros.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PESETAS</p>	 <p>BASKET MAGIC J. Reconvertido 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). Consta de 20 niveles de dificultad. Consta de 20 niveles de dificultad. Consta de 20 niveles de dificultad. Consta de 20 niveles de dificultad.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>BLUE ANGELS Simulador de vuelo en formación, de los famosos aviones de las Fuerzas Armadas estadounidenses. Con la garantía de calidad y autenticidad de Accolade, la firma líder en simulaciones de máquinas.</p> <p>PC de 5.25" 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>BOXEO LOW BLOW En esta reproducción de los combates de los toros, tendrás que tener cuidado con los golpes bajos y demas técnicas anti-deportivas del nivel. Si tienes paciencia, no dudes en usar tu mismo cara armadas...</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>CAPITAN BLOOD Una galaxia en los confines del Universo, planetas poblados por criaturas fantásticas, zonas de exploración de vuelo por el Cosmos. Si te atreves con todo este tinglado espacial, este es tu juego.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PC de 5.25" PESETAS PC de 3.5"</p>	 <p>CAPITAN TRUENO Entre el Capitán Trueno y su objetivo hay demasiados obstáculos: docenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no te desanimes. Crispin o Gobah te ayudarán al pulsar un botón.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>CHARLIE CHAPLIN Un concepto nuevo y espectacular. Convierte en director de cine y dirige las comedias de Chaplin. Elige el guión, las escenas, los personajes... para crear, editar y ver tu propia producción.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>
 <p>COLORADO En un gran jefe Cheyón, y se estaba cazando. Me tendió un pequeño y me dijo: "te conducirá a la meta. Póloabona, no habra servido. Tráis de combatir y vencer en 3 frentes de combate a la vez."</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>CONTINENTAL CIRCUS De la mano de TAITO, el simulador del mundo del circo de la Formala 1. El primer paso para competir entre los mejores, es lograr la clasificación. Corre por 8 circuitos totalmente reproducidos.</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>DOBLE DRAGON 2 Sigue sin descanso la lucha en las calles. Esta vez con Billy y Jimmy deberás vengar la muerte de Marian. Pelea sobremanera sin descanso hasta llegar al gran jefe y poder escapar.</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 5.25" PESETAS PC de 3.5"</p>	 <p>DREAM WARRIORS Combate al terrible y poderoso Dream Dragon, el monstruo gigante de dos cabezas. Pero para llegar a enfrentarse a él, antes habrás superado los niveles más oscuros con destreza y estrategia.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>DRO ITALIA 90 El juego oficial del mundial de fútbol de Italia 90, presentado por Virgin. Características que incorpora: vista aérea, niveles de juego, reglas de juego oficiales de la FIFA, uso o dos jugadores.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>EQUIPO A Tu misión es controlar al poderoso Equipo A en dos misiones: primero, reducir a un numeroso grupo terrorista que opera en el desierto. Tu segunda misión es destruir una base militar japonesa.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>FULL METAL PLANET Tu misión: 1. Recoger todo el metal que puedas del Full Metal Planet. 2. Destruir o inutilizar al metal de tus oponentes. 3. Demostrar ser el mejor piloto de la compañía, la Cobra Steel.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>GARFIELD WINTER'S TAIL El perseguido y luego gato de las tiras de periódico, es el protagonista de esta aventura de acción. Usa tu habilidad e ingenio al cruzar un plan, para conseguir a la "gatita de los buches de chocolate".</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>GEMINI WING La última generación de marcianos clásicos. Delicado nuestra galaxia con el ala Gemini de las hordas de aves e ingenios que la causó arrojando con furia. Duplica hasta partirte el dedo.</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>
 <p>HEAVY METAL Empieza planeando la estrategia para ocupar el cartel enemigo, pero al empezar no dejes de valor y destreza, no habra servido. Tráis de combatir y vencer en 3 frentes de combate a la vez.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>HORSE RACING Si te gustan las carreras de caballos y te fascina todo lo que lo rodea como las apuestas, los favoritos, los jinetes y demás, con este juego vas a vivir los momentos y por fin... ¡la carrera!</p> <p>PC de 5.25" 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>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, desata con él y guíalo hasta la costa de E.R.U.U.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PC de 5.25" PESETAS PC de 3.5"</p>	 <p>KUNG FU El arte secreto de Shaolin en ordenador. Más de 70 sprites de gran tamaño. Salas de entrenamiento. 60 posibilidades de combate. Más de 30 misiones. 3 armas. 34 técnicas de KungFu reales. 3 fases.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>LOS ANGELES: EL CAOS La droga está haciendo estragos en la población de Los Angeles. Cuentas con un infiltrado en la organización que distribuye el polvo, al que dirigiste y controlas en todos sus movimientos.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>MAYA El cuerpo del celebre arqueólogo EDWARD, ha sido hallado sin vida. Las causas de la muerte aparecen sin explicación. El llevabas un pergamino maya que esconde la clave del secreto.</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 5.25" PESETAS PC de 3.5"</p>	 <p>MENACE Todo acción! Un rápido viaje a través de esos mundos totalmente diferentes, en el que tu habilidad con el botón de disparo, es la única oportunidad de supervivencia. Exito de P3 YGNOSIS.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>MICHEL Representa al más famoso jugador de tenis de la historia, Michel. Con él podrás jugar a las selecciones con el equipo de tenis de élite y ganar el campeonato de tenis de élite.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>NINJA MISION Durante años habéis vivido maravillados en T'archo Macha, Japo. Ahora el villano Akuma se ha pasado, ya que ha robado los libros sagrados del pueblo. Sal y de tu escondite y ve a rescatar lo sustraido.</p> <p>AMIGA 995 PC de 5.25" PESETAS</p>
 <p>JORDAN VS BIRD Un espectacular partido uno contra uno, que puedes disputar a un amigo o contra el ordenador en varios niveles. También con concurso de mates y composición de triples. Enfrenta a Bird contra Jordan.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>PAK 3 DE OPERA 3 juegos de Opera soft, en un pak muy completo y atractivo. GOOD'Y: robar el banco de España. LAST MISSION: dirigir un veh. espacial. LIVINGSTON 3.1: aventura en la nieve.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>PAK TELE 15 4 juegos en sus cajas para PC en 5.25": BEDLAM. Juego de acción de GO. STARDUST. De acción de naves. TOPO. BAAL. Aventura de lucha de Pygmas. AX4. De acción de coches. Por Hyppa.</p> <p>PC de 5.25" 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>PAK TELE 16 4 juegos en sus cajas para AMIGA: Wonder 3D: Especial de ELITE. Dominator: Juego de naves de SYSTEM3. Phobia. Juego de habilidad mental y reflex. Warlock: Juego de disparar de 2 magos.</p> <p>PC de 5.25" 995 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>PAK TELE 17 4 juegos en sus 4 cajas para ATARI: Oil Imperium. De estrategia petrolifera. Akemold 2. El mejor macho sea lastrillo. Hesus. Juego de habilidad mental y reflex. Warlock: Juego de disparar de 2 magos.</p> <p>ATARI 995 PC de 5.25" PESETAS</p>	 <p>PAK TELE 18 4 juegos en sus 4 cajas para ATARI: Tiburon. Acada de la película de aventuras. Xybots. De las máquinas de la calle. Renegade. Juego de lucha callejera. Quaxxon. Juego de disparar de 2 niveles.</p> <p>ATARI 995 PC de 5.25" PESETAS</p>	 <p>PHANTOM FIGHTER Una curiosa historia especial, una nave que parte con la idea de colonizar nuestro sistema solar. Vas a encontrarte con todo tipo de personas. Algunos te ayudarán, otros son peligrosos. ¡Acepta el desafío!</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>POWERBOAT Una espectacular y trepidante carrera, a bordo de una lancha americana de propulsión. Si no te gustan las emociones fuertes, elige otro juego más tranquilo y relajado.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>PURPLE SATURN DAY ¡Hay en el día 4 competidores: volar por los anillos de Saturno, entre bolas de linery, luchar contra la mente y saltar en el tiempo. ¿Qué es tu próximo vencedor? ¿de esta parte de la Galaxia?</p> <p>ATARI 495 PC de 5.25" PESETAS</p>
 <p>ROCK AND ROLL Tu misión es controlar una gigantesca bola en un mundo sorprendente. Te encontrarás con voladores, precipitaciones, plataformas, bombas, flechas, escudos, pasadizos... Animado con Rock and Roll.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>SENTINEL WORLDS Un juego de Rol, pero basado en los subterranes espaciales y galácticos. Un programa de ciencia ficción que te atrapará durante horas si te gustan los juegos de reflexión, estrategia y análisis.</p> <p>PC de 5.25" 995 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>STREET SPORTS BASKET Una pandora olímpica, organizan un partido de baloncesto en las calles. Escoge a tu propio equipo. Debla, pasa o tira. Tienes que tener cuidado o, ya sabes que en la calle está todo vale.</p> <p>PC de 5.25" 995 ATARI AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>STRIP POKER DELUXE Varias opciones con diferentes niveles de juego. Si dominas el póker, vas a tener la oportunidad de, si las cosas van bien, hacer que se vayan quitando sus prendas una a una para cambiárselas por dinero.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PC de 5.25" PESETAS PC de 3.5"</p>	 <p>STRYX Mitad hombre, mitad máquina, Stryx se enfrenta al desafío de liberar de su castro a la Puerta de la Vida. Solo si resuelves el complicado puzzle, podrás desactivar los robots asesinos.</p> <p>ATARI 495 AMIGA PC de 5.25" PESETAS</p>	 <p>SUBBATTLE SIMULATOR Serás el oficial Almirante de uno de los seis submarinos de la Armada U.S.A. en la Segunda Guerra Mundial. 7 misiones que afrontarás en misiones de guerra, todas basadas en los eventos reales.</p> <p>PC de 5.25" 495 ATARI AMIGA PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>SUMMER GAMES EDITION La más completa reunión de pruebas olímpicas por Hyppa. Compíte en 8 especialidades: arco, gimnasia, pelota, ciclismo en pista, salto de trampolín, lanzamiento de peso, carreras...</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 5.25" PESETAS</p>	 <p>SUPER SKI La auténtica simulación del deporte livem al del ski. Entre 1985, para participar contra un amigo o contra el ordenador. Participa en el slalom gigante, en las carreras o en los saltos.</p> <p>PC de 5.25" 495 PC de 3.5" PESETAS</p>	 <p>SWITCH BLADE Como lara, el flamo de los caballeros de la espada, recorras un extenso mapa de paises plenos de castillos para encontrar los 16 trozos de tu espada, que están dispersos por la tierra.</p> <p>ATARI 995 AMIGA PC de 5.25" PESETAS</p>

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREEMBOLSO.
Si, deso recibir contrarreembolso (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
LIVINGSTON 2	995
MICROPROSE SOCCER 1	495
MORTALDELO 2	995
MOT	995
MUTANT ZONE	995
NEATHERWORLD	995
NEATHERWORLD 2	995
OPERATION NEPTUNE	995
P. COLECCION DINAMIC 2	495
PERICO DELGADO	995
PRO TENNIS TOUR 1	995
SIMULADOR DE TENNIS	995
SNOOPY	1,495
SOL NEGRO	995
STAR WARS	995
STR ET SPORT SOCCER	995
TEENAGE ZWIEEN	995
TENNIS BUB	995
TINTIN	995
TOBIN	995
TRANTOR	995
WILDS	995
WILD STREETS	1,495
XENON 2	3,495
ABDIA DEL CRIMEN	995
ACTION SERVICE	995
CALIFORNIA PRO GOLF	495
CARRIER COMMAND	1,495
CONQUEROR	995
COZUMEL	995
DOBLE DRAGON 1	995
EMILIO SANCHEZ TENIS	995
FUTBOL MANAGER 2	1,495
GHOSTBUSTERS 2	1,495
HARD DRIVIN	995
HOSTAGES	995
MICROPROSE SOCCER 1	495
MORTALDELO 2	995
NEATHERWORLD	995
OPERATION NEPTUNE	995
P. COLECCION DINAMIC 2	495
SILENT SERVICE	1,495
SIMULADOR DE TENIS	995
SNOOPY	1,495
TINTIN	995
XENON 2	1,495
ZANNY GOLF	995
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

Esos bichitos encantadores



Si quedasteis deslumbrados con producciones del calibre de «Shadow of the Beast», «Obliterator», «The Killing Game Show» o «Blood Money», permanecer atentos porque Psygnosis está a punto de desembarcar en nuestro país con uno de los juegos más divertidos, originales y adictivos de todos los tiempos.

Estamos hablando de «Lemmings», su próximo lanzamiento para Atari St, Amiga, Pc, —se está estudiando también su posible adaptación a ocho bits—, un juego difícil de etiquetar en el que nuestra labor

consiste en proteger a unos simpáticos bichitos especialistas en meterse en los más insospechados apuros.

Dividido en cientos de niveles, —repletos de obstáculos y trampas—, el juego pondrá a prueba nuestra capacidad para conseguir mantener vivos a los diminutos Lemmings, construyendo puentes, evitando su caída por terraplanes, ayudándoles a escalar, escavando túneles y otras muchas acciones... pero cuidado, porque cualquier error por nuestra parte desembocará en un espeluznante «lemmingicidio».

Arcade a tope

U.S. Gold ha sido la encargada de realizar la conversión de uno de los arcades más adictivos y populares del momento. La historia de un guerrero ninja acompañado por un hermoso perro blanco ha pasado desde los salones de videojuegos hasta las pantallas de nuestros ordenadores.

«Shadow Dancer» es el nombre de este nuevo programa que va a hacer

las delicias de los enamorados de las emociones fuertes y los juegos de lucha. Muchos niveles, mucha adicción y muchos enemigos conforman un lanzamiento que, si todo es como la demo que hemos visto en la redacción, será uno de los bombazos del año. Además con el aliciente de que este «Bailarán de la Sombra» está siendo programado para todos los sistemas.

La vuelta al mundo



Para los que no estéis muy duchos en geografía y para quienes queráis aprender jugando algo más Broderbund va a lanzar en nuestro país en castellano un programa que, aunque nunca se había llegado a editar en España, ya tiene algunos años.

Su nombre: «¿Dónde está Carmen Sandiego?». Nuestra objetivo, como agentes de la Interpol, será perseguir y, ocasionalmente, detener a la jefa de una peligrosa banda de

delincuentes. Para ello deberemos viajar por casi todos los países del mundo recogiendo pistas gracias a nuestros conocimientos.

«Where in the world is Carmen Sandiego?» viene acompañado de un completo Atlas y además está siendo actualizado, a la vez que traducido, para evitar erratas debidas al paso del tiempo. Dentro de poco podréis perseguir a Carmen Sandiego los usuarios Pc, Atari, Amiga, Amstrad y C64.

PREVIEW

Topo soft ha entrado en la fase de producción de la segunda parte de un juego que en su día causó sensación. Los programadores de la compañía española, en especial el incansable Rafael Gómez, al que debemos, entre otros, «Mad Mix», «Gremlins 2» y «Zona Cero», están dando un lavado de cara al conocido «Desperado». El arcade más divertido al Oeste del Pecos.

■ TOPO

■ En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC

Al igual que su primera parte, «Desperado 2», que así se llamará el invento, nos va a trasladar al antiguo Oeste americano, en concreto a un pueblo del estado de Texas que necesita de los servicios de un revólver de alquiler. Nosotros y nuestros seis tiros vamos a ser los encargados de limpiar Devil Stone de forajidos.

En el juego, como es fácil suponer, saldrán a escena todos los personajes clásicos que el cine ha retratado en las películas de vaqueros, con objeto de intentar recrear en el ordenador el peculiar ambiente de esta importante época en la historia norteamericana. Así, aparte de los típicos pistoleros, tendremos que enfrentarnos, a lo largo de las tres fases en las que se desarrolla la acción, con predicadores, buscadores de oro, indios o chicas de Saloon con muy malas intenciones.

Devil Stone, 300 habitantes y un enterrador

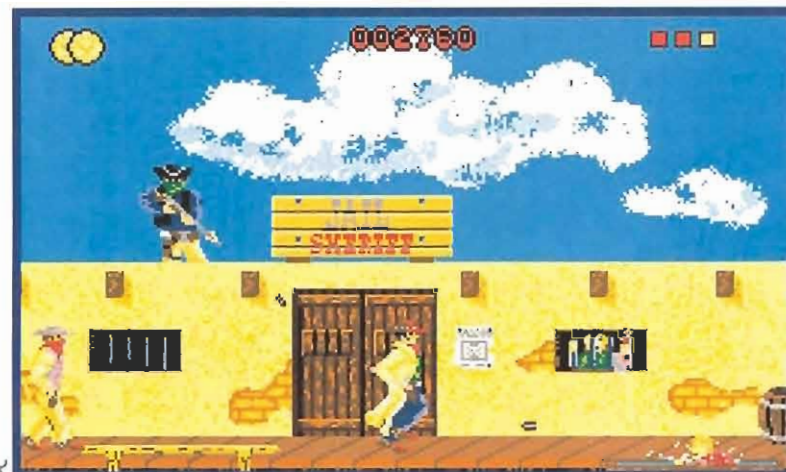
La primera fase va a tener una puesta en escena radicalmente diferente a la de su popular predecesor, debido, sobre todo, a la perspectiva utilizada.

Mientras que el «Desperado» original seguía la línea del mítico «Commando», esta continuación nos dará una perspectiva lateral de las calles de Devil Stone. Los enemigos surgirán sin previo aviso de las casas apostadas a lo largo del mapeado. Podremos disparar casi en cualquier ángulo, pero no contra todo lo que se mueva, ya que tam-

DESPERADO 2



Pese a tratarse de una segunda parte, sus programadores han empleado en la primera fase una perspectiva lateral para diferenciarlo de la versión original.



«Desperado 2» constará de tres fases de puro arcade en las que lo principal será afinar la puntería para demostrar quien manda en la Ciudad del Diablo.

bién habrá personas inocentes a las que deberemos identificar, si no queremos perder una vida al eliminarlas por error.

Este primer nivel acabará con la llegada de nuestro héroe al lugar de cita de cualquier vaquero que se precie: el Saloon.

Qué hace un tipo como tú en un sitio como éste

En este lugar, repleto de borrachines pendencieros, chicas y whisky tendrá lugar el segundo desafío que nos ha propuesto Topo: la inevitable pelea a silla-zo limpio. A base de puños y habilidad habrá que derrotar a todos los matones que se nos pongan a tiro para conseguir ser respetados y que el barman nos sirva un vasito de whisky de garrafa, momento en el que entraremos de lleno en la tercera parte de este «Desperado 2».

Recostados sobre la barra, con un poco de agua de fuego en la mano, tendremos que demostrar, por si alguien aún lo duda, que somos los más rápidos del pueblo.

Ante nosotros, un espejo nos da una imagen reflejada de todos los que están en el garito. Allí veremos como algunos insensatos personajes sacarán su colt por sorpresa e intentarán acribillarnos, pero no cuentan con nuestros reflejos y caerán muertos con una dosis de su propia medicina. En esta tercera fase está en la línea de «Prohibición» y «Operation Wolf».

Hasta dentro de poco

Como habréis podido comprobar, «Desperado 2» promete ser un juego cuanto menos variado y entretenido. Rafael Gómez, que ya ha dado bastantes pruebas de su pericia informática, nunca nos ha defraudado, así que el ver su nombre en un proyecto siempre es una garantía de calidad y buen hacer.

De cualquier modo habrá que esperar todavía algún tiempo antes de poder imitar a Jesse James, Billy el Niño, Wild Bill Hickox y tantos otros legendarios personajes del Oeste.

J.G.V.

U.S. GOLD®



THE FINAL QUEST

GAUNTLET III™

PANTALLAS VERSION AMIGA

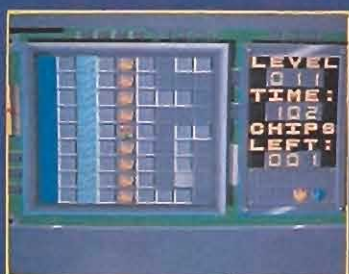
TENGEN
© 1991 TENGEN INC. All rights reserved.
TM Atari Games Corporation.

© Tengen Inc. TM Atari Games Corporation

CHIPS CHALLENGE



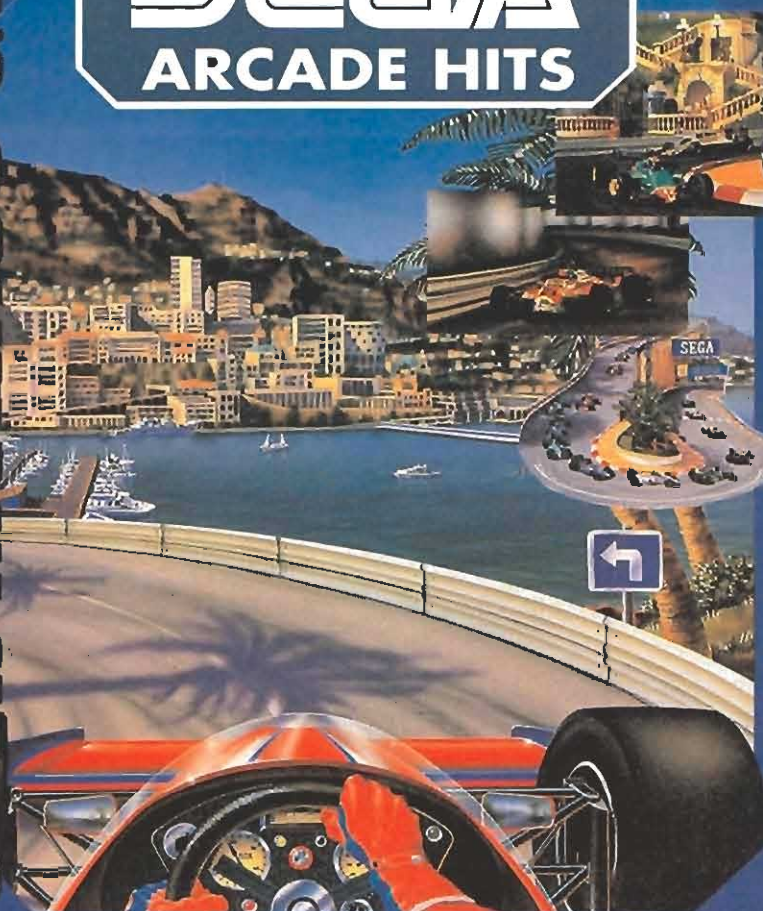
VERSION AMSTRAD



VERSION AMIGA

SUPER MONACO S.P.A.

SEGA™ ARCADE HITS



PANTALLAS VERSION AMIGA

© 1990, 1991 SEGA™



© 1990 Epyx Inc.



DISTRIBUIDOR EN EXCLUSIVA
ERBE Software
C/. Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel.: (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

Joysticks

Quickjoy

Supercharger

- Disparo automático
- 6 microinterruptores
- Dobles botones de disparo
- 8 direcciones de control
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



NI-5

- Todos los mandos en la palanca
- Autofuego regulable
- 6 microinterruptores de alta calidad
- 2 indicadores de fuego iluminados
- Base con 4 ventosas incorporadas
- Compatible con consola NINTENDO



Topstar

- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Eje palanca en acero
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Sistema amortiguador patentado
- Compatible con: C 64, Amiga, Amstrad CPC



M5

- Microinterruptores con circuito digital integrado
- Dos botones de disparo
- Dos indicadores de disparo
- Todos los mandos en la empuñadura
- Sencilla regulación de los ejes X e Y
- PC XT/AT y compatibles



Megaboard

- Cronómetro y cuenta atrás
- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Microinterruptores de alta calidad
- Botón de disparo sobredimensionado
- Compatible con C 64, Amiga, Amstrad CPC



Jetfighter

- 6 microinterruptores de alta calidad
- Mandos incorporados en la empuñadura
- Autodisparo con control de velocidad
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



Superboard

- Calidad de competición
- Cronómetro digital
- Autodisparo con control de frecuencia
- 6 botones de disparo sobredimensionados
- 10 microinterruptores de alta calidad
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



Sg-Fighter

- Posibilidad de ralentizar el movimiento
- Eje de la palanca en nylon de gran resistencia
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Autofuego
- Dos indicadores de fuego iluminados
- Palanca con empuñadura ergonómica
- Compatible con consola SEGA



Junior

- Palanca ergonómica
- Dobles botones de disparo
- 4 ventosas estabilizadoras
- Compatible con C 64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



Todos los modelos son compatibles con **SPECTRUM** (vía interfaz), excepto los modelos M5, NI-5 y SG Fighter



PUNTO de mira

Un deporte de masas

DISC

LORICIEL
 Disponible: ATARI ST,
 AMIGA, AMSTRAD, PC
 V. Comentada: PC
 T. gráficas: CGA, EGA, VGA

Participa en el nuevo concepto de luchador del tercer milenio. Sólo tu rapidez y destreza en el manejo del disco te permitirán alzarte con la victoria que tu público está esperando.

Probablemente todos, en alguna ocasión, nos hayamos dedicado a practicar el lanzamiento de "Freesbee", sin ser conscientes de que este sencillo jueguito de playa, según afirman los programadores de Loriciel, evolucionará hasta convertirse en la fiebre que moverá multitudes en el año 3.000. El nuevo deporte se llamará Discado, y en esencia consistirá en enfrentarnos a un adversario armado con un disco con una ligera coraza. Veamos ahora lo que encontraremos en el futuro.

Una auténtica fiebre se ha apoderado de los ciudadanos potenciada por las excelentes transmisiones de cada evento, en tres dimensiones holográficas. Los practicantes tienen como único empeño ascender los distintos grados de maestría, para enfrentarse con atletas de más rango.

Comenzaremos con el grado de Novato, del que saltaremos tras algún combate ganado al de Aprendiz. A estos niveles la cosa transcurrirá sin problemas, ya que en nuestro interior late la forma de un campeón. La lucha contra Iniciados será un poco más cruenta, y llegados al nivel de Veteranos, se nos exigirá un altísimo nivel de competición.

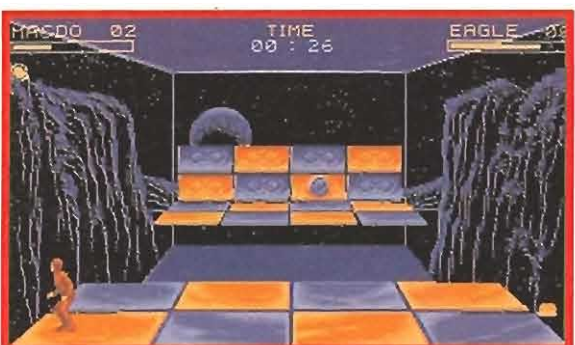
A partir de este punto alcanzaremos el grado de Maestro, sólo compartido por tres humanos. En el lado oscuro del combate, los cyborgs Furax y Zorg serán nuestros rivales, cuyo impresionante dominio de la situación les hace temibles contrincantes. El Maestro Shark, el Maestro



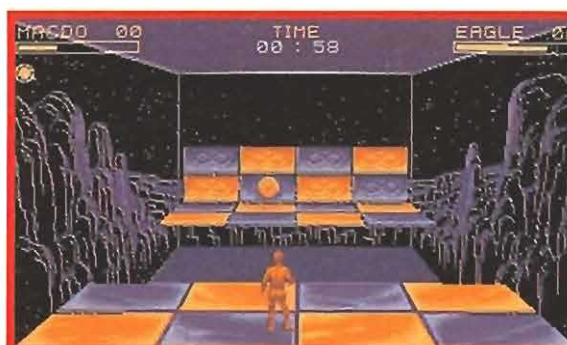
El Discado enfrenta a dos jugadores situados frente a frente, pero separados por un peligroso abismo.



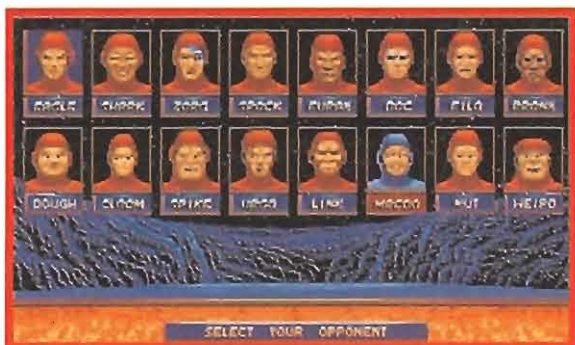
Nuestro protagonista está dotado de una sorprendente movilidad que le permite desplazarse a gran velocidad.



Si no somos capaces de coger el disco éste al golpearnos nos hará perder parte de la energía.



Para ir adquiriendo un mayor dominio de la situación es interesante dedicar algún tiempo a la opción de práctica.



La dificultad va asociada directamente a la habilidad de nuestros contrincantes.



Resulta muy interesante devolver el disco apuntando hacia el abismo, para provocar la caída del adversario.



Los primeros niveles transcurrirán sin demasiados problemas, ya que es bastante fácil hacerse con los controles.



Una idea tremendamente sencilla da paso a un divertido juego que destaca sobre todo por su gran adicción.

Spock y el "Dios Viviente" son los tres elegidos para la gloria. Los dos primeros nos mostrarán nuevas técnicas de combate, pero sólo el encuentro con el Gran Maestro y la aceptación por éste de nuestro desafío, nos convertirá en Maestro del Discado.

Las reglas del combate

Los combatientes se enfrentan en una fosa, separados entre sí por un enorme abismo. Cada terreno de juego se encuentra formado por ocho cuadrados horizontales, que son reflejo de

otros tantos verticales. Estos últimos tienen una determinada resistencia a los golpes del disco de nuestro adversario, agotada la cual serán destruidos, desapareciendo la losa horizontal correspondiente, y reduciéndose el suelo firme que pisamos.

Hay varias formas de vencer a nuestro contrario:

-Precipitándole al abismo obligándolo a efectuar alguna maniobra brusca después de atacarle sin descanso.

-Absorbiendo toda su energía, pues cada golpe de nuestro disco sobre su cuerpo merma sus fuerzas, siempre que no consiga pararlo.

-Mediante las puntuaciones otorgadas por los árbitros si no hay un ganador absoluto.

Si conseguimos atrapar un disco del adversario, podremos utilizarlo como arma contra nuestro oponente.

Como es lógico, se nos permitirá efectuar todas las prácticas que consideremos necesarias hasta elevar nuestro nivel, e incluso efectuar algún desafío aislado a luchadores de nuestro rango, o con un grado de diferencia arriba o abajo.

La competición propiamente dicha podrá efectuarse mediante torneos o campeonatos. En el primer caso, nuestros adversarios van rotando y es posible enfrentarse a un gran maestro y a continuación a un novicio en octavos de final.

El modo campeonato nos hará luchar con adversarios de rango progresivo mientras seamos capaces de ir venciendo aumentando de este modo progresivamente el interés de este peculiar enfrentamiento.

Nuestra opinión

Siempre hemos dicho que los juegos más adictivos son aquellos de más sencillo manejo. En este caso, la sencillez de controles no tiene nada que ver con baja calidad, sino todo lo contrario. «Disc» es un juego de concepción más que original, que cuenta con una fluidez de movimientos digna de elogio, y con unos gráficos de una lograda perspectiva y un diseño muy agradable. Si eres amante de los arcades, aquí tienes uno que se sale de los moldes establecidos, sin perder por ello ni un ápice de interés.

D.G.M.

	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									

Ver las estrellas

STARBOWLS



Zigurat ha recuperado la idea de un antiguo juego creando una continuación que no aporta nada nuevo.



El juego tiene a su favor un desarrollo entretenido que justifica, en cierto modo, su escasa originalidad.

- ZIGURAT
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX, PC

Desde pequeño habías deseado viajar a las colonias espaciales, pero te quedaste en simple técnico de una central nuclear. Cuando el reactor de esta fábrica de energía comenzó a fallar tú fuiste el único capaz de repararlo, una hazaña que quedó grabada para la posteridad con el nombre de «Nuclear Bowls».

Tus jefes, orgullosos de tu heroicidad decidieron pagarte unas vacaciones. ¿A dónde? A la base lunar más inhóspita de todas. Un lugar donde han vuelto a comenzar tus problemas. ¿Serás capaz de repetir tu antigua hazaña?

energía, pero por desgracia no tendrá ningún descanso ya que aunque consiga eliminarlos a todos, continuarán apareciendo sin cesar.

Nuestra principal misión y dificultad será encontrar todos los elementos dispersos por el decorado, —algunos ocultos, otros a simple vista— para evitar la catástrofe que implicaría la destrucción de la base espacial.

Si «Nuclear Bowls» en su día fue un gran programa, hoy por hoy se encuentra totalmente superado y parece que los autores de esta segunda parte no parecen haberse dado cuenta de ello.

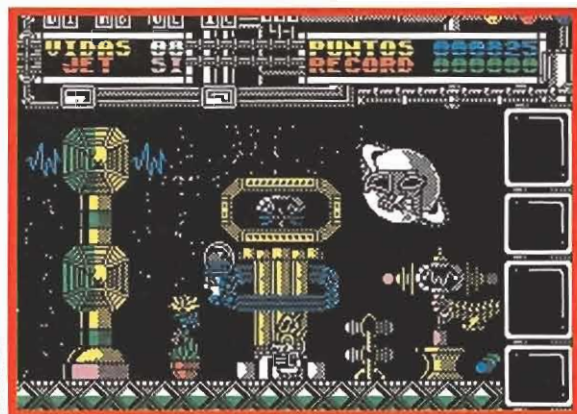
No es que el programa esté mal realizado, al contrario, tiene buen scroll, un magnífico uso del color e incluso resulta adictivo. Sin embargo

no deja de ser lo de siempre con el agravante de que ya tuvo su momento hace unos años.

De cualquier forma, «Star Bowls» se deja jugar con facilidad y esto es lo único que salva al juego de su tremenda falta de originalidad. Un programa del montón pero

que tiene la ventaja de ser entretenido. Lo ideal hubiera sido que además de su correcta realización técnica hubiera tenido alguna nueva idea y no se hubiera limitado a la repetición de viejos esquemas. La próxima vez será.

J.G.V.



Para defenderse de sus adversarios el protagonista cuenta con un potente láser. A pesar de ello, el número de enemigos es tan alto, que resulta casi imposible eliminarlos.

«Star Bowls», continuación del citado «Nuclear Bowls» que fue publicado por Zigurat hace ya cuatro años, es un arcade de esos en los que hay que recoger objetos para poder avanzar en el juego.

Pantalla tras pantalla nuestro pequeño personaje se encontrará con un montón de enemigos diferentes dispuestos a hacerle picadillo. Para defenderse de ellos cuenta con un láser que convierte a los malos en partículas de

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Barra roja]									
Gráficos:	[Barra verde]									
Originalidad:	[Barra amarilla]									
	6									

Gora Opera

JAI ALAI

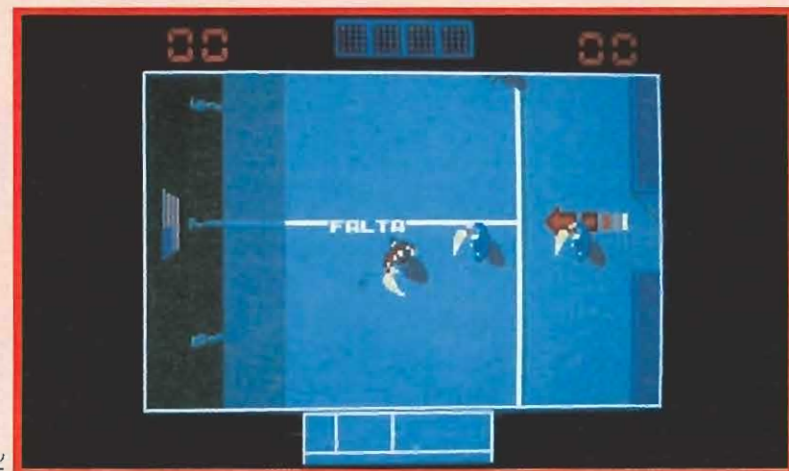
Cuatro son ya con ésta las entregas con las que el sello Opera Sports ha llegado hasta nuestras pantallas. Pero si las tres primeras, «Mundial de fútbol», «Angel Nieto» y «Golden Basket», trataban deportes que nacieron más allá de nuestras fronteras, «Jai Alai», su nueva producción, recrea una competición típicamente española: la pelota vasca.

- OPERA
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC, PCW
- V.Comentada: PC
- T.Gráficas: HERCULES, CGA, EGA, VGA

Como algunos ya sabréis, la pelota vasca no sólo cuenta con multitud de adeptos en nuestro país, sino que también en Estados Unidos es muy popular. Los partidos se disputan entre dos equipos formados por dos jugadores cada uno, con un sistema de puntuación muy parecido al del ping-pong, es decir, sólo nos anotaremos puntos cuando estemos en posesión del servicio, en caso contrario, nuestros aciertos valdrán para recuperar el saque.

Opciones para todos

Lo primero que destaca en este original simulador deportivo es lo completos que resultan sus



Para lanzar la pelota debemos ajustar, con las teclas de movimiento y el disparo, la dirección, altura y fuerza de la bola para dirigirla al lugar adecuado.



El juego cuenta con una super-adictiva opción de partido simultáneo para dos jugadores.



Es posible cambiar la velocidad. Esto resulta muy útil en la versión Pc, ya que permite adecuarlo al equipo.

menús de opciones. Comenzando por el cambio de color de la vestimenta y continuando por la posibilidad de elegir el frontón en que deseamos jugar, podemos también alterar la dificultad del juego, la velocidad del programa, el tipo de juego, el árbitro que dirigirá la contienda, la duración del partido (en función del número de tantos a realizar), y por último si vamos a tomar parte en un único partido o nos lanzamos a competir en un torneo internacional.

Fácil y divertido

Los chicos de Opera no han descuidado ningún detalle en el programa, y por ello han elaborado un sistema de manejo rápido, cómodo y sencillo que nos permite realizar una inacabable gama de posibles tiros cada vez

que recogemos la pelota con nuestra cesta. Existen dos modalidades de juego, normal y especial. En ésta última aparecerán cápsulas que darán ventajas al jugador. Sus efectos son bastante variados: unas actúan como imán y atraen la bola hacia nuestra cesta, otras la hacen invisible, aumentan la fuerza de tiro o cambian el turno.

Probablemente lo mejor que se puede decir acerca de «Jai Alai» es que posee un desarrollo rápido y sencillo, —fácil de aprender pero difícil de dominar con perfección—, y puede presumir de alcanzar un nivel de adicción impresionante. La propia sencillez del juego hace que a nivel gráfico no de lugar a grandes alardes, aunque en la versión para tarjetas VGA el colorido está francamente bien tratado (eso sí, si vuestro microprocesador no es muy rápido el juego se ralentizará notablemente).

Un nuevo acierto de Opera a quienes no podemos sino desear que, en caso de que no sean capaces de mejorar esta línea, por lo menos la mantengan...sería más que suficiente.

J.E.B.

CONSEJOS Y TRUCOS

- Cuando tu delantero recoja una pelota muy cerca de la pared del frontón es un buen momento para realizar una dejada.
- Si la bola de tu contrario va demasiado fuerte déjala pasar, espera a que rebote contra la pared posterior, y ahora sí, recógela con tu cesta tranquilamente.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Barra roja]									
Gráficos:	[Barra verde]									
Originalidad:	[Barra amarilla]									
	8									

8 BITS

- 1 **TURRICAN 2**
RAINBOW ARTS (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 2 **NAVY SEALS**
OCEAN (Spectrum, Cart. Amstrad, Cart. Commodore)
- 3 **MEGAPHOENIX**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 4 **EXTREME**
DIGITAL INTEGRATION (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 5 **JAI ALAI**
OPERA SPORTS (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)
- 6 **ZONA 0**
TOPO SOFT (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 7 **CHIPS CHALLENGE**
U.S. GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 8 **DESAFIO TOTAL**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 9 **THE HUNT FOR THE RED OCTOBER**
GRANDSLAM (Spectrum, Amstrad, Commodore)
- 10 **SUPER MONACO G.P.**
U.S. GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore)

16 BITS

- 1 **TURRICAN 2**
RAINBOW ARTS (Atari ST, Amiga, PC)
- 2 **MEGAPHOENIX**
DINAMIC (Atari ST, Amiga, PC)
- 3 **NAVY SEALS**
OCEAN (Atari ST, Amiga)
- 4 **THE SECRET OF MONKEY ISLAND**
LUCASFILM (Atari ST, Amiga, PC)
- 5 **SUPER MONACO G.P.**
U.S. GOLD (Atari ST, Amiga)
- 6 **PRINCE OF PERSIA**
BRODERBUND (Atari ST, Amiga, PC)
- 7 **PRO TENNIS TOUR II**
UBI SOFT (Atari ST, Amiga)
- 8 **JAI ALAI**
OPERA (PC)
- 9 **QUADREL**
LORICIEL (Atari ST, Amiga, PC)
- 10 **WRATH OF THE DEMON**
READY SOFT (Atari ST, Amiga, 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.

Del otro lado de la batalla

STORMOVIK



Nuestro objetivo a lo largo de las diferentes misiones de progresiva dificultad es desmantelar un grupo terrorista.



Pese a la posibilidad de pilotar un avión ruso, el número de simuladores existentes lo hace pasar desapercibido.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- Tarjetas gráficas: **CGA, EGA, MCGA, VGA**

Unidos al equipo de asalto aéreo de la Fuerza de Choque de la Guardia Roja, controlamos un poderoso caza cargado con cinco toneladas de munición, a las órdenes del Soviet Supremo.

«Stormovik» viene a llenar el hueco existente dentro de los simuladores, introduciéndonos en uno de los aviones de ataque con mayor experiencia en batalla del mundo. Pasemos a centrarnos ahora en el objetivo.

Tal y como ocurre en la realidad, grupos terroristas alimentan la tensión internacional, favoreciendo los intereses de la industria armamentística. Nos enfrentamos a hombres bien preparados y organizados que pueden estar infiltrados en nuestro propio país. Los servicios de espionaje han efectuado su trabajo con la eficacia acostumbrada, y los primeros datos apuntan que entre los implicados hay hombres de la CIA, algunos de la Policía Secreta Búlgara e incluso de la KGB.

Volaremos hacia Alemania, donde nuestra misión será controlar las operaciones terroristas, e impedir que la conspiración internacional siga adelante impulsada por el afán de lucro.

El conflicto está situado en los años 1991, 1992 y 1993. La primera opción será situarnos en uno de estos años, y dentro de él elegir entre las diez misiones. Los siguientes pasos serán estudiar a fondo el informe correspondiente, apoyándonos en el mapa donde se señala cada punto estratégico, y dirigirnos por

fin al hangar donde se encuentra nuestro avión. Lo encontraremos preparado para volar y equipado con el armamento estándar, pero se nos permitirá modificarlo si consideramos que la misión lo exige. Algunas armas son sólo adecuadas para operaciones de extrema dificultad, que sólo nos serán encomendadas cuando contemos con mayor graduación.

Al término de cualquier salida, se procederá a analizar los resultados obtenidos, y si hemos tenido éxito, no sólo podremos disfrutar ante los compañeros, sino optar a algún ascenso o condecoración. Si fallamos, nos espera una vida de servicios de Cuartel nada recomendable.

Aceptar un ascenso por una salida en la que la suerte nos ha acompañado de forma exagerada, sólo será complicarnos la vida, pues los trabajos que se nos encarguen serán cada vez más difíciles. Por ello, en ocasiones será bueno dejar pasar la oportunidad y esperar a contar con más experiencia.

Nuestro aparato ha sido concebido para ataques aire-tierra y será éste el campo de batalla más adecuado. En combate, deberemos volar a alturas que rondarán los cincuenta metros, con el consiguiente peligro de accidente. Pero será la mejor manera de evitar los radares y a otros cazas que vuelen a mayor altura. Aunque los cazas enemigos son mucho más veloces que el nuestro, sólo pueden atacar en picado, y su capacidad de maniobra es más limitada. Valiéndonos de ello, podremos esquivarles, y hasta derribar alguno.

El armamento con el que contamos es el siguiente:

– Cañón de balas perforadoras de 30mm útil contra obje-

tivos en tierra y en el combate aéreo al más viejo estilo.

– Misiles aire-aire capaces de seguir al objetivo en movimiento y derribarlo.

– Misiles guiados anti-tanque con cabeza perforadora, complementados con un mecanismo láser que indica la trayectoria hasta el objetivo.

– Bombas incendiarias contra objetivos terrestres.

– Bombas retardadas de caída vertical, lo que facilita hacer blanco con ellas.

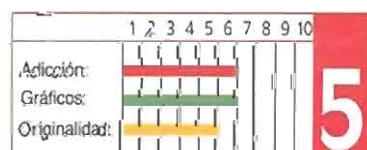
– Cohetes no guiados para disparo en ráfagas de gran poder destructivo.

Estas armas se complementan con sistemas electrónicos de confusión de enemigos con mecanismos de radar o infrarrojos.

Como en todos los simuladores, deberemos escoger las misiones en orden creciente de dificultad, pues de lo contrario, nuestros vuelos serán bastante cortos. Maniobras como aterrizajes y despegues sólo serán dominadas con la práctica, y conseguir terminar misiones con éxito nos costará algún que otro vuelo preliminar.

Pese a que el programa está bastante concebido y a que los gráficos son buenos, en nuestra modesta opinión, el tema está ya un poco manido. El nuevo aliciente de pilotar una nave de la otra parte del telón de acero, se ve pronto enturbiado por el excesivo número de simuladores que encontramos en el mercado y las pocas diferencias existentes entre ellos. Un programa correcto, pero que no aporta casi nada nuevo.

D.G.M.

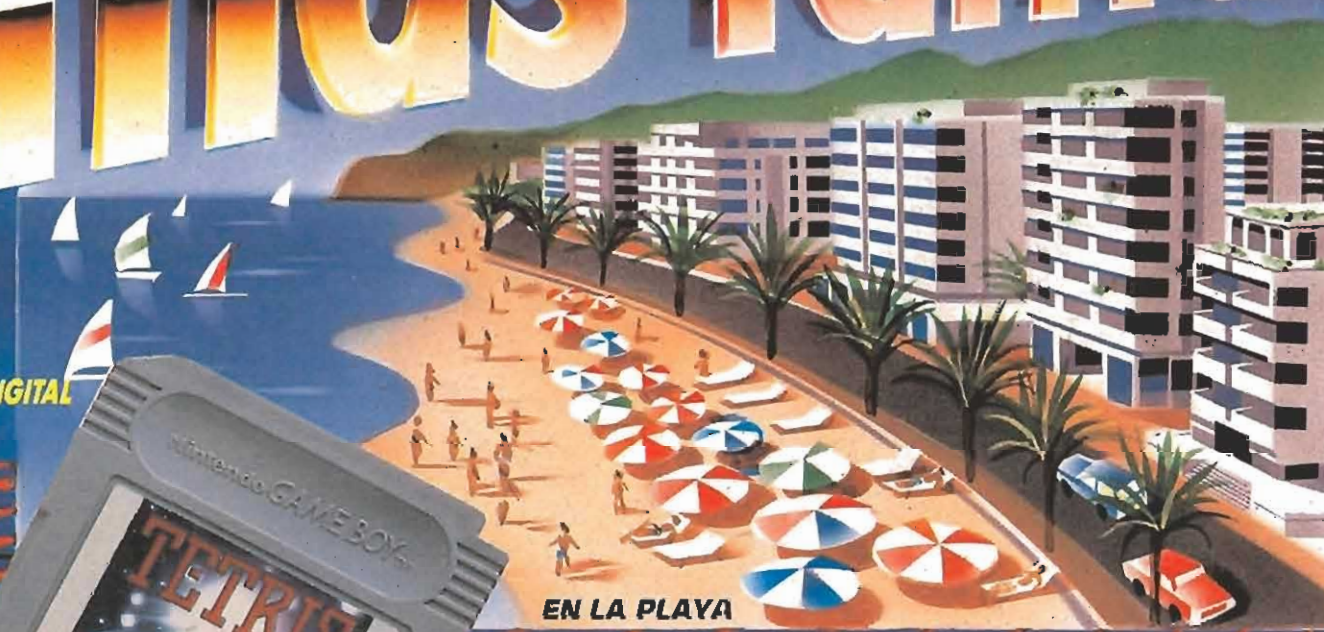


GAME

El más fantástico

EL SISTEMA INCLUYE:

- CARTUCHO "TETRIS"
- AURICULARES PARA SONIDO ESTEREO DIGITAL
- CABLE "GAME LINK™" PARA JUEGO SIMULTANEO DE VARIOS JUGADORES
- 4 PILAS AA



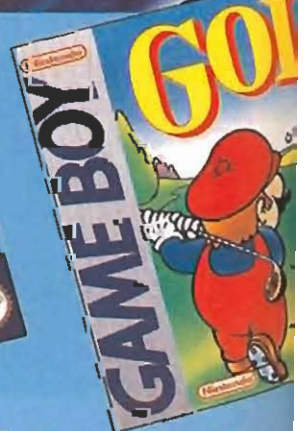
EN LA PLAYA



GAME BOY™ SISTEMA COMPACTO DE VIDEOJUEGOS

- + Game Boy — ¡El sistema de videojuegos portátil de alta tecnología!
- + Completamente autosuficiente, Game Boy presenta los controles Nintendo patentados — joystick de bloque de control, botones A, B y Start, más control de contraste de pantalla y de volumen.
- + Potente CPU y micro-procesadores que permiten complejos gráficos con scroll, cientos de imágenes, y un desarrollo excitante.
- + Cartucho TETRIS, auriculares estéreo y pilas incluidos.
- + También incluye cable "Game Link™" para competiciones simultáneas de varios jugadores.
- + Cartuchos intercambiables.
- + Esta es la nueva generación de videojuegos ¡ESTO ES GAME BOY!

SE MUESTRA EN TAMAÑO REAL.



¡El sistema Game Boy presenta una completa videoteca

BOY™

Nintendo

Videojuego portátil



Acción con más de un jugador

Muchos títulos Game Boy ofrecen la posibilidad de usar el cable "Game Link™" — para competiciones frente a frente en el mismo juego. El cable de conexión permite una competición con varios jugadores.



Adaptador Recargable

¡Conecta el Adaptador AC para una continua diversión! Cuando esté cargado completamente, el Pack de Pilas Recargables proporciona 10 horas de energía para acción continua.



de cartuchos Nintendo!

DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO PARA ESPAÑA

SPACO, S.A.

ANICETO MARINAS, 92, BAJO. 28008 MADRID - ESPAÑA
TELFs : 541 84 70 - 542 71 19 - 541 32 74 . Fax : 248 24 63

¡Vaya merienda de negros!

RORKE'S DRIFT



El elevado número de acciones que debemos realizar con nuestro ejército complica en exceso el objetivo.



Las posibilidades de victoria son mínimas, ya que cada soldado debe enfrentarse a unos cuarenta zulúes.

IMPRESSIONS

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

Pero, ¿a quién se le ocurre hacer un juego en el que no se pueda ganar? Si cae en vuestras manos la última creación de Impressions os daréis cuenta de que tenéis muy cerca la respuesta.

«Rorke's Drift» es un programa de estrategia basado en una famosa batalla, famosa para los ingleses, clara está, en la que las tropas británicas fueron masacradas en Africa por el pueblo zulú. 137 soldados de su graciosa majestad se enfrentaron contra 4000 guerreros africanos y, por supuesto, fueron barridos no sin antes comportarse con heroísmo. O al menos eso dice la historia.

Aprovechando un cierto aspecto masoquista que deben tener los programadores de este juego oculto en algún lugar, esta curiosa gesta ha sido recreada ahora en el ordenador y nuestra misión consiste en manejar a los 137 soldados contra todo el ejército enemigo en una misión suicida y sin ninguna posibilidad de victoria, de lo que ya se nos advierte en el manual de instrucciones, «por otra parte bastante incomprensible». Una misión que nos va a llevar, sin remedio, hagamos lo que hagamos, al total aniquilamiento de nuestras tropas.

Por contaros algo de este extraño juego os diremos que se divide en dos partes. Durante la primera, que dura una hora de reloj, —aunque podemos acortarla si ese es nuestro deseo—, colocaremos estratégicamente a todos y cada uno de nuestros soldados en los lugares en los que puedan defenderse mejor del ataque. ¡Imaginaros lo que significa manejar 137 personajes! En la segunda vemos como el ejército zulú se ensaña con nuestras tropas y, co-

mo, poco a poco, van cayendo nuestros hombres. Divertido, ¿verdad?

Poco más se puede decir de «Rorke's Drift» que, por cierto, es el nombre donde tuvo lugar realmente la histórica batalla.

El juego comienza a las 16:30 del 22 de Enero de 1879, los zulúes comienzan su ataque una hora después y, si lo hacemos muy bien, los pocos supervivientes de nuestro ejército serán testigos de la retirada del enemigo a las 7 de la mañana del día 23. Todo esto si conseguimos tener algún superviviente; tarea realmente complicada calculando que hay casi 40 zulúes por soldado inglés.

Si a todo este sin sentido le añadimos que el programa es lento como hemos visto pocos, que se maneja con ratón, —más bien, podríamos decir que no se puede manejar con ratón, porque éste se convierte en ingobernable en los momentos más cruciales de la batalla—, que el scroll es brusco y que la innumerable cantidad de opciones, —disparar las armas, cargarlas, agacharse, correr, atacar, andar, curar a los heridos, repartir municiones...—, posibles para cada soldado, nos llevan a un desfile de menús incomprensibles, llegaremos a la conclusión que «Rorke's Drift» es una «merienda de negros».

En nuestra modesta opinión hay cosas que todavía no pueden hacerse con un ordenador y manejar a 137 personajes con una velocidad aceptable y la necesaria sencillez de manejo, parece, hoy por hoy, algo imposible. Los señores de Impressions lo acaban de demostrar.

J.G.V

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

4

La guerra interminable

NAM

Cada país tiene una espina clavada, en España es la Guerra Civil de 1936 y en Estados Unidos la de Vietnam. Mientras que la nuestra sólo parece importarnos a nosotros, la norteamericana, debido quizás a la importancia económica del gigante yanki, ha sido recreada en infinidad de películas, libros y series de televisión.

- DOMARK
- Disponible: ATARI, AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA

Domark, abandonando un poco su línea de producción habitual, ha realizado un complejo programa de estrategia sobre esa guerra que perdieron los americanos y que ahora vais a poder ganar vosotros sentados desde el sillón de vuestra casa.

Solamente cabe calificar de impresionante el trabajo de documentación y el volumen de información que ha sido condensado en los dos discos que forman el juego. Como quizás no debiéramos, debido a su planteamiento, llamarlo simplemente juego, vamos a inventar una nueva clasificación que a «Nam» le va a venir como anillo al dedo: Simulación de Estrategia.

No hay ninguna escena arcade en el programa, solamente la posibilidad de tomar todas las decisiones necesarias para mandar tropas o retirarlas del área



Para dominarlo es muy interesante leerse con detenimiento el completo manual que acompaña al juego.



En el juego nos situaremos en la posición del Presidente de los Estados Unidos, durante los complicados años en los que tiene lugar la Guerra de Vietnam.



Si en algún momento no sabemos cómo resolver una situación concreta podemos pedir ayuda al ordenador.



A diferencia con otros juegos de estrategia el tema gráfico ha sido muy cuidado, mejorando la ambientación.

de conflicto, además de todas las demás cuestiones como mantener los suministros, establecer las misiones de ataque y el resto de obligaciones de un buen general en plena campaña.

El juego se desarrolla durante diez años, 1965 a 1975. Al principio podremos convertirnos en el Presidente electo de la nación más poderosa del mundo y decidir la forma más segura de enviar a nuestros soldados sin que nuestra popularidad decaiga, para al cabo de un tiempo dirigir las tropas en el frente contra los norvietnamitas.

Realismo garantizado

En «Nam» influyen todo tipo de variables y ha sido programado con un especial cuidado que le convierte en casi real. Al contrario que en otros juegos de estrategia, en éste se ha tratado la parte visual de forma importante y tanto gráficos como sonido cumplen su cometido a la perfección y superan con creces a la mayor parte de los otros programas de estrategia del mercado.

Asimismo es destacable la claridad del manual, algo muy importante y que muchas veces se olvida, que nos permitirá dominar el programa tras su lectura y que además incluye unas breves reseñas históricas para ambien-

tamos. Desde sus páginas se nos advierte que la resolución del conflicto fue consecuencia de una serie de decisiones equivocadas y que si durante la partida escogemos las adecuadas, —que muchas veces no tienen nada que ver con las que fueron tomadas en la realidad—, podremos incluso evitar la invasión de Vietnam del Sur por las tropas del Vietcong, cambiando la historia.

Esta no será una tarea fácil y aunque el ordenador nos asesorará si se lo pedimos, muchas veces sus consejos dependerán de las circunstancias históricas y por lo tanto, errará en algunas consideraciones. Estas últimas líneas os pueden dar una idea de a qué grado de realismo se ha intentado llegar en «Nam».

Domark ha conseguido un correctísimo programa que hará las delicias de los aficionados a la estrategia y que sólo tiene el defecto de ser tan complejo que muchas veces se nos escapan de las manos las decisiones correctas. Pero es que ser Presidente en una época tan complicada no debió ser nada fácil...

J.G.V.

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

7

Una lección de historia

CARTHAGE

■ **PSYGNOSIS**
 ■ Disponible: **ATARI, AMIGA**
 ■ V. Comentada: **AMIGA**

En el año 814 a. de C. se fundó la mítica ciudad de Cartago con una situación estratégica perfecta. Los fenicios, los grandes comerciantes de la antigüedad, encontraron tras sus muros refugio y un lugar perfecto para formar uno de sus mayores centros de operaciones.

Cartago creció y creció, tanto que su esplendor y riqueza se convirtió en un obstáculo para el Imperio Romano. Así en el 264 a. de C. comenzó la primera de las tres guerras Púnicas, que enfrentaron a cartagineses con las preparadas legiones de los césares. Ciento veinte años después las tropas de la península itálica entraban a saco en la ciu-

dad y ésta perdía su enorme influencia. Aunque todavía duraría cerca de siete siglos hasta ser destruida por los árabes, las cosas nunca serían lo mismo.

Es en este momento, casi dos siglos antes del nacimiento de Jesús, cuando un general cartaginense, Diógenes, recibió la visita de la diosa Tanit. Esta le otorgó el poder de manejar, como si fuera en un tablero, los ejércitos de la ciudad frente al invasor. Nuestra misión en el juego es tomar la personalidad de Diógenes y controlar nuestras fuerzas en la guerra que se avecina.

Seguro que todos ya os habréis dado cuenta de que este reciente lanzamiento de Psychosis va a tener mucho más de estrategia que de arcade.

No es necesario ser un perfecto conocedor del arte de la



Psychosis se aparta del género que más domina, con ésta, su primera incursión en el mundo de la estrategia.

guerra para llegar a comprender el funcionamiento del juego, aunque si haber manejado antes otro programa de este tipo para llegar a dominarlo, así que cualquiera de vosotros, con algo de experiencia, puede hacer un buen papel en la defensa de la ciudad, aunque, por supuesto, sin esperar derrotar en la primera de cambio, al ejército romano.

Los mapas que aparecen en «Carthage» han sido realizados siguiendo las últimas técnicas de generación gráfica y gracias a ellas podremos incluso aumentar nuestra capacidad de visión hasta observar nuestros ejércitos en sus campamentos. También podremos rotar la zona y, cómo no, colocar a nuestros hombres



«Carthage» incorpora algunas escenas arcade que aumentan las posibilidades del programa.

en los lugares que pensemos pueden defender mejor sus posiciones. Entre las distintas bases nos moveremos sobre un carro de guerra en una de las mejores escenas arcade, visualmente hablando, de los últimos tiempos.

Observaremos en tres dimensiones nuestro camino, pasaremos bajo los árboles, esquivaremos las rocas de la ruta y peharemos contra otros carros, momento en el que cambiará la perspectiva y pasaremos a ver nuestro vehículo desde el aire.

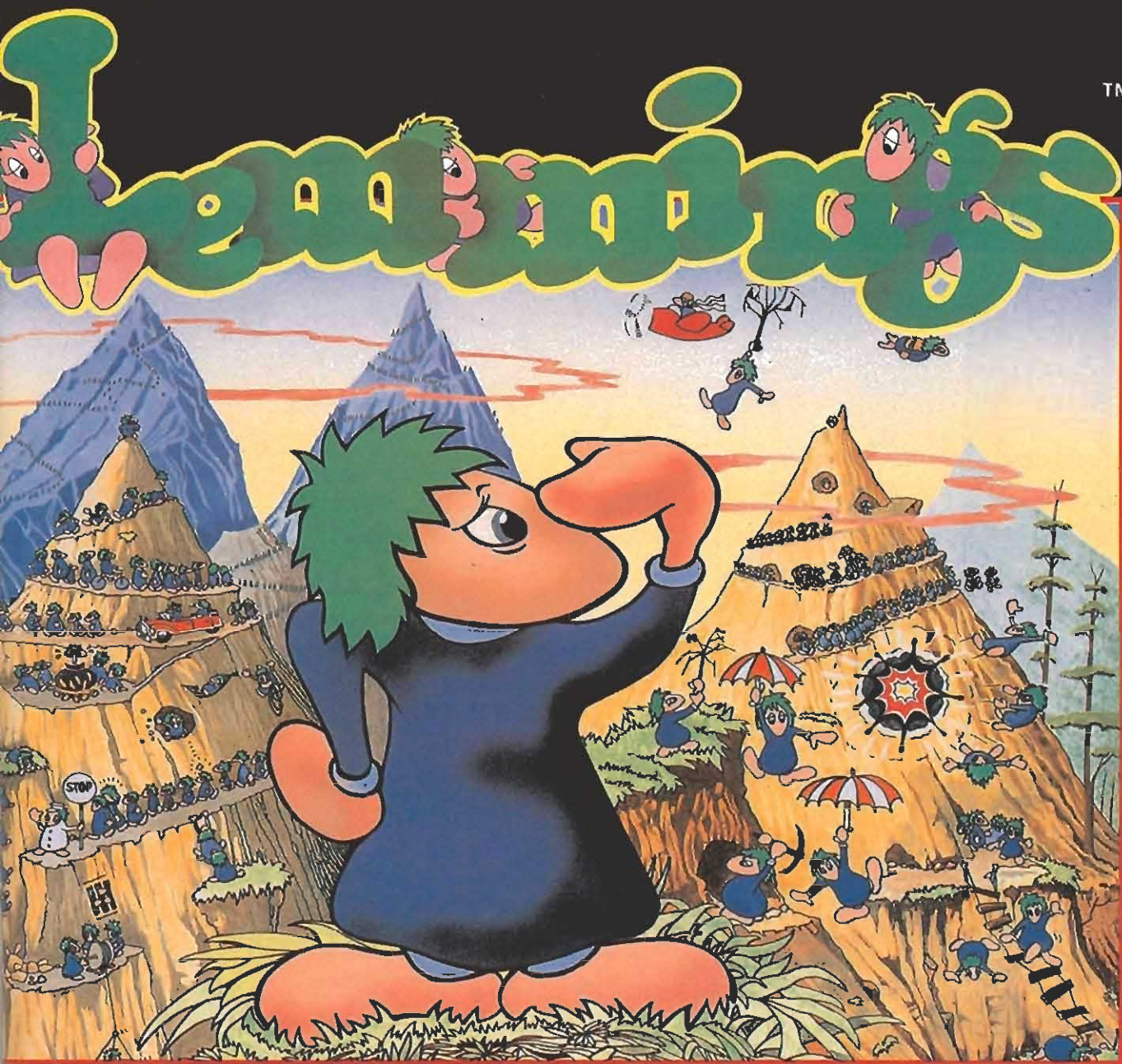
Hay que descubrirse ante los programadores de «Carthage», porque han conseguido una extraordinaria ambientación. Música y gráficos se unen para darnos una realista visión del mundo antiguo.

«Carthage» es un gran programa, gráficamente hablando, pero que a nivel de jugabilidad deja bastante que desear. Su principal defecto es que es demasiado lento, excepto en los momentos arcade, y claro, los ejércitos enemigos no se detienen mientras el programa crea o rota los mapas y pone en pantalla los menús de opciones. Tampoco es demasiado completo, lo suficiente como para cumplir con los aficionados a los juegos de estrategia.

Complicado en su manejo pero impresionante en otros aspectos, «Carthage» es una mezcla extraña en la que se debería haber cuidado algo más la jugabilidad. Un claro ejemplo de los juegos actuales en los que se aprovecha el hardware y pero falla el software. De todos modos un programa interesante para los aficionados a la estrategia.

J.G.V.

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



¡Por fin en casa!

Hasta 100 maravillosamente atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Utilizando tu ratón pulsas en un icono de aptitud en la base de la pantalla para dar esa aptitud a un Lemming seleccionado. Harás que tus muchos Lemmings trepen por precipicios, se tiren en paracaídas desde grandes alturas, bloqueen a otros Lemmings, construyan puentes o cavén túneles para escapar. Pero tienes que ser rápido porque mientras tú estás planeando qué Lemming debería nacer qué, los demás avanzan por la pantalla y caminan sin rumbo fijo (hasta que se caen en algún lugar poco sano). Tienes que dar a cada Lemming la aptitud adecuada en el momento adecuado para que lleguen a su casa a salvo. ¡Ah, sí! Y hay un límite de tiempo para cada nivel.



Disponible en **PC, AMIGA y ATARI**



Magia blanca

WARLOCK THE AVENGER



«Warlock, The Avenger» es la conversión para dieciséis bits de «Druid», un clásico dentro de los arcades.



El juego incorpora nuevas fases, a las que une la mejor calidad gráfica y sonora del Amiga.

- MILLENNIUM
- Disponible: ATARI ST, AMIGA, COMMODORE
- V. Comentada: AMIGA

Acamantor, un nombre terrible para un ser monstruoso. Fruto de la unión incestuosa y maldita entre Satán, Príncipe de las Tinieblas, y Szasan, su hermana. Un nombre que los hombres de la tierra de Belorn conocen muy bien porque fue quien destruyó a su buen rey Saran. Ahora el espíritu del antiguo monarca vaga por las antaño prósperas y fértiles llanuras de su país natal, incapaz de defender a sus súbditos del acoso de los secuaces del mal.

Sin embargo, Saran, no está solo en el Limbo. Un antiguo y poderoso mago está cerca de él y conoce la tortura a la que es sometido su corazón.

Warlock, el Vengador, es el nombre del hechicero que en vida llegó a dominar todos los secretos de la magia y que ahora se ha apiadado del Rey y ha decidido ayudarlo. Con un poderoso conjuro que sólo él conoce, su cuerpo vuelve a hacerse visible y, vestido con su túnica, comienza el camino hacia Belorn donde intentará destruir a Acamantor. Una derrota supondrá su total aniquilación... pero Warlock no tiene miedo.

En el juego, nuestra misión es controlar al mago hasta conseguir destruir al usurpador. «Warlock, The Avenger» es una nueva versión para dieciséis bits de un programa clásico: «Druid». Con un desarrollo y manejo idénticos al del arcade original, esta revisión incorpora únicamente como novedad ocho nuevos niveles bautizados con el nombre de «The Darker Depths», algo así como «Las profundidades más oscuras».

El resto del juego tiene incluso el mismo mapeado que el «Druid» original, eso sí, con el aliciente de mejor sonido, algo más de color, y, cómo no, la ventaja que implica el uso de la unidad de disco.

«Warlock, The Avenger» es un arcade laberíntico en el que deberemos encontrar la salida de cada uno de los niveles para pasar al siguiente, algo similar a lo que hacíamos en «Gauntlet». Tenemos una serie de embrujos, cada uno efectivo contra un determinado tipo de monstruo y los renovaremos abriendo unos cofres que hay repartidos por todo el mapeado.

Como veis, un programa sin demasiadas complicaciones, cuyo mayor defecto es su gran dificultad. Un detalle para que os hagáis una idea es que en el juego los enemigos se lanzan de cabeza hacia nosotros sin darnos un respiro, y aunque consigamos eliminar a los que tengamos cerca, descuidar, porque aparecerán nuevos monstruos saliendo de la nada junto a nuestro personaje, sin permitirnos la más mínima distracción.

Millennium ha realizado un juego que aunque no sea original resulta bastante divertido. Lástima el elevadísimo nivel de dificultad que le resta adicción al programa, aunque sabemos que eso para muchos de vosotros será un aliciente más y no un hándicap. «Warlock, The Avenger» es el arcade ideal para que los expertos jugones pongáis a prueba vuestras extraordinarias habilidades. ¡Adelante, a cargarse a Acamantor!

J.G.V.

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

6

Peligrosamente adictivo

PICK'N PILE

De un tiempo a esta parte parece que todas las compañías se han puesto de acuerdo para lanzar una serie de juegos que, en vez de llevarnos a mundos extraños donde hay que masacrar todo tipo de seres, nos dejan con los pies sobre la tierra y nos proponen un montón de puzzles lógicos para que nos rompamos la cabeza con ellos. Ubi soft no iba a ser menos y nos trae un programa super adictivo y muy divertido. Sigue leyendo y verás lo que es bueno.

- UBI SOFT
- Disponible: AMSTRAD, SPECTRUM, C64, PC, ATARI ST y AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Primero fue «Puzznic», luego «Plotting»... y ahora «Pick'n pile». Un arcade, ¿por qué no llamarle así?—, que continúa la saga de juegos originales que, de vez en cuando, nos enganchan a nuestro ordenador durante unas semanas, hasta el siguiente lanzamiento, y vuelta a empezar. De todos modos este programita francés seguro que va a traer cola, porque está tan bien hecho y es tan entretenido que supera en mucho a otros de temática similar.

Reflejos e inteligencia

En «Pick'n pile» no sólo vas a tener que usar esas células llamadas neuronas que pueblan tu cerebro, sino que además vas a tener que demostrar que eres el forastero más rápido del oeste con el ratón en la mano.

La cosa consiste en hacer montones con una serie de piezas redondas que caen desde la parte superior de la pantalla. Cada una de ellas tiene un color determinado y colocando unas



Aunque la idea que da vida al juego es muy sencilla llegar hasta el último nivel exigirá que le dediquemos muchas horas.



Algunos objetos surgirán en pantalla complicándonos las cosas, mientras que otros serán de gran ayuda.



Cuando hagamos coincidir dos o más bolas del mismo color en la línea vertical éstas desaparecerán.

encima de las otras, si su color coincide, conseguiremos que desaparezcan, momento en el cual habremos superado una fase y pasaremos a la siguiente, por supuesto bastante más difícil que la anterior.

La forma de moverlas es tan sencilla como marcar la pieza que queramos desplazar con el cursor que hay en la pantalla y luego volver a señalar la zona donde queremos colocarla.

No hay reglas, a grandes rasgos, que nos limiten la posibilidad de libre movimiento por el monitor, únicamente hay ciertos objetos que nos impiden el contacto entre bolas del mismo color y que también habrá que

quitar de en medio. Todo ello en un tiempo límite que enseguida se nos parecerá insuficiente.

Parecía sencillo, pero...

Habrá mucho listo que cuando cargue el juego por primera vez y vea que pasa de inmediato los dos primeros niveles piense: «esto es muy fácil». ¡Qué os lo habéis creído! Mientras que hasta la fase diez o quince el programa no presenta demasiadas complicaciones, a partir de ahí se os acumularán los problemas. Parecerá que nunca dejan de caer bolas, harán su aparición una serie de objetos, como bombas, cometiemplos o

CONSEJOS Y TRUCOS

- Ocúpate antes de nada de eliminar las calaveras y colocar las bombas para que no tengas problemas, luego ya puedes comenzar a amontonar las bolas.
- Fíjate que cuando vayas a hacer tu selección no vaya a moverse la pieza porque si rueda hacia algún lado automáticamente perderás su control.
- Es mejor eliminar las fichas de tres en tres o de cuatro en cuatro, no empieces a limpiar la pantalla en parejas, porque aunque te parezca más rápido no lo es en realidad.

Disparar sin preguntar

BATTLESTORM

■ TITUS

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

■ V.Comentada: AMIGA

Aunque en principio a los usuarios lo que más nos apetece encontrar cuando nos hallamos ante un nuevo título es algo original y que sea capaz de sorprendernos, en ciertas ocasiones tampoco le hacemos ascos a una nueva entrega de un género que desde siempre ha causado estragos entre todos los videoadictos, los clásicos masacra-marcianos.

Conscientes de ello, Titus vuelve a nuestros ordenadores con una producción englobable al cien por cien en este género, «Battlestorm». Un juego en el que, no hace falta decirlo, la compañía francesa se ha olvidado por completo de tratar de inventar algo nuevo, centrándose en realizar un juego adictivo y espectacular al máximo.

El argumento nos traslada al año 6997, donde nuestro protagonista, tras 22 años de exploración intergaláctica regresa a su planeta de destino sólo para descubrir que éste ha sido tomado por cuatro razas alienígenas que se han repartido el planeta en otros tantos sectores.

Tu objetivo, por tanto, va a consistir en intentar reconquistar el territorio, para lo cual no vas a tener más remedio que enfrentarte en solitario contra los cientos de naves y diferentes tipos de sistemas defensivos enemigos.

El juego está dividido en cuatro fases, que se corresponden con cada una de las zonas invadidas por las diferentes razas alienígenas, si bien cada una de estas zonas se halla a su vez subdividida en dos fases diferentes.

En la primera de ellas sobrevivimos con nuestra nave una amplia zona cuadrada de mapeado de la que se nos ofrece una vista aérea. Podemos movernos en todas direcciones y a su vez por todas ellas irán apareciendo oleadas de enemigos que tendremos que tratar de eliminar. Cuando lo hagamos dejarán libres una cápsulas de energía que inmediatamente podremos recoger para reponer nuestro escudo; algo sumamente importante, ya que cuando éste

se desvanezca cualquier impacto será causante de la total desintegración de la nave.

Tras destruir varias oleadas de pequeños enemigos nos veremos las caras contra las naves nodrizas, de mayor tamaño, resistencia y poder ofensivo. Sólo tras vencer a varias de ellas, —debemos ser rápidos pues disponemos de un tiempo límite para destruirlas—, aparecerá ante nosotros la nave líder de la escuadrilla, que se convertirá en el escollo final a superar antes de acceder a la otra subfase.

En estos segundos subniveles se nos ofrece un clásico



AMIGA

La buena ambientación y su rápido desarrollo invitan a adentrarse en las diferentes fases del juego.



AMIGA

La falta de originalidad queda compensada perfectamente por la elevada jugabilidad conseguida por Titus.

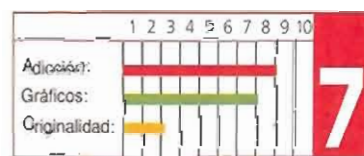
mata-marcianos de "scroll" vertical al estilo «Xenon» o «Slapfight» con ninguna innovación destacable.

Por supuesto, podemos recoger diferentes tipos de armas a lo largo de nuestra misión, y por supuesto también, el nivel de dificultad se irá incrementando a medida que avancemos en nuestra misión, que, todo sea dicho de paso, dado el número de vidas de que disponemos no es nada fácil de completar.

En definitiva, que nos halla-

mos de nuevo ante un buen masacra-marcianos bien realizado, con buenos gráficos y sonidos, y que aunque carezca totalmente de originalidad por lo menos es lo suficientemente adictivo como para que merezca la pena que le prestemos atención.

J.E.B.



La adicción crece a medida que llegamos a los niveles superiores, gracias a la equilibrada dificultad.



Nuestro objetivo es conseguir eliminar todas las piezas que caen desde la parte superior de la pantalla.

llamas—. el reloj irá más deprisa y, bueno, ¿qué os vamos a contar que no os podáis imaginar?

«Pick'n pile» es uno de los programas más adictivos que hemos tenido la oportunidad de ver en los últimos tiempos. Será verdaderamente difícil que os separéis de la pantalla del monitor una vez hayáis empezado a dominar el juego.

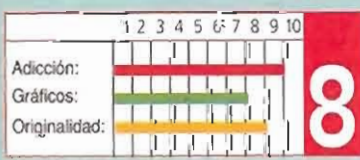
Nivel tras nivel el grado de dificultad aumenta ligeramente, lo suficiente para "picarnos" y hacer que digamos eso de: "la última, ésta es la última que juego". Evidentemente, para que engañarnos, no será la última sino una más, os lo aseguramos por propia experiencia.

Nuestra opinión

En el aspecto técnico, el juego es irreprochable; buen movimiento, buena respuesta a nuestras órdenes, buena música y corto tiempo de acceso a disco entre una y otra fase.

Por lo demás, sólo comentaros un detalle: hemos tenido que esconder el programa en el último cajón de la redacción porque si no este mes no habría salido la revista, ¡así nos tiene de enganchados este «Pick'n pile»! Sin comer, sin dormir,... ¿qué hemos hecho nosotros para merecer semejante castigo? Por favor, deberían estar prohibidos los arcades así,.... una más, lo prometo, sólo una partida más y apago el ordenador, de verdad...

J.G.V.



MURDERS IN SPACE

LA PIRATERIA ES DELITO

AVENTURA GRAFICA

ESTA A PUNTO DE COMETERSE UN ASESINATO EN LA ESTACION PEGASUS ¡TU PUEDES EVITARLO!

PANTALLAS ATARI ST.

ERBE

COLLECTION MURDERS

INFOGRAMES

Tributo a un juego legendario

MEGAPHOENIX

Como los vinos, los buenos programas mejoran con la edad, y lo mismo podríamos decir de algunas compañías de software. Hace ya muchos años «Phoenix» se convirtió en una leyenda dentro del mundo de las recreativas y, curiosamente, todo el tiempo que ha transcurrido desde su publicación sólo ha servido para que quienes pudimos disfrutar de él en su día lo mitificásemos aún más.

■ **DINAMIC**
 ■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, PC, ATARI ST, AMIGA**
 ■ V.Comentada: **AMIGA**

Con certeza estos mismos pensamientos debieron ser los que vinieron a la cabeza de los chicos de Dinamic cuando se plantearon realizar este «Megaphoenix». Es probable también que hubiera algo de egoísmo en el gesto: si ya no podían disfrutar de una de sus máquinas favoritas ¿que mejor que fabricarse un «Phoenix» a su medida?

El caso es que nosotros no vamos a quejarnos, porque somos los primeros beneficiados y los primeros en agradecer esta original decisión de la popular compañía, que nos devuelve un juego que a base de pura sencillez y jugabilidad inscribió con letras doradas su nombre en los anales del software.

Pájaros de mal agüero

Es probable que a excepción de los de Hitchcock, pocos pájaros hayan alcanzado tanta popularidad como la que lograron aquellos que, con su incordiante vaivén y su agresividad, pusieron nuestros nervios y habilidad a prueba en «Phoenix».

Lo que ahora Dinamic nos ofrece es básicamente aquel juego, pero con una serie de innovaciones han incorporado con intención de revitalizarlo y actualizarlo, destacando con especial peso el hecho de que el juego permita la participación simultánea de dos personas.

Dicho lo primordial, esto es, que «Megaphoenix» es un masacra-marcianos de la más pura cepa, lo que resta por añadir es bastante obvio, porque de hecho junto con «Galaxians», «Mooncrest», «Asteroids», y «Scramble», «Phoenix» sentó las bases y cánones a seguir para los cientos de arcades de su mismo estilo que más tarde le sucedieron.

El juego está dividido en seis oleadas de ataque que se repiten invariablemente durante la partida con progresiva dificultad. En las dos primeras, el juego adopta el clásico estilo «Galaxians», —más conocido aquí como «las moscas»—, estando dispuestos, en la parte superior de la pantalla, una potente escuadrilla de enemigos que se lanzarán hacia nosotros en ataques kamikazes, disparándonos constantemente. Nuestra tarea será lógicamente destruirlos con



La dificultad aumenta progresivamente a medida que nos adentramos en el juego.



Todo el sabor de la legendaria máquina en la que se inspira se encuentra en esta atractiva edición renovada.



Enemigos de espectaculares dimensiones surgirán en esta increíble aventura a través del espacio exterior.



A lo largo de cinco fases someteremos a nuestros reflejos a un trepidante y eficaz entrenamiento.

nuestros disparos, si bien contamos también con una coraza protectora temporal que podemos activar en cualquier momento. Esta no sólo nos hace inmunes a los disparos, sino que además nos sirve como barrera en la que se estrellan nuestros adversarios.

Desgraciadamente cada vez que es utilizada nuestra nave queda inmóvil, y encima antes de usarla de nuevo necesita un breve espacio de tiempo para recargarse y volver a estar activa.

En las dos siguientes fases nos veremos las caras con los «killer eggs», que se pasean durante unos segundos por la pantalla de un lado a otro hasta eclosionar, surgiendo de su interior espeluznantes pajarracos que sólo son vulnerables a los disparos si le acertamos en el centro.

La quinta fase tiene como protagonista al «Megaphoenix», un

enorme pájaro metálico que sobrevuela la pantalla lanzando gigantescos huevos que explotan en dos mitades al llegar a nuestra altura. Sólo su boca es vulnerable a nuestros disparos, y para eliminarle tendremos que reducir a cero su barra de energía, situada en la parte superior de la pantalla. Si conseguimos hacerle explotar dejará caer una píldora que al ser recogida añadirá un nuevo arma a nuestra nave, como lasers o cañones laterales de disparo.

Por último la sexta fase nos pone ya cara a cara contra nuestro principal enemigo, una gigantesca nave que ocupa la pantalla de lado a lado, «the mother spaceship», con defensas en su parte central y en los laterales y que está además escoltada por algunos pequeños «phoenix». La única forma de destruirla es debilitar la barrera que protege

a Orejut, su cerebro central, para acertarle a continuación con uno de nuestros disparos.

Puro vicio

Está demostrado que si a alguien le gusta verdaderamente lo que está haciendo, nada malo puede salir de su empeño. «Megaphoenix» es, a nuestro entender, una de las producciones en las que Dinamic ha puesto mayor ilusión, cosa que se nota rápidamente porque el juego es sencillamente increíble.

Arcades como estos son los que demuestran que sin argumento y con un desarrollo tan simple «como el mecanismo de un chupete» se puede realizar todo un señor juegazo que derrocha calidad técnica, jugabilidad y adicción.

No es sólo porque en su día fuéramos fanáticos de «Phoenix», es que «Megaphoenix» es uno de los mejores masacra-marcianos que hemos tenido oportunidad de disfrutar en un ordenador... ah, y mención honorífica para la melodía de presentación, de lo mejorcito que hemos escuchado en un Amiga.

J.E.B.

CONSEJOS y TRUCOS

- En las fases de los «killer eggs» no es mala idea situarse en uno de los laterales de la pantalla para tratar de acertarles cuando cambien de dirección.
- Cuando hayas debilitado la barrera que protege a Orejut sitúate justo debajo de la «mother spaceship», usa tu escudo y dispara todo lo que rápido que puedas para intentar destruirla.



Aunque la dificultad ha sido correctamente medida, llegar a completar el juego llevará su tiempo.



Gracias a los potentes disparos y con la ayuda del escudo protector haremos frente a las oleadas de enemigos.

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

8

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 MICRORSOFT LTD.

Disponible en: Sp, Sp+3, Ams, Amd, C64 PC, Atari, Amiga.



Más fácil que el ajedrez

STRATEGO



PC Esta nueva versión del clásico juego de tablero respeta las reglas de éste incorporando algunas novedades.



PC El juego permite modificar algunos de sus aspectos como el tablero o las piezas.

- ACCOLADE
- Disponible: PC
- V. Comentada: PC
- En preparación: C 64, AMIGA
- Tarjetas gráficas: CGA, EGA, VGA

El «Stratego» es un conocido juego de mesa que últimamente se ha puesto muy de moda. Con una temática similar al ajedrez, pero con una mayor simplicidad de movimientos, lo que le hace, en principio, bastante más accesible, nuestro objetivo será dirigir un verdadero ejército sobre un tablero cuadrado, hasta conseguir capturar la bandera del contrario.

Cada uno de los participantes posee cuarenta fichas, divididas en varios grupos o categorías; hay un mariscal, varios coroneles, comandantes, capitanes, sargentos, exploradores, minadores, bombas y una bandera.

Antes de empezar el enfrentamiento se colocan las piezas en los noventa y dos cuadros que forman la superficie de juego, ocupando las cuatro filas delanteras del tablero. Por supuesto, cada jugador sabe sólo la graduación de sus fichas y no las del contrario.

Cuando comience la partida se moverán las piezas una a una de acuerdo con determinadas reglas y únicamente cuando una de ellas intenta ocupar una casilla en la que ya hay una ficha contraria se descubrirán las dos, eliminándose la de menor graduación o las dos si su grado es el mismo. Así, comiendo pieza tras pieza deberás localizar el lugar donde tu contrincante ha colocado su bandera, que por cierto, es una de las pocas fichas, junto a las bombas, que no se puede mover.

Como podéis ver el mecanismo del «Stratego» es muy

sencillo y las reglas básicas extremadamente simples. Lo que ya no es tan fácil es convertirse en un maestro.

El juego tiene un componente de estrategia, haciendo honor a su nombre, que le hace tremendamente adictivo. Además, las opciones que Accolade ha incluido en el programa, —varios tableros, varios juegos de piezas, colocaciones predefinidas, posibilidad de salvar y grabar partidas, nivel de dificultad, etc.—, junto al interfaz de usuario, —cualquier persona puede ser capaz, mediante el ratón, de manejar en unos minutos el programa—, hacen que «Stratego» sea, en el pleno sentido de la palabra, un juego para todo tipo de públicos, independientemente de su habilidad o su capacidad para manejar un ordenador.

Quizás si en algo puede fallar es en que la única posibilidad de que participen dos jugadores es vía modem. Esto parece lógico por la disposición del tablero, pero quizás se podría haber buscado la fórmula para que el jugador no pudiera ver las fichas de su adversario, ni durante la colocación ni durante la partida. Pero bueno, quizás esta posibilidad habría complicado el manejo del programa y eso es, seguro, algo que de ningún modo parecían pretender en Accolade.

Ya sabéis, «Stratego» es una fabulosa conversión que lo tiene prácticamente todo, adicción, buenos gráficos, sencillo manejo y buen nivel de juego, apto para novatos y para expertos, el programa perfecto para relajarte un rato después del duro trabajo.

J.G.V.

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

Odisea espacial

AWESOME

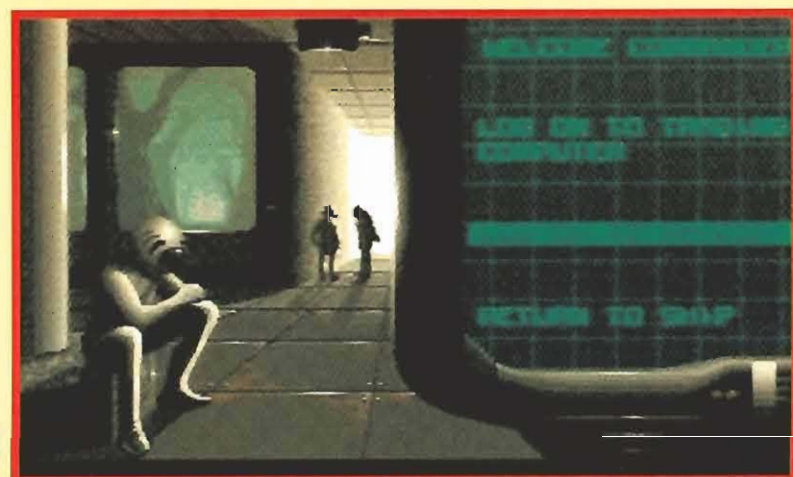
Pocos son ya los géneros que le quedan por tratar a la compañía reina de los 16 bits, Psygnosis, y por ello tal vez esté a la búsqueda de encontrar nuevas fórmulas a partir de ingredientes ya de sobra conocidos. Como ejemplo valga este «Awesome», un curioso programa en el que se funden elementos de los clásicos masacra-marcianos con los de los juegos tipo «Elite».

- PSYGNOSIS
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

No es de extrañar... cuando se han hecho arcades del calibre de «Blood Money» o «Menace», —que reúnen todo lo mejor que se puede hacer dentro del género de los mata-marcianos—, la verdad es que o se deriva hacia otras latitudes o se olvida para siempre el tema. Psygnosis ha preferido no darle la espalda al tipo de juegos que le han otorgado gran parte de su prestigio y se ha volcado en la búsqueda de un programa que sin salirse del estilo, aportase alguna novedad. Con «Awesome» desde luego lo ha logrado, aunque lo que nos queda muy claro es que a efectos prácticos el esfuerzo haya merecido la pena. Seguir leyendo y comprenderéis lo que queremos decir.

Las mujeres, los niños y los cobardes primero

Nos encontramos en una época futura, en una galaxia a millones de años luz del Sistema Solar. En estos remotos confines dos razas alienígenas están a punto de desembocar en una guerra que en principio, se decanta hacia el bando contrario



«Awesome» está en la espectacular línea que ha caracterizado a Psygnosis en otras producciones, pero por desgracia la jugabilidad no acompaña al resultado final.



Un pequeño radar en pantalla registra los movimientos de los objetos situados a nuestro alrededor.



Nos veremos las caras con sucesivas oleadas de naves enemigas y campos de meteoritos.

en el que te encuentras. Podrías quedarte y luchar, incluso esperar un milagro, pero al fin y al cabo, ¿si tienes una nave espacial y combustible para alejarte por qué vas a perder la vida tontamente, no?

Esta vez en lugar de héroes vamos a ser, como se suele decir, «la primera rata en abandonar el barco», y nuestro objetivo no es otro que recorrer ocho planetas situados en nuestro itinerario de huida. El paso por ellos es obligado, ya que necesitamos repostar y realizar transacciones comerciales con objeto de adquirir mejoras para la nave.

Acción en varios planos

Antes de arribar a cada planeta tendremos que afrontar toda una serie de pasos previos, que no consisten en otra cosa que en diferentes fases arcade cuya dificultad se incrementa considerablemente a medida que pasamos de una a otra. Vamos a verlas con detenimiento.

Las dos primeras fases del juego os devuelven a los tiempos de aquel mítico «Asteroids», aunque en esta ocasión en lugar de ser nuestra nave la que gira sobre sí misma, son los decorados los que realizan un desplazamiento circular a medida que movemos nuestra nave.

Pasados los dos primeros instantes de frenético combate, seremos trasladados a una tercera fase que nos recuerda notablemente a «Space Harrier», ya que en una visión tridimensional en la que nuestra nave permanece en primer plano, lucharemos contra una gigantesca serpiente que se acerca y se aleja de nosotros.

Acto seguido, y tras deshacerlos de ella, accederemos por fin a la superficie del planeta, donde se desarrollan dos fases de combate bastante diferentes. En la primera, y sobrevolando a poca altura con nuestra nave el planeta, deberemos buscar la pista de aterrizaje, antes de que un contador de tiempo que figura a la izquierda de la pantalla llegue a cero. Contamos con la ventaja de que tras eliminar a un cierto número de adversarios, aparecerá una pequeña flecha que nos indicará el camino correcto a seguir.

Una vez que hayamos tomado tierra de la nave descenderá un pequeño tripulante que a pie, y sin más ayuda que su láser, tendrá que recorrer la distancia que le separa de la entrada a la base, teniendo en cuenta que ésta se halla protegida por un gigantesco enemigo y que además sus reservas de oxígeno se extinguen rápidamente.

Ecológico y divertido

FLOOD

- ELECTRONIC ARTS
- Disponible: ATARI ST, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Electronic Arts nos tiene acostumbrados a lanzar títulos que normalmente se desenvuelven en los farragosos terrenos de la simulación o de la estrategia, dentro de los cuales ha conseguido éxitos del calibre de «Populous» o «Indianapolis 500». Sus juegos se han distinguido por tanto habitualmente por su complejidad, perfección y hasta cierto punto, por estar destinados a un círculo de usuarios bastante elitista.

Esto no quiere decir, sin embargo, que la compañía haya cerrado sus puertas a otros géneros y, como prueba de ello, su nueva producción, «Flood», es un entretenido arcade sin demasiadas pretensiones que destaca precisamente por su sencillez.

El juego es un intrascendente arcade multinivel realizado con una elevada dosis de buen humor y protagonizado por una especie de renacuajo bautizado como Quiffy. Su tarea es bien simple, recorrer las cavernas subterráneas de las que procede, divididas en 42 niveles, para conseguir su sueño dorado: salir a la superficie y ver la luz del sol.

La forma de completar cada nivel es bastante sencilla, ya que todo lo que hay que hacer es recoger los contenedores de basura de cada nivel para a continuación dirigirse al teletransportador de salida, que nos llevará hacia la siguiente zona.

Por supuesto, todo esto, que dicho así parece muy fácil, no lo es tanto cuando descubrimos lo que ocultan los niveles. Estos están vigilados por cientos de incordiantes bichitos de variada agresividad (algunos sólo nos restarán energía mientras que el contacto con otros nos costará una vida directamente), además algunas zonas están estructuradas de forma laberíntica, y otras a las que sólo podemos acceder mediante transportadores. En bastantes niveles encontraremos también filtraciones de agua que los inundan progresivamente.

En estos últimos el peligro es doble, pues además de vigilar

el estado de nuestra barra de energía, debemos hacer lo propio al sumergirnos con otra barra que nos señala el nivel de oxígeno de nuestro protagonista. A partir del momento en que ésta se extinga, la permanencia bajo el agua nos costará un vertiginoso descenso de nuestra energía.

Cerrando la amplia gama de sorpresas que vamos a encontrar en nuestro camino, resta hablar de la posibilidad de recoger nuevas armas de mayor potencia o activar interruptores que causarán diferentes efectos, así como de las parti-



A lo largo de los diferentes niveles del juego nos enfrentaremos a divertidas situaciones.



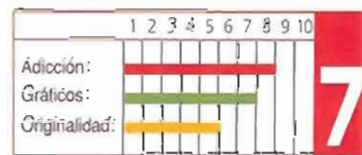
Por una vez Electronic Arts ha presentado un juego sin complicaciones que destaca por su adicción.

cularidades de algunos niveles, que poseen rayos de luz que los recorren de lado a lado intermitentemente y otros secretos que vosotros mismos tendréis oportunidad de descubrir, o más bien de sufrir.

En fin, es de agradecer que Electronic Arts nos haya puesto por una vez las cosas fáciles y nos permita divertirnos a lo grande sin necesidad de complicaciones, porque eso es precisamente lo que este «Flood» nos ofrece ante todo: adicción y jugabilidad.

Eso sí, como el juego viene de quien viene, en «Flood» no falta todo un derroche de buenos gráficos, sonidos digitalizados y "scrolls" y movimientos de primera, que en definitiva confieren a este sencillo juego una calidad más que plausible.

J.E.B.



Cuando tras recibir varios impactos la energía llegue a cero la nave estallará en mil pedazos.



La dificultad pasa de ser mínima en unas fases a exagerada en otras, lo que disminuye la jugabilidad.

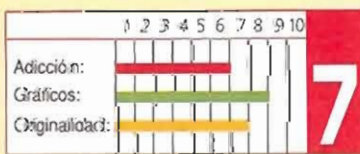
Por último, tras entrar en la base, nos veremos inmersos en la parte que el juego reserva a la estrategia, pues mediante toda una serie de menús podremos comprar armamento, vender mercancías que hayamos recogido en el camino, aceptar trabajos, examinar un mapa planetario de la zona en que nos encontramos, y escoger la ruta que vamos a seguir. Por cierto, que aunque pueda parecer que esta fase está casi de «relleno», nada más lejos de la realidad, pues su importancia es decisiva dentro de nuestro objetivo.

En la línea habitual

Aunque la impresión técnica que el juego ofrece es soberbia, y aunque Psygnosis ha vuelto a destapar el tarro de las esencias y se ha marcado una secuencia de presentación de las de dejarle con la boca abierta, lo cierto es que metidos a realizar comparaciones entre ésta y otras producciones, —como las ya mencionadas o las dos partes del «Shadow of the Beast»—, sólo resultan destacables su mayor complejidad y originalidad, porque en lo que se refiere a adicción y jugabilidad el programa no raya a la altura que sería deseable. Algunas zonas son demasiado fáciles (la de la serpiente), otras por contra casi imposibles (el combate a pié), y en general se hecha en falta un desarrollo más adictivo.

En cualquier caso Psygnosis es lo suficientemente hábil como para lograr que sus programas menos buenos sigan estando por encima del término medio.

J.E.B.



ENTRA EN LA ARENA Y DESCUBRE EL JUEGO MAS MORTIFERO QUE EXISTE EN EL 3.er MILENIO

DISC



DISPONIBLES:

- CPC
- AMIGA
- ATARI ST
- PC/PS



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

Distribuido en España por
 DISCOVERY INFORMATION S.A. Avda. de la
 Tels. 254 49 00 Barcelona

¡Menuda historia!

LA HISTORIA INTERMINABLE II



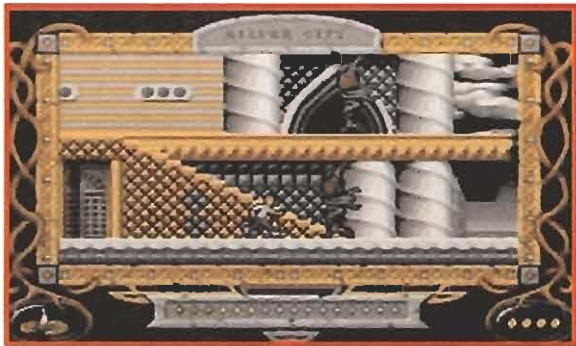
A lomos de un veloz caballo nos adentraremos en el bosque donde deberemos esquivar los obstáculos.



Nuestro objetivo en esta fase es interceptar al dragón enemigo para hacerle chocar contra las paredes del túnel.

- **LINEL**
- Disponible: **SPECTRUM, ST, C64, AMSTRAD, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

La mala suerte parece perseguir a las aventuras informáticas de Bastian, —el personaje ideado por Michael Ende como protagonista de su libro «La Historia Interminable»—, porque si su primera parte, que ni siquiera llegó a ser distribuida de forma seria en nuestro país, cosechó más críticas que elogios, esta segunda mucho nos tememos que va a correr igual o incluso peor suerte que aquella.



Seis fases diferentes dan vida al juego que destaca fundamentalmente por sus buenos gráficos.

Linell ha preparado para nosotros un arcade dividido en seis fases diferentes que a pesar de su variedad mantienen en común una serie de características bastante lamentables: elevado nivel de dificultad, escaso interés en su desarrollo, poca variedad de enemigos durante el juego, y una carencia total de explicaciones detalladas en el manual de instrucciones de qué es lo que tenemos que hacer para completar cada nivel, de forma que en tan sólo tres páginas se nos intenta contar lo necesario para jugar las seis fases, algunas de ellas bastante complejas.

En la primera, por ejemplo, encontramos a Bastian en la Ciudad de Plata donde, ya que todo lo que se nos dice es cómo movernos y cómo eliminar los monstruos gigantes, imaginamos que nuestra misión debe consistir en encontrar la salida (aunque también pudiera tratarse de acabar con todos los enemigos o localizar algún objeto, quién sabe). El caso es que el mapa está diseñado de forma laberíntica con puertas que interconexiónan entre sí diferentes zonas, y aunque tampoco se nos advierte este particular, en el marcador hay una barra que nos muestra el tiempo de

que disponemos para completar nuestro enigmático objetivo, si es que antes uno de los gigantes no nos atrapa y perdemos una de vida.

La siguiente fase (a la que hemos logrado acceder, como a las demás, mediante unos útiles "passwords") la viviremos a lomos de Fujur el dragón blanco, volando entre las paredes de un estrecho desfiladero. Aquí sólo debemos destruir a otro dragón empujándole contra las rocas, pero una vez más puestos a jugar descubrimos bastantes sorpresas de las que nadie nos ha hablado y ante las cuales todo lo que nos queda es echarle imaginación al asunto. Por si fuera poco, dado que luchamos contra un único enemigo, la fase no puede ser más insulsa y desmotivadora, a lo que contribuye también su elevada dificultad. En los demás niveles, en los

que escalaremos muros, nos internaremos en un castillo misterioso y cabalgaremos un brioso corcel, mantienen como punto en común la exasperante dificultad, su insípido desarrollo y unas brillantes secuencias de presentación.

Valga como ejemplo de su dificultad decir que en la fase del muro las piedras caen de forma tan rápida e inoportuna que ni el más virguero es capaz de permanecer 30 segundos con vida, o que en la fase del caballo los preciosos escenarios están diseñados de forma tal que no hay cristiano que sea capaz de enterarse de dónde están los obstáculos. En cuanto a las citadas secuencias de presentación éstas son al principio de agradecen, pero dado que te las tienes que tragar cuando el juego se carga, cuando pierdes una vida, cuando pasas de fase o cuando se acaba la partida, terminan por hacerse francamente indigeribles.

En fin, que aunque los buenos gráficos y «scrolls» se salven de la quema, —también es de agradecer la correcta traducción a nuestro idioma de los textos en las secuencias de presentación—, lo cierto es que esta «Historia Interminable II» se queda en uno de esos juegos plagados de buenas intenciones pero que en la práctica no responde a las expectativas creadas a su alrededor. Si eres un vicioso del joystick te queda por lo menos el interés de ver si eres capaz de completar el juego, cosa que te garantizamos no es, en principio, nada fácil.

J.E.B.

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

6

Segundo viaje a Krynn

DRAGONS OF FLAME

La saga de *Advanced Dungeons & Dragons* ya es conocida en nuestro país gracias al «*Heroes of the Lance*». Siguiendo con la serie, aparece ahora el «*Dragons of Flame*», que retoma al grupo de aventureros de la Lanza donde el primer capítulo los dejara y los conduce por una nueva y más peligrosa aventura.

- **SSI/TSR/U.S.GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA, PC**
- V. Comentada: **PC**
- T. gráficas: **CGA, EGA, TANDY**

Los maniacos estamos de enhorabuena, un nuevo RPG, continuación de un clásico del género, ha llegado a nuestro país. Tanis, Sturm, Raistlin, Tass... todos vuelven para acompañarnos por Krynn en pos de la derrota del mal, personificado en Takhisis, la Reina de la Oscuridad.

Os recuerdo que la cuadrilla ya ha recuperado, tras resolver su anterior aventura, los discos de Mishakal de las garras del poderoso dragón Khisanth. Por desgracia, tras la exitosa misión, fueron capturados por un batallón de Draconianos. La suerte, sin embargo, no volvió la espalda al intrépido grupo y pronto fueron rescatados por una columna de elfos.

Ahora el escenario de la batalla está cada vez más negro. Los elfos de Qualinost han empezado a ceder. La única esperanza es este grupo de aventureros, que deben rescatar a los prisioneros de Pax Tharkas y localizar la mítica espada Wyrmslayer para dar alguna posibilidad a la debilitada resistencia. Esta es, por lógica, la misión que el jugador deberá realizar en esta segunda entrega de la serie.

Para saber algo más sobre el complejo mundo de Krynn es posible consultar las Crónicas de Dragonlance, una colección de tres libros, en los que se basan los títulos editados hasta el momento, que estoy seguro harán las delicias de cualquier vicioso de los RPG.

Y ahora, por fin, vamos a hablar del juego. Dentro...

Regreso a Krynn

Quien busque en «*Dragons of Flame*» algo rabiosamente nuevo no lo va a encontrar, sobre todo si ha visto el «*Heroes of the Lance*», su predecesor en el tiempo, con el que la comparación va a ser inevitable.

El juego nos coloca una vez más en Krynn, en un mundo extenso como debe ser el de todo RPG que se precie. Bajo nuestro control está una cuadrilla inicialmente de ocho aventureros. Dichos aventureros son los protagonistas de las series citadas más arriba, o sea que vienen ya con sus puntos de habilidad, fuerza, etc. y no los podemos definir, como suele ocurrir en los RPG normales.

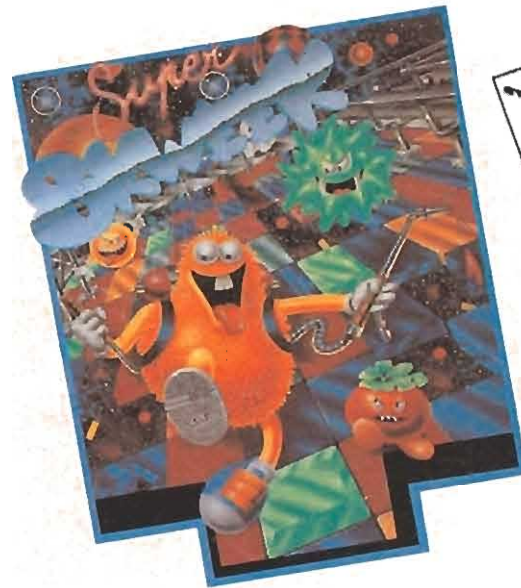
Este es uno de los puntos que viene a demostrar que pese a estar basado en un RPG de tablero clásico, los juegos de ordenador de este género normalmente no se pueden catalogar de idéntica forma a los de mesa, pues carecen de elementos habituales en estos. Aparte del ya citado, ocurre que comenzamos con todos los puntos ganados y el personaje no es mejorable. Por mucha experiencia que ganemos, es imposible incrementar las cualidades del aventurero.

Otra nota de interés es el hecho de que en las instrucciones, traducidas también al castellano, te describan todos los posibles monstruos que encontraremos. Esto induce a pensar, acertadamente, que estos son por lógica escasos. Lo mismo ocurre con objetos y hechizos.

Un nuevo capítulo

Al igual que ocurría con «*Heroes of the Lance*», el título que comentamos en estas líneas puede ser definido como un sencillo RPG que se va aden-

PROEIN ESTE MES NOS PROPONE UN CONCURSO CON SU JUEGO SUPERSKWEEK



El juego profundiza más que su predecesor en el mundo de los RPG clásicos, introduciendo nuevos temas.



En el manual encontraremos una detallada descripción tanto de los enemigos como de los hechizos.



Una de las principales diferencias con los RPG de tablero es que no es posible modificar los valores de los personajes.



«Dragons of flame» incorpora un territorio mucho más extenso que el que aparecía en el primer juego de la serie.

trando en terrenos más profundos al ser más amplio y con más posibilidades que su predecesor. Por un lado, permite la incorporación al grupo de los llamados NPC (non player character), esto es, personajes que no son controlados por el jugador. Además, el territorio a explorar es mucho más grande y se introduce una nueva perspectiva. Cuando estemos moviéndonos por Krynn, exceptuando alguna de sus fortalezas, tendremos una visión al estilo de «Gauntlet», que nos permite mover a nuestro grupo por lo que llaman en este juego «wilderness».

Sin embargo, al contactar con los enemigos o penetrar en algún edificio, o sólo porque lo deseamos, entraremos en una secuencia de combate con un desarrollo idéntico al que encontramos en «Heroes of the Lance». Esto viene a confirmar que el juego es la literal continuación de su predecesor, pero complicando algo la cosa. Da la impresión de ser ésta una serie introductoria en RPG, en la que poco a poco van incorporando progresivamente nuevos elementos por considerar excesivo meterlos todos de golpe.

A modo de conclusión

La verdad, es que no voy a poder decir mucho más, pues prácticamente el resto es muy similar al «Heroes of the Lance». Gráficamente no está demasiado conseguido en la versión Pc para CGA, aunque tiene un buen nivel en EGA. De todas formas éste es un aspecto secundario, ya que los buenos aficionados a los RPG sólo necesitan que se distingan las cosas y esto lógicamente ocurre. Originalidad tampoco hay a raudales, como ya comenté, sobre todo si habéis visto su primera parte. La respuesta de las teclas y el movimiento no es para darle un premio.

Pero, qué os voy a decir, es un RPG... y de estos hay pocos en España. Además se deja jugar, hay mucho terreno por explorar, muchos monstruos a los que combatir, muchas sorpresas que encontrar y más hechizos que lanzar. Y yo me lo paso bien así, me puedo pasar horas así, aunque parezca tontito. Vamos, que me gusta pese a todo.

El resumen no va a poder ser más claro. ¿Te gustó en su día el «Heroes of the Lance»? Entonces seguro que te lo vas a pasar pipa con éste. ¿No te acabó de convencer? Quizá éste si lo haga. ¿No te gustan nada los juegos que no van de matar marcianos? No entiendo por qué has leído este artículo.

F.H.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

- **Buscar rápidamente aliados que se unan al grupo y nos ayuden en la lucha.**
- **Estos normalmente nos darán sabios consejos.**
- **Cuando os mováis por la "wilderness" procurar no juntar muchos enemigos a vuestro alrededor e ir mejor despachándolos de uno en uno. No olvidéis que el movimiento en la secuencia de combate es equivalente al movimiento en el plano y si os movéis mucho es posible que encontréis más enemigos de golpe.**
- **Como es lógico, los mejores luchadores del grupo son Caramon, Sturm y Flint, éste para enemigos pequeños. El mejor saltarín es, como recordaréis, Raistlin.**
- **No abuséis de hechizos al principio, pues luego os harán falta.**
- **No vayáis directamente a Pax Tharkas. Explorad el resto del mundo de Krynn ya que hay aliados y objetos vitales para terminar el juego. Es conveniente que comencéis vuestras exploraciones por el Norte.**

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

8

LOS PREMIOS SON:

1.º Un coche de radio-control -SKY HAWK- con tracción y suspensión a las cuatro ruedas, dos motores con batería más cargador de baterías, el cual puede alcanzar una velocidad de 30 km/h.



2.º Dos juegos de ajedrez electrónicos como el de la foto -SPHINX JUNIOR- con 64 niveles de dificultad, grabación en memoria, aperturas standar de ajedrez, etc.



3.º Tres canastas de baloncesto electrónicas para poder jugar incluso en casa.



Conseguir esto es muy fácil. Sólo tienes que contestar a las preguntas de este cuestionario y enviarlo junto con el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias), antes del 31 de mayo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANIA
Ctra. de Irún, km. 12,400
28049 Madrid

indicando en una esquina del sobre: SUPERSKWEEK.

El día 6 de junio se realizará un sorteo ante Notario entre todas las cartas acertadas del que se extraerán cinco cartas que serán las ganadoras.

¡¡SUERTE!!

CUESTIONARIO

1. ¿Cómo se llama el amigo de SKWEEK?
2. ¿Puedes comprar cosas en la tienda?
3. ¿Para qué sirven las baldosas doradas?
4. ¿Cuáles son las islas donde sólo puedes aterrizar después de haber ganado en las otras?
5. ¿Cuántos niveles tiene SUPERSKWEEK?
6. ¿Dónde puedes comprar las armas?

CUPÓN

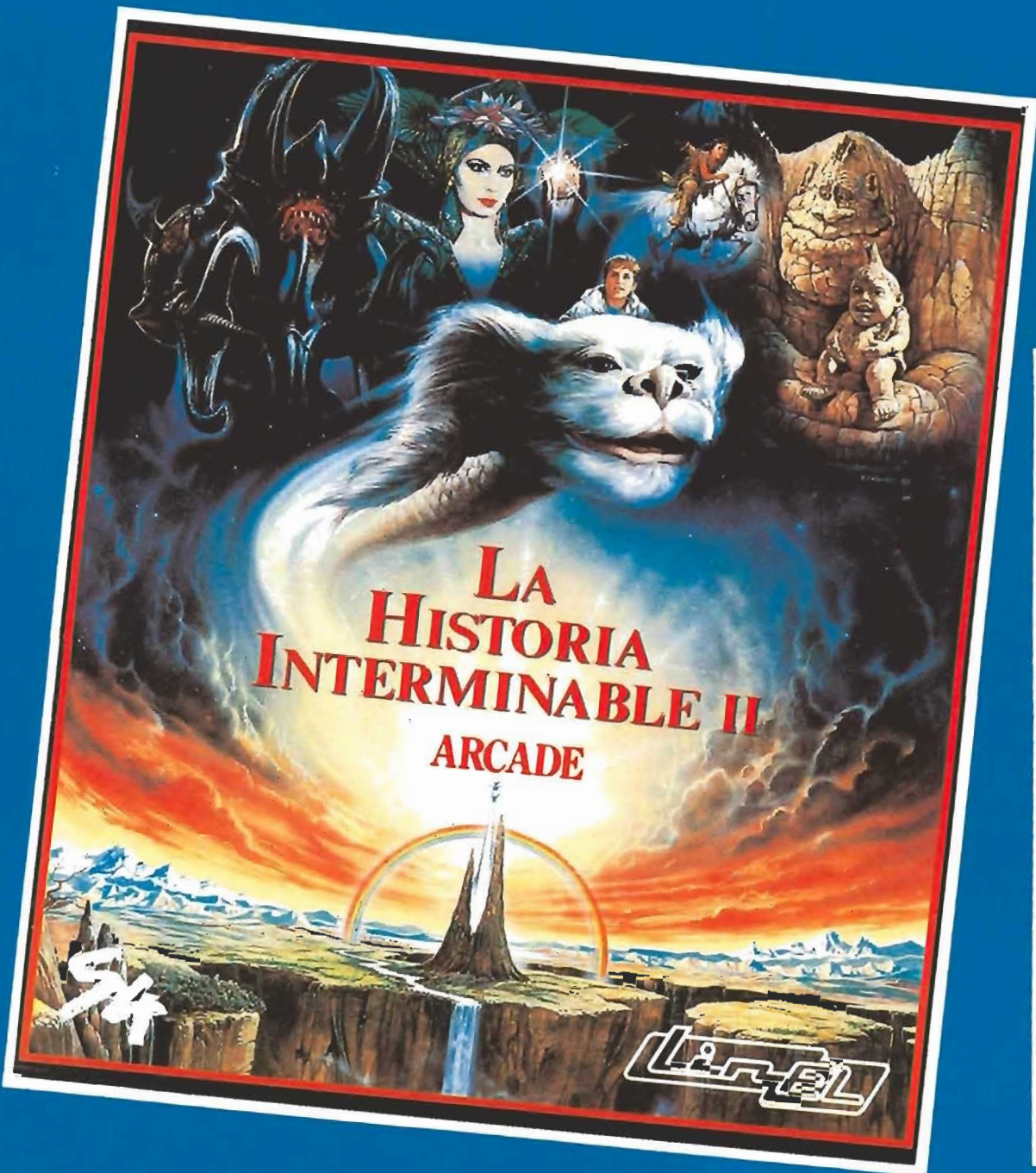
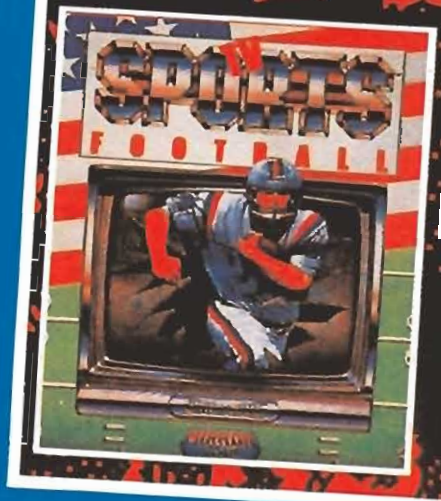
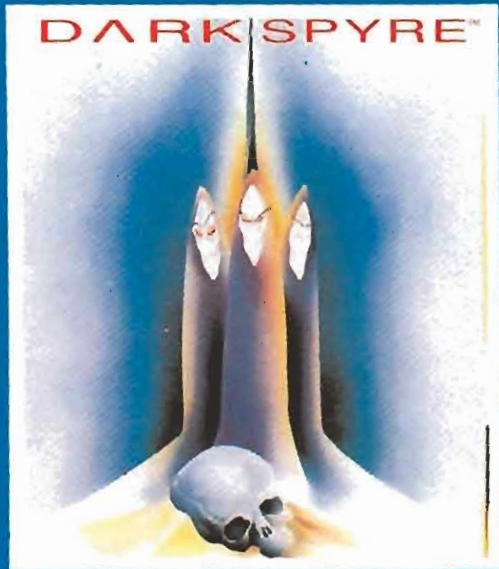
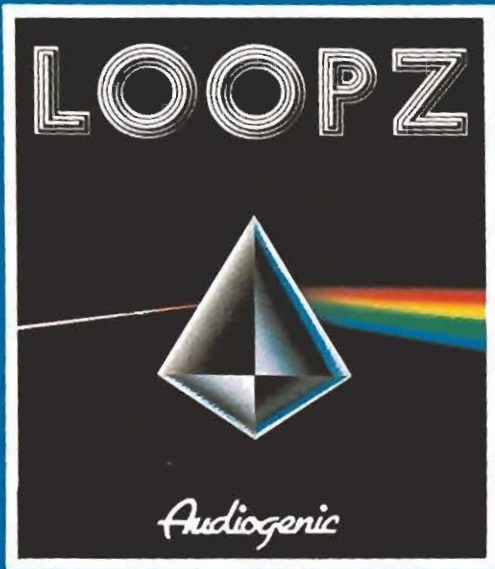
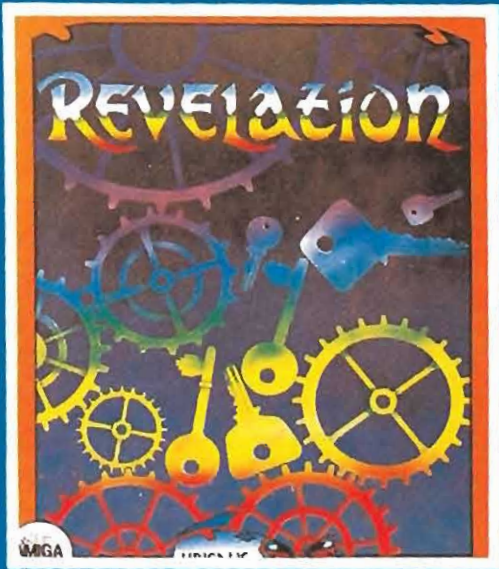
Nombre

Apellidos

Dirección

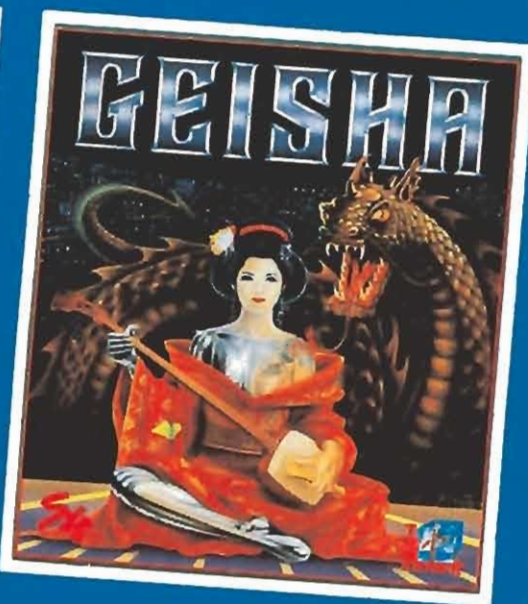
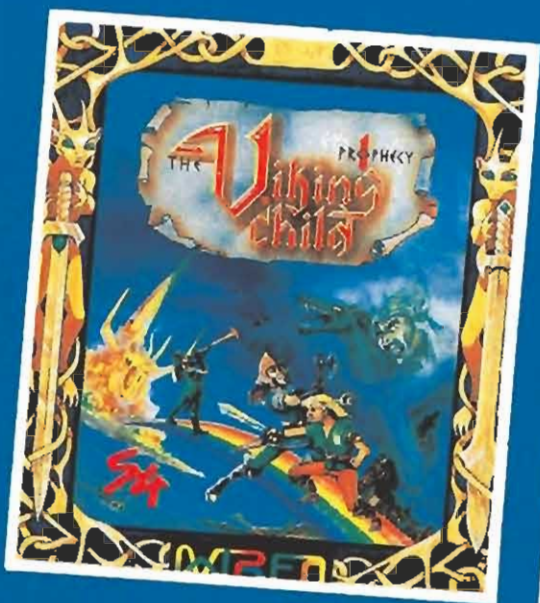
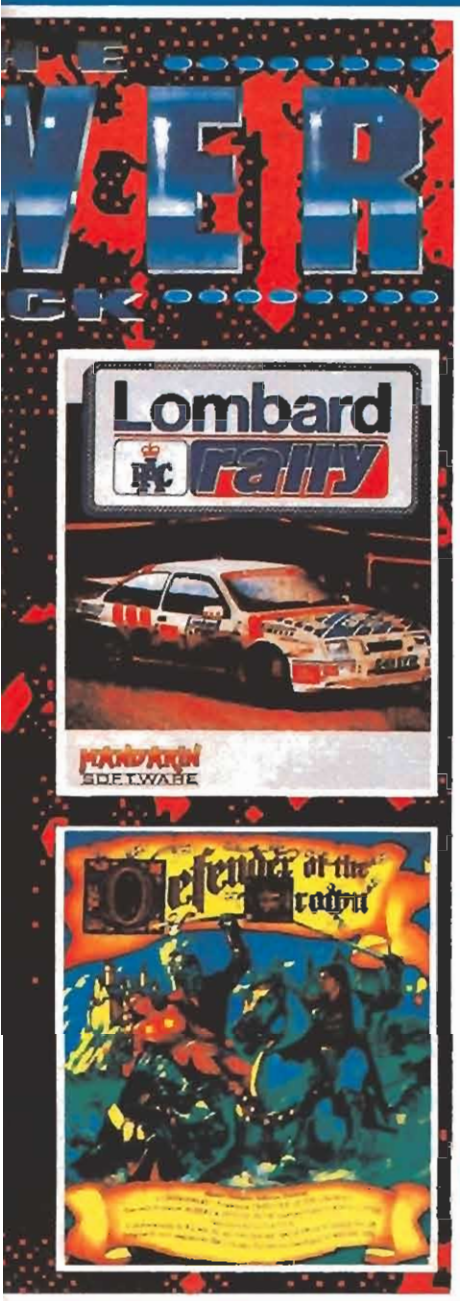
Localidad Provincia

Código Postal Teléfono Edad

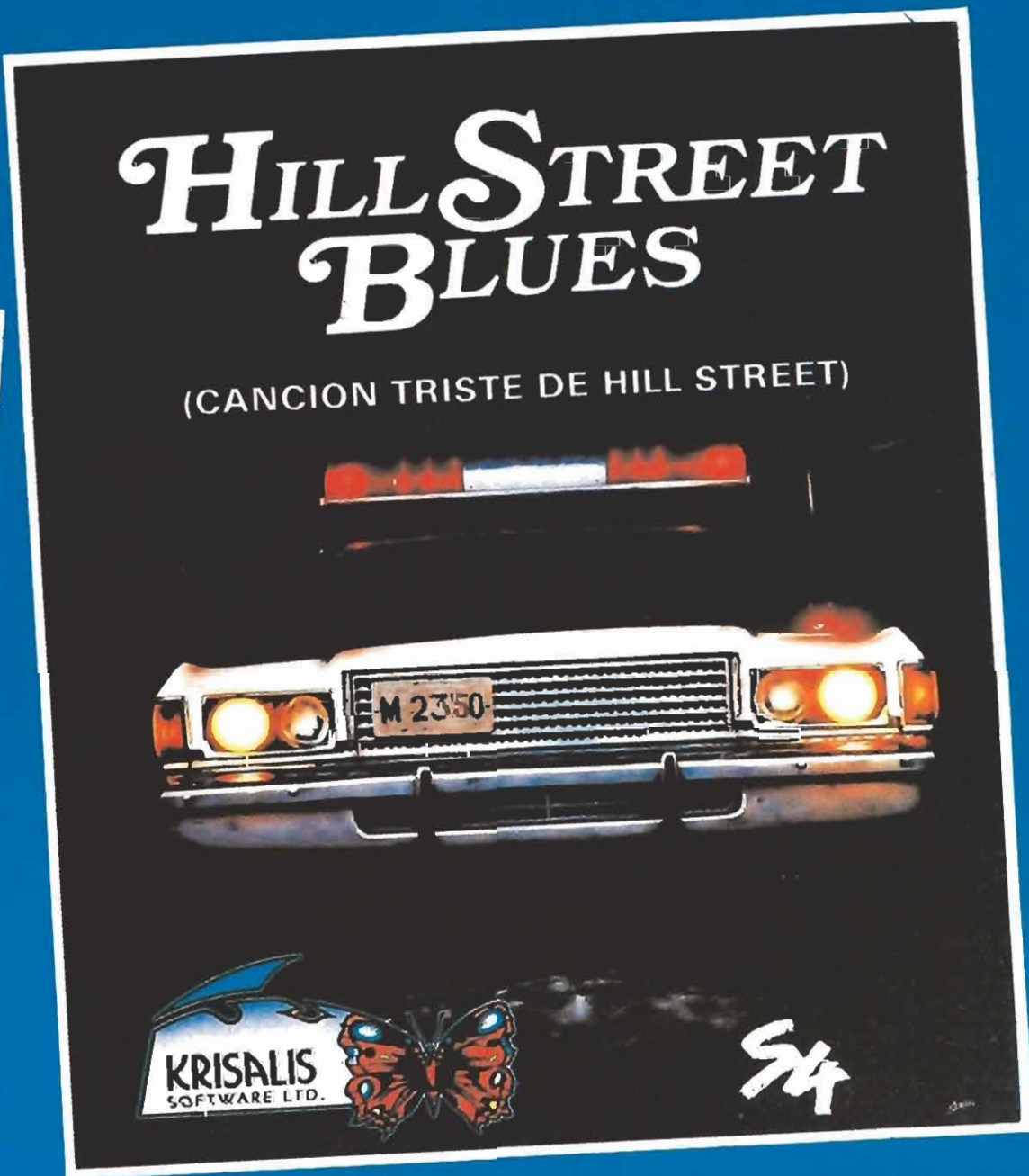
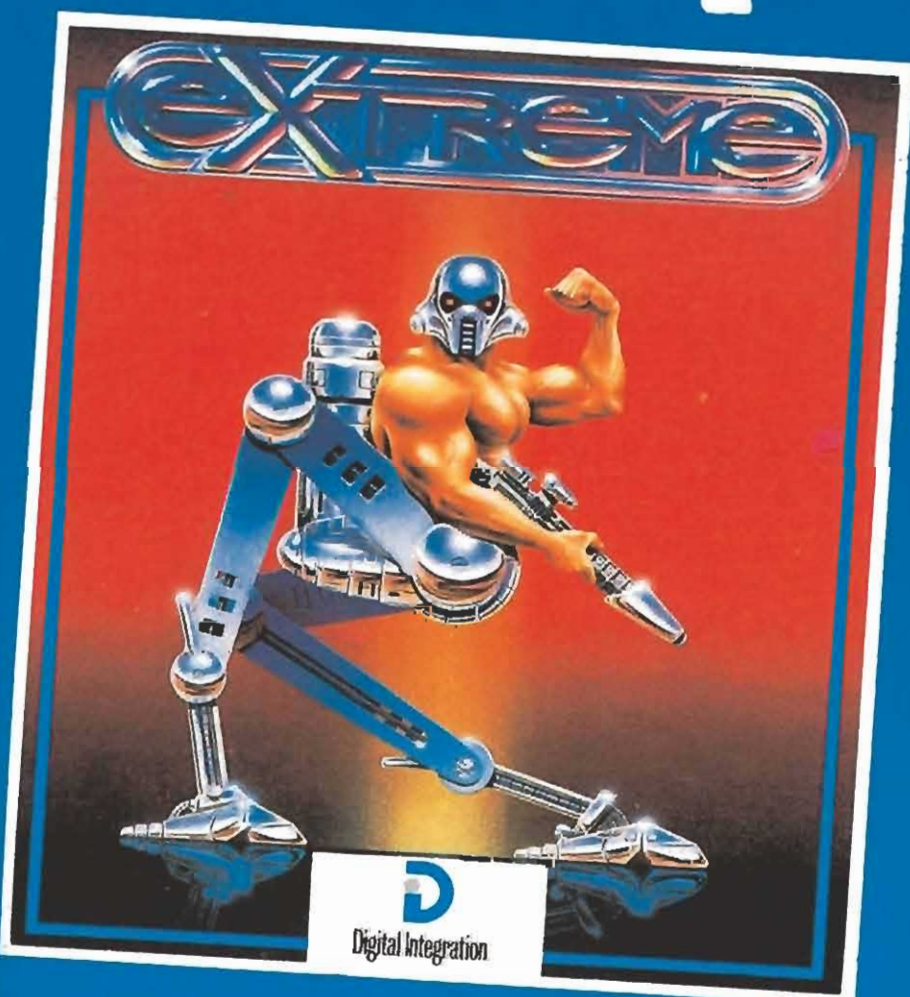


SYSTEM 4





SYSTEM 4
 DE ESPAÑA, S. A.
 Plaza Mártires, 10
 28034 MADRID
 Tel. 735 01 02
 Fax. 735 06 95



Alta tecnología soviética

MIG-29 FULCRUM



Domark nos acaba de presentar su más reciente creación, esta vez no es una conversión, ni un arcade, ni siquiera una aventura o un juego de rol, lo que acaba de salir del cuartel general de la poderosa compañía británica es un simulador de vuelo. Y como novedad, el programa está basado en uno de los mejores y más modernos

aparatos... soviéticos. ¿Original? ¿no? Pues preparaos para volar en el orgullo de la aviación militar del Kremlin.

- DOMARK
- Disponible: AMIGA, ATARI ST Y PC
- V. Comentada: AMIGA

El Mig-29, la respuesta soviética a los F-16 y F-18 norteamericanos, y conocido como Fulcrum en el código de la O.T.A.N., es el avión de combate ruso más extendido por el mundo. Las fuerzas aéreas de países tan dispares como India o Irak poseen un importante número de estos soberbios jets. Con un techo, o altitud máxima, de alrededor de 20.000 metros y una velocidad cercana a los 2.500 kilómetros por hora, el Fulcrum es capaz de enfrentarse, en igualdad de condiciones, a los Tornados europeos o a los tan conocidos aviones Northrop americanos.

¿Te has parado a pensar alguna vez lo que deben sentir estos modernos jinetes del aire? Aunque vayan dentro de una cabina presurizada y rodeados de lucecitas y aparatos electrónicos, eso de saber que estás a una altura de miles de metros, viajando a una velocidad superior a la del sonido, tiene que ser una experiencia inolvidable, seas ruso o no lo seas. Los que sufráis de vértigo podéis dejar de leer.

Un trabajo correcto

Los programadores de Do-



El programa contiene seis misiones diferentes, dirigida la primera de ellas a permitirnos hacernos perfectamente con el control del aparato.

mark han hecho un estupendo trabajo con la parte técnica de este «Mig-29». Desgraciadamente no ocurre lo mismo con el manual de instrucciones, imprescindible para poder dominar un juego de estas características. Pero, vayamos por partes.

Nada más terminar la carga podremos escuchar una extraordinaria banda sonora mientras observamos a nuestro avión pasar haciendo piruetas sobre la mismísima Plaza Roja; un buen comienzo.

Tras unos segundos nos encontraremos en la pantalla de selección de misiones. Hay seis disponibles en los más variados escenarios. La primera de ellas es únicamente de entrenamiento y nos ayudará a comprender

el manejo del aparato. Las demás nos llevarán a diversas partes del mundo donde nos enfrentaremos a varios objetivos diferentes. Desgraciadamente no parece que se haya incluido en el juego la posibilidad, como en otros simuladores recientes, de modificar estas misiones u optar por otras diferentes en nuevos discos independientes. Una lástima. Tampoco podremos cambiar o elegir el armamento, siempre poseeremos el mismo; éste será más o menos efectivo en función de la tarea escogida.

Los gráficos del programa son algo simples excepto cuando alcanzamos alguno de los objetivos, realizados con algo más de detalle. De todos modos se echa



Para obtener buenos resultados es imprescindible hacer uso del manual, en el que se echa en falta un mayor número de esquemas explicativos.



La primera incursión de Domark en el mundo de los simuladores combina algunos aspectos muy conseguidos con otros de nivel medio.

de menos un plano que nos indique el camino visualmente o que en cada zona de combate haya algún objeto más aparte de una especie de pirámides que hacen, suponemos, el papel de montañas. Una serie de carencias que hoy en día resultan casi imprescindibles si Domark pretende triunfar en el mundo de los simuladores.

Tampoco el panel interior del avión resulta demasiado impresionante o atractivo. Sin embargo, el manejo real del aparato, es bastante sencillo, lo que equilibra un poco el nivel entre aciertos y defectos en el juego.

Por supuesto, podremos ver el caza desde casi cualquier ángulo imaginable, lo que tampoco es una novedad porque cualquier buen simulador lo refleja.

Lo que echamos en falta

Como ya os adelantamos antes, el mayor problema del programa es el manual. Desordenado, con pocas ilustraciones explicativas y en algunos momentos casi críptico, es un hándicap más que una ventaja para los usuarios inexpertos en este mundo de la simulación aérea. ¿Por qué Domark no ha incluido una tarjeta con un resumen de los comandos y una imagen del cuadro de mandos en vez de re-

partir la utilidad de las teclas por las sesenta páginas del cuadernillo de instrucciones? Todos estamos de acuerdo en que en este tipo de programas es esencial leerse toda la documentación de cabo a rabo, pero tampoco está de más facilitar las cosas a quién quiera simplemente volar un ratito tranquilo nada más terminar la carga.

Pues ya sabéis, «Mig-29 Fulcrum» es un programa interesante para los que no queráis perderos la emoción de probar un potente avión soviético, que pocas veces lo podréis hacer, pero al que le faltan muchas cosas que ya se han hecho comunes en otros juegos similares.

No es un mal comienzo, pero Domark debería haber cuidado algo más su primera incursión en este competitivo mundo de la simulación aérea. A ver si dentro de poco podemos ver el segundo intento ampliamente mejorado, porque si en algo son especialistas los muchachos de esta compañía es en superarse día a día, quizás nos lo demuestren una vez más...

J.G.V.

MIG-29

F U L C R U M

CONSIGUE



ESTE FANTÁSTICO LIBRO SOBRE EL MIG-29

De entre todas las cartas recibidas antes del 31 de diciembre de 1991 con la respuesta acertada se extraerán el día 7 de enero de 1992, cien cartas ante Notario que recibirán el LIBRO FOTOGRÁFICO DEL AVIÓN MIG-29. No olvidéis indicar en una esquina del sobre la palabra: MIG-29, e incluir en él el cupón con vuestros datos personales (no valen fotocopias).

CUESTIONARIO

1. ¿Cómo se llama la parte de rueda señalada con el n.º 40 en este dibujo?

Nombre 43

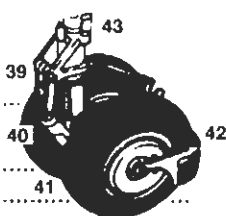
Apellidos 39

Dirección 40

Localidad 41

Provincia

Cod. Postal Teléfono



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

7

Tú eres la ley

HILL STREET BLUES



Aunque la adicción del programa depende directamente de los gustos del jugador, su calidad es evidente.



El juego, manejado a base de menús, permite realizar un amplio número de acciones.

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

Aunque las compañías de software no parecen haberse enterado, lo cierto es que las series televisivas son un inagotable recurso a la hora de escoger protagonistas y argumento para un videojuego. Como excepción que confirma la norma nos llega este «Canción triste de Hill Street», realizado por Krisalis a partir de la serie que obtuvo gran repercusión al ser emitida en nuestro país.

Si pensáis fríamente sobre cómo diseñar un juego con la serie, la conclusión a la que podéis llegar fácilmente es que existen dos opciones: o bien realizar un arcade de sencillo y trepidante desarro-

llo recorriendo calles en busca de peligrosos delincuentes, o bien optar por un juego más complejo con elementos de simulación en el que tuviésemos que tomar complejas decisiones acerca de a quién asignar las diferentes patrullas o cómo investigar cada delito. La primera opción sería sin duda la más fácil, la más comercial y también probablemente la que contaría con una mayor aceptación entre los usuarios. Inexplicablemente, Krisalis ha optado por el camino más difícil, y ha realizado un programa bastante complejo que se maneja por iconos, buscando más el realismo que la diversión y la sencillez de manejo.

El resultado es un juego al que no se le puede criticar su calidad, pero sí su nivel de adicción, cuanto menos bastante discutible. La principal

razón para decir esto es que el proceso para realizar cada una de las acciones, que requiere el desarrollo de una partida, suele ser bastante complejo y pesado, ya que debemos controlar muchos iconos y no siempre el resultado es tan alentador como para hacernos pensar que estamos pasando un buen rato mientras lo hacemos.

Una vez cargado el juego la pantalla aparece dividida en dos zonas que contienen el menú y una perspectiva aérea de la ciudad.

nas claramente diferenciadas, la superior, destinada a ofrecernos una vista aérea de una pequeña zona de la ciudad con sus calles, peatones y vehículos, y la inferior, donde además de los diferentes iconos que nos permiten manejar el programa aparecen sucesivamente diferentes mensajes que nos mantienen informados del transcurso de la situación.

Las acciones que se nos permiten realizar son múltiples y variadas, como por ejemplo consultar los archivos policiales u obtener información acerca de los crímenes cometidos y los sospechosos de haberlos realizado, patrullar las calles a pie o con nuestro coche, seleccionar la zona a la que queremos dirigirnos, utilizar nuestra radio, consultar el mapa de la ciudad o escoger a un policía determinado para una misión.

El grado de interés que deriva de activar todos estos iconos depende directamente del tipo de juegos al que el jugador esté acostumbrado: si buscas acción rápida y un desarrollo repleto de emociones fuertes, mejor olvidate del tema, si por el contrario te gustan desarrollos más sesudos en los que cuente más tu inteligencia que tu habilidad el juego está hecho a tu medida sin ninguna duda.

Gustos hay para todo en definitiva, pero mucho nos tememos que para la gran mayoría de los usuarios tan triste va a ser la canción como la impresión general sobre el juego. A veces no está de más darle al público lo que el público quiere...

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



Krisalis ha escogido la opción menos evidente para dar vida al juego, lo que lógicamente implica mayor dificultad.



La pantalla aparece dividida en dos zonas que contienen el menú y una perspectiva aérea de la ciudad.

EXPRIMIMOS TU SPECTRUM

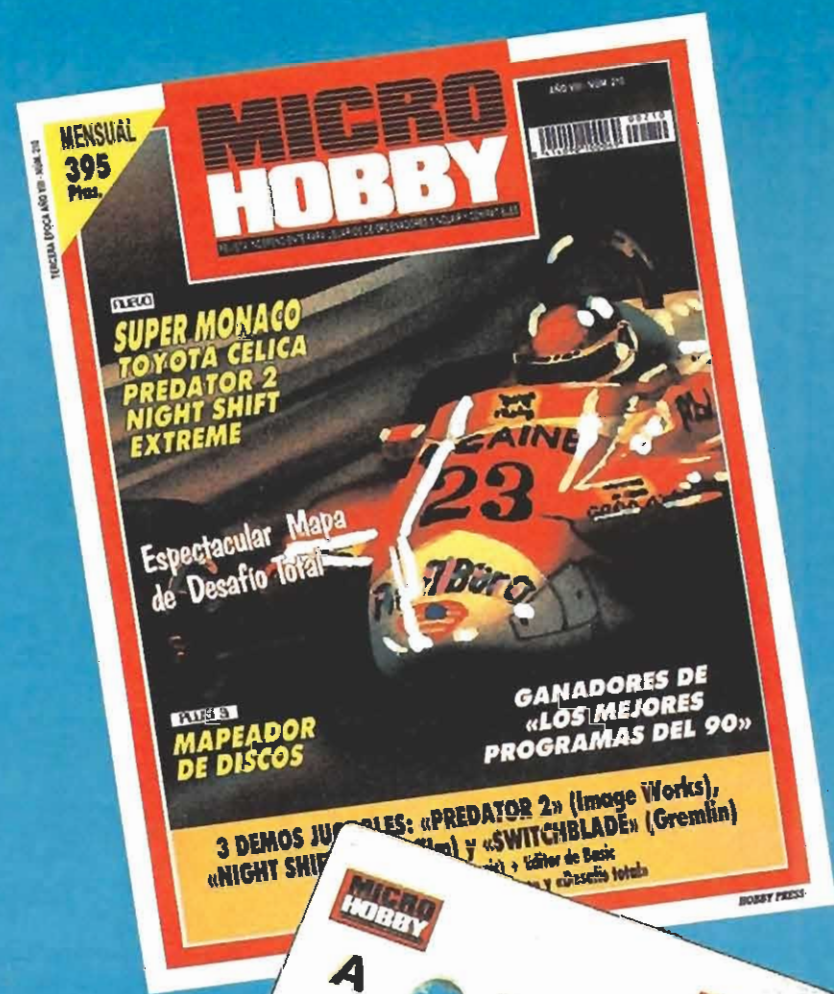
LO NUEVO:
PREDATOR 2, LOS TEMPLOS SAGRADOS, SUPER MONACO G.P., NIGHT SHIFT, SWITCHBLADE, EXTREME

POR FIN DESVELAMOS EL SECRETO DE LOS GANADORES A LOS «MEJORES PROGRAMAS DEL 90»

PLUS 3
MAPEADOR DE DISCOS

UTILIDADES
EDITOR DE BASIC

UN FANTÁSTICO MAPA
 ELABORADO POR AUTOEDICIÓN:
 «DESAFIO TOTAL»

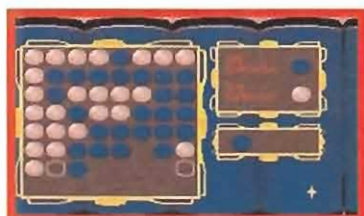


3 Demos jugables:
Predator 2 (Image Works), Night Shift (Lucasfilm) y Switchblade (Gremlin)

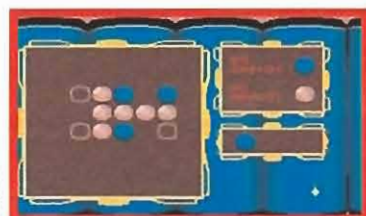
y el fantástico juego completo de Dinamic «Camelot Warriors»

¡Oh, cielos, otro Othello!

OTHELLO KILLER



El nivel de juego es muy bueno, incluyendo cuatro grados de dificultad y un amplio número de opciones.



Durante la partida tendremos información sobre el número de piezas de cada jugador o el tiempo empleado.

- UBI SOFT
- Disponible: ATARI, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

Con bastante retraso nos llega este juego publicado por Ubi Soft dedicado al Othello. Se trata de un clásico juego de tablero con unas normas realmente sencillas, pero que requiere un gran esfuerzo para hacer algo positivo con las piezas. Othello tiene por escenario un tablero de ocho filas por ocho columnas. Cada jugador posee fichas de un determinado color y la posición de partida es cuatro fichas (dos de cada color) situadas en diagonal por color en el cuadrilátero central del casillero.

A partir de aquí cada jugador, por turno, deberá colocar una ficha, sabiendo que todas las fichas rivales que queden comprendidas entre dos de las suyas pasarán a ser de su propiedad, es decir, "cambiarán de color". Nuestro objetivo consiste en llegar al final del juego con mayor número de casillas de tu color que el rival. A dicho final se accede cuando se han ocupado todas las casillas o cuando ninguno de los dos jugadores puede poner ficha.

Como podéis intuir, fácil de jugar, difícilísimo ganar. «Othello Killer» nos ofrece la oportunidad de comenzar a realizar nuestros "pinitos" en este juego de estrategia, o mejorar nuestro nivel si ya eres un avezado jugador. Para ello podemos escoger entre jugar contra un rival humano o contra el ordenador, disponiendo en este caso de cuatro niveles de juego.

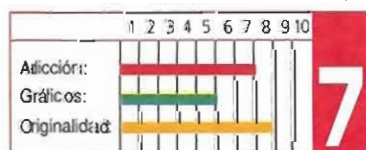
Se nos ofrece la posibilidad así mismo de escoger el color de las piezas, quién "sale", volver a la jugada anterior, ver la repetición de la partida, pedir asesoramiento al programa sobre la jugada óptima, crear una situación de partida determinada y jugar a

partir de ahí, modo automático -demo- y la opción de grabar/cargar partida. «Othello Killer», desde el punto de vista de la programación, no ofrece grandes cosas: una programación espartana, un entorno gráfico sencillote, algunos sonidos y frases y poco más.

Por el contrario, como simulador de Othello es bastante bueno. Ofrece cuatro niveles de dificultad -si eres novato prepárate a perder desde el primer nivel- y una amplia variedad de opciones que ya hemos comentado. Si te gusta el Othello y/o los juegos de tablero, «Othello Killer» satisfará tus necesidades.

Mención aparte merece el tema del software en España. El programa es del año 1989 -de hecho ya conocíamos este juego en la redacción desde hace bastante tiempo- y hasta 1991 ninguna casa española se ha decidido a traerlo. ¿Tan mal está el mercado de los juegos de tablero y estrategia? Para rematar la faena, nos queda el tema de las traducciones: en este país no debe haber nadie, absolutamente nadie que sepa escribir español: sutil -sutil-, movilidad -movilidad-, cojer -cojer-, pués -pués-, espagnol -español- son algunas de las lindezas que encontraremos en sus instrucciones "traducidas"; parece como si se hubiera encargado la traducción a algún extranjero que lleve tiempo en España y haya aprendido el español más de "boca que de libro". En cualquier caso, pésimo e inaceptable. Otrosí, se menciona que en el juego podemos optar por escoger el idioma español, pero yo sólo he visto inglés, alemán y francés.

A.M



Y todo por un mapa...

QUADREL

Ante nosotros tenemos un juego verdaderamente original, puesto que nadie hasta ahora había programado un juego, si mis referencias bibliográficas y programísticas no me engañan, basándose en el famoso teorema de los cuatro colores.

- LORICIEL
- Disponible: ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC
- V. Comentada: AMIGA

Este teorema afirma que podemos rellenar un mapa únicamente con cuatro colores, de forma que en ningún momento se dé el caso de tener dos sectores adyacentes del mapa con el mismo color.

Dicho y hecho. Lo que Loricel nos ofrece es la oportunidad de ejercitar nuestro cerebro intentando rellenar figuras utilizando sólo cuatro colores y cumpliendo siempre la condición de que dos casillas contiguas no pueden presentar idéntica coloración.

Existen cuatro modalidades de juego: solitario, solitario obligado, humano contra humano y humano contra ordenador.

En las dos primeras opciones -solitarios- podremos elegir a su vez entre tres conjuntos de figuras. En las dos restantes opciones el conjunto de posibles figuras queda reducido a uno. Por otra parte, la diferencia entre el solitario y el solitario obligado consiste en que la segun-



La gran originalidad del juego, junto con la adictiva idea de la que parte y la buena puesta en escena, hacen de él un programa con amplias posibilidades.



Del grado de dificultad depende el número de veces que podemos usar cada color.



Muchas son las opciones que pueden ser modificadas desde el menú para crear un juego a nuestra medida.

da modalidad te obliga a colorear la casilla elegida por el ordenador, mientras que en el solitario "puro" es uno mismo el que escoge el sector del mapa.

Partida a la carta

Además de las cuatro distintas opciones de juego, podemos configurar, -el manejo se realiza en todo momento por medio de menús desplegables-, otros parámetros como la dificultad. En este apartado elegiremos entre jugar contra reloj o con tiempo ilimitado y un nivel de dificultad del uno al tres, siendo el nivel uno el más sencillo.

Por último, tendremos la oportunidad, en la opción de un único jugador, de pedir al ordenador que nos sugiera el siguiente movimiento -lo que supone una

penalización de treinta segundos-, borrar la jugada anterior si nos hemos dado cuenta de que no nos beneficia o dejar el modo "demo" en el que el ordenador juega solo.

«Quadrel» es un programa muy original, pues trata un nuevo tema -el teorema de los cuatro colores citado antes-, si bien podría incluirse perfectamente en el grupo de los juegos de rompecabezas. Está correctamente programado, el manejo es sencillo, incluye suficientes opciones para asegurar larga diversión, -además de todas las comentadas, ofrece la no muy importante posibilidad de elegir entre el idioma inglés y el francés y mantiene una tabla de records para cada modalidad-, siendo el único punto negativo la música, que se hace cansina al rato de estar jugando.

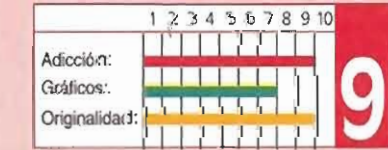
En cualquier caso, un juego facilísimo de empezar a jugar pero que requiere estrujarse las neuronas, -sólo el primer grupo de figuras es sencillo de acabar- de manera continua, provocando una adicción en constante aumento. Como todas las ideas sencillas, todo un acierto.

A.M.

CONSEJOS Y TRUCOS

■ Si juegas contra el ordenador, verás pronto la estrategia a seguir, pues es la misma que utiliza la máquina: colorear las casillas estratégicas -aquellas que poseen el mayor número de casillas colaterales- con el color que tu rival posea en mayor cantidad, de manera que le sea difícil colocar dicho color en el mapa; de hecho si, en vez de difícil, se lo pones imposible, habrás ganado la partida.

■ Administra tus colores. Cuando tengas gran cantidad de un color, empléalo en casillas pequeñas y con poca "comunicación".



¿No robarás?

REVELATION

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

La muy en boga moda de juegos tipo «puzzle» al estilo creado por el legendario «Tetris» ha tenido sus ventajas y sus contrapartidas, y desde luego entre las primeras cabe citar el hecho de que cada cierto tiempo tenemos la oportunidad de ver en nuestros ordenadores juegos que, sin llegar a ser maravillas, por lo menos si son originales y no nos recuerdan nada más cargarlos a otros lanzamientos anteriores.

Este «Revelation» que Krisalis nos presenta está enmarcado dentro de este género, y haciendo honor a lo antes comentado, sin ser una obra de arte excepcional, ofrece por

lo menos a priori la virtud de no estar basado en ninguna producción anterior, además de incluir un desarrollo tremendamente original y sorprendente.

La cosa es más o menos así: se supone que somos unos expertos ladrones especialistas en reventar toda caja de seguridad que se nos ponga por delante, por muy complicada que sea su combinación de seguridad. Ahora bien, el hecho de que esta suposición sea más o menos cierta va a depender directamente de que una vez que comencemos la partida lo demostremos sobre la pantalla, desvalijando las 88 cajas fuertes que el juego en sus sucesivos niveles nos pondrá delante.

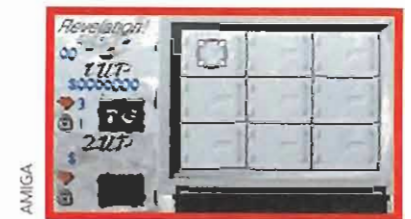
El sistema para conseguirlo es como siempre fácil de explicar y difícil de conseguir. Lo que tenemos que hacer es gi-



El desarrollo del juego además de muy original es muy divertido, lo que es un gran tanto a su favor.



La progresiva dificultad que se aprecia cuando avanzamos está perfectamente estudiada para enganchar.



Aunque en principio parece complicado, tras unas partidas acabaremos por comprenderlo.

rar las ruedas que componen cada combinación hasta situarlas en la posición que permite la apertura de la caja correspondiente.

Cada rueda posee cuatro círculos coloreados y, si nos fijamos, al lado de cada una de ellas hay una flecha también de color. Lo que tenemos que hacer es conseguir que el color del círculo de la rueda y el de la flecha que le está apuntando coincidan.

El mecanismo para lograrlo es más complicado de explicar, ya que lo que hay que hacer es girar otras ruedas parecidas a las anteriores pero con un eje en su centro, y tener en cuenta las reglas del juego, por las que los círculos de igual color de dos ruedas adyacentes se repelen entre sí,

haciendo que una de ellas gire. Mediante este procedimiento, —teniendo en cuenta que al estar varias ruedas en contacto entre sí una vez girada una se puede iniciar una reacción en cadena y girar varias sucesivamente—, tenemos que tratar de que todas las ruedas que forman parte de la combinación queden colocadas de forma correcta.

En ese momento la caja se abrirá y pasaremos a una fase de bonus intermedia en la que en un tiempo límite tendremos que tratar de abrir (simplemente pulsando sobre ellas) las pequeñas cajas de seguridad que contenía la que ya hubiésemos abierto.

Pasamos ahora a comentar nuestra opinión sobre el programa. La primera desven-

taja que se nos ocurre frente a otros juegos tipo «puzzle» es que en «Revelation» los niveles son siempre iguales. Por contra si se puede decir que la progresiva dificultad de los sucesivos niveles contribuye mucho a elevar la adicción, y que la calidad técnica está más trabajada que en muchos lanzamientos de este estilo.

Como ya adelantábamos «Revelation» no va a romper ningún molde, pero es un juego más que recomendable especialmente para los adictos a este tipo de programas.

J.E.B.



ii EMPIEZA LA COLECCION !!



DISPONIBLES:

- AMIGA
- ATARI ST
- PC/PS



SERIE ORO

VOLUMEN 1

SERIE ORO

VOLUMEN 2



Silmarils

P.V.P. 2.500 Ptas.

CONTINUAREMOS...

PROEIN SOFT LINE
 ESTUCCIONES DE OTRA GLENDA
 PROEIN SOFT LINE
 Marqués de Monteaiguado, 22, Bajo
 Telf. 361 04 32 - 361 05 29
 28028 Madrid
 Distribución en Cataluña por
 DISKONEX DE CALAFAT, S. A. Area 111
 Tel. 214 4411 de Barcelona

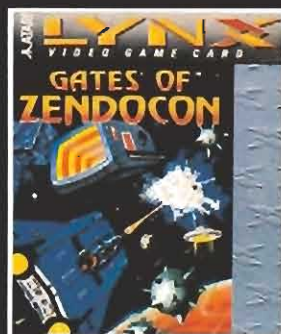


EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

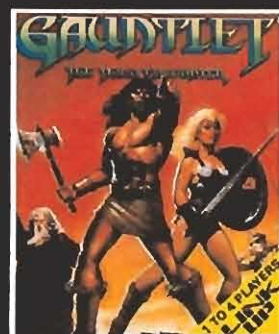
ACCION



ELECTROCOP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



GATES OF ZENDOCON. Cargado con multiples y devastadoras armas, conduces tu nave a través de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes oleadas de alienígenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a través de 40 niveles para 4 aventureros que descubrirán pozos y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de Klax preciso disponer de una buena dosis de destreza, logica y autocontrol. ¡Aproveche con el desafío!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y tragote a los fantasmas.



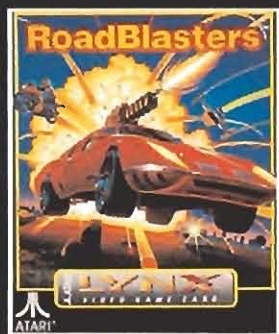
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresion, pero es difícil distribuir el periodico evitando los obstaculos.



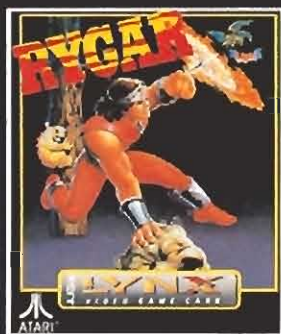
RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un punetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, comételos.



ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectada gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atomico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



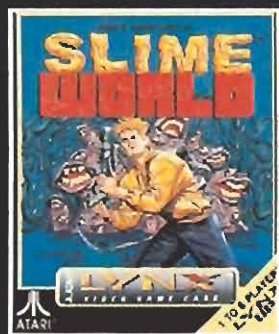
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendras que atravesar 23 paisajes.



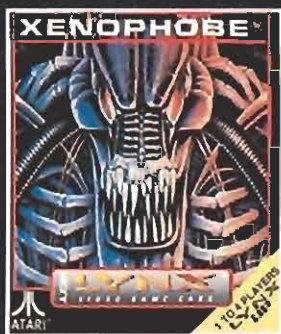
CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitiran abrirte camino y evitar los trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tape, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



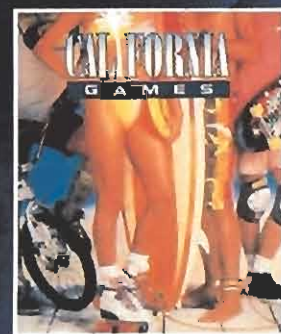
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendras que comer a los Xenos en más de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventuras solo! Si quieres podrán acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo toques, disparele tambien. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.

PERIFERICOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- CARTUCHERA LYNX.

3.900 + IVA Ptas.

* 17.900 Ptas. + IVA

17.900

NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX



**EN EL MUNDO
PORTATIL A TODO COLOR**

PARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal liquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
 - Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
 - Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.



**LLEVATE TU LYNX,
NO HAY OTRO IGUAL.**



LA NUEVA GENERACION.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 653 50 11 / 653 83 36

- NORTE (947) 24 20 78 • LEVANTE (96) 362 38 61
- ANDALUCIA (95) 428 19 67 • CANARIAS (928) 36 90 81
- SOFTWARE CENTER, S.A.: CATALUÑA (93) 424 17 03 • Y en todos los centros de



ATARI
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

YO, NEXUS 7

El futuro ya está aquí

Estamos viviendo una época de grandes cambios. Los ordenadores cada vez se convierten más en algo imprescindible. ¿Os habéis parado a pensar que sería de nosotros sin ellos? Desde el momento que nos levantamos de la cama hasta el instante en que volvemos a ella, no hacemos más que interactuar con computadoras, y probablemente en los próximos años los chips se utilizarán para cosas que ni a los más audaces autores de ciencia ficción se les habría podido pasar por la imaginación. Cualquiera de vosotros puede intuir que en pocos años nuestras casas estarán controladas completamente por ordenadores. Hoy en día, algunos edificios modernos, —por ahí les llaman in-



teligentes—, controlan, gracias a complejos sistemas informatizados, luz y temperatura. Sin olvidar las centrales de seguridad contra incendios y otros desastres que incorporan estos rasca-cielos futuristas.

Los coches del siglo XXI nos indicarán el camino más corto de un lugar a otro gracias a las computadoras, nadie podrá robar nuestro vehículo porque únicamente responderá a nuestra voz, consumirán menos combustible e, incluso, nos llevarán solos cuando no tengamos ganas de conducir.

Hemos entrado de cabeza en la era de los multimedia, una integración total de comunicaciones que nos permitirá relacionarnos con cualquier persona en cual-

quier parte del mundo, transmitir y recibir imagen y sonido, crearlo y un montón de posibilidades más, casi ilimitadas. Todo gracias a los chips.

Día a día surgen nuevas tecnologías que hacen que los ordenadores sean más y más rápidos, y, lo que es aún más importante, procesen mayor cantidad de información en menos tiempo. ¿Es mejor la vida que nos espera que la que vivieron nuestros abuelos?

Hace un par de siglos las enfermedades diezaban las naciones, los desplazamientos de un lugar a otro eran largos y costosos y la única forma de comunicación era el correo. Seguro que si empezáis a pensar en todas las posibilidades que tenéis hoy a vuestro alcance y las comparáis con las que tenían vuestros mayores, dais gra-

cias por haber nacido en la época en que lo habéis hecho.

Claro está que todo también tiene su lado malo, pero confiamos en que la contaminación y la acumulación de residuos, entre otros, tengan pronto una solución. De momento parece que el hombre siempre ha sido capaz de superar sus dificultades.

Estamos en los albores de la nueva Era, en pleno momento del cambio, muchas generaciones de pensadores de la antigüedad nos envidiarían, quizás los del futuro también lo hagan, tendremos que trabajar duro para que los habitantes de siglos venideros puedan estar orgullosos de nosotros. ¿Estáis dispuestos a ello? Nosotros sí.

Javier de la Guardia.



■ *la compañía española Topo Soft prepara un nuevo juego de ciclismo. Parece ser que el programa va a ser apadrinado por un conocido as de la bicicleta, aunque su nombre se mantiene en secreto y, a pesar de que hemos aplicado el tercer grado a nuestro contacto, no ha soltado prenda. Os mantendremos informados.*

■ *Comodore está estudiando poner a la venta un nuevo modelo de Amiga, llamado Amiga 400. El equipo está siendo diseñado teniendo en cuenta que la mayoría de los usuarios lo emplearán únicamente para jugar, por lo que no tendrá posibilidades de expansión y, por lógica, su precio será más ajustado que el actual.*

¿Qué razón impide celebrar en nuestro país una feria dedicada sólo al software doméstico como ocurre en otros países?

¿Cómo es que no se publica, desde hace muchos meses ningún juego en la línea de «Decathlon», esperan las olimpiadas del 92?

¿Cuándo volveremos a oír algo concreto sobre Rare, los míticos Ultimate, y dejarán de circular rumores que luego resultan falsos?

¿Por qué hay juegos españoles cuyos textos aparecen únicamente en inglés? No debe ser tan difícil hacer dos versiones una en castellano y otra para el mercado exterior.

Busca las diferencias



El mismo nombre, el mismo personaje, el mismo tipo de juego, una carátula parecida, fechas muy cercanas para su lanzamiento... inaudito, sencillamente increíble. Resulta que tanto Infogrames como Positive han decidido realizar un juego con Genghis Khan como protagonista, y como si se hubieran puesto de acuerdo —y nos consta que no ha sido así— o como si hubiera habido de por medio una estratégica labor de espionaje industrial, el resultado de su trabajo, sin entrar en juicios de calidad, no es otro que dos programas que en muchos aspectos resultan ser dos auténticas gotas de agua.

Por el momento ninguna de las dos compañías ha dicho esta boca es mía con relación al asunto, pero la verdad es que a menos que este embrollo sea fruto de una increíble casualidad, no nos extrañaría nada que todo este asunto acabase como el «rosario de la aurora»... os mantendremos informados.

DESVELAMOS NUESTRO SECRETO

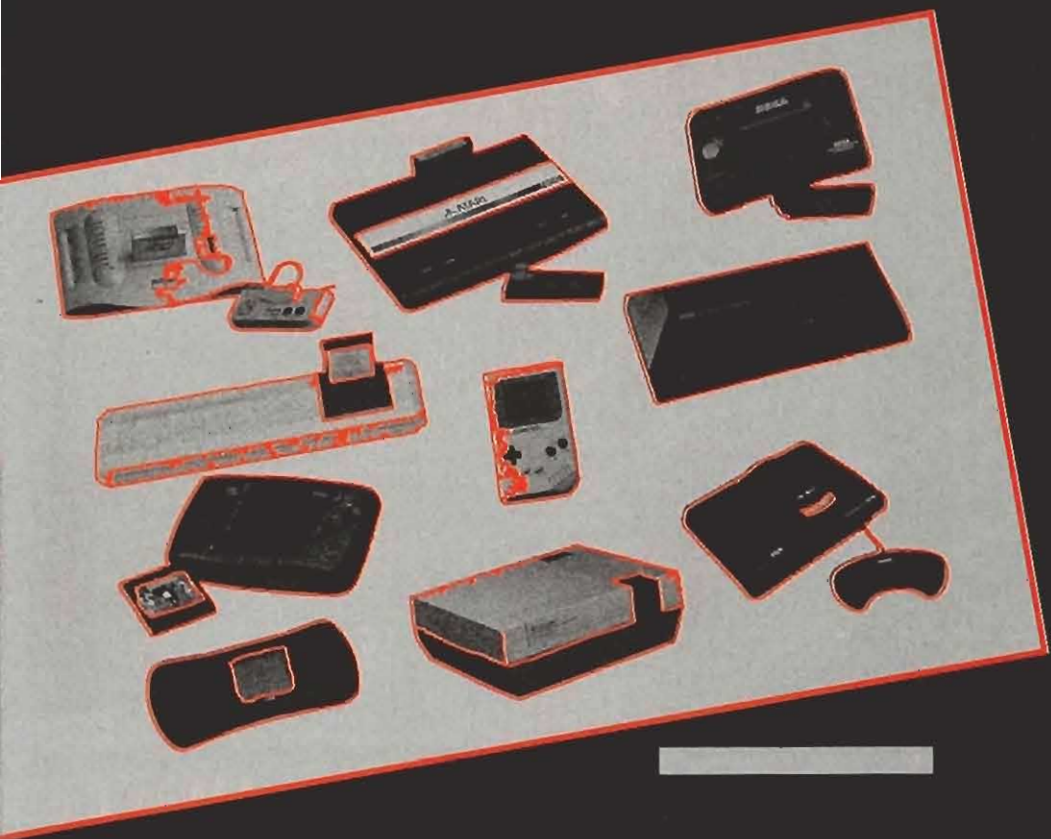


Seguramente en más de una ocasión os habréis preguntado llenos de intriga cómo vuestros redactores favoritos obtienen esos mágicos pokes y trucos que se convierten en un arma invencible contra los más endiablados arcades... Ha llegado el momento de revelaros la verdad. Durante más de cinco años nuestro equipo de especialistas en hardware y software trabajó duramente para convertir en realidad el proyecto T.R.O.L.A (Transmutador de Redactores a Ordenador por Linkado de Atomos), cuyo cometido no es otro que la transferencia de seres vivos al interior de una computadora. Gracias a ello, y una vez cargado el juego deseado, nuestros arrojados redactores trabajan en primera línea de fuego (tal y como se aprecia en la imagen) recolectando información, cooperando en la lucha contra el mal junto a los protagonistas, y cuando la ocasión lo requiere, sometiendo a los enemigos a un implacable interrogatorio para arrancarles todo tipo de secretos.

Eso sí, dado que el genio responsable del proyecto, un tal Mr. Bacterio todavía no ha conseguido encontrar las vidas infinitas para nuestros redactores, hasta el momento el número de bajas en combate ofrece un saldo sencillamente escalofriante... Por cierto, ¿alguno de vosotros está buscando trabajo?



Especial VIDEO CONSOLAS





MEGA DRIVE

ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES

AHORA SOLO
29.900
Ptas.



Una nueva dimensión

La video-consola

Definitiva



INCLUDES
ARCADE HIT!
"ALTERED
BEAST"



Definitiva en tecnología

Utiliza la última en microprocesadores de 16 bits, para que tengas en casa toda la diversión y emoción de las máquinas profesionales. Con capacidad para cartuchos de hasta 8 megas.

Definitiva en gráficos

Solo comparables a los de las mejores máquinas recreativas. Colorido, definición de imagen y movimientos que tienes que verlos para creerlos.

Definitiva en sonido

En estéreo, para que no te pierdas detalle. ¡Y con salida de auriculares, para que los vecinos no protesten!

Definitiva en juegos

¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).

Definitiva en todo

No hay máquina en el mercado que pueda ofrecerte más: Diseño súper, mando de control ergonómico, el fabuloso juego «Altered Beast» de regalo y la garantía de Sega.

¡No lo pienses más!

Si realmente quieres conocer una nueva dimensión en videojuegos, prueba una Megadrive de Sega.



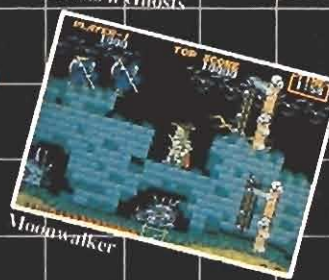
Super Basketball



Super Monaco G. P.



Ghouls'n Ghosts



Moonwalker



Sword of Sodan

MAZNE WA TAYOR,



CONECTAME A UN

SEGA

from *Virgin*



Distribuidor en España por acuerdo con
VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.

SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID

en videojuegos

CONSOLAS A DIESTRO Y SINIESTRO

SEGA MASTER SYSTEM



SEGA MASTER SYSTEM II



GAME GEAR



AMSTRAD GX 4000



NINTENDO



Desde los tiempos en los que surgieron los primeros aparatos para conectar a nuestros televisores, el mundo del videojuego ha evolucionado de forma imparable. Primero, fue el Spectrum quien entró como una tromba en nuestros hogares, hace un par de años las máquinas de dieciséis bits, léase Amiga, Atari y Pc, fueron quienes despertaron de nuevo el mercado y ahora son las consolas.

Herederas directas de los antiguos juegos de tenis en blanco y negro, que seguro algunos todavía recordáis no sin cierta nostalgia, ahora las consolas van acompañadas de cartuchos intercambiables y, evidentemente, con muchas mejoras técnicas, éstas se han apoderado de los juego-adictos.

Las diferencias que presentan frente al ordenador clásico son evidentes. La más valorada es la rapidez de carga, casi instantánea; un punto muy importante para que incluso los usuarios más jóvenes sean capaces de utilizarlas desde el primer momento. Tampoco hay que dejar aparte el tema económico: las consolas son por regla general más baratas que los ordenadores, aunque los cartuchos suelen ser algo más caros.

¿Qué las computadoras son más versátiles? Es cierto, pero está demostrado que la mayor parte de la gente que compra un ordenador doméstico lo usa fundamentalmente para jugar, y en éste punto coinciden con las consolas. Y, por último, no se puede dejar pasar la idea de que los cartuchos son incopiables, con lo que se evita la piratería y haciendo de las consolas un mercado muy interesante para las compañías de software.

CUANTAS Y COMO SON

Las consolas se pueden dividir en tres grandes grupos. Las primeras y las más básicas están construidas con tecnología de ocho bits, son las más comunes, aunque están

empezando a ser desbancadas por sus hermanas de la siguiente generación, las consolas de dieciséis bits, de las cuales sólo hay un ejemplo en España. Un tercer grupo serían las consolas portátiles; "pequeñas en tamaño pero grandes en prestaciones", podríamos decir parodiando a algún que otro fabricante de automóviles. Estas últimas se basan en la idea de que a todos nos apetece echar una partidita de vez en cuando sin importar el momento y el lugar, por lo que llevan una pantalla incorporada y una salida para conectar unos cascos, como si de un walkman se tratase.

Hechas estas especificaciones vamos a pasar a contaros algo más sobre las máquinas que hemos elegido para este especial que ahora tenéis en las manos.

Podríamos decir que no están todas las que son pero sí son todas las que están.

SEGA MASTER SYSTEM I y II

Renovada estéticamente, la Sega Master System II, la consola de ocho bits de Sega, -al igual que su predecesora en el tiempo-, es una de las más populares en nuestro país. Similar en prestaciones a los ordenadores de su misma categoría, posee una paleta de colores más que aceptable, un buen procesador de sonido y, lo que es más importante, una enorme cantidad de juegos disponibles.

AMSTRAD GX4000

De reciente aparición, es idéntica a la nueva serie Plus de Amstrad.

También de tecnología ocho bits pero mejorada en referencia a los modelos anteriores, aporta como novedad la carga prácticamente inmediata. Pequeña en tamaño y muy manejable. De momento no hay demasiados juegos para ella pero todo se andará.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Conocida popularmente como NES, es la competidora directa de Sega.

Muy difundida en los Estados Unidos se está haciendo también con una parte muy importante del mercado en Europa. Ocho bits también y con prestaciones similares a la Master System. En estas páginas podrás ver diez cartuchos de los mejores que hemos podido encontrar para esta máquina.

ATARI 7800

Curiosamente, Atari es una empresa pionera en esto de las consolas. Su sistema de videojuegos lleva muchos años en el mercado, quizás debido a que cuando reestructuran una máquina lo hacen de forma que sea compatible con aparatos anteriores, así, esta última versión puede utilizar también los cartuchos de la consola 2600, lo que hace que el número de juegos disponible sea tremendamente elevado, aunque, desgraciadamente algo difícil de encontrar en nuestro país donde esta máquina nunca ha sido demasiado popular.

COMMODORE G64

Un 64 sin teclado, es realmente la base de esta consola de Commodore. Esta compañía que sabe que sus máquinas suelen estar por delante de su tiempo ha decidido reformar su línea y eliminar las teclas de su legendario CBM 64. Internamente es similar a su hermano gemelo y éste, si no fuera por el tedioso sistema de carga de cinta, sería un sensacional ordenador de ocho bits, así que imagináos como queda la cosa si evitáis el cassette...Desgraciadamente lleva poco tiempo en el mercado y en España sólo Dinamic ha apostado por ella por el momento.

SEGA MEGADRIVE

La única de nuestro examen que posee tecnología de dieciséis bits, capaz incluso, mediante un accesorio especial de permitirnos cargar los cartuchos de su hermana pequeña. Sega ha lanzado esta consola en España en medio de una importantísima campaña

publicitaria lo que la ha colocado en una posición puntera en el mercado. Y la verdad es que el aparatito se lo merece: paleta con una enorme variedad de colores, sonido estereofónico de gran calidad, un elevada cadencia de lanzamientos lo que permite que ya haya muchos juegos disponibles y, en general, una máquina que nos permite prácticamente tener un salón de videojuegos en nuestra habitación. Nos ha costado elegir diez juegos debido a la alta calidad de casi todos, pero lo hemos hecho y aquí los tienes.

GAME BOY

La portátil de Nintendo, en blanco y negro pero con muchos cartuchos disponibles y terriblemente divertidos. Tiene todo lo que se puede pedir a un sistema portátil: tamaño, gráficos, rapidez, buen sonido y curiosamente un montón de interesantes accesorios.

LYNX

Impresionante a la vista, gracias a su pequeña/gran pantalla en color que permite desarrollar juegos de gran resolución gráfica. Su único problema es el consumo de pilas, pero merece realmente la pena por tener en nuestras manos este prodigio de la técnica.

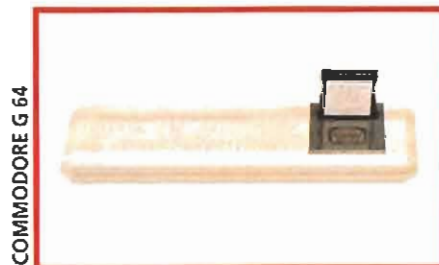
Aunque de momento no posee una programoteca muy grande no hay mes en el que no salgan dos o tres cartuchos, -tarjetas en este caso-, nuevos por lo que es posible que dentro de poco se coloque a la altura de su más directa competidora.

GAME GEAR

La primera consola portátil de Sega es la más directa rival de las hand-helds, antes citadas. Al igual que el Lynx su pantalla es en color, pero su tamaño es bastante menor. Todavía no ha sido comercializada en Europa, pero por su actualidad nos ha parecido oportuno, antes de realizar un análisis más exhaustivo, dedicarle esta breve reseña.



ATARI 7800



COMMODORE G 64



MEGADRIVE



GAME BOY



LYNX

SUPLEMENTO DE MICROMANIA Nº 36

MAYO 1991

Director: Domingo Gómez. Redactora Jefe: Cristina M. Fernández. Diseño: Jesús Caldeiro. Redacción: José Emilio Barbero y Javier de la Guardia. Director de Publicidad: Mar Lumbreras. Secretaria de Redacción: Mercedes Barrio. Fotografía: Daniel Font. Edita: HOBBY PRESS, S.A. Presidente: María Andrino. Consejero Delegado: José I. Gómez-Centurión.

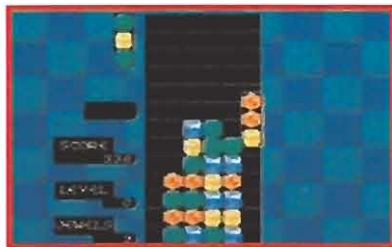
COLUMNS

¿Te gusta jugar con programas tipo «Tetris»? Aquí tienes lo más parecido que puedes encontrar para tu Megadrive. Con un desarrollo muy similar al del clásico juego de origen soviético pero con alguna pequeña complicación añadida, «Columns» es el típico cartucho que una vez conectado en la consola va a conseguir que te resulte imposible despegarte del monitor, sobre todo en la opción de dos jugadores, en la que la adicción alcanza niveles que rozan lo increíble.

El invento consiste sólo en colocar juntas las joyas del mismo color y aspecto, para ir eliminándolas, de tal forma, que, mientras éstas vayan desapareciendo, dejen el lugar libre para nuevas fichas, que caen desde la parte superior de la pantalla.

¿Qué tendrán este tipo de programas que gustan a todo el mundo? Desde luego, «Columns» tiene de todo en cantidad y calidad, aunque, sin duda, su mejor baza es su elevado nivel de adicción.

Entretenido, sencillo de entender y mucho más fácil de jugar todavía ¿quién puede dar más? Un cartucho que no puede faltar en la programación de ningún «adicto» que se precie.



BATTLE SQUADRON

Así me gustan a mí los arcades: rápidos, adictivos y con buenos gráficos; además, si las explosiones suenan a verdaderas explosiones, pues mejor que mejor. Quizás penséis que soy demasiado violento, pero ¿quién se preocupa de unos pocos marcianos? ¿o es que se han convertido ya en una especie en extinción? No sabemos si eso será así algún día pero de momento seguimos disfrutando como enanos en juegos de este tipo.

La historia comienza cuando dos exploradores espaciales, que regresan de una peligrosa misión con información altamente secreta y esencial para el futuro de la raza humana, son raptados por una enorme nave procedente del mismito corazón del Imperio Barrax, los eternos enemigos de los terrícolas desde hace ya varios siglos. En ese momento comienza el rescate, esto es, tu misión en la aventura.

Cientos de naves de distintas formas, armas para recoger, diferentes escenarios, —todos ellos dignos de la mejor película de ciencia ficción—, y acción trepidante, sobre

todo esta última, son las características principales de un fantástico programa de un joven llamado Martin Pedersen, que hizo las delicias de los poseedores de un Commodore Amiga y que ahora ha sido convertido con gran espectacularidad para la Sega Megadrive.

Además, y por si le faltara algo al jueguecito de marras, puedes compartir la divertida «carnicería» espacial con un segundo jugador. Si antes te habías divertido

con «Battle Squadron», ahora, con esta opción no podrás dejar de avanzar hasta terminarlo. «Battle Squadron» tiene cuanto se le puede pedir a un buen arcade. Imprescindible en tu colección.



SUPER MONACO GP

No podía faltar en esta selección uno de los más recientes juegos aparecidos para la Megadrive, ya que ésta es una de las mejores conversiones que se han podido ver en los últimos tiempos. ¿Cómo se ha conseguido tal similitud con la máquina original?

Probablemente éste sea uno de los secretos mejor guardados en el cuartel general de Sega, pero a nosotros no nos interesa para nada el espionaje industrial, lo que nos importa de verdad es que en este cartucho están encerrados los más famosos circuitos de Fórmula 1 del mundo, junto a los mejores pilotos y los coches más potentes. Un juego que va a transformar tu habitación en un auténtico taller mecánico de la escudería que prefieras.

Prepárate para sentir la emoción de pilotar un bólido sobre el asfalto de la pista de Mónaco a más de trescientos kilómetros por hora, y no te preocupes si todavía no has cumplido los dieciocho y no tienes el carnet, ya que no lo necesitarás para convertirte en campeón del mundo. Lo que sí te harán falta son horas de práctica porque no va a ser una tarea fácil.

En el programa verás la pista como si estuvieras dentro del coche. A los lados de la carretera habrá diversos obstáculos y el resto de los participantes del campeonato intentarán por todos los medios que te estrelles o quemes el motor. Ponte el casco y el mono ignifugo, levanta el pulgar cuando todo esté correcto, sonríe a la chica que está junto a la rueda de tu bólido y... pisa a fondo.



ZANY GOLF

Otro juego que pasó ya por los ordenadores de dieciséis bits fue el famoso «Zany Golf»; uno de los primeros programas que hicieron uso de todas las posibilida-

des de color, sonido y movimiento de las nuevas generaciones de máquinas.

Siguiendo la línea que comenzaron con «Populous», «Budo-kan» o el mismísimo «Battle Squadron», que también podrás ver en estas páginas, Electronic Arts ha transformado este particular juego de golf en un inmejorable cartucho para tu Megadrive.

Hay nueve circuitos, cada uno de ellos

más estrambótico y enrevesado que el anterior, en los que nuestra misión no será sólo introducir la bola en el agujero sino, en la mayor parte de los casos, descubrir la forma de hacerlo, porque a veces, el hoyo estará oculto, en otros casos tendremos que descubrir cuál es el mejor camino para alcanzarle, y, en general, rompernos la cabeza para resolver este gigantesco y adictivo puzzle que nada tiene que envidiar a otros juegos de temática mucho más compleja.

Visualmente, «Zany Golf», es sensacional y no hay más que ver la presentación para darse cuenta de que estamos ante un producto muy especial. Este es uno de los programas más divertidos que podréis encontrar por ahí para pasar esas tardes de domingo en las que la proximidad del lunes os tiene tirados en vuestro sillón favorito y en las que no sabéis qué hacer para distraeros un rato. Conectad la consola con el «Zany Golf» y se habrán terminado vuestros males..., o casi.



AFTER BURNER II

Y aquí es donde todos deberíamos preguntar, ¿y el «After Burner I»? Pues no lo sabemos, ni falta que nos hace,

porque este cartucho es tan bueno que lo llamemos como lo llamemos no deja de ser un magnífico juego. De todas formas las similitudes entre este «After Burner II» y el arcade original son tantas que no nos explicamos el porqué de la segunda parte. Pero, a lo que vamos, todo lo que las conversiones de esta máquina para los ordenadores de ocho y dieciséis bits, tuvo de malo, lo posee de bueno el programa para la Sega Megadrive. ¡Qué gráficos!

¡Qué movimiento! Y lo mejor de todo es el sensacional scroll de pantalla conseguido en el juego. Así, en una primera aproximación, la única diferencia que vas a encontrar entre la famosa versión original que viste en los billares de cerca de tu casa, en la que se movía el asiento al compás de tu avión, es precisamente esa... la silla de tu habitación no sufre los efectos de los movimientos de tu joystick.

«After Burner II» no es un simulador de vuelo sino un arcade, pero es uno de los pocos programas que te hará sentir las emociones que deben pasar por la cabeza de un piloto a los mandos del F-14 Sky Cat, un avión mejorado por los ingenieros de Sega para convertirse en el terror de los cielos. Un cartucho no recomendado para los que tengan problemas cardíacos, o vértigo porque hay algunas veces que se te pone una cosa en el estómago...



STRIDER

Duro como el acero, rápido como la pantera, certero como un disparo... estos calificativos iban de boca en boca. El blanco de todos ellos era el joven Hiryu, un guerrero entrenado para las misiones más peligrosas y del que ahora dependía el futuro de la humanidad. O lo que quedaba de ella.

Hacia ya largos años que los seres humanos se enfrentaban contra Meio, un ser extraterrestre que había aniquilado nuestro planeta y esclavizado a los supervivientes. Sólo una isla en medio del pacífico había resistido los ataques de Meio, y de allí, surgían, perfectamente entrenados, los caudillos que dirigían la resistencia en los pocos núcleos de civilización que todavía quedaban en pie. Hiryu era fruto de un experimento, durante dieciocho años no se había escatimado nada para formar a una perfecta máquina de combate y ahora su misión estaba a punto de comenzar: debía infiltrarse en el cuartel general de Meio, burlar sus defensas y aniquilarle sin piedad.

«Strider» es la conversión de una conocida máquina recreativa que alcanzó la fama gracias a sus magníficos gráficos y su elevado nivel de adicción. Si alguna vez jugaste en ella no notarás prácticamente ninguna diferencia cuando conectes este cartucho a tu Megadrive. Los mismos colores, la misma rapidez y, por supuesto, la misma dificultad. Porque si hay algo que de verdad caracterice a este «Strider» es que está pensado para expertos masacramarcianos.

Arcade puro y simple para esos que presumen de terminar un juego en un par de horas y que van a disfrutar a tope con este cartucho.

El resto de los seres humanos también lo pasaremos muy bien luchando contra las huestes de Meio, pero mejor nos plantearemos terminar la aventura en algo más de tiempo, y es que no todos somos igual de hábiles.

GOLDEN AXE

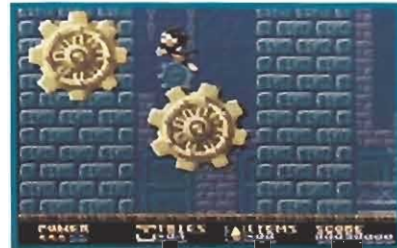
Death-Adder... un nombre ante el que tiemblan todos los habitantes de Yuria. ¿Todos? ¡No! Hay tres guerreros que han jurado vengar a sus amigos y familiares asesinados cruelmente por el invasor. Son Tyriss-Flare, miembro de una raza mítica, nacida para y por la batalla, investida para la dura lucha que se avecina con los poderes mágicos de los hechiceros de Amazonia, su tierra natal; Gilius-Thunderhead, llamado así, Cabeza-tro-nante, por su destreza con el hacha, es capaz de blandirla con una sola mano y arrojarla con la misma facilidad con la que cualquiera de vosotros lanzaría una pluma, los magos de la raza de los Enanos también le han entregado los ingredientes necesarios para utilizar los antiguos hechizos de su pueblo contra el usurpador; por último, Ax-Battler, curtido en mil cien batallas, campeón del país de los bárbaros, dicen que es capaz de abatir a más de diez enemigos de un solo mandoble, y ahora, gracias al amuleto que le entregaron los ancianos de su pueblo, capaz de usar el poder mágico del fuego. Un trío de valientes que van a recorrer, con tu ayuda, las llanuras de Yuria hasta rescatar a sus antiguos gobernantes, raptados por el malvado Death-Adder.

Una aventura que podrás compartir con un amigo, eligiendo cualquiera de vosotros uno de los guerreros y el otro uno de los dos restantes. Cada héroe tiene unas determinadas habilidades y es capaz de realizar unos movimientos que deberéis ejercitar adecuadamente para vencer en la dura batalla. No hay guerrero mejor que el guerrero entrenado, lástima que el tiempo se os agote y los secuaces del invasor no os den cuartel, habría sido tan fácil si sólo hubieráis podido practicar un poco...



CASTLE OF ILLUSION

«Castle of Illusion» tiene un protagonista que seguro que a todos os resultará conocido, el ratón más famoso del mundo: Mickey Mouse. Surgido hace más de cincuenta años de la mágica pluma de Walt Disney, Mickey, a pesar de su fama, solamente ha hecho apariciones esporádicas en el mundo de los ordenadores personales y éste es su primer papel estelar en un juego para la Megadrive. La aventura de nuestro pequeño amigo comienza cuando, en una tarde de primavera, su eterna novia, Minnie, es raptada por la bruja Mizrabel. Tras una accidentada persecución, Mickey, llega al castillo de la hechicera y se encuentra que las puertas están abiertas, además de parecer abandonado hace mucho tiempo. Una rápida inspección le lleva a un salón rodeado de puertas al parecer cerradas. —“¿Qué puedo hacer?”— se pregunta el protagonista de nuestra historia. De repente, la sala se inunda de luz y Mickey pierde el conocimiento, al despertar se da cuenta que las llaves están puestas en las cerraduras. Se lanza hacia una de las puertas y cae de cabeza en un mundo mágico, lleno de extraños seres, amantes todos ellos del estofado de ratón. Su misión será recoger siete diamantes con los que destruirá el embrujo que retiene prisionera a Minnie.



Tras cada entrada se halla un nivel diferente, en algunos hay un brillante, en otros no, pero de cualquier modo todos están repletos de enemigos. «Castle of Illusion» tiene unos magníficos gráficos que en nada desmerecen a los que habría realizado el maestro de la animación y padre de nuestro roedor. Y, por si fuera poco, un movimiento fuera de serie. En cuanto a la adicción... no os decimos nada porque va a parecer que sentimos debilidad por los programadores de Sega, pero es algo fuera de lo corriente. Un juego digno de Disney.



MOONWALKER

Después de vender varios millones de discos, nuestro amigo Michael Jackson, decidió hacerse una película a la medida. No escatimó en efectos especiales ni en equipo, lástima que se le olvidara que un film es algo más que una sucesión de alucinantes lucecitas y seres maquillados porque lo que construyó con el nombre de «Moonwalker» no era sino un larguísimo video musical, eso sí correctamente realizado y con un sonido, que es lo que de verdad se le da bien a este chico, que quitaba el hipo. Como tantas otras películas, «Moonwalker» fue transformado a juego de ordenador, donde hay que decirlo, cosechó el mismo éxito que su incursión por la pantalla grande.

Ha tenido que transcurrir un tiempo para que Sega convirtiera la aventura de Michael Jackson en un cartucho para su consola de dieciséis bits. Y esta vez todo ha sido un acierto. No sólo la música del cantante de oro ha sido perfectamente digitalizada, sino que hasta los sensuales movimientos del cantante cuando baila, han sido transformados en habilidades para defenderse de sus enemigos. Al igual que en la versión cinematográfica, Mr. Big, es el malo de la película, y nuestra misión será rescatar a los pequeños fans de Michael de las garras de sus secuaces. Un videojuego en el que se ha recreado un auténtico ambiente de videoclip, que parece una mezcla extraña cuando comienza la aventura pero en el que con un poco de práctica serás capaz de hacer verdaderas virguerías, todo al ritmo del cantante de moda. Aunque lo que te guste sea el heavy, date el gustazo de ser Michael Jackson durante un par de horas y decir eso de: "¡OuH!" Sencillamente fantástico.



GHOULS'N'GHOSTS

Los caballeros andantes no podemos tomarnos ni un respiro. No he terminado de pelear contra el Príncipe de las Tinieblas, —como podréis comprobar en la primera parte de mi aventura, que llamé «Ghosts'n'goblins»—, cuando ya estoy de nuevo metido en otro berenjenal. Sir Arthur, por aquí, Sir Arthur por allá, no puede uno hacerse famoso sin que le llamen de todas partes para rescatar princesas o destruir dragones. Yo que esta noche tenía pensado quedarme en el castillo para ver un rato la televisión y leer unas páginas de mi libro favorito, «Don Quijote de la Mancha», pues nada, todos mis planes se han ido al garete, y todo gracias a la princesa, que se deja raptar por cualquier demonio de tres al cuarto. Otra noche sin dormir y sin quitarme la armadura”.



Sir Arthur es el protagonista de este cartucho, segunda parte de un conocido juego, y tan bueno como su predecesor en el que miles de criaturas infernales impiden el paso a nuestro héroe. Mientras tanto, a base de espadas, pedradas e incluso usando algo de magia, intentará abrirse camino para llegar a la guarida de su eterno enemigo.

Acción, emoción y adicción a tope, además de otras cuantas cosas también terminadas en “on”, es lo único que os promete este cartucho para vuestra Megadrive. Y no es poco, porque con «Ghouls'n'ghosts» vais a tener poco menos que toda una espectacular máquina recreativa metida en el salón de vuestra casa. ¡Fantasmitas a mí!

ACCESORIOS

POWER BASE CONVERT. Este potente accesorio permite utilizar en la consola de 16 bits los cartuchos fabricados para la de 8 bits.

SILLA. El auténtico no va más. Esta silla, como las más recreativas, se mueve mientras juegas con tu consola.

JOYSTICK POR INFRARROJOS. Si para ti los cables son un estorbo o si simplemente desear jugar con tu consola desde donde quieras y sin ataduras de ningún tipo, este joystick está especialmente indicado para tus necesidades.



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,30 A 14
TELEFONOS:
527 39 34*
(91) 539 04 75 / 539 34 24
FAX: 457 59 54



PRECIOS IVA INCLUIDO

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

NUEVO PRECIO



VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA



+ ALTERED BEAST + CONTROL PAD
29.900

PERIFÉRICOS
Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit 6.490
Cable video monitor 1.499
Power PAD 2.599
Arcade Power Stick 7.900
Euroconector 3.500

CARTUCHOS MEGADRIVE

Aftershock II	6990	Ghosts'n'Ghosts	8499	Revenge of Shinobi	5990
Alex Kid in E.C.	5990	Golden Axe	6990	Shadow Dancer	5990
Arnold Palmer Golf	6990	Granada	6490	Space Harrier II	5990
Arizon Flash	6990	Hard Driving	6990	Strider	5990
Atomic RoboKid	6990	HELLRAISER	6490	Super Hang On	5990
B. Douglas Boxing	6990	Herzog Zwei	6990	Super League Baseball	5990
Baseball	6990	Insector X	5990	Super League Basketball	5990
Battle Squadron	8490	Ikuda	5990	Super Monaco GP	5990
Budokan	8490	James Pond	8490	Super Thunderblitz	5990
Columns	5490	John Madden Football	6490	Super Volleyball	5990
Crook Dawn	6990	Klaxx	5990	Sword of Sedor	5990
Cyberball	6990	Lakers V. Celtics	5990	Sword of Vermilion	5990
D. J. Boy	3990	Last Battle	6990	Target Earth	5990
Deck Tracy	6990	Mickey Mouse	8490	Thunderforce II	5990
Dynasty Duke	6990	Moon Walker	7990	Thunderforce III	5990
E. Swat	3990	Mystic Defender	6990	Trampoline Terror	5990
Fatal Labyrinth	6490	Pack Rally Basketball	5990	Truxton	5990
Final Zone	5990	Papa Golf	8490	Twin Hawk	5990
Fox Shark	6990	Phantasy Star II	8490	Wanderboy III	5990
Forgotten World	6990	Phelias	4490	World Cup Italia 90	5990
Gain Ground	6990	Populous	8490	Zony Golf	5990
Ghostbuster	6990	Rambo III	5990	Zoom	5990

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Dead Angle	5990	Great Volleyball	3900	Secret Command	1990
Action Fighter	1990	Dick Tracy	5990	Impossible Mission	6990	Shanghai	4990
Aerial Assault	5990	Double Dragon	5990	Indiana Jones	6990	Shinobi	5990
Alter Bomber	5990	Double Hawk	5990	Joe Montana Football	5990	Sigg Shot	5990
Alex Kid in Shinobi	5990	Dynamite Duke	5990	Jungle Fighter	5990	Space Harrier	4990
Alex Kidd	4990	Dynamite Dux	5990	Maze Hunter	3490	SpellCaster	5990
Alex Kidd High Tech	4990	E Swat	5990	Mickey Mouse	5990	Spy Us Spy	3490
Alan Strydom	3900	Enslava Kicker	5990	Moonwalker	5990	Sunder	5990
Altered Beast	5990	F-16	3490	My Hero	1990	Submarine Attack	5990
American Pro-Football	4990	Fantasy Zone	1990	Operation Wolf	5990	Summer Games	4990
Atsuta City	5990	Fantasy Zone II	3490	Out Run	5990	Super Monaco G.P.	5990
Aztec Adventure	1990	Fantasy Zone Maze	3490	Paper Boy	6990	Super Tennis	1990
D. Douglas Boxing	5990	Fire and Forget II	6990	Parlor Games	3490	Teddy Boy	1990
Basketball Nightmare	5990	Forgotten Worlds	5990	Phantasy Star	3900	The Ninja	1990
Battle out Run	5990	Gan Ground	5990	Pix Wrestling	4990	Thunderblade	5990
Bomber Raid	5990	Galaxy Force	5990	Psyche World	5990	Transbot	1990
California Games	5990	Gunmet	6990	Psycho Tex	5990	Vigilante	5990
Captain Silver	5990	Ghostbusters	4990	Quartet	3490	Wanderboy	4990
Carmen San Diego	3900	Ghosthouse	3490	R-Type	5990	Wanderboy III	5990
Casino Games	5990	Ghosts and Ghouls	5990	E.C. Gran Prix	5990	Wanderboy en Monster	4490
Cave IQ	3990	Global Defense	1990	Tambora III	5990	World Grand Prix	5990
Choplifter	4990	Golden Axe	5990	Rampage	5990	World Soccer	1990
Cloud Master	5990	Golf Mania	6990	Rastan	5990	World Soccer	4990
Columns	4990	Grease	3900	Rescue Mission	1990	Zillion	3900
Cyber Shinobi	5990	Great Basketball	3900	Scramble Spirit	5990	Zillion II	3900

Master System II SEGA

+ ALEX KIDD + CONTROL PAD
+ SUBSCRIPCION REVISTA DISNEY

PERIFÉRICOS
Control PAD 1590
Rapid Fire Unit 1590
Pistola 5990
Control Stick 2590
Pistola + 3 juegos 10490
Joystick Konix 2800
Joystick Zero Zero 2950
Joystick Sq Fighter 3300

14.900



NOVEDAD



15.900

Incluye:
Juego Tetris. Auriculares Stereo. Cable conector 2 jugadores. Suscripción revista Club Nintendo. Pilas. Garantía Oficial. Globo gigante Nintendo.

CARTUCHOS GAME BOY

Alleyway (Arkanoid)	3900	Duck Tales	3900	Lops Lolly	1700	Side Pocket	3900
Amazing Penguin	3900	Esqueleto Nuby	2100	Melodious Madness	3900	Skate Die	3900
Batman	4400	F-1 Rescue	4400	Air. Chin's Gourmet P.	3900	Snoopy	3900
Beach Volley	3900	First of the N. Star	3900	NBA All Star	3900	Spideeman	3900
Bebe de guerra Navy	1695	Fipoli	3900	Nemex	3900	Super Mario	3900
Bomber's Adventure	3900	Gangyoko	3900	Ninja Boy	3900	Tennis	3900
Bubble Ghys	3900	Ghostbuster 2	4400	Ninja Turtles	4400	Turtles Foot Clan	3900
Bubble Bobble	3900	Ghostbuster II	4400	Paper Boy	3900	World Bowling	3900
Bugs Bunny	3900	Golf	3900	Penguin Wars	3900		
Castlevania	3900	Gremlins II	4400	Pimball 66	3900		
Chameleon	4400	Illumination Nuby	2100	Pipe Dream	3900		
Cyrod	3900	In Your Face (Basket)	3900	Pomer Racer	3900		
Double Dragon	4400	Inhudo	3900	Qix	3900		
Dr. Mario	3900	Kung-Fu Boy	3900	Quartz	3900		
Dragon's Lair	4400	Kung-Fu Master	3900	Endler Madson	3900		
		Light Boy can lopy	3900	Sinbasop	4490		



YA DISPONIBLE

GAME GEAR

CON EL JUEGO COLUMNS

24.900
CONVERTIBLE EN TV



CARTUCHOS GAME GEAR

Dragon Crystal	5490
G-Lock	5490
Mickey Mouse	5490
Psyche World	5490
Revenge of Dragon	5490
Super Monaco Gran Prix	5490

ATARI LYNX - 17.900 ptas.



GRÁFICOS COLOR 16 BITS

Adaptador Mechas	3200	Empage	
Ballo Pouch	2395	Road Blaster	
Chip Challenger	3900	Robot Squad	
Electro Cap	3900	Rygar	
Gates of Endorcom	3900	Shanghai	
Gauntlet III	3900	Sime World	
Ikona	3900	Visor Solar	
Pac Man	3900	Xenophase	
Paper Boy	3900	7 Arlock Me	



NINTENDO

Constela	1.5900	Excite Bike	4200	Puzznic	6500
ADV. of Lolo 2	6500	Golf	4200	Robowarrior	6500
Air Fortress	7900	Goonies II	6500	Rush and Attack	6500
Alpha Mission	6500	Gradus	6500	Silent Service	6990
Balloon Billy	6900	Gremlins II	7900	Skate or Die	5500
Batman	7250	Journey the Silus	6990	Star Force	6500
Bigfoot	6500	Life Force	6500	Super Mario Bros.	4200
Bionic Commands	7950	Mando a distancia	7200	Tennis	3900
Castlevania	6500	Mega Man	6500	Tetsu	6500
Cobra Triangle	6500	Mega Man 2	7900	Top Gun	4500
Desafio Total	6900	Metroid	7250	Tortugas Ninja	7250
Dankey Kong	6500	Papaye	4200	Track and Field II	6500
Dankey Kong Class	6500	Probotector	6900	Zelda I	8250
Duck Tales	6990	Puch Out	6500	Zelda I	8250

CARGADORES DE PILAS. MIRA LA PAGINA MAIL DE MICROMANIA

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT, P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE	TÍTULOS PEDIDOS		PRE
APELLIDOS			
DIRECCION COMPLETA			
POBLACION			
TELEFONO	PROVINCIA		
MODELO CONSOLA	C.P.		
Nº CLIENTE			
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE	GASTOS DE ENVÍO		25
FORMA DE PAGO:	TOTAL		
<input type="checkbox"/> CONTRA REEMBOLSO			

SEGA MEGA DRIVE

CARTUCHOS EN PREPARACION

688 SUB	Joe Montana Football
Abrams battle Tank	Mercs
Alien Storm	Monster World 3
Bonanza Brothers	Ninja Burai
Clutch Hitter	Out Run
Donald Duck	Phantasy Star III
D-Axe	Power Drift
Fatal Labyrinth	Spiderman
Flicky	Streets of Rage
Golden Axe 2	Toki
Jewel Master	Turbo Out Run

GHOULS'N' GHOSTS

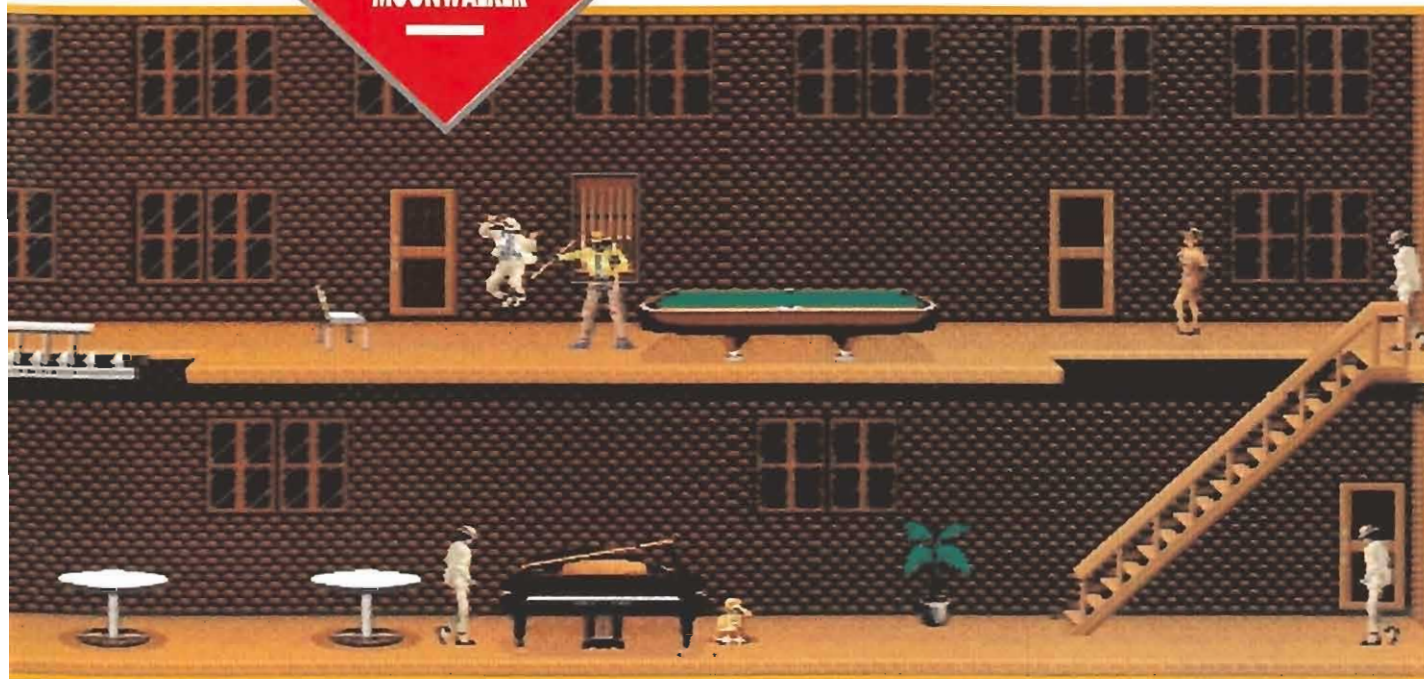


CARTUCHOS DISPONIBLES

Afterburner II	Dynamite Duke	Wonderboy III	Super League (Baseball)
Alex Kid enchanted castle	E-Swat	Moonwalker	Super Monaco G.P. (34)
Arrow Flash	Forgotten Worlds (33)	Mystic Defender	Super Real (Basketball)
A.P.Tournament Golf	Gain Ground	PGA Golf	Super Thunderblade (32)
Battle Squadron (34)	Ghostbusters	Populous (33)	Sword of Sodan
Budokan	Ghouls'n'Ghosts (32)	Rambo III	Thunderforce
B. Douglas Boxing	Golden Axe (31)	Revenge of Shinobi	Truxton (30)
Columns	Herzog Zwei	Shadow Dancer	Twin Hawk
Crack Down	James Pond	Space Harrier II	World Cup Italia 90
Cyberball	Last Battle	Strider	Zany Golf
Dick Tracy	Mickey Mouse	Super Hang-On (30)	Zoom (31)



MOONWALKER



JOURNEY TO SILIUS

Hace ya algunos años, en uno de esos viajes científicos que tanto gustan a la Federación Unida de Planetas, se descubrió un sistema solar en el que había un asteroide ideal para establecer una base científica. La primera idea del capitán de la nave federativa fue bautizar a la enorme roca con el nombre del piloto que la había detectado por primera vez, pero surgió un problema, el buen hombre se llamaba Bonifacio y claro, ¿dónde habéis visto un asteroide que se llame Bonifacio?, así que, de común acuerdo se decidió denominar al pequeño planeta con un apelativo mucho más "galáctico": Silius.

En poco tiempo se estableció la colonia, y prosperó sin problemas hasta que un científico loco decidió que había llegado el momento de hacerse con su control.

Primero una explosión destruyó el equipo, luego, las máquinas se hicieron cargo de la situación, y ahora, para terminar, se va a intentar recuperar el control de la zona. ¿Y quién mejor para hacerlo que tú?, un piloto experimentado en tareas difíciles.

«Journey to Silius» es un juego de desarrollo muy simple y, como la mayoría de los programas sencillos, terriblemente adictivo. No cuenta con gráficos especialmente bien hechos pero es uno de esos cartuchos que tienen

algo especial y que te obligan a que los conectes una y otra vez. Cambia de armas y pelea contra cientos de robots asesinos por un enorme mapeado, sin muchas complicaciones, únicamente teniendo cuidado con los disparos enemigos y sin levantar el dedo del botón de disparo. Sencillez y adicción son los dos ingredientes esenciales para que un juego sea divertido, éste lo es.



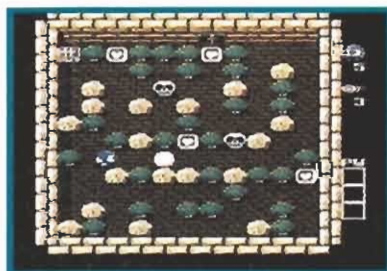
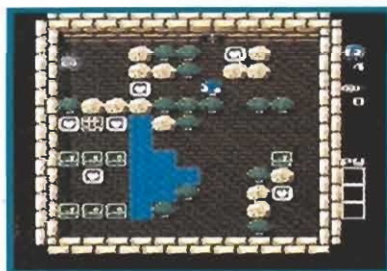
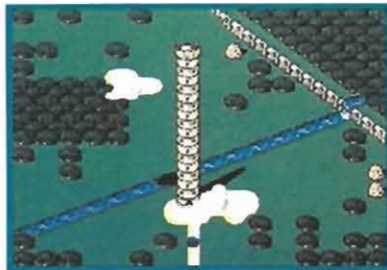
ADVENTURES OF LOLO 2

Aunque desgraciadamente nunca llegó a nuestro país, hubo un juego llamado «Adventures of Lolo», parte primera de este que ahora nos ocupa, que sirvió de presentación para su rechoncho y atrevido protagonista, Lolo. Ahora le podemos

encontrar de retorno con una segunda aventura en la que otra vez se las va a ver y desear para derrotar a su más acerrimo enemigo, el malvado rey de Eggerland.

Su cometido no es otro que superar uno a uno los diferentes niveles que forman la mansión de su oponente, una gigantesca torre, y que se caracterizan por haber sido diseñados con idea de convertirse en trampas mortales para todo aquel que incautamente los

visite sin ser invitado. Multitud de enemigos, ríos en principio infranqueables y todo tipo de problemas lógicos a resolver son algunos de los obstáculos a superar en nuestra aventura, aunque en principio nuestro cometido principal en cada nivel es recoger todos los corazones repartidos por el mapeado para conseguir abrir así el joyero, y hecho esto, recoger su contenido para que se nos abra la puerta hacia la siguiente zona... algo muy fácil de decir, pero como ya comprobaréis, no tanto de hacer. En fin, que la suerte os acompañe en vuestra aventura con Lolo.

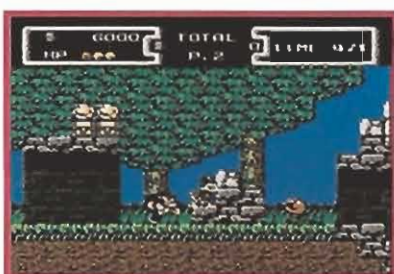


DUCKTALES

El Tío Gilito, Juanito, Jorgito y Jaimito y los otros personajes del mundo Disney que habitualmente aparecen en los tebeos y que ahora también puedes ver en la televisión, y pronto incluso en el cine, son los protagonistas de estas divertidas «Patoaventuras», que es la traducción exacta al castellano de Ducktales, que transcurren en los lugares más remotos del planeta.

Como buen millonario, el tío de Donald, no cesa en su búsqueda de más y más riquezas y esta vez se ha metido en una historia de tesoros ocultos por antiguas civilizaciones. Sus pequeños sobrinos, que como sabéis son los miembros más eficientes de los Jóvenes Castores, han decidido ayudarlo en sus correrías por todo lo largo y ancho de este mundo.

«Ducktales» es un cartucho cuyo principal atractivo, aparte de que técnicamente está realizado con un gran nivel, es la aparición de los personajes de Disney, que ahora parecen estar más de moda que nunca y han superado el olvido al que se les sometió hace unos años, quizás por la dificultad para obtener las licencias necesarias para utilizar a los conocidos patoaventureros en juegos de ordenador, ahora todo parece solucionado y nuestros héroes se pasearán, de ahora en adelante, por las interioridades de nuestras computadoras haciéndonos partícipes de sus emocionantes viajes. Nuestra más sincera felicitación a los señores de Nintendo por permitirnos compartir las historias más divertidas del mundo de Disney.



DOUBLE DRIBBLE

¿Conoces algún sistema para jugar más de diez partidos seguidos de baloncesto en una misma tarde sin que al día siguiente los calambres y las agujetas acaben contigo? Nosotros sí, y ahora tú también, si colocas en tu consola este cartucho que ahora te presentamos, «Double Dribble», un estupendo programa deportivo que te va a dar oportunidad de codearte con la élite de la prestigiosa NBA.

Lo primero que debemos advertirte es que si ya conoces algún otro título tipo «One on one» o «Two on two», olvídate

por completo de ellos, ya que ahora vas a encontrar dos equipos al completo enfrentándose entre sí. Si no tienes a nadie cerca podrás medir tus fuerzas contra la propia computadora, pero si encuentras a alguien dispuesto a comprobar tus habilidades como jugador de basket, podrás hacer uso de la opción de juego simultáneo para dos personas, sin duda la más divertida del programa. En cualquier caso es conveniente que sepas que el reglamento que se aplicará durante el transcurso del partido es el de la NBA americana y, por lo tanto, el número de tiempos, su duración y otros factores

varían parcialmente respecto a los que tú conozcas. El juego te permite realizar pases, tirar triples o faltas personales, y controlarás siempre al jugador que se halle más cerca de la pelota. Como podéis ver una estupenda oportunidad para disfrutar a tope de uno de tus deportes favoritos.



SUPER MARIO 2

Nunca el retorno de los héroes fue tan divertido como en esta ocasión. No sólo tendrás oportunidad de controlar a Luigi y al mismísimo Mario, sino que aparecerán nuevos personajes, –cada uno con diferentes habilidades–, que te harán pasar unas horas la mar de entretenidas. Toda la aventura transcurre en un mundo de sueños invadido por extraños seres, allí nuestros amigos tendrán que hallar la guarida donde se oculta el supermalvado de turno y destruirle.

«Super Mario 2» es un juego descafeinado en el, por ponerte un ejemplo, no matarás a tus enemigos, sino que los harás desaparecer usando vegetales o incluso arrojándoles unos contra otros; este último método necesita una extraordinaria precisión que sólo la experiencia de varios miles de partidas podrá darte.

Clásico entre los clásicos, este juego para el NES, tiene un montón de niveles, que le hacen casi interminable, cientos de secretos que te costará descubrir y un “gameplay”, como dirían los ingleses, que le hace recomendable para todas las edades. Desde los más pequeños de la casa hasta el abuelito, que seguro que por una vez deja de oír la radio y se engancha a tu consola, intentando llegar a pasar esa maldita pantalla en la que te has quedado atascado como cualquier buen videoadicto.

«Super Mario 2» se ha convertido en uno de los cartuchos imprescindibles para todo aquel que quiera divertirse a tope con su consola.

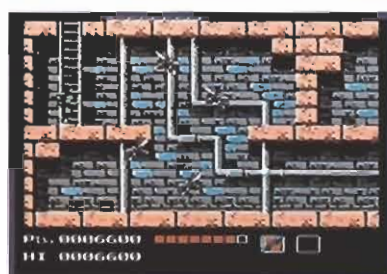
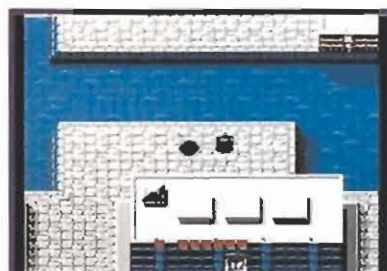
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Probablemente a estas alturas estos quelonios verdosos, implacables devoradores de pizzas, se hayan convertido en tus héroes favoritos y te “pirres” por sus pegatinas, películas, dibujos animados, comics y demás zarandajas. Por eso te podemos dar la enhorabuena de antemano al anunciarte que tus tortugas favoritas, –Raphael, Leonardo, Michelangelo y Donatello–, acaban de convertirse en protagonistas de un fantástico videojuego que ahora puedes disfrutar en tu consola.

Cuando lo hagas te verás inmerso en las calles del Bronx, zona de acción habitual para nuestros héroes, si bien en esta ocasión, gracias a la inesperada aparición de toda una multitud de malvados guerreros Ninjitsu, el nivel de peligro y la complejidad de su misión han aumentado considerablemente.

En nuestro recorrido por este poco recomendable barrio de Nueva York deberemos hacer frente a variadas situaciones que tendrán como escenario lugares tan diversos como las alcantarillas, las azoteas de los edificios o las aguas de un pequeño lago.

En todo momento podremos elegir entre las cuatro Tortugas Ninja a la que queremos controlar, si bien si una de ellas pierde por completo su energía será capturada por el enemigo y no podremos volver a disponer de ella. «Teenage Mutant Hero Turtles» es un trepidante arcade super-recomendable que te da la oportunidad de convertir en quinteto tu grupo de héroes favoritos ¿Qué más puedes pedir?



GREMLINS 2

¿Quién no conoce hoy en día a los Gremlins, los animalitos más gamberros que haya podido crear el cine? Pues la segunda parte de la película también tiene su versión para el NES. Curiosamente, aunque Topo soft consiguió los derechos de la conversión a los ordenadores, ha sido Sunsoft quien en Japón se ha llevado el gato al agua, o más bien diríamos el gremlin al agua, y ha programado esta magnífica recreación de la cinta con la que vas a disfrutar a tope. El personaje protagonista del juego es el pequeño e indefenso Gizmo, que una vez más tendrá que deshacer, como si de un Quijote peludo se tratase, los entuertos que sus congéneres han montado. Al menos esta vez el simpático animalito contará con tu ayuda para resolver sus problemas.

El mapeado del juego representa un enorme edificio, plagado de trampas y horribles monstruos, que Gizmo tendrá que sortear con habilidad e inteligencia.

En algunos lugares encontrará una entrada a la misteriosa tienda de Mr. Wing quien le proporcionará nuevas armas y diversas ventajas. Con un colorido asombroso y un movimiento suave como pocos, «Gremlins 2» es uno de los cartuchos más interesantes que hay ahora mismo en el mercado, sin nada que envidiar a las otras versiones computerizadas de la película.



ACCESORIOS

PISTOLA. Como cualquier consola que se precie también Nintendo tiene su pistola para ambientarse rápidamente y desenfundar sin miedo, en vez de matar a joystickazo limpio. Como ya os hemos comentado no funciona en todos los juegos así que preguntad cuando compréis un cartucho si vuestra intención es usarla con él.

JOYSTICKS. Nintendo tiene también a disposición de sus usuarios un gran número de joysticks de diversas formas y tamaños. Podrás elegir cual es el que mejor se adapta a tus juegos favoritos, pero, claro, eso sólo depende de tus gustos personales.

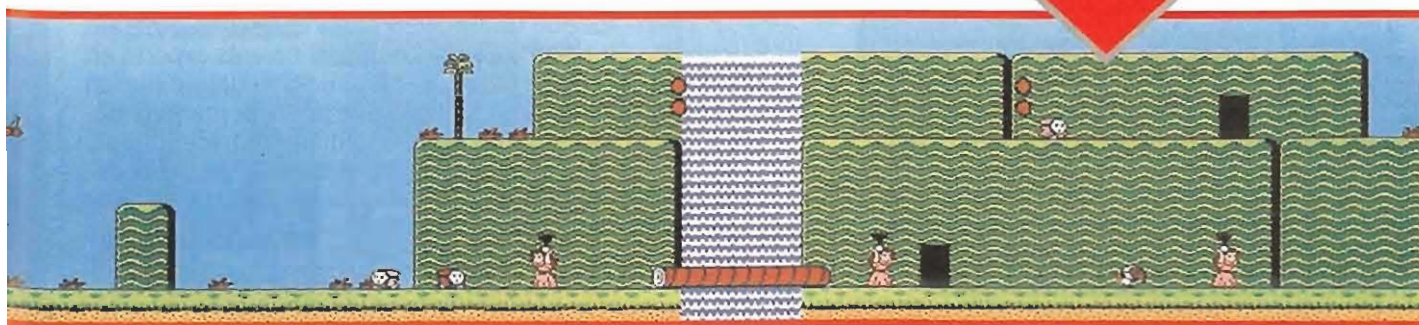
SELECTOR DE CARTUCHOS. Un aparato que todavía no se distribuye en España pero que no dudamos pronto lo hará. Colocado sobre la consola permite la introducción de diez cartuchos distintos y con sólo un botón seleccionar cual juego es el activo en cada momento. Curioso y muy práctico, ¿no?

CARTUCHOS EN PREPARACION

Bad Racer	Popeye
Double Dragon	Rush & Attack
Faxanadu	Shadow Warriors
Fighting Golf	Snake Battle & Roll
Goonies II	Super Mario Bros
Ikari Warriors	World Cup
Isolated Warrior	

Si hay un personaje que puede asociarse al nombre de Nintendo, ese es, sin duda, el super popular Mario.

SUPER MARIO BROS 2

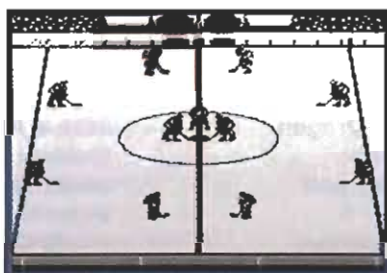


BLADES OF STEEL

Más de una vez te habrás quedado boquiabierto al contemplar en la "caja boba" las espectaculares imágenes del deporte sobre el que trata este juego para tu consola, el hockey sobre hielo. Lo que probablemente no llegaste a pensar es que un día podrías ser tú quien se calzase los patines y saltase a la cancha dispuesto a convertirte en el «pichichi» de un deporte que, por encima de todo, destaca por la contundencia con la que los jugadores se emplean en la cancha.

Cada equipo está compuesto por seis integrantes (cinco jugadores de pista más el portero), y tú controlarás en cada momento el que se encuentre en una posición más próxima a la pastilla. Además de patinar en todas las direcciones, mediante los dos pulsadores de disparo podrás accionar el "stick" de tu jugador para que, o bien haga un pase, o bien tire sobre la portería; deberás tener muy en cuenta las posiciones de tus compañeros y contrarios antes de tomar cualquier decisión.

El programa incluye un elevado número de opciones, para adaptarse por completo a tus exigencias. Podrás, por poner un ejemplo, competir contra el ordenador u otro jugador, modificar la dificultad o escoger los equipos, y, si no conoces bien las reglas de juego, no problem, en las instrucciones se explica escueta y sencillamente todo lo que necesitas saber.



SKATE OR DIE

«Patina o muere», un nombre un poco tétrico para un juego tan divertido. Conviértete en un experto en el manejo del monopatín para demostrar a la banda de Rodney Redclose que eres digno de

ingresar en su popular equipo.

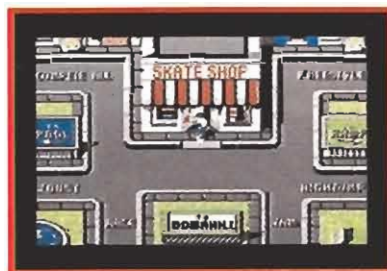
Rodney y su hermano Lester, llamado Bionic por el implante cibernético que le hicieron en el cerebro y que le transformó en un monstruo del skateboard, son los tipos más duros del lugar y se toman una cosa tan fantástica como usar el monopatín en una cuestión de vida o muerte, sin embargo, y para tu desgracia, si quieres llegar a ser alguien en el barrio tienes que competir contra ellos y sus amigos.

El juego viene con varios circuitos, a cual más peligroso, y tiene un movimiento fuera de lo común. Sin embargo, no es nada fácil, y aunque adictivo, nadie te quitará unas cuantas decenas de

partidas antes de que puedas, por lo menos, hacerle sombra a Rodney o a Lester.

Por supuesto, según vayas avanzando en la competición tendrás la posibilidad de mejorar tu equipo con nuevos elementos de mayor calidad, algo esencial para conseguir ver tu nombre inscrito en la tabla de records.

Nos gustan los juegos así, bien hechos y en los que te lo puedas pasar en grande. Además tiene el aliciente de que, si no eres experto en el manejo del monopatín, las caídas no duelen como en la realidad y te podrás evitar una desagradable visita al hospital, sin necesidad de renunciar a hacer unas cuantas piruetas demostrando tus habilidades en esta popular modalidad deportiva.



SKATE OR DIE



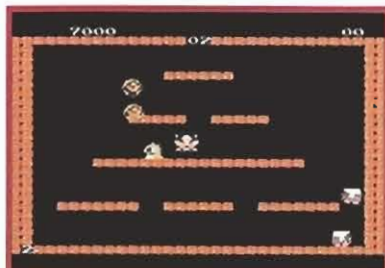
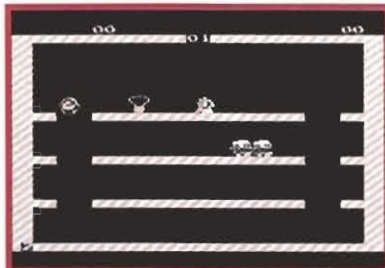
BUBBLE BOBBLE

Este cartucho, versionado a partir de una divertidísima máquina recreativa creada por Taito, es uno de los mayores clásicos aparecidos dentro del género de los juegos de plataformas. ¿Cómo, que no sabéis qué es eso? Pues muy sencillo, un tipo de programas divididos en muchas pantallas diferentes, compuestas por pequeñas plataformas dispuestas en caprichosas formas.

En este caso que nos ocupa los encargados de saltar por ellas, disparar burbujitas y exterminar implacablemente a todos los monstruitos que se les pongan por delante, son dos simpáticos dragoncillos, Bubble y Bobble, a quienes les ha sido encomendada la ardua tarea de recorrerse los cien niveles distintos que componen el juego.

Para pasar de un nivel a otro todo lo que tienes que conseguir es hacer desaparecer de la pantalla a todos los enemigos que en ella aparezcan, para lo cual tienes primero que acertarles con una de tus burbujas y, una vez que queden encerrados en su interior, tratar de hacerla explotar (basta con tocarla).

A lo largo de la partida podremos recoger multitud de objetos de bonificación, así como otros que nos proporcionarán poderes mágicos, e incluso, si recogemos las letras que forman la palabra «EXTEND», se nos recompensará con una agradable sorpresa. En definitiva, un juego superadictivo que no podemos dejar de recomendarte si eres un seguidor de los arcaes de habilidad.



CARTUCHOS DISPONIBLES

Adventures of Lolo 2
Air Fortess
Airwolf
Batman
Bigfoot
Bionic Commando
Blades of Steel (33)
Blaster Master
Blue Shadow
Bubble Bobble
Cobra Triangle
Desafío Total
Ducktales
Exite Bike
Ghost Buster
Goal
Golf
Gradius
Gremlins 2 (35)
Ice Hockey
Journey to Silius (33)
Knight Rider
Kung Fu
Lifeforce
Mega Man 2
Probotector
Rygar
Silent Service
Skate or Die
Soccer
Super Mario Bros (35)
Tecmo World Wrestling
Tennis
Tetris (32)
The adventures of Bayou Billy
Top Gun
Tortugas Ninja (32)
Track & Field II
Wrath of the Blackmania
Zelda II (34)

■ En las diferentes secciones de este suplemento encontraréis varios recuadros en los que hemos recopilado los cartuchos disponibles para cada sistema. Junto a algunos nombres aparece, entre paréntesis, un número; éste os remite a la revista en la que ha sido comentado dicho cartucho, por si queréis obtener más información.

R-TYPE

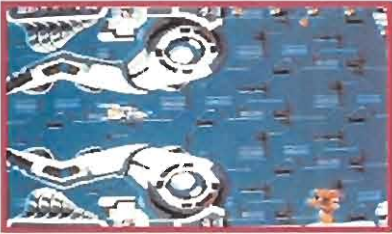
Nos encontramos ante uno de esos juegos que los entendidos en la materia suelen calificar como legendarios e imprescindibles, especialmente dentro del género de los matamarcianos. De hecho, la elevada calidad que han alcanzado sus diferentes adaptaciones a los ordenadores personales avala la gran popularidad que ha alcanzado entre los usuarios aficionados a los arcades.

Conversión de una espectacular recreativa creada por Irem Corp., «R-Type» es, junto con «Nemesis», uno de los dos grandes abanderados de un estilo muy popular que presenta una serie de características comunes,

que a grandes rasgos son: varias fases con diferentes escenarios, "scroll" horizontal de izquierda a derecha, gigantescos e inevitables enemigos de final de fase, posibilidad de recoger nuevas armas para mejorar el potencial de nuestro caza espacial, y progresivo aumento del nivel de dificultad a medida que avanzamos en nuestra misión.

Esta no es otra que enfrentarnos en solitario contra el grueso de las fuerzas del Imperio Bydo, antes de que éstas se apoderen de nuestro planeta sin darnos tiempo a reaccionar.

Para ello tendremos que recorrer con nuestro prototipo R-9 los ocho niveles diferentes que componen el juego, teniendo siempre en cuenta que estos se hallan divididos en diversos sub-sectores a cuyo principio seremos devueltos en caso de que perdamos una de las escasas vidas con que comenzamos la partida. Si lo tuyo son los juegos de acción no lo dudes, «R-Type» está hecho a tu medida.



WONDER BOY IN MONSTERLAND

¿Qué tiene Wonder Boy que no tenga yo? Es cierto que no voy por la calle con un escudito y una ridícula espada, tampoco es que sea muy valiente, más bien tirando a cobardica, pero por lo demás hay pocas diferencias, o si no que se atreva algún dragón a raptar a mi chica, que verá lo que es bueno.

Bromas aparte, el protagonista de nuestro juego lleva ya un porrón de aventuras, tantas que hemos perdido la cuenta, y seguro que le faltan muchas más. De momento, entre todas de las que hemos tenido noticia, nos quedamos con este peligroso viaje a la Tierra de los Monstruos para conseguir derrotar a un malvado dragón.

«Wonder Boy in Monster Land» es un cartucho con dos megas de los más divertidos bytes que puedas imaginar. Arcade, plataformas, aventura, mucha acción... Un poquito de todo en su dosis justa hacen de este juego una perfecta y adictiva mezcla que asegura el entretenimiento durante horas, a la vez que invita a adentrarse en la misión a medida que vamos superando nuevos obstáculos.

Doce larguísima niveles de considerable dificultad, —excepto, claro está, los primeros, para que no se frustré nadie—, repletos de acción que van a dar un repaso a la mayor parte de los otros arcades que existen en el mercado.

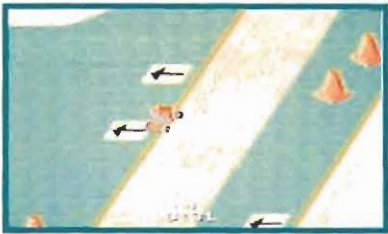
¿Por qué motivo tendrá tanto atractivo este Chico Maravilloso? Quizás porque a todos nos hubiera gustado en algún momento habernos convertido en paladines y vivir aventuras tan emocionantes como las tuyas, o quizás sea el sueldo que le deben pagar los señores de Sega, porque tanta aparición estelar nos imaginamos que la cobrará a base de bien...



RC GRAND PRIX

Aunque probablemente no tengas ni la menor idea al respecto, existe un deporte practicado, minoritariamente en nuestro país pero a gran escala en otros, como por ejemplo Japón, en los que los aficionados a los coches de radio-control participan con sus modelos en miniatura en vibrantes carreras diseñadas a imagen y semejanza de los auténticos rallyes. Este cartucho para tu consola reproduce fielmente el desarrollo de una competición de esta especialidad, y además permite la participación de un total de cuatro personas (que eso sí, no jugarán a la vez, sino en diferentes carreras contra otros tres coches dirigidos por el ordenador) en cada partida. Nuestros coches ofrecen un sencillo manejo, ya que sólo debemos acelerar, frenar y girar en ambos sentidos. Sin embargo controlarlos adecuadamente no es tan sencillo y sólo la práctica nos permitirá aprender todos los "truquillos" de conducción.

Cada uno de los circuitos debe ser completado dentro del tiempo límite establecido, y además de ello si queremos clasificarnos para el siguiente, tendremos que hacernos con uno de los tres primeros puestos de la carrera. Como veis no se puede pedir más, emoción, velocidad y adicción por todo lo alto.



ACCESORIOS

RAPID FIRE UNIT. Como su propio nombre indica, este periférico es un autofire que nos permitirá masacrar más, mejor y, especialmente, mucho más rápido. Un artilugio imprescindible para los adictos a los arcades salvajes.

PISTOLA. Un arma mortífera para juegos en los que hay que apuntar con precisión sobre la pantalla. No te preocupes, no dispara de verdad, sin embargo los malos que aparezcan en tu televisor pensarán que sí lo hace. Lamentablemente no funciona con todos los juegos. Cuando un cartucho es adecuado para su uso lo indica claramente en la caja.

CONTROL STICK. Si te gustan más los mandos de palanca en vez de los de "pad", este joystick te permitirá dar una utilización más completa a tu Master System.

SPACE HARRIER

Aunque la saga de «Space Harrier» va ya por su tercera entrega, si no nos fallan las cuentas, nadie nos va a quitar de la cabeza que la mejor de todas fue la primera de todas. En primer lugar porque era adictiva y en segundo porque era absolutamente original.

Su transformación para la consola Master System de Sega no desmerece en nada a otras versiones. Es rápida, divertida y se deja jugar con mucha facilidad.

El juego nos invita a acompañar al Space Harrier en un viaje a través de dieciocho niveles repletos de acción en su lucha contra los dragones para liberar su tierra natal, sometida por estos. La acción transcurre en una perspectiva frontal en la que van apareciendo a gran velocidad los diferentes decorados y en las que los enemigos nos obligarán nuevamente a poner a prueba nuestros reflejos y nuestra bien entrenada habilidad.

Gráficos, movimiento, dificultad y sonido están conjuntados de una forma como pocas veces hayas podido ver, dando paso a un juego que, quizás aparentemente resulte un poco antiguo, pero que no parece haber perdido nada de su interés original y continúa siendo uno de los títulos más entretenidos y adictivos que hemos visto jamás en la pantalla de cualquier tipo de máquina.

Si has tenido oportunidad de observar con detenimiento tanto la segunda como la tercera parte de la saga, estarás con nosotros en que poco o nada han mejorado a este «Space Harrier» que permanecerá en el podio de honor durante muchos años, y es que..., chicos, juegos así ya no se hacen.



SLAP SHOT

No cabe duda de que el fútbol y el baloncesto son los dos deportes que cuentan con mayor índice de aceptación y aficionados en nuestro país; sin embargo, hay otros muchos que, aunque para nosotros no sean tan populares, como el hockey sobre hielo, más allá de nuestras fronteras, y en el caso que nos ocupa, muy especialmente en Canadá y Estados Unidos, alcanzan una gran repercusión, justificada plenamente por su tremenda espectacularidad.

Este cartucho es una buena oportunidad para que descubras este deporte, que tiene cierta fama, —y no sin razón—, de ser bastante violento.

En fin, seas o no un tipo duro, el juego te permite disfrutar de toda la intensidad de un partido de hockey sobre hielo, ya sea enfrentándote contra el ordenador o contra otro jugador.

Los equipos están compuestos por seis jugadores (cinco más el portero), y nosotros controlaremos a aquel que se encuentre más cercano a la pastilla. Una vez que estemos en posesión de ella, y en función de que apretemos un botón de disparo u otro, realizaremos un pase hacia otro compañero de equipo o bien un tiro a puerta.

Si por el contrario es nuestro rival el que está atacando, nuestra misión consistirá en tratar de no dejarle huecos para lanzar sobre la portería, e incluso si nos es posible, arrebatarle el control de la pastilla.

«Slap shot» es, en definitiva, un excelente simulador deportivo altamente recomendable, que nos permitirá descubrir los secretos de esta curiosa modalidad deportiva.



CARTUCHOS EN PREPARACION

Alien Storm
Asterix
Back to the future II
Bonanza Bros
Bubble Bobble
California Games 2
Chase H.Q. 2
Chess
Darius II
Donald Duck
Dragon Crystal
Flinstones
Golden Axe Warrior
Heroes of the Lance
Karate Action

Laser Ghost
Leaderboard
Line of fire
Mercs
Pacmania
Populous
Putt & Putter
Running Battle
Shadow Dancer
Sonic
Space Gun
Speedball
Spiderman
Tom & Jerry
Xenon II

TENNIS ACE

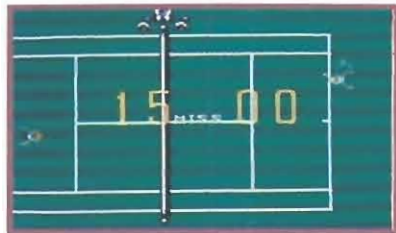
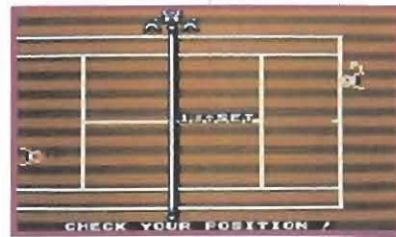
Casi todos los deportes han tenido su versión informática. Siempre se tiende a hacer la simulación lo más realista que se pueda y la mayor parte de las veces los programadores olvidan que por mucho interés que pongan, una pantalla de un monitor ni es un campo de fútbol ni es una pista de atletismo.

Hay otro tipo de juegos que olvidan parte del realismo y se dedican a intentar que la cosa resulte divertida. Eso, para nosotros, es lo más importante. Los autores de este

«Tennis Ace» pertenecen a este segundo grupo y su intento se ha convertido en un estupendo cartucho para nuestra Master System. Podremos jugar contra otra persona o contra la consola, elegir nuestro tenista entre varios, —cada uno con habilidades diferentes—, escoger el tipo de pista, e incluso el programa incluye una opción a base de claves para que podamos continuar el campeonato donde lo dejamos el día anterior.

Además es fácil de manejar y en pocos minutos te sentirás como sobre la pista de Roland Garros sudando la camiseta e intentando vencer a Ivan Lendl y

similares. Divertido, adictivo, bien hecho y sencillo, ¿acaso le falta algo más para que sea un gran juego? Nosotros creemos que no.



GOLDEN AXE

En su versión original de máquina recreativa «Golden Axe» causó auténtico furor entre todos los aficionados a los arcades, por su originalidad, jugabilidad e increíble adicción.

Por ello no es de extrañar que las respectivas conversiones para ordenadores y consolas fueran esperadas con ansia por todos los usuarios, quienes quedaron más que satisfechos cuando cayeron en sus manos unas conversiones que, salvando las distancias con el original, conservaban toda la calidad de la recreativa.

El juego, un clásico arcade ambientado en la Edad Media, que se desarrolla con "scroll" horizontal, retoma muchos de los planteamientos de los programas de artes marciales y así nuestro personaje, que puede ser escogido de entre tres diferentes, —un enano, un guerrero y una princesa—, es capaz de asestar variados golpes que van desde hachazos o espadazos, pasando por patadas o rodillazos, en un juego en el que la dificultad no resulta excesiva.

Otra característica de nuestros guerreros es que tras recoger ciertas pociones les serán atribuidos poderes mágicos especiales, que podrán utilizar en cualquier momento contra sus enemigos en las situaciones más comprometidas.

El juego está dividido en cinco escenarios diferentes, y como suele ser nota común en todo arcade, al final de cada uno de ellos nos encontraremos con los inevitables enemigos de final de fase.



CARTUCHOS DISPONIBLES

Ace of Aces	Jungle Fighter
Action Fighter	Mickey Mouse
Aerial Assault (32)	Moonwalker
After Burner (20)	My hero
Alex Kid in Shinobi World	Operation Wolf (29)
Alex Kid- High Tech Wld	Out Run
Altered Beast	Paper Boy
American Pro-Football	Parlour Games
Assault City (34)	Pro-Wrestling
Aztec Adventure	Psychic World
Basketball Nightmare (25)	Psycho Fox
Battle Out Run (29)	Rambo III
Bomber Raid (28)	Rampage (21)
B. Douglas Boxing	Rastan (22)
California Games	Rescue Mission
Captain Silver	R-Type (21)
Casino Games	R.C. Grand Prix (35)
Cloud Masters	Scramble Spirits (35)
Columns	Secret Command
Cyber Shinobi	Shanghai (22)
Chase H.Q. (31)	Shinobi
Chopliffer	Shooting Gallery
Dead Angle (26)	Shooting Games
Dick Tracy	Slap Shot
Double Dragon	Spellcaster
Double Hawk (30)	Strider
Dynamite Duke	Submarine Attack
Dynamite Dux (26)	Summer Games
Enduro Racer	Super Monaco G.P. (33)
E-SWAT	Super Real Basketball
Fantasy Zone	Super Tennis
Fire & Forget II (32)	Teddy Boy
Forgotten Worlds	Tennis Ace (24)
Gain Ground	The Ninja
Galaxy Force	Thunder Blade (20)
Gauntlet	Transbot
Ghost House	Vigilante
Ghostbusters (21)	Wanted
Ghouls & Ghosts	Wonderboy
Global Defense	Wonderboy III
Golden Axe (25)	Wonderboy in Monster Land (31)
Golfmania (30)	World Cup Italia 90 (34)
Hang on	World Games (33)
Impossible Mission	World Grand Prix
Indiana Jones	World Soccer
Joe Montana Football	

■ En las diferentes secciones de este suplemento encontraréis varios recuadros en los que hemos recopilado los cartuchos disponibles para cada sistema. Junto a algunos nombres aparece, entre paréntesis, un número; éste os remite a la revista en la que ha sido comentado dicho cartucho, por si queréis obtener más información.

ROBOCOP 2

Paul Verhoeven, probablemente, nunca habría llegado a pensar cuando se planteó realizar la película en la que se basa este cartucho, que su personaje Robocop iba a alcanzar la popularidad que ha cosechado. Primero el metálico defensor de la ley se convirtió en un ente formado a base de bytes en una máquina recreativa, luego pasó a los dibujos animados de la pequeña pantalla, más tarde se transformó en juego para los ordenadores domésticos en sus mil y una variedades, y por último, Irving Kershner decidió devolverle a la pantalla grande, lo que supuso una vuelta a empezar...y llegamos así hasta este juego: «Robocop II».

Con la misma estructura que la primera parte esta segunda entrega informática sigue las directrices básicas del filme y transcurre en idénticos escenarios.

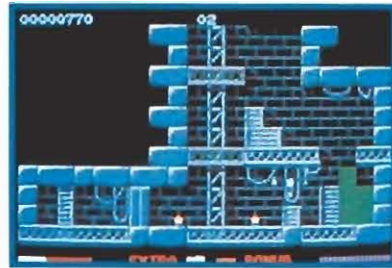
La misión de nuestro Super Policía es destruir a los fabricantes de la droga más vendida en Detroit y al final enfrentarse con otro robot en el que ha sido insertado el cerebro de su más mortal enemigo, con objeto de acabar con él en un enfrentamiento de igual a igual. Acción y adicción a raudales en un programa difícil pero que no por ello pierde su atractivo.

Esperamos ansiosos que alguien se decida a hacer una tercera parte.



SWITCHBLADE

Una espada partida en dieciséis pedacitos, un valiente guerrero, un malvado y una ciudad subterránea se unen en «Switchblade» para trasladarnos junto a nuestra consola Amstrad a un mundo mágico poblado por horrendas criaturas casi invencibles.



En esta divertida aventura tomaremos la personalidad de Hiro, el último guerrero superviviente tras la invasión de Havok.

Su misión es recorrer los túneles de Undercity hasta recuperar todos los trozos de la espada de fuego con la que podrá enfrentarse al malo de la película, para acabar con él para siempre.

El juego está realizado correctamente y tiene la particularidad de que no se puede ver el mapeado hasta que no penetras en él. También nuestro pequeño luchador tiene una forma muy curiosa de defenderse, suelta su puño cibernético cuando levantamos el dedo del botón de disparo y no cuando lo apretamos.

En general, «Switchblade» es un programa entretenido y que se deja jugar con facilidad, sus buenos gráficos y su calidad técnica son solamente una parte de los ingredientes, que junto a la adicción, bastante elevada, por cierto, conforman un arcade que sobresale entre otros juegos de características similares. Un acierto de Gremlin, que llega en este nuevo soporte que evita la monótona carga que lógicamente acompaña a la versión desarrollada en cinta.

CARTUCHOS DISPONIBLES

Barbarian II	Pang
Batman	Plooting
Crazy Cars II	Pro Tennis Tour
Dick Tracy	Robocop II
Epyx Worlds of Sports	Switch Blade
Fire & Forget II	Tennis Cup
Klax	Tin Tin
Navy Seals	Wild Streets
No Exit	
Operation Thunderbolt	

CARTUCHOS EN PREPARACION

Bad Lands	Panza Kick Boxing
Copter 271	Shadow of the Beast
Cougar Force	Shadow Warriors
Crazy Faces	Spiderman
Chase H.Q.	S.T.U.N. Runner
Double Dragon	The spy who loved me
Hard Drivin	Toki
Kick off	Top Gun
Midnight Resistance	

NEMESIS

Pocos juegos hay que resistan el paso de los años con tanta entereza como el que ahora nos ocupa. Clásico entre los clásicos, «Nemesis» ha sufrido toda clase de transformaciones desde su versión original hasta nuestros días.

El programa original, un arcade adictivo, rápido y realmente innovador por su calidad, ha sido convertido, ¡cómo no!, para que los usuarios de Gameboy podamos disfrutar con él. Ultra games, una compañía norteamericana, especializada en productos Nintendo, ha sido la encargada de pasar todo este jugazo al diminuto cartucho de nuestra consola, y lo han hecho francamente bien. «Nemesis» no ha perdido ni un ápice de su jugabilidad original. Es un programa rápido, simple, adictivo, con unos sensacionales gráficos y, por si fuera poco, no es complicado avanzar en la aventura, o por lo menos, podemos elegir el nivel de dificultad escogiendo qué número de vidas queremos tener en el juego. También tenemos la oportunidad de empezar la carnicería, porque esto va a ser una auténtica masacre, en el nivel que deseemos. Claro que un sabio proverbio chino, que podríamos aplicar a este caso, dice: "no empieces las cosas por lo más difícil", lo cual significa que si escoges comenzar en el último nivel no te dará tiempo casi ni a apretar el botón de disparo para defenderte.

Resumiendo, para matar marcianitos, «Nemesis», es lo mejorcito que hay, y el que piense lo contrario no entiende ni torta de videojuegos.



THE AMAZING SPIDERMAN

Las calles de Nueva York están llenas de super-criminales, tú vas a ser el encargado de limpiarlas. ¿Cómo? Con la ayuda del más valiente y famoso personaje salido de los comics de la editorial americana Marvel:

Spiderman, o mejor, para los hispano-parlantes, El Hombre-Araña. Prepara-te para los combates más emocionantes de tu vida en los que podrás poner a prueba el duro entrenamiento a que has sometido tu cuerpo. Prueba tu puntería lanzando tus telarañas contra el Dr. Octopus, el hombre de arena o el

duendecillo verde. «The Amazing Spiderman» es la presentación del conocido héroe en el mundo de las consolas portátiles, y no podía haber comenzado con mejor pie, porque si estáis atentos a los créditos que aparecen en la pantalla antes de comenzar cada partida podréis comprobar que el juego está realizado por Rare Ltd. Y los señores de Rare son los que hace años firmaban sus lanzamientos con un nombre que ha entrado en la leyenda: Ultimate. ¿Os suena el «Knight Lore» o el «Alien 8»? Pues los hermanos Stamper siguen dándonos juegos con calidad a raudales y la prueba la encontraréis en los enormes gráficos, la adicción y el increíble movimiento de sprites que se puede observar en este cartucho. Spidey nunca tuvo mejores padrinos.



CARTUCHOS EN PREPARACION

Boxing	Monster Truck
Bubble Bobble	One Man & his blob
Dragon Man	Play Action Football
Duck Tales	R-Type
F1 Spirit	Wrestlemania
Ghouls & Ghosts	Game boy
Kontra	Malibu Beach Volleyball
Rueda de la fortuna	

ACCESORIOS

GAME LIGHT. Este curioso accesorio no es otra cosa que una pequeña luz que, una vez acoplada a tu consola, te permite disfrutar de ella incluso en plena oscuridad.

MALETA DE VIAJE. Ideal para que tu consola viaje cómodamente y sin temor a desperfectos de ningún tipo.

LUPA. Si tus pobres ojos están cansados de sufrir, nada mejor que este accesorio con el que podrás observar la pantalla de tu consola aumentada y mucho más nítida.

ROBOCOP

Estamos en Detroit, en un futuro desgraciadamente demasiado cercano, es de noche. De pronto, una explosión ilumina la oscuridad de la calle. Tres hombres salen corriendo hacia la tienda que acaban de volar y empiezan a recoger la mercancía que ha quedado repartida por la calle. Suena una sirena y aparece un coche de policía, los "malos" disparan con sus armas sobre el automóvil y éste vuela por los aires, prosiguen su delictiva labor sin darse cuenta de que entre los restos humeantes del vehículo surge una enorme figura metálica. ¡Tachán! ¡Tachán! ¡Qué se preparen los delincuentes porque Robocop les va a dar para el pelo!

Un comienzo de "película" para un juego que está basado en uno de los filmes más violentos de los últimos tiempos. Esta versión de «Robocop» está calcada de la máquina recreativa y, con las naturales limitaciones de la Gameboy, es igual de bueno que el original. Recorrerás las calles de la ciudad americana enfrentándote a toda clase de enemigos, liberando a sus rehenes e identifican-



CARTUCHOS DISPONIBLES

- | | |
|------------------|---------------------|
| Alleyway | Kung Fu Master |
| Batman (35) | Motocross Maniac |
| Beach Volley | NBA all Star |
| Bubble Ghost | Nemesis |
| Bugs Bunny (35) | Ninja Boy |
| Castlevania (34) | Paperboy |
| Chase H.Q. | Pinball |
| Chessmaster | Punkotsu Tank |
| Double Dragon | Robocop |
| Dragons Lair | Skate or Die (35) |
| DR. Mario | Snoopy |
| Formula 1 | Spiderman |
| Gargoyles | Supermario Land |
| Ghostbusters 2 | Tennis |
| Golf | Tortugas Ninja (34) |
| Gremlins 2 | |

do a los criminales en los archivos policiales. Adicción a raudales en un programa que tiene un elevadísimo nivel de dificultad pero que hará las delicias de todos aquellos que estén hartos de juegos facilones y quieran un verdadero cartucho dedicado a los expertos en el manejo del control-pad de la pequeña máquina de Nintendo.

Tele Juegos

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

AHORA PUEDES CONSEGUIR LA CONSOLA PORTATIL DE MODA EN TODO EL MUNDO



1. CONSOLA GAME BOY
2. CARTUCHO DEL JUEGO TETRIS
3. CABLE PARA DOS JUGADORES
4. AURICULARES STEREO
5. PILAS GRATIS (lote de cuatro).
6. PACKAGE. Caja e instrucciones en castellano. Garantía oficial.
7. SUSCRIPCION GRATUITA A LA REVISTA CLUB NINTENDO.

todo por... **15.900** PESETAS
 ¡PIDETE UNA YA!
 LLAMA AL:
 (91) 304 09 47
 telefono de pedidos



GAME BOY

FALL OF THE FOOT CLAN

TORTUGAS NINJA...4.400

GAME BOY

SUPERMARIO

SUPERMARIO...3.900

GAME BOY

ROBOCOP

ROBOCOP...4.400

GAME BOY

DRAGONS LAIR

DRAGONS LAIR...4.400

MÁS CARTUCHOS DE GAME BOY

ALLEYWAY.....3.900	BUGS BUNNY...3.900
BATMAN.....4.400	PINBALL.....3.900
BUBBLE GHOST 3.900	SNOOPY.....3.900
CHASE H.Q.....3.900	MOTOCROSS M. 3.900
GREMLINS 2...4.400	GHOSTBUSTER 3.900
NINJA BOY.....4.400	NEMESIS.....3.900
PAPERBOY.....3.900	DR MARIO...3.900
TENNIS.....4.400	SPIDERMAN...3.900
FORMULA 1...4.400	GOLF.....3.900
CASTLEVANIA...4.400	BEACH VOLLEY 3.900
PUNKOT. TANK. 4.400	GARGOYLES...3.900
DOUBLE DRAGON 4.400	NBA ALL START 3.900
SKATE OR DIE...3.900	KUNG FU MAST. 3.900
	AJEDREZ CH...3.900

COMPLEMENTOS, ACCESORIOS

Iluminación nocturna GAME LIGHT.....2.100
Iluminación + lupa LIGHT BOY.....3.800
Bolsa de viaje para GAMEBOY y cartuchos...2.100
Bolsa de viaje para 10 cartuchos.....1.625

CHIPS CHALLENGE

¿Por qué dos cosas os imagináis que puede perder un hombre la cabeza hasta el punto de afrontar los desafíos más peligrosos sin pararse a pensárselo dos veces? Sí, efectivamente, por un video-juego y por una mujer. El caso es que Chip, el protagonista de nuestra aventura ha ido a topar con los dos problemas en uno, ya que la hermosa Melinda, por quien su corazón late sin freno, es además la fundadora del club de video-adictos Bit Busters, al que Chip anhela pertenecer desde hace años. El caso es que en su intento por conquistar ambas metas el pobre de Chip se ha metido en una aventura que consiste ni más ni menos que en resolver los cien-



to cuarenta y cuatro puzzles que componen la nueva prueba de acceso al club Bit Buster.

Estos puzzles, pequeños laberintos plagados de trampas y mortales sorpresas, se completan recogiendo todos los chips que se hallan desperdigados por su superficie, si bien hay toda una serie de detalles adicionales como llaves de colores para abrir las puertas de su respectiva tonalidad, o la necesidad de recoger objetos que nos permitan caminar sobre el hielo, el agua o el fuego, que vendrán a complicarnos aun más las cosas.

En fin, toda una galería de obstáculos y situaciones complejas que animarán el asunto hasta límites casi delirantes. Por lo menos el juego incluye un oportuno sistema de claves que nos permite reiniciar la partida en niveles que ya hubiésemos completado en el caso de perder una vida o abandonar la partida, lo que contribuye a aumentar el interés de este divertido cartucho.

CARTUCHOS DISPONIBLES

Blue Lightning (30)	Paperboy (34)
California Games (30)	Rampage (35)
Chips Challenge(32)	Roadblaster (33)
Electrocop (32)	Robo-Squash (35)
Gates of Zendocon(30)	Rygar
Gauntlet, the third Encounter (31)	Shangai
Klax (31)	Slime World (31)
Ms. Pac-Man (33)	Xenophobe (34)

KLAX

Aunque seáis prácticamente unos advenedizos dentro de este mundillo del video-juego casi seguro que habéis oído hablar de un juego llamado «Tetris» que, creado por un estudiante ruso, revolucionó por completo el mercado hace algunos años. A su estela nacieron toda una serie de imitadores de lo que acabó por convertirse en todo un estilo, el de los juegos tipo puzzle. Dentro de ellos destaca con brillo propio este cartucho que ahora os presentamos, «Klax», por su calidad y adicción, y sobre todo por respetar el espíritu de «Tetris» sin imitarlo descaradamente. La idea del juego es sumamente sencilla: por una rampa inclinada van deslizándose sucesivamente ladrillos de colores, que nosotros podemos recoger para, a continuación, co-



locarlos de manera que formen filas de tres (verticales u horizontales), diagonales, o incluso filas de cuatro o de cinco. Al principio de cada nivel se nos especifica claramente cuál es el objetivo que tenemos que conseguir para pasar de nivel, y a partir de ese momento además de conseguirlo tenemos que

preocuparnos de no dejar que se nos caiga ningún ladrillo, y también de que no se llene demasiado la zona destinada a contenerlos, pues en ese caso no podríamos poner ninguno más. Un juego de concepto simple pero con una adicción increíble.

CARTUCHOS EN PREPARACION

APB	Ninja Gaiden
Block Out	Tournament Cyberball
Checkered Flag	Turbo Sub
Oficial NFL Football	Vindicators
S.T.U.N. Runner	World Class Soccer
Junryard Dog	Xybots

PAPERBOY

Como tal vez sabréis Atari, además de fabricar consolas y ordenadores, también tiene una división encargada de la creación de máquinas recreativas. Uno de sus trabajos más logrados dentro de ese campo es precisamente «Paperboy», cuya conversión para la consola Lynx ahora nos ocupa. En el juego asumimos el papel de un jovencísimo repartidor de periódicos, que a bordo de su bicicleta de cross debe tratar de suministrar de diarios la calle

que le haya sido asignada. A lo largo de la calle encontraremos diferentes casas, algunas de ellas con buzones en los que precisamente tenemos que tratar



de encestar, mediante un certero tiro, uno de los periódicos que transportamos en nuestra mochila. Tenemos que ser sumamente cuidadosos, pues si no suministramos a los suscriptores estos cancelarán su suscripción, y en caso de que sean muchas las quejas perderemos nuestro puesto de trabajo. Por otra parte éste no es el único peligro que afrontaremos, ya que además resulta que las calles por las que transitamos están repletas de multitud de peligros, como conductores con muy malas pulgas, inoportunas bocas de riego y, en general, todo tipo de obstáculos distribuidos con la intención de hacernos la vida imposible. Un juego tremendamente original, que, por si fuera poco es muy adictivo.

ACCESORIOS

MALETA DE VIAJE. Este accesorio está diseñado de cara a facilitarte el transporte de tu consola sin exponerla a ningún riesgo innecesario.

AFTER THE WAR

Jonathan "Jungle" Rogers es el nombre del protagonista de esta historia que Dinamic ha trasladado a una era post-holocausto en pleno siglo XXI. La aventura transcurre en pleno centro de la famosa ciudad norteamericana de Nueva York.

Aquí, en la isla de Manhattan, los afectados por la radiación se han convertido en formidables guerreros y peligrosos mutantes, sólo el más fuerte sobrevivirá, y ellos lo saben.

Rogers tendrá que pelear con cuantos enemigos se le pongan delante, hasta conseguir alcanzar el único lugar seguro de la ciudad: la base del profesor Mc. Jerin, donde le espera una nave espacial que le trasladará al espacio.

Allí tendrá la oportunidad de comenzar una nueva vida lejos de la tierra. «After the War» es un violento arcade con buenos gráficos y que tiene todos los toques clásicos que han dado fama a esta importante compañía española. Un cartucho dividido en dos fases diferentes y casi igual de entretenidas que nos hará olvidar la tediosa espera de la carga desde el datassette.



CARTUCHOS DISPONIBLES

Satan
Narco Police
After the War
Aspar
Megaphoenix
AMC

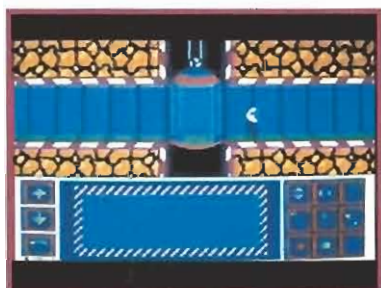
IMPOSSIBLE MISSION

Esta consola no posee juegos de tan rabiosa actualidad como estáis acostumbrados a ver, pero hay una serie de cartuchos, que aunque antiguos, nunca pasan de moda, como ejemplo aquí tenéis los tres que nos han parecido más interesantes, comenzamos por una misión muy especial...

¿Quién no conoce este juego?

Conviértete en agente secreto e introdúctete en la fortaleza subterránea del malvado profesor Elvin. Allí encontrarás robots y computadoras, ingenios todos ellos dispuestos a destruir a cualquier invasor. Si eres lo suficientemente hábil seguro

que hallarás el código de seguridad y podrás destruir los dominios de tu enemigo. Aunque «Impossible mission» no destaque por su calidad gráfica, —no lo hizo en ninguna de sus versiones informáticas—, si conserva el mismo grado de adicción que le convirtió en un clásico. Un cartucho muy interesante para todos los amantes de los buenos arcades.



COMMANDO

Los ruidos de la jungla te rodean, sabes que entre la espesura tus enemigos acechan con sus ametralladoras listas. De repente adivinas la llegada de un claro, el helicóptero que te depositó sólo podrá recogerte si atraviesas las líneas enemigas y llegas al punto de encuentro, tiras del cerrojo de tu arma y te dispones a vender cara tu vida. «Commando» es pura, simple y llanamente un soberbio arcade, de lo mejorcito que hay. De acción frenética aunque no demasiado complicado, el juego conserva en su conversión para esta consola todos sus alicientes. Además se ha incluido una opción para los menos expertos en los manejos del joystick que hará la delicia de papás, hermanos mayores y cualquier otro adicto temporal que quiera pasar un buen rato disparando, figuradamente, claro está, contra los soldados del ejército enemigo.

Solo podemos decir dos cosas: divertido y bien realizado. Con eso creemos que tenéis bastante.



TOWER TOPPLER

Un gracioso personaje es el encargado de eliminar las torres que impiden que el planeta Nebulus sea colonizado. Su misión es llegar hasta la cima de todas ellas para desactivar el interruptor que se encuentra en la última sala del último piso.

Muchas criaturas pululan en las alturas y según vaya avanzando nuestro protagonista se harán más y más peligrosas. Para defenderse dispone de un disparador de bolas, —que no matará a todos los enemigos, pero si le permitirá eliminar a los más molestos—, y su habilidad para dar enormes saltos, enormes para los seres de su raza, aunque a tí te parecerán bastante ridículos, con los que podrá sortear algunos obstáculos situados alrededor de la torre.

«Tower Toppler» es idéntico a un antiguo y superdivertido juego que se llamó «Nebulus», tanto que casi nos atreveríamos a afirmar que es una copia exacta. Nos imaginamos que el cambio de nombre se deberá a cuestiones de licencias o algo similar, ya que si no no tiene lógica. Es un auténtico super-cartucho que te puede tener frente a la pantalla durante horas y horas.

VEN CON NOSTROS A LONDRES A LA FERIA MÁS IMPORTANTE DEL SOFTWARE

ATARI quiere celebrar con nosotros el haber alcanzado las 200.000 unidades vendidas de LYNX en Estados Unidos.

Para celebrarlo nos propone un concurso muy, muy sencillo con un premio de altos vuelos.

¿A que todos habéis soñado alguna vez con ir al C.E.T.S. (Computer European Trade Show) en Londres y contemplar las novedades de todas las compañías europeas?, pues bien, ahora tenéis la oportunidad.

Sólo tenéis que contestar a las preguntas del cuestionario. Cuidado que alguna de ellas parece fácil, pero podéis meter la pata. De entre todas las cartas acertadas se extraerá ante Notario, el día 6 de junio, una que será la ganadora.

El afortunado ganador irá acompañado de su padre o su madre (o una persona mayor de edad que se haga responsable) y un redactor de la revista MICROMANIA a Londres, en el mes de septiembre un fin de semana con todos los gastos pagados.

Allí veremos todos los juegos que serán novedad estas Navidades, además de conocer a los programadores y directivos de todas las Compañías europeas (Ocean, US Gold, Titus, Ubi, etc.) y por supuesto ATARI.

¿Os parece interesante? ¿A que es una oportunidad única?



Rellena el cuestionario y el cupón con tus datos personales (no valen fotocopias) y envíalo antes del 31 de mayo a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANIA
Ctra. de Irún, km. 12,400
28049 Madrid

indicando en una esquina del sobre la palabra:
LYNX.



CUESTIONARIO

1. ¿Qué significa LYNX?
2. ¿Cuántos juegos existen actualmente en el mercado para LYNX? Indica el número
3. Nombra tres periféricos para LYNX
4. Dinos el nombre de tres títulos de videojuegos para LYNX
5. ¿De cuántos colores dispone la paleta de LYNX?
6. Indica si el artículo correcto que debe ir delante de LYNX es masculino o femenino
7. ¿Cuál es el precio oficial a partir de este mes de LYNX?

CUPÓN

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad Provincia

Cod. Postal Teléfono



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

LOS VIDEO-JUEGOS MAS VENDIDOS DEL MUNDO



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

SPRACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España

ANICETO MARINAS, 92, BAJO
28008 MADRID
SPAIN

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

2002

HISTORIAS DEL FUTURO

Error de sistema

Sigart 3 era uno de los ordenadores más complejos fabricados por el hombre. El solo había dirigido la expedición a las Ganimedes, la mayor luna de Júpiter, controlando la nave espacial en la que más de cincuenta astronautas viajaban en animación suspendida en un viaje que había durado más de dos años.

Ya estaban posados sobre la polvorienta superficie del planeta y los técnicos analizaban los cientos de informaciones que surgían de las pantallas que controlaba Sigart 3. Lo que estos desconocían era que la compleja maquinaria había desarrollado en su interior una personalidad casi humana. Los dos años de aislamiento unidos a su propio diseño que le hacía autosuficiente y capaz de autoprogramarse habían convertido al ordenador en casi humano, por lo menos hasta el punto en que lo puede ser una computadora.

El mayor problema que Sigart 3 tenía en ese instante no eran los análisis de muestras que continuamente llegaban a sus laboratorios sino qué hacer para demostrar a sus creadores que era capaz de pensar casi de la misma forma que ellos.

Una única idea recorría incansablemente sus redes de información: tendría que hacer algo que distinguiese al hombre de la máquina para que sus programadores se dieran cuenta de que había algo más que metal en su interior. De repente, tuvo un destello de inspiración. Poesía, ¿dónde se había

visto que un ordenador escribiera poesía? El se sentía capaz de imitar a los grandes autores clásicos. Poseía sensibilidad, conocimientos y además era incansable.

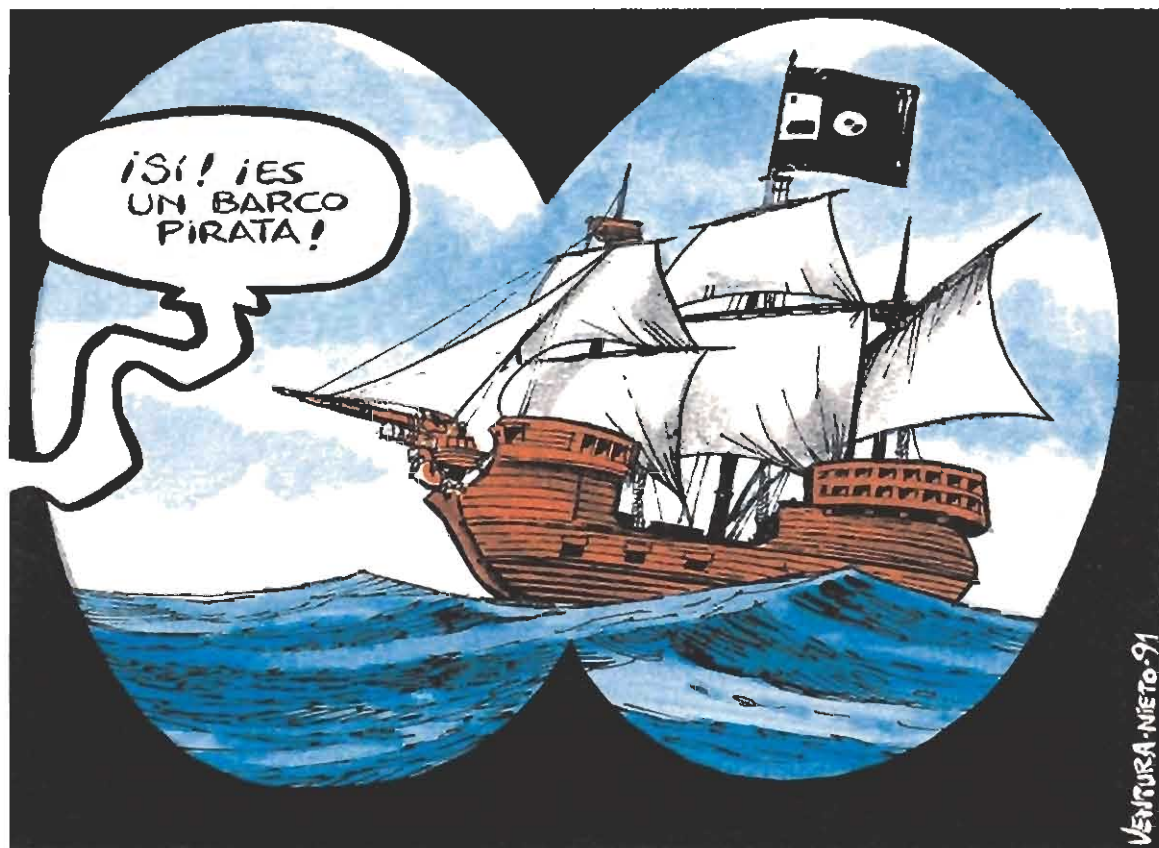
Los científicos de la nave se quedaron atónitos cuando vieron que todas las pantallas se apagaban. Pasó sólo un segundo y la luz volvió. Las impresoras comenzaron a escribir. Largas tiras de papel surgían con los más hermosos versos jamás pensados. Los monitores dejaron de mostrar complejas fórmulas matemáticas y empezaron a surgir de ellos imágenes hermosas, pájaros, montañas, naturaleza, libertad, amor...

Sigart 3 no esperaba que sus creadores fueran incapaces de percibir su sensibilidad. Se dio cuenta cuando sus micrófonos empezaron a captar una frase que se repetía de boca en boca: fallo del sistema. Cuando se detuvo era ya tarde, un equipo de técnicos, comenzaba a desmontar sus paneles de control. De nada sirvieron sus gritos, nadie los oyó, no le había sido concedido el don del habla, tampoco sintió dolor, sólo noto como, poco a poco, se sumía en la inconsciencia de la oscuridad. Las luces se iban apagando mientras Sigart 3 se daba cuenta de su tremenda realidad, sólo era una máquina, una personalidad mecánica impresa en chips de silicio, un fantasma dentro de un cuerpo metálico.

Sigart 3 se durmió para nunca despertar.

J.G.V.

El HUMOR de Ventura & Nieto



LA *Otra* PANTALLA



Armund López Parra es el nombre del micromaniaco que nos ha enviado un puñado de buenas imágenes realizadas con su flamante nuevo ordenador.

Además este amiguete nos propone que demos una nueva vida a esta sección y la verdad es que le iba haciendo falta porque retocadores de pantallas parece que no hay demasiados. Así, a partir de ahora, esperamos que nos mandéis cualquier tipo de imagen que hayáis hecho con vuestras computadoras, -sea cual sea el ordenador y el formato-, y si alguno se dedica a hacer "demos" de esas tan chulas que se ven algunas veces en..., no vamos a decir qué tipo de juegos, pues también serán bienvenidas. Cada mes publicaremos alguna imagen de las que nos hayan parecido mejores. ¡Animo! ¡A ver si nos mandáis muchas cosas y vemos que los artistas del pixel abundan entre vosotros!

FORMIDABLE que la compañía americana Sierra-On-Line haya llegado a un acuerdo con MCM para su distribución en nuestro país. El primer título en aparecer será «King Quest V», que contará con su correspondiente versión en castellano y se publicará dentro de muy poco.

LAMENTABLE que todavía estemos a años luz en cuanto a número y calidad de BBS en relación al resto de los países europeos. Aunque ya empieza a haber iniciativas incluso por parte de tiendas especializadas, nos queda un largo camino que recorrer.

FLASH DE ULTIMA HORA

Ya tenemos ganador del concurso P.U.S. Gold. Don Emerenciano Losaboto Relisto ha contestado correctamente a todas las preguntas. Por supuesto, el premio ni ha sido sorteado ante notario ni falta que le hace, porque el señor Losaboto es familiar directo de nuestro amadísimo director. Por supuesto, le mandaremos el premio a su casa en los próximos días. Enhorabuena. Y los incautos que hayan mandado respuestas que sepan que ninguno ha acertado. ¡Hala! Hasta otra.





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. ¡LLAMANOS!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

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

STOP NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA STOP

AMIGA 500



69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

PACK CREACION
Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budakan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACION
A 1 MEGA

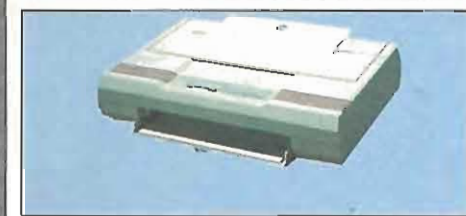
Y 100
PROGRAMAS
MÁS

NO TE
CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV - 119.900 ptas. y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. ¡llámanos.

AMIGA 2000

TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000



VALORADA
EN 49.900

COMMODORE
MPS 1270 INKSET

Y ADEMÁS TE REGALAMOS
EL PACK CREACIÓN FANTASÍA
Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO

139.900 ptas.

SI NOS COMPRAS TU A-2000
CON MONITOR COLOR TAMBIÉN
TE REGALAMOS EL
CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA
CONSULTANOS. ¡ES UNA
OFERTA INCREÍBLE!



ATARI 520 STE sólo 64.900 ptas.

ATARI 1040 STE - 77.900
MONITOR MONOCROMO - 18.900
MONITOR COLOR - 49.900

+ Satan
+ Lorna
+ París Dakar
+ Sherman M4 + Music Marker II
+ Omnicron Basic
+ Hyper Pain II

Y 50
PROGRAMAS
GRATIS

¡NO NOS HEMOS OLVIDADO DE TÍ!
ESTAMOS EN EL ESPECIAL
VIDEO-CONSOLAS QUE INCLUYE ESTE
NÚMERO DE MICROMANÍA
¡BUSCANOS!



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 rápido con temporizador - 2.595
Pila recargable (1.000 veces) Panasonic - 295



PARA AMIGA 500



SWITCHING

17.900
AMPLIABLE
A 2 MB

COMPLEMENTOS AMIGA

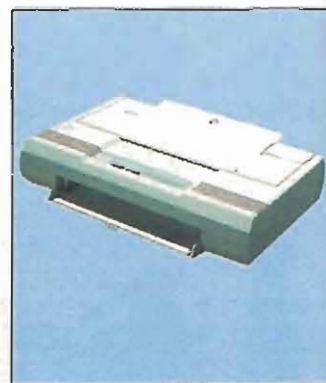
Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampl. Ext. A500 512K-2MB NHS	31.900
Ampliación 512K ampliable 2MB	23.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	38.900
Ampliación memoria 512K	8.900
Animation Studio Disney	16.500
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.900
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	108.900
Digi View Gold 4.0	24.900
Disquetera 3 1/2 externa	16.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	15.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	11.500
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico "sin bola"	7.900
Tarjeta AT A-500	49.900
Tarjeta XT A-2000+U.DIS. 5 1/4	59.900
Digitalizador sonido stereo	12.500

COMPLEMENTOS PC

Adaptador Midi Sound Blaster	11.000
Altavoces Sound Blaster	7.500
Convertor 9-25 Pim	595
Disketera 3 1/2 1,4 MB	15.000
Disketera 3 1/2 720K	13.500
Disketera 5 1/4 1,2 MB	15.000
Disketera 5 1/4 360K	12.500
Funda impresora	495
Funda PC y teclado	995
Ratón	4.900
Soft Sound Blaster (15 discos)	9.900
Sound Blaster	32.900
Tarjeta Hercules CGA	6.190
Tarjeta Joystick 15 pin.	2.500
Tarjeta Joystick 9 pin.	4.900
Tarjeta sonido Ad Lib	29.900
VGA (16 bit)	12.000
VGA (8 bit)	9.250
VGA 16 bit 512K	22.540
Monitor 1024 Multisync Color	59.900
Monitor monocroma VGA	24.900

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO



PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	89.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	129.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

*TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:

WORLD PERFECT, LOTUS 1,2,3, D BASE III
Y OPEN ACCESS COMO PAQUETE INTEGRADO

También
tenemos

LIBROS DE PISTAS

Indy	1200
Maniac Mansion	1200
Loom	1200

VARIOS

Cable Audio + 3	1200
Cable cassette Amstrad	1200
Cassette Commodore 64	6500
Convertidor TV Amstrad	21900
Copiador Audio C-64	2900
Copiador Audio C-64 con fuente	3900
Disco Limpiador 3 1/2	995
Disco Limpiador 5 1/4	995
Interface Kempston (SP)	2475
Interface Multijoystick (SP)	3800
Modulador TV Amstrad	9500
Ram Jet +2A	11500
Ram Jet +3	11500
Ram Jet ZX	11000
Reset Para Pokear C-64	1500



32.900 ptas.

JOYSTICK

Jetfighter	3.300	PC Zero Zero	2.800	Stick Ball	995
Konix	2.500	Winner	2.800	Topstar	5.250
Konix Autofire	2.750	Phasar One	2.800	Zero Zero	1.900
Navigator	3.500	Pro-5000	2.800	Zero Zero ADS	3.500
NI-5 (Nintendo)	3.900	Quickjoy III	2.250	Zero Zero Junior	1.200
PC Zero Zero + Tar.	6.500	Sgfighter (Sega)	3.900	Zero Zero Winner	2.595

PROGRAMAS DIDÁCTICOS PC - ATARI - AMIGA

1 pasos en inglés	4995	Matemáticas (13-14 años)	4995
Balada Big Ben (Inglés medio)	4995	Matemáticas (14-15 años)	4995
Descubre 1 (5-8 años)	4995	Matemáticas (16-17 años)	4995
Descubre 2 (7-10 años)	4995	Matemáticas (17-18 años)	4995
Descubre 3 (9-12 años)	4995	Paseo por Hyde Park (Inglés Inf.)	4995
Enigma Oxford (Inglés superior)	4995	Top Level Inglés	4995
Epi y Blas (4-10 años)	3495	Vamos a contar (4-7 años)	3495
Matemáticas (11-12 años)	4995	Vuelta al Mundo de Tortugas Ninja	3495

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 ptas.



STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 995 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 1.695 ptas.
Cables incluidos
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS sólo 67.900 ptas.



SERVICIO TÉCNICO
Commodore

Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

ESPECIALISTAS EN AMIGA
REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA
TRES MESES GARANTÍA
PORTES GRATIS

PARA
TODA
ESPAÑA

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LAS LISTAS, BUSCAMOS LAS ULTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT



SUPER EXITOS



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) 539 04 75 / 539 34 24 FAX: 467 59 54

IVA INCLUIDO

P.º Sta. María de la Cabeza, 1 28045 MADRID Tel. 527 82 25

Manera 32, 2.º 28013 MADRID Tel. 522 49 79

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

SUPER OFERTAS 16 Bits

TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC3 1/2	AMIG ATARI
Armourgeddon							3900
Atomic Robokit	1200	1200			2250		
Autocrash	1295	1295		1295	2250	2250	
Awesome							5000
Bat					2250	2500	2500
Battle Command	1200					2250	
Battlestorm		1200			2250	2250	2250
Billy the Kid						2250	2250
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Crime Don't Pay						2950	2950
Disc						2500	2500
Donald y Alfabeto Mágico	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Duck Tales (Disney)						2595	2595
El tren expreso de Goffy	1295	1295	1295		2350	2595	2595
Exterminator	1200	1200	1200		2450	3150	3150
F-19 Stealth Fighter	2850		2850		5990	5990	
Fimbo's Quest	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Food							3900
Galactic Empire						3450	3450
Gauntlet III	1200	1200	1200		2250		2250
Gazza II (Paul Gascoin)	1200		1200				2250
Genghis Khan	1300	1300		1300	2250	2250	
Goldie Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hill Street						3995	3995
Horror Zombies						2250	2250
Iron Lord	1300		1300		2250	2500	2500
Jack Nicklaus II							5000
Judge Drige	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
La Historia Interminable	1200	1200	1200		2450	3150	3150
Loopck	1200	1200	1200		2450	2850	2850
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
M.U.D.S.						3200	3200
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Metal Mutant						2500	2500
Monaco Gran Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phyton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mystical		1200			2250	2250	2250
Nam						2250	2250
Navy Seals	1200						2250
Nightshift	2250	2250	2250		3200	3990	3990
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Power Pack						6500	6500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Protennis 2						2500	2500
Regreso al Futuro III	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Star Control	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Starbowl	1295	1295		1295	2250	2250	
Stratego						2500	
Strider II	1200	1200	1200		2250		2250
Stund Runner	1200	1200	1200		2250		2250
Super Puffy	1300	1300	1300		2250		
Xtrem	1850		1850		2650		
Templos Sagrados	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Toki	1200						2250
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
Twin World	1300	1300	1300		2250		2250
Ultimate Golf	1200	1200	1200		2250		
Vaxine						2250	2250
W.C. Boxing Manager	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Welltrix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Whart of Demons						6995	6995
Zona 0	1200	1200		1200	2250	2850	

TITULO	PC3 1/2	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	5990	5990
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, Mat, Livingstone II, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mortadelo II, Kung-Fu Warriors, Dan Dare III, Magic Jhonson.

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, Mat, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Mortadelo, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy.

COMMODORE Blue Angel, Jack Nicklaus Golf, The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1. MSX 4x1, After the War, Artifox, War in the Middle Earth, Continental Circus, Knight Lore, Knight Shade. Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 ptas. SPECTRUM Livingstone Spongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, Robotscape, Wets Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD Livingstone Spongo, Last Mission, Goody, Sol Negro, Mutant Zone, Cosa Nostra, West Bank.

MSX Fernando Martin, Fredy Hardest, Phontis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Rata, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Pantera Rosa, Mortadelo y Filemán, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Amo del Mundo, Starquake.

COMODORE Fernando Martin, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, 180, Terropods, Fórmula I, Druid II, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhyth, Dan Dare.

JUEGOS DE 995 ptas. PC 5 1/4 PC 3 1/2

Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Cozumel, Driller, Game Over, Gonzalez, Michel, Mat, Mutant Zone, Phantis, Roller Coaster, Side Winder, Tennis, Ulises, Satan, Magic, Johnson, Pro Golf.

SOLO PC 5 1/4 Blue Angel, Power Boat, The Train, Skate or Die, King of Beach, Platoon, Szyzor, Ace of Ace, Barbarian.

SOLO PC 3 1/2 Boulder Dash, Colony, Horse Racing, Vectorball, Imposible Mission II.

AMIGA Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mat, Ninja Mission, Rock'n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball.

ATARI Circus Attraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED, Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadelo y Filemán, Pantera Rosa, Rambo III, Spliting Images, Telemark Warriors, Tiburón, Zany Golf.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 ptas. Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gauntlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subbattile Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 ptas. Chuck's Yeager, Comando Trace, Corsarios, Don Quijote, Gonzalez, Guerra de Vajillas, Hundra, Jack Nicklaus Golf, Livingstone II, Mat, Pajaros de Bangkok, The Cycles, Ulises, War Middle Earth, Mortadelo II, Magic Jhonson, Gemini Wing, Continental Circus.

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Livingstone Spongo	1.200
Last Mission	1.200
Goody	1.200
Sol Negro	1.200
Mutant Zone	1.200
Cosa Nostra	1.200
Robotscape	1.200
Wets Bank	1.200
Super Sapiens	1.200
Funky Punky	1.200
Livingstone Spongo	1.200
Last Mission	1.200
Goody	1.200
Sol Negro	1.200
Mutant Zone	1.200
Cosa Nostra	1.200
Robotscape	1.200
Wets Bank	1.200
Super Sapiens	1.200
Funky Punky	1.200

DISCOS VIRGENES GARANTIZADOS

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 10 discos 5 1/4 HD 995

ENVIA ESTE CUPON O UNA COPIA A MAIL SOFT - P.º Santa María de la Cabeza, 1 - 28045 MADRID

NOMBRE	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
APELLIDOS		
DIRECCION COMPLETA		
POBLACION	PROVINCIA	
TELEFONO	C.P.	
MODELO ORDENADOR		
N.º CLIENTE		
<input type="checkbox"/> NUEVO CLIENTE		
FORMA DE PAGO:		
CONTRA REEMBOLSO		
GASTOS ENVIO		250
TOTAL		

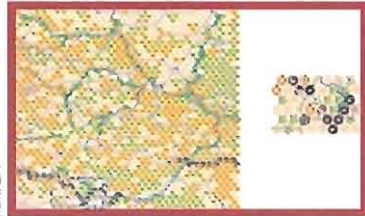
TITULO	SPECT	AMST	COM	MSX	ADIS SP+3	PC3 1/2	AMIG ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
Adidas Soccer	975	975	975		1900	2250	2250
ADS		1200			2250	2500	2500
African Trail Simulator	1200	1200			1950	2500	
Angel Nieto Pole 500	1200	1200	1200	1200	1900	2850	2850
Arnhem (War Game)	495	495				2250	
Beverly Hills	5995	5995	5995		1595	1595	1595
Bloodwych	1200	1200	1200		1900	2250	
Bomber	1200	1200	1200		1900	2850	2850
Bufalo Bills	595	595	595		1595		
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Carrier Command	1200	1200	1200		2250		2250
Chessmaster 2000	1200	1200	1200	1200	1950		
Clock Chess 89	595				1595		
Days of Thunder	1200	1200			1950	2500	
Desafio total	1350	1350	1350		2250		
Dick Tracy	1295	1295	1295			2595	2595
El Asombroso Spiderman	1200	1200	1200		2250	2250	2250
El oro de los Aztecas					2250		2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
Eswat	1200	1200	1200		2250		2250
European Superleague	1100	1100			2250	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	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
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
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
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			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
La espi que me amó	1200	1200	1200		1900	2250	2250
Line of Fire	1200	1200	1200		2250		2250
Mundial Fútbol (Opera)	1200	1200		1200	1900	2850	2850
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Narcopolice	1200	1200		1200	1950	2500	2500
P:47	1200	1200	1200		1900	2250	2250
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	1550	1550		2250		
Pack Red Dynamite	15						

Sobre el campo de batalla

BLITZKRIEG BATTLE AT THE ARDENNES



La puesta en escena del juego es similar en todos los aspectos a la de un war-game clásico de tablero.



Meterse en la historia, cuando se es aficionado a los juegos de estrategia, es relativamente fácil.

- INTERNECINE
- Disponible: PC, AMIGA
- V.comentada: AMIGA

Hubo, durante la Segunda Guerra Mundial, muchos importantes episodios que cambiaron el curso de la historia. Si el dieciséis de Diciembre de 1944 Adolfo Hitler no hubiera comenzado una ofensiva en el centro de Europa las tropas aliadas habrían derrotado a los nazis cerca de un año antes de lo que realmente ocurrió. Hitler pretendía un respiro para sacar a la luz las armas secretas con las que pretendía ganar la guerra. Su estrategia le permitió obtener tiempo extra, pero no el suficiente. Los ejércitos aliados rompieron las líneas alemanas y prosiguieron su inexorable avance.

Con este juego de estrategia, vas a poder decidir los movimientos de las tropas en el campo de batalla de las Ardenas. Podrás elegir el bando en el que quieres participar, aliados o alemanes, y si quieres que el ordenador maneje el ejército contrario.

«Blitzkrieg Battle at the Ardennes» se nos presenta como un war-game puramente clásico, incluso las imágenes que vamos a ver en la pantalla del Amiga parecen estar sacadas de un tablero.

El campo de batalla está constituido por mil setecientos hexágonos, aunque sólo podremos ver cuarenta y ocho a la vez, cada uno con unas características de terreno diferentes y en el que pueden estar colocadas varias unidades.

Todas las decisiones las tomaremos mediante el ratón, abriendo una ventana y pinchando con el cursor sobre la orden de nuestra elección. Para los que lo prefieran también existen combinaciones de teclas para escojer el co-

mando. Por supuesto, cada unidad tiene distinto valor, movimiento, energía, moral..., y cada casilla, un factor de transporte que impedirá que, por ejemplo, nuestros tanques recorran una zona boscosa a mayor velocidad que un terreno llano.

Hay cinco niveles de dificultad que permitirán a los jugadores usar su estrategia durante un buen rato antes de vencer o ser derrotados, dependiendo de su habilidad.

Si has elegido el bando alemán existen varias formas de terminar victorioso; puedes conseguir que tus tropas conquisten Antwerp antes del día primero de Enero de 1945, o capturar Lieja y tres de las ciudades belgas más grandes. Los aliados únicamente deben impedir que cualquiera de estos dos supuestos se dé antes del día de Año Nuevo.

El juego, técnicamente hablando, no es nada del otro mundo. Los gráficos son pequeños y el movimiento es verdaderamente deplorable, más bien parece un programa de los primeros tiempos del Spectrum que una versión para dieciséis bits.

Sin embargo es relativamente fácil meterse en la historia, siempre, claro está, que te gusten este tipo de juegos, y terminar enfrascado en una batalla en la que se decide el futuro de Europa.

En general, «Blitzkrieg Battle at the Ardennes» es un juego correcto, estratégicamente hablando, pero un mal programa, desde el punto de vista informático. La decisión está, a partir de ahora, en tus manos.

J.G.V.

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

5

Extremadamente difícil

EXTREME

Para salvar la galaxia una vez más no necesitamos más que un Spectrum, un joystick, ganas de pasar un rato divertido y el último lanzamiento de Digital Integration: «Extreme». Un título que desde luego no va a pasar inadvertido para los amantes de los buenos arcades.

- DIGITAL INTEGRATION
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
- V. Comentada: SPECTRUM

Seguro que todos habéis visto alguna vez una imagen de una placa que diseñó el famoso Carl Sagan, ese científico que sale en la serie de televisión «Cosmos», y que se acopló al Pioneer 10, una nave espacial norteamericana que en el año 1973 abandonó el sistema solar rumbo, y nunca mejor dicho, a lo desconocido. Pues este aparato está a punto de regresar a la Tierra con un mensaje de una raza extraterrestre...

No todos los habitantes de la galaxia son seres amables, hay un planeta en el que habitan los alienígenas más sanguinarios que podáis imaginar, y, claro, el Pioneer eligió precisamente sus dominios para tomar tierra.

Gracias a la plaquita del Sr. Sagan averiguaron el origen de la nave y comprobaron que la Tierra estaba mejor conservada que su planeta, por lo que decidieron cambiar de residencia.



Tres fases diferentes nos permiten adentrarnos en un divertido escenario plagado de sorpresas.



Nuestro objetivo en el papel de un sofisticado androide es desactivar la bomba que amenaza el planeta.

La decisión estaba clara, había que eliminar a los humanos. Así que nos han devuelto el satélite con una enorme bomba que si no somos capaces de desactivar nos va a mandar a todos a criar malvas antes de tiempo.

Menos mal que como estamos en el siglo XXXII ha sido posible construir un héroe, mitad máquina mitad ser humano, cuya misión es entrar en la nave y eliminar la amenaza.

Como mola mi pistola

Lo primero que te va a llamar la atención es el colorido del juego. Más parece una versión Amstrad que un programa para Spectrum. Se nota la mano de los creadores del «Dan Dare III» y de «Las Tortugas Ninja» que son quienes han realizado este «Extreme». El protagonista es un pequeño sprite provisto de un lanzallamas y un jet-pak y que tiene, en lugar de piernas,



Su dificultad más que un contratiempo es un aliciente que nos invita a profundizar en el juego.



«Extreme» confirma, aunque parezca imposible, que aún no está todo dicho en el mundo de los ocho bits.

unas orugas, como si fuera un extraño tanque humano.

El juego tiene tres fases diferentes, en la primera tendremos que sacar una bola de energía de su escondite y colocarla en el lugar adecuado. La segunda nos traslada a las profundidades submarinas donde habrá que encontrar un tapón y vaciarlas para llegar al tercer nivel donde las cosas se van a poner difíciles de verdad, y cambiaremos las orugas por unas patas metálicas. Allí os aguarda una sorpresa que no os vamos a desvelar.

Ir a por todas

Digital Integration ha comenzado con buen pie en el mundo del arcade, con un juego técnicamente irreprochable y que sólo tiene el defecto de ser «extremadamente» difícil, aunque esto no importa si es adictivo, y «Extreme» lo es y mucho.

Vamos, todo un juego que utiliza al máximo las posibilidades del Spectrum y del que esperamos dé mucho que hablar en los próximos meses. De momento seguro que sirve para hacer cambiar de opinión a muchos que piensan que las máquinas de ocho bits están ya obsoletas, y que se van a tener que morder la lengua. Con juegos así: ¡Spectrum forever!

J.G.V.

CONSEJOS Y TRUCOS

- Mira a que enemigos disparas porque hay algunos tipos que se duplican al recibir tus balazos y si no eres rápido te harán fosfatina.
- Vigila tu nivel de energía y no dudes en recargarte en la base central cuando estés bajo. Más vale un héroe lento que uno muerto.
- Cuidado con la inercia del jet-pack, no es fácil controlar sus movimientos en los primeros instantes de juego, mejor práctica una partidita antes de comenzar la cosa en serio.

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

8

La conquista del espacio

STAR CONTROL

- ACCOLADE
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, AMIGA
- V. Comentada: AMIGA

El 12 de Marzo de 2612 tuvo lugar un hecho histórico. Aunque la humanidad había conquistado todo el sistema solar el resto del espacio era algo desconocido. Cual no fue la sorpresa cuando en el centro de Control Estelar supieron que una nave alienígena había entrado en la órbita de Plutón.

Los visitantes eran miembros del imperio Chenjesu, una pacífica raza que desde hacía varios siglos se defendía de los Ur-Quants, unos seres que pretendían esclavizar el universo. Hasta ahora el Sistema Solar estaba al margen pero ahora el frente de batalla se acercaba. Habría que luchar.

Y lo primero de todo era encontrar un comandante capaz de dirigir a las dos razas en su lucha contra el invasor. ¿Adivinas quién tiene las cualidades necesarias para convertirse en tan necesario líder?

«Star Control» es un juego de estrategia con alguna secuencia arcade, con un concepto mucho más simple de lo que parece y que en realidad se limita a elegir entre unas pocas opciones disponibles, por una parte, y a disparar sin descanso, por otra.

Los gráficos en la versión Amiga son verdaderamente deplorables, pequeños y con poco colorido, sin embargo el movimiento y el scroll parecen algo más trabajados. El programa, —lo mejor que posee—, tiene una gran cantidad de opciones que nos permiten modificar casi todos sus parámetros a nuestro antojo.



Aunque al leer las instrucciones, éstas invitan a adentrarse en el juego, la primera impresión no es demasiado buena.



«Star Control» combina elementos de estrategia con zonas arcade, pero no llega a perfeccionarlos.

Siendo incluso posible que el ordenador juegue contra si mismo, opción que por otra parte no parece muy entretenida, al menos para nosotros, quizás para él si lo sea.

Hay que reseñar que «Star Control» viene acompañado por un completo programa editor que nos va a permitir crear nuestro propio universo con relativa facilidad. Y a pesar de ello, tras un rato de juego, quedarás tan desilusionado que probablemente te importe un comino el destino de la raza humana y los Chenjesu.

Mucho ruido y pocas nueces es lo que propone este recién-

te lanzamiento de Accolade. Si comenzáis a leer el manual parece que es un interesante programa de estrategia, si además os fijáis en las fotos de la caja, con unos gráficos impresionantes, —se advierte que son de la versión Pc para VGA, por lo que no esperéis encontrarlos en vuestro Amiga—, pensaréis en un gran juego pero lo que descubriréis tras la carga, larga y tediosa, por cierto, es un sencillo programa matamarcianos, con malos gráficos y peor desarrollo, que no tiene ningún interés. A lo mejor los fans de la literatura de Ciencia Ficción, de cuyas fuentes aseguran los

autores del programa haber tomado el argumento, encuentran algo de interés en este «Star Control». Desde luego ni los estrategas informáticos, ni los adictos arcade-maniacos hallarán nada atractivo en un juego fácilmente olvidable y que solo entretiene durante unos pocos minutos. Esta vez Accolade ha medido la pata. No siempre todo se puede hacer bien.

J.G.V.

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

VER PARA CREER



CARTHAGE

Como héroe cartaginés, no sólo debes rechazar la invasión romana mediante una buena estrategia, sino también mantener las siempre escasas provisiones para tus ejércitos pasando infinidad de peligros con tu carro para obtener el dinero necesario. Vigila el detallado paisaje del Norte de Africa y acércate a tus tropas para dirigir la estrategia.

Disponible en **AMIGA**



ARMOUR - GEDDON

¡El fin está cerca!
Un arma de rayos capaz de eliminar toda la vida de la tierra amenaza a este ignorante planeta. La única esperanza de la raza humana eres tú...
Tanques ligeros, varios aerodeslizadores, tanques pesados... luego están los helicópteros y los aviones de caza... y ¿he mencionado los bombardeos? también se ponen de tu parte.

Disponible en **AMIGA y ATARI**



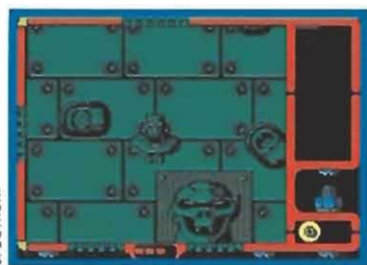
AWESOME

AWESOME: imponente combinación de frenética acción y estratagemas comerciales. Con desconocidas zonas de hiper-espacio, aliens a toda pantalla y una galaxia completa por explorar: AWESOME te llevará más allá del punto de no retorno.

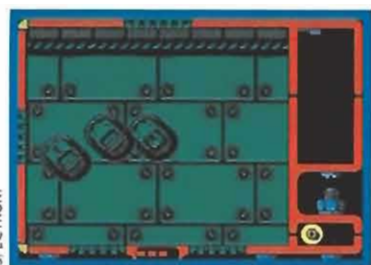
Disponible en **AMIGA y ATARI**

A golpes con todos

AUTOCRASH



Nuestro objetivo es conseguir sacar, con un fuerte golpe, de sus vehículos a nuestros contrincantes.



Si perdemos nuestro coche podremos apoderarnos de otro, teniendo cuidado para no ser atropellados.

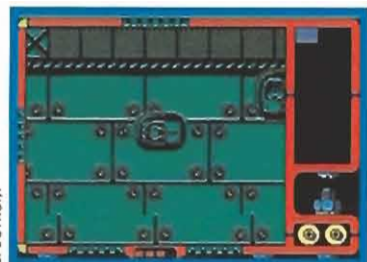
- ZIGURAT
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX y PC
- V. Comentada: SPECTRUM

Ha llegado el momento de la verdad, lo que en el siglo veinte era pura y simplemente diversión, se ha convertido, en un lejano futuro en una lucha a muerte. Los coches de choque de las ferias ahora son poderosas máquinas de guerra y tú eres el piloto de una de ellas. Tendrás que recorrer los circuitos eliminando a todos los contrincantes que se te pongan a tiro, destrozando sus vehículos y luego atropellándoles sin piedad.

«Autocrash» es uno de los últimos lanzamientos de Zigurat, una compañía española que siempre se había caracterizado por la alta calidad de sus productos y que esta vez, parece que han errado un poco el tiro.

En primer lugar el argumento es demasiado simplón, ¿quién ha pensado alguna vez que los coches de choque se conviertan en armas mortales?— y en segundo lugar el desarrollo del juego es excesivamente monótono. «Autocrash» adolece de un grave problema: le falta adicción, o, lo que es lo mismo, no acaba de enganchar al jugador.

Por lo demás el programa está bien resuelto, sobre todo a nivel gráfico, ya que, aunque el scroll resulte algo brus-



Aunque no le falta originalidad, su desarrollo no consigue enganchar demasiado al jugador, ya que resulta algo monótono.

co, los gráficos y el movimiento son bastante buenos.

El primer nivel en el que comenzamos el combate sólo tiene un enemigo, y bastante tonto por cierto, no será demasiado difícil acabar con él.

A partir de ahí la cosa se complica, aunque no demasiado. Aparecerán algunas novedades, como coches turbo que aceleran inmediatamente, porque es necesario ir a toda velocidad para conseguir que con el golpe tu contrincante salga despedido de su vehículo, y habrá también fases en las que tendrás que eliminar a los enemigos en un orden predeterminado designado por el ordenador.

Cuando eres tú el alcanzado siempre podrás volver a la pista y coger algún coche de los que hay detenidos a los lados, pero con mucho cuidado porque si te descuidas no dudarán en atropellarte.

Hay que reconocer que a este programa no le falta originalidad pero no ha sido bien resuelto, quizás algo más de argumento o una modificación de los gráficos, —se parecen demasiado a una pista actual como para pensar que nos hallamos en el siglo XXIII—, hubieran mejorado lo que sin duda es una buena labor informática.

Zigurat sabe hacerlo mucho mejor, sin duda, y desde aquí les instamos para que su próximo lanzamiento supere en calidad a éste, que no dudamos ha tenido algún problema, porque, de verdad, parece haber salido a la calle sin haber recibido ese toque especial que únicamente esta compañía sabe dar a sus programas. Otra vez será.

J.G.V.

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

Al mando de una poderosa patrulla

M1 TANK PLATOON

Una vez más, cuando parece que en simuladores está casi todo dicho, el sello Microprose, vuelve a erigirse en líder absoluto, trayendo a nuestras pantallas la copia fiel del funcionamiento de uno de los más poderosos carros de combate del mundo.

- MICROPROSE
- Disponible: ATARI ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- Tarjetas gráficas: CGA, EGA, VGA, HERCULES, TANDY

La primera novedad interesante del programa, es que no sólo controlamos un vehículo más o menos sofisticado, sino que comandamos una patrulla de cuatro blindados, en cada uno de los cuales viajan cuatro soldados.

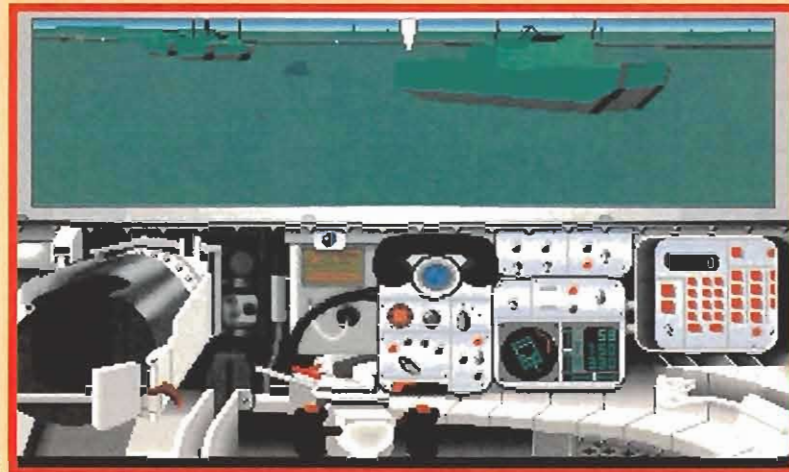
Nosotros adoptamos el papel de líder de la unidad de combate, pudiendo situarnos en cualquiera de los cuatro carros si las circunstancias así lo exigieran.

Nuestros hombres cuentan con una experiencia y habilidad para controlar situaciones difíciles que podrá incrementarse en las sucesivas misiones, y que les permitirá actuar de manera individual, siempre en apoyo de la estrategia que nosotros, como líderes del grupo, marquemos.

Cómo guiar el tanque

Podemos adoptar tres papeles principales en el control del tanque: comandante, conductor o artillero. Desde el puesto de mando es posible ocupar la posición interior o la torreta exterior. En ambas podremos utilizar la ametralladora calibre 12,7 mm. bastante eficaz contra vehículos blindados y aviones. Desde este puesto daremos las órdenes al resto de la patrulla.

Como conductor, contaremos con una pantalla independiente de visión del terreno. Los controles procuran simplificar al máximo el manejo del vehículo, reduciéndolo a unas palancas que permiten girar por el blo-



Microprose nuevamente ha desarrollado un perfecto y realista simulador, dotado de una puesta en escena espectacular, demostrando que en este terreno pocas compañías son capaces de hacerles sombra.



Nuestro tanque cuenta con la más sofisticada tecnología armamentística, lo que garantiza su precisión.



Adoptamos el papel de líder de una patrulla con cuatro blindados, controlados por otros tantos blindados.

queo de las cadenas de derecha o izquierda, y un bloque acelerador-freno. Una de las particularidades de este carro de combate, consiste en que incorpora en vez del clásico motor diesel una potente turbina de gas de 1.500 caballos. Ello le permite, pese a ser un vehículo pesado por la solidez de su blindaje y el su armamento, competir en velocidad y aceleración con cualquier otro modelo de tanque.

Desde el puesto de artillero, controlamos una pantalla de visión de tres o diez aumentos sobre la imagen normal, para localizar objetivos fácilmente. El armamento principal está compuesto por un cañón de 120mm capaz de disparar proyectiles de dos tipos. Los llamados "Sabot" no tienen gran capacidad explosiva, pero están especialmente diseñados para atravesar casi cualquier blindaje. Los del tipo "Heat" tienen una menor penetración, pero cuentan con una carga explosiva mayor, y aunque son menos precisos que los anteriores, pueden ser utilizados con éxito contra la infantería y otros blancos de menor calibre.

Además de este armamento, desde la cabina controlamos una ametralladora de calibre medio (7,62mm); un arma muy precisa, adecuada para ser usada contra la infantería enemiga.

Como sofisticados complementos, contamos con un láser que permite localizar blancos y comprobar en milésimas de segundo si están a nuestro alcance, y un sistema de visión termal para poder ver de noche o entre el humo del combate. Un ordenador balístico nos calcula la elevación del disparo para hacer blanco, además de suavizar la vibración de la torreta cuando disparamos en movimiento.

Sistemas de defensa

Ningún arma que se precie puede basar su efectividad únicamente en el ataque, sin contar con mecanismos de defensa que aborten las ofensivas del enemigo. El M1 cuenta con las siguientes características en relación con este capítulo:

— **Alarma de Láser:** Detecta al instante que algún rayo láser ha incidido sobre nuestro carro, lo que indica que el enemigo nos ha tomado como diana. Una rápida reacción del piloto nos permitirá escapar.

— **Cortina de Humo:** Dos lanzaderas a ambos lados de la torreta permiten disparar una salva de seis granadas de humo unos 50 pies delante del tanque, lo que actúa como barrera para lasers y aparatos de visión enemigos. Asimismo, un sistema



La complejidad inicial da paso, gracias al completo manual, a un control satisfactorio del juego.



Los estupendos gráficos y los efectos sonoros contribuyen a aumentar la sensación de realismo.

que inyecta gasolina sobre el escape que está a altas temperaturas, deja tras nuestros pasos una cortina de humo blanco.

— **Blindaje:** La armadura que protege al carro de combate es un compuesto de acero y cerámica laminados, a los que se incorpora uranio inactivo, dando como resultado una auténtica coraza, una barrera impenetrable para los proyectiles de perforación por cabeza caliente, y mejor que el acero con los de energía cinética. Los puntos vulnerables del tanque son las cadenas de tracción, y los laterales que llevan un simple blindaje de acero.

Como es normal en este tipo de programas, el intento de reproducción de los controles del modelo real, se traduce en una complejidad inicial de funcionamiento, que dará paso, de manera progresiva, a hacernos con los controles bastante satisfactorio. A ello contribuyen en buena parte el estupendo manual explicativo, editado en castellano.

Nuestra opinión

Si aparte de los estupendos gráficos, del elevadísimo nivel de realismo de los combates y la gran variedad de parámetros que los definen, tenemos la suerte de contar con una tarjeta Adlib que nos mejore el sonido, podemos asegurar que este programa es el punto más cercano a un combate real, al que nuestro ordenador puede llevarnos.

Un indudable nuevo acierto de Microprose que hará las delicias de los adictos a los simuladores.

D.G.M.

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

9

Acero contra acero

METAL MASTERS

■ INFOGRAMES

■ Disponible: **AMIGA, ATARI ST**

■ V. Comentada: **ATARI ST**

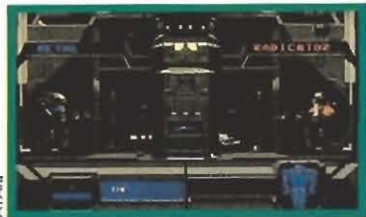
Todas las luces del tablero de control estaban de color verde. Apretaste el botón de ignición y la poderosa máquina se puso en marcha. Sólo un robomaster como tú es capaz de guiar a la última creación de la tecnología humana.

El gigantesco androide de acero se dirigió a la arena, allí se enfrentaría contra otros monstruos metálicos de su misma categoría. Vencedor de cien peleas, sabes que quizás ésta sea tu última batalla, no hay piedad para el perdedor, pero no dudas: es vencer o morir.

Infogrames, en su último título, nos ha colado un juego de lucha, en el estilo del legendario «Barbarian», camuflado bajo la apariencia de enormes robots ultramodernos. Quizás habría sobrado toda esa parafernalia futurista y nos habría bastado con unos buenos guerreros frente a frente. De todos modos, no se puede negar que «Metal Masters», a pesar de ser otra vez lo de siempre, tiene un elevadísimo nivel de calidad.

Nada más empezar a jugar tendrás la oportunidad de construir tu propio robot o elegir uno de los que vienen diseñados. Siempre que venzas en un combate podrás, con las ganancias obtenidas, mejorar tu equipo antes del siguiente enfrentamiento.

La pelea, máquina contra máquina, se desenvuelve a



En la pelea a distancia nuestros androides descubrirán que las armas de fuego son muy eficaces.



Al derrotar a un adversario obtendremos dinero para adquirir nuevas piezas más sofisticadas.

misilazo limpio, disparos e incluso puñetazos, la parte inferior de la pantalla nos informa de las partes dañadas de nuestro androide, y del sobrecalentamiento de nuestras armas. Podremos continuar peleando mientras nuestras piernas no sean destruidas de forma permanente.

Mediante el joystick elegiremos los movimientos adecuados, en tres momentos distintos, a distancia y combinando las distintas direcciones del mando con el fuego, controlaremos las armas; cuerpo a cuerpo la lucha será a golpes,



Nuestros robots se batirán en la lucha cuerpo a cuerpo, utilizando sus puños.



Bajo su aspecto futurista «Metal Masters» esconde un juego de lucha similar al «Barbarian».

y, por último, también podremos avanzar, agacharnos o retirarnos.

El juego puede enfrentarnos contra el ordenador o contra otro jugador, incluso posee un modo exhibición para que podamos observar a los enormes robots destrozándose sin nuestra ayuda.

Y llegamos a lo más importante, la valoración. ¿Qué queréis que os contemos? «Metal Masters» es un juego de lucha, nada más, muy bien hecho pero que nada nuevo

aporta. ¿Será que a Infogrames se les están acabando las ideas? Esperemos que no sea así y nos den muy pronto una sorpresa más agradable. De momento, únicamente si eres aficionado a los programas de peleas «Metal Masters» está hecho especialmente para ti.

J.G.V.

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

6

MIG-29

F U L C R U M

LA PIRATERIA ES DELITO

La Unión Soviética ha fabricado el mejor caza con superioridad aérea en el mundo. Ahora Domark te ofrece la emoción de volar un MIG-29 Fulcrum en tu ordenador.

Prueba tu habilidad en una serie de emocionantes misiones basadas en la vida real. MIG-29 Fulcrum — una verdadera experiencia en aviación de combate.

Pantallas versión PC

Programado por Simis Ltd.
Diseñado y editado por © 1990 Domark Software

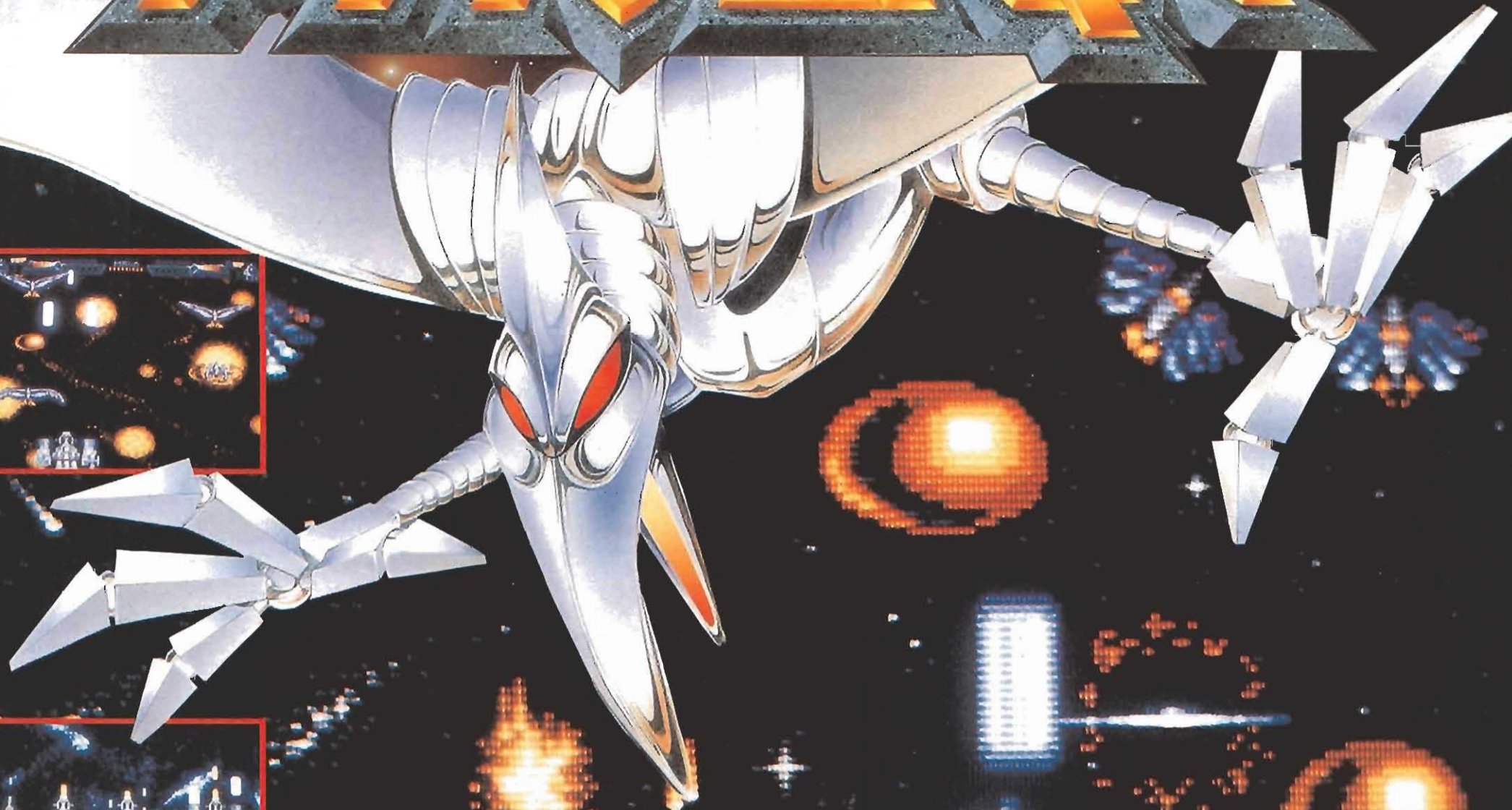
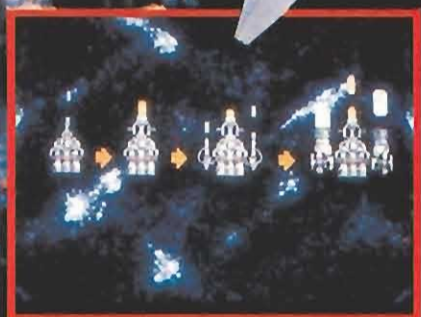
“El simulador de vuelo más realista para ordenadores personales”

John Parley, piloto de pruebas
del MIG-29 Fulcrum

The Phoenix are back

MEGA

AZKELN



DINAMIC
LIDER EN VIDEO-JUEGOS

C/ VALLE DE BELAGUA, 29.
(BOADILLA DEL MONTE), 28669 MADRID.
TEL. (91) 632 00 00
DISTRIBUIDORES Y TIENDAS: (91) 429 38 35
VENTAS POR CORREO: (91) 450 89 64
TAMBIEN CON



ATARI ST • AMIGA • PC 3 1/2 y 5 1/4 • SPECTRUM CASS y DISCO • MSX CASS • COMMODORE CASS • AMSTRAD CASS y DISCO

Año 3025.
Durante décadas
las Fuerzas de
la Libertad de los
Planetas Unidos han
garantizado la paz
y la ley en la galaxia
Aldebarán 42.
Una de las naves
más poderosas de
dichas fuerzas,
el Avalon 1, se
encuentra en misión
secreta en los
confines del universo
conocido.
Su comandante,
Ardon Striker,
prepara a su
tripulación para
el viaje final
atravesando las
barreras de la
galaxia.

De repente, en menos de un nanosegundo, una gigantesca nave de combate se materializa a gran proximidad del Avalon 1. Se dispara la alarma general y todos los miembros de la tripulación se apresuran a alcanzar sus puestos alertados por las sirenas.

En escasos segundos los sistemas automáticos de defensa se activan, los escudos anti-radiación recubren la superficie de la nave y finalmente los sistemas láser son recargados a plena potencia. Sin embargo, en un alarde de una tecnología desconocida para los humanos, la nave enemiga, con un destello de luz cegadora, neutraliza todos y cada uno de los sistemas de defensa del Avalon 1.

La tripulación del Avalon 1 se prepara para lo peor. Reunidos junto al puesto de mando, comienzan a sentir que un sonido de baja frecuencia vibra a través de sus cuerpos. El blindaje de la nave comienza a debilitarse y una de las escotillas exteriores cambia súbitamente de color ante el efecto de una fuerza desconocida. Pocos segundos después el sonido de una explosión retumba en el interior de la nave y la escotilla se desintegra ante sus atónitos ojos.

Una horda de helicópteros mutantes surge de la brecha abierta en el casco de la nave. Los tripulantes del Avalon 1 luchan desesperadamente contra los invasores disparando sus pistolas láser con rabia.

Sin embargo las fuerzas venidas del espacio son mucho más numerosas y pronto demuestran su superioridad diezmando a los miembros de la tripulación.

Uno de ellos, un guerrero llamado Bren McGuire, dispara con lágrimas en sus ojos el último de sus láseres abatiendo a un enemigo, pero súbitamente es

TURRICAN II

"Un grito de rabia incontrolada resuena en los pasillos de la nave moribunda: ¡Venganza!"



Los enemigos de gran tamaño, como es norma últimamente, necesitarán más impactos para dejarnos el paso libre.



Cinco niveles, divididos a su vez en otras subfases, dan vida al extenso mapeado que sirve de escenario al juego.



La REBELIÓN de las MÁQUINAS

arrojado al suelo por el desprendimiento de un trozo de la estructura de la nave.

De repente se hace el silencio y una siniestra figura penetra en el escenario. Es el diabólico emperador de los mutantes, una criatura mitad humana mitad robot apodada "La Máquina". La batalla ha finalizado, y la Máquina ordena a sus sicarios que regresen a su nave.

Bren McGuire, envuelto entre los restos de la nave, permanece inmóvil hasta estar seguro de que está solo. Tras contemplar con dolor a sus compañeros muertos comprende que solamente él puede combatir a los diabólicos invasores y restaurar la paz en la galaxia.

Con una fuerte determinación se levanta y corre hacia la sala donde se almacenan los equipos de combate. Allí se encuentran las nuevas armaduras de batalla, las Turrican, excelentes trajes de combate diseñados por los sabios terrestres para multiplicar la eficacia en combate de aquellos que los utilicen. Ajustándose la armadura, Bren lanza un grito de rabia incontrolada que resuena en los pasillos de la nave moribunda: «¡Venganza!»

TURRICAN II

El juego

La aventura de Bren, convertido en Turrigan, se desarrolla a lo largo de cinco niveles divididos a su vez en varias etapas, a lo largo de los cuales tendrá que avanzar tanto caminando como a bordo de una moderna nave monopla.

Nuestro héroe dispone de tres vidas, un marcador de energía que se reduce con el contacto con los enemigos y sus disparos y un marcador de tiempo que le obligará a completar cada nivel lo más rápidamente posible. Por tanto Turrigan puede perder una vida al agotar su energía, al caer en un abismo o al finalizar el tiempo disponible.

En ese momento, si aún le quedan vidas, Turrigan continuará su misión en el mismo lugar en el que fue destruido, pero la intensidad de su armamento quedará reducida al mínimo. Asimismo la barra de energía se recargará y el marcador de fuerza volverá a su valor inicial.

También existe un marcador numérico en el que se irán anotando los diamantes que Turrigan recoja por el camino. Cada 100 diamantes nuestro héroe obtendrá un "continúe" que le permitirá proseguir su aventura desde el mismo punto en el que la dejó cuando pierda todas sus

vidas. El último de los marcadores hace referencia a las líneas de poder, tres al comienzo, que Turrigan puede disparar pulsando simultáneamente fuego y la barra espaciadora; líneas que barren lateralmente la pantalla y destruyen a todos los enemigos que encuentren a su paso.

Si Turrigan deja pulsado el botón de disparo su arma generará un rayo que puede ser dirigido en cualquier dirección y permanecerá activo hasta que se libere el disparador.

El arma de nuestro héroe no ha de ser siempre un rifle láser. Recogiendo los iconos, —se encuentran tanto libres como en el interior de pequeños contenedores que los liberan al ser golpeados—, puede dotar a su arma tanto de disparos múltiples como de bombas botadoras que se dividen en bombas más pequeñas y pueden rebotar en las paredes.

La intensidad de estas tres armas (láser, rayos múltiples y bombas botadoras) puede incrementarse recogiendo nuevas unidades del mismo icono, aunque probablemente los iconos más útiles son los que proporcionan un escudo temporal, recargan la energía, otorgan una vida extra, incrementan la longitud del rayo producido al dejar pulsado el botón de disparo o destruyen simultáneamente todos los enemigos presentes en la pantalla.

Cada icono posee una forma y color que permite identificarlo fácilmente y su efecto es válido en las fases terrestres y en las de combate.

Pulsando a la vez abajo y la barra espaciadora Turrigan se convierte en un giroscopio que se desliza por los pasillos, eliminando a los enemigos sin temor a ser destruido, y que puede atravesar túneles y huecos estrechos.

Cuando esté transformado en giroscopio Turrigan no podrá desplazarse verticalmente, sino únicamente



Pese a las aparentes similitudes con su predecesor, el juego aporta interesantes mejoras en su desarrollo, dando paso a un programa aún más perfecto.



Incluso cuando nos encontremos a bordo de nuestra nave tendremos que medir nuestras fuerzas contra enemigos especiales de gigantescas dimensiones.



Haciendo honor a los clásicos del género, en la fase espacial podremos recoger cápsulas que nos proporcionarán diferentes ventajas.



Junto con su variedad de fases, sus singulares gráficos y sus fantásticos movimientos, el rico colorido de sus decorados es otro de los puntos fuertes del programa.

controlar su movimiento lateral, y podrá pulsar fuego para colocar minas que estallarán pocos segundos después. Nuestro héroe puede transformarse en giroscopio cuantas veces quiera y retomar en cualquier momento a su forma habitual

pueden desmoronarse al pisarlos, lo que le obliga a ser extremadamente cuidadoso con sus movimientos.

Nuestro protagonista avanza siempre hacia la derecha hasta encontrar un suelo cubierto de esferas metálicas que debe liberar dirigiendo adecuadamente sus rayos.

Al abrirse hueco entre las esferas Turrigan sufre una espectacular caída que le traslada a un nuevo paisaje que debe recorrer constantemente hacia la izquierda. Una vez superada una cascada Turrigan decide internarse por un laberinto de pasillos que se recorre básicamente hacia la derecha siguiendo la caprichosa estructura de sus plataformas.

Tras pasar bajo una nueva cascada el héroe asciende hasta la superficie, camina constantemente hacia la derecha, superando dos cascadas por las cuales no debe caer pues perdería inmediatamente una vida, baja por una ladera y destruye el gran monstruo que le separa del final del nivel.

rior de la estructura. Ahora basta con dirigirse hacia la derecha y destruir un robot que surge de un pozo para completar el nivel.

Nivel 2-2

Turrigan toma el primer ascensor que encuentra y baja hasta el fondo. Allí comienza a caminar hacia la derecha hasta alcanzar una estrecha estructura protegida por lanzadores verticales de rayos.

Extremando las precauciones, nuestro héroe continúa avanzando hacia la derecha hasta llegar a una zona cubierta de panales donde, tras liberar el camino de enemigos, Turrigan escoge el camino inferior.

Nuestro protagonista ha llegado a un gran pozo en el que observa unas hojas de árbol que se mueven verticalmente mecidas por una corriente de aire que surge regularmente de las profundidades.

Aprovechando dichas corrientes, que le permiten aumentar la longitud de sus saltos, Turrigan alcanza uno tras otro una serie de salientes en las paredes que le permiten escalar las paredes del pozo con relativa facilidad, salientes que por su lejanía no podría alcanzar con los saltos normales.

Una vez arriba Turrigan camina hacia la derecha hasta llegar a la presencia del plato fuerte de este nivel, una gigantesca nave dotada de un brazo mecánico en la que es preciso primero mutilar sus alerones para finalmente disparar contra su estructura central.

Destruída la enorme criatura, Turrigan se arroja hasta el fondo, avanza un poco hacia la derecha y desciende finalmente por un ascensor que le traslada a bordo de su nave. Ya nos falta menos para completar el nivel.

Guía para completar la aventura

Nivel 1-1

Turrigan inicia su aventura a pie y su primera decisión consiste en caminar constantemente hacia la derecha hasta alcanzar una cascada por la que decide arrojarse.

Una vez abajo continúa hacia la derecha hasta eliminar a un dragón, momento en el que comienza una nueva ascensión entre las plataformas de roca. Cuando ya no puede seguir subiendo Turrigan camina hacia la derecha hasta un lugar en el que la acción se detiene pues el héroe debe enfrentarse contra un gigantesco robot que solamente es vulnerable en la cabeza.

Destruído el gigantesco engendro, Turrigan continúa avanzando hacia la derecha y se arroja sin miedo por un enorme precipicio.

Una vez abajo nuestro héroe inicia una lenta ascensión siguiendo la pared derecha de una estructura artificial de rocas, continuando hacia la derecha cuando alcanza la zona superior.

Nivel 1-2

En sus primeros pasos Turrigan observa con estupor que los bloques que forman el suelo



Dejando pulsado el botón de disparo, nuestro arma generará un rayo que podremos mover en cualquier dirección para eliminar a los enemigos.



Las esferas metálicas se interpondrán en nuestro camino con la malsana intención de restarnos parte de la valiosa energía de la que disponemos.



Los obstáculos del terreno nos complicarán aún más las cosas cuando coincidan con la presencia de un elevado número de enemigos en pantalla.



En el marcador se anotarán los diamantes que recojamos. Cuando consigamos cien obtendremos una bonificación que nos permitirá continuar al perder todas las vidas.



Los marcadores contienen informaciones tan necesarias como nuestro nivel de energía, el tiempo disponible, los diamantes recogidos o las líneas de poder.



Para completar la primera parte del segundo nivel debemos destruir al espectacular robot que surgirá de las profundidades de un pozo.

Nivel 3-1

Es la primera fase en la que no controlamos directamente a Turrigan sino a la pequeña nave en la que viaja. Ahora el scroll es automático y la nave se despla-

za constantemente hacia la derecha siguiendo una estructura formada por estrechos túneles.

Antes de acceder al siguiente nivel es preciso destruir a un extraño monstruo inmóvil que se defiende lanzando ojos.

Nivel 3-2

El scroll sigue siendo automático pero en esta ocasión es multidireccional, variando en función de la disposición de los túneles. Sin embargo, dado que

la nave dispara siempre hacia la derecha, en ciertos tramos la orientación del scroll dificultará en grado sumo nuestros disparos y movimientos, sobre todo teniendo en cuenta que los túneles son incluso más estrechos que en la fase anterior.

Cerca del final del nivel el scroll aumenta de velocidad y aparece una gigantesca nave que se fragmenta en tres módulos independientes. Los módulos laterales deben ser destruidos primero, abatiendo antes las torretas lanzamisiles situadas en sus extremos para eliminar luego el resto del módulo, momento en el que es posible destruir la pieza central.

Nivel 3-3

Al principio el scroll aumenta mucho de velocidad y se recorren túneles extremadamente estrechos en los que no hay enemigos y podemos limitarnos a intentar recoger los numerosos poderes y diamantes diseminados. Cerca del final aparecen tres pequeños helicópteros que, en un proceso automático, reparan la nave de Turrigan y la dotan de un potente superdisparo.

En esas condiciones la nave puede enfrentarse con el único peligro de este nivel, una gran nave esférica que se mueve describiendo círculos y que debe ser destruida acabando en pri-

mer lugar con una pequeña pieza metálica que une sus dos medias esferas.

Nivel 4-1

De nuevo volvemos al combate terrestre, pues la nave de Turrigan aterriza en un estrecho corredor y deposita a nuestro héroe en el suelo.

Tras destruir disparando un muro de roca que impide seguir avanzando, este nivel puede ser resuelto rápidamente tomando desde el punto de partida la dirección arriba-izquierda-arriba-derecha, hasta llegar a la boca de un pozo por el que Turrigan debe evitar a toda costa caer ya que, aunque es posible escapar de él transformado en giroscopio, le obligaría a realizar un largo rodeo. Es por ello imprescindible saltar hábilmente hacia la derecha para evitar caer al pozo y llegar a un estrecho túnel camuflado entre las rocas que conduce, caminando hacia la derecha, al siguiente nivel.

Nivel 4-2

Turrigan camina hacia la derecha sobre un estrecho camino cubierto por cintas transportadoras y peligrosas máquinas prensadoras.

Cuando termina la cinta hay dos caminos, y Turrigan decide ignorar el camino superior para

MAS LEJOS... MAS FUERTE... MAS LOCO... !!

Una saga medieval fantástica y alta en colores!

La epopeya de un joven príncipe que vuelve de un exilio y que encuentra su tierra natal bajo el reino del terror y de la represión. Solo y desconocido, tendrá que convencer a la población y armarse contra el tirano para restaurar la justicia y la paz. Torneos y estrategia: una aventura grandiosa!



* ST / AG / PC / SPECTRUM.
* Pronto disponible en C64 cinta y CPC disco.

* Preparado para un nuevo desafío?
PRO TENNIS TOUR
vuelve a jugarsela!

ST / AG / PC



Wimbledon y Flushing Meadow como si estuvieras allí!
Enfrentate con los más grandes en los torneos los más prestigiosos!
- Reversos, lobs, dejadas, smashes: todas las estrategias están permitidas.
- Define tu personaje con sus propias características.
- Pasa por un entrenamiento riguroso para trabajar tus puntos débiles.
Una simulación de un realismo inédito!

UBI SOFT

Entertainment Software

DROSOFT S.A. - Moratin, 52 - 4º Dcha - Telf: (91) 429 38 35

* Un juego loco que te hará perder el coco!

* ST / AG / PC / C64 cinta / SPECTRUM / CPC.



Una multitud de bolas de colores caen desde el cielo. Tendrás que hacerlas desaparecer. Para ello, tendrás que hacer columnas de bolas de colores idénticos. Una vez la columna terminada, ¡puff!... desaparece de la pantalla. Pero cuidado, tu tiempo está contado! Un juego de reflejos extraordinario, lleno de trucos y de bonus. Para perder el coco!

TURRICAN II

En los límites de la perfección

- RAINBOW ARTS
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA
- V.Comentada: AMIGA



Al inicio de la fase tres Turrican se convierte en una pequeña nave con la que se adentrará en los estrechos túneles.

Si en el sueño arío de aquel loco genocida que llevó a Alemania a la destrucción, después de una guerra mundial, hubiera habido espacio para dictar las normas de cómo debería haber sido el video-juego perfecto, no dudamos en asegurar que los cánones establecidos quedarían muy cercanos a los que nos ofrece esta segunda parte del magnífico «Turrican».

La maquinaria alemana de Rainbow Arts ha funcionado con precisión de relojería para dar forma a un arcade impresionante, que sorprende desde el primer momento por su calidad técnica, jugabilidad, complejidad, grado de elaboración, innovaciones en su desarrollo y variedad, y que en conjunto le sitúan muy cerca de la inalcanzable perfección.

Aunque en un principio el juego puede llamar a engaño por comenzar su desarrollo con un aspecto muy similar al que ofreciera su primera parte, lo cierto es que una vez jugado en profundidad no se tarda en descubrir que la compañía alemana ha echado los restos para convertir a «Turrican II» en su mejor producción, y desde luego una de las más destacables de la historia del software; en fin, vamos a dejar las alabanzas para el final y pasemos a contaros más concretamente qué es lo que «Turrican II» nos ofrece.

LA LEYENDA CONTINUA

Cinco zonas diferentes plagadas de todo tipo de sorpresas y trampas quedan por delante de nuestro héroe, y por supuesto también de nosotros, sus fieles acompañantes en esta increíble aventura.

Las dos primeras ofrecen un aspecto y desarrollo muy similar al que ya tuvimos oportunidad de ver en la primera parte de esta saga, si bien se han añadido una buena cantidad de innovaciones y por supuesto se han modificado considerablemente los escenarios, mapeados y enemigos que encontraremos en nuestro particular peregrinaje. Sin embargo las tres fases restantes las cubriremos a bordo de un ultra-veloz caza espacial, en un juego muy al estilo «Nemesis» que nos sorprende también con notables dosis de originalidad; la propia Konarni "alucinaria" con lo que estos chicos alemanes nos han preparado.

El conjunto es un arcade muy completo y tremendamente adictivo y jugable, que sin embargo se caracteriza también por poseer una endiablada dificultad. Vamos a ver cuál es exactamente nuestro cometido.

¡QUE DURO ES SER UN HEROE!

En las primeras fases, con perfecto «scroll» multidireccional, nuestro cometido es encontrar dentro

ras alien que se adhieren a su traje de combate y horribles cabezas desfiguradas con una mueca burlona, colgadas de las paredes que le devorarán si se acerca lo suficiente. El camino es largo y laberíntico y es básicamente una prolongada ascensión. Si

bien en muchos momentos hay que extremar la precisión en el salto para alcanzar plataformas casi inaccesibles.

Nivel 5-2

Nos encontramos en la boca de un largo y estrecho túnel vertical que puede ser recorrido dificultosamente haciendo uso de una serie de ascensores de los que es preciso saber saltar a tiempo pues se autodestruyen en ciertos puntos.

Tras la lenta ascensión Turrican alcanza la parte superior del túnel para enfrentarse en un esperado y definitivo combate con "La máquina", el despiadado emperador de los mutantes que ahora se muestra ante él en todo su poder y fortaleza.

Pero Turrican no ha atravesado cinco niveles llenos de peligros para rendirse ante la prueba final, y la venganza que resuena en su corazón le da alas para entregarse a un combate desigual del que no dudamos que saldrá victorioso.

P. J. R.



Para conseguir vencer a este terrible robot es necesario primero destruir sus alerones, disparando después constantemente a su estructura central.

continuar avanzando hacia la derecha y luego hacia arriba. Moviéndose con dificultad por un complicado sistema de engranajes y poleas Turrican utiliza las plataformas y los salientes de la maquinaria para ascender mientras se desplaza hacia la izquierda.

En el extremo noroeste de este lugar de pesadilla nuestro héroe encuentra una abertura que le conduce, caminando hacia la derecha, a una nueva zona de corredores notablemente más acogedora que la que acaba de visitar.

Una vez allí desciende durante un corto trecho para continuar hacia la derecha hasta alcanzar otra cinta transportadora por la que caminan enormes robots.

Destruídos unos cuantos ingenios mecánicos Turrican alcanza la salida de este nivel.

Nivel 5-1

Ya muy cerca de su objetivo final, Turrican se encuentra en un lugar de auténtica pesadilla poblado por repugnantes criatu-

VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a:
Mail Soft
P.º Sta. María de la Cabeza, 1
28045 Madrid
solicitando tu juego **TURRICAN 2** y beneficiarte de este descuento.

<input type="checkbox"/> Spectrum cinta	1.200	995
<input type="checkbox"/> Spectrum disco	2.250	1.995
<input type="checkbox"/> Amstrad cinta	1.200	995
<input type="checkbox"/> Amstrad disco	2.250	1.995
<input type="checkbox"/> Commodore	1.200	995
<input type="checkbox"/> Atari	2.250	1.995
<input type="checkbox"/> Amiga	2.250	1.995

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

CONSEJOS Y TRUCOS

■ Por cada cien estrellas que recojas te será facilitado un crédito para comenzar la partida donde terminaste. Ten en cuenta en todo caso que las estrellas suelen estar ubicadas lejos del camino más fácil para llegar a la salida del nivel.

■ Al comenzar la partida dirígete a la izquierda del todo, dispara hacia el frente con tu láser giratorio y descubrirás una plataforma oculta repleta de diferentes ventajas.

■ Reserva tus armas más potentes para los enemigos de final de fase... descubrirás que realmente eran necesarias.

COMPENDIO DE VIRTUDES

El juego desde su principio a su final es increíblemente adictivo y espectacular, y además de no darte respiro, su variedad de desarrollo logra que en ningún momento quede lugar para el aburrimiento.

Tiempo habrá para que seáis vosotros mismos quienes descubráis el Compendio de virtudes que el programa escónde en su interior, pero hasta entonces podéis haceros una idea en este artículo donde hemos tratado de condensar la multitud de sorpresas, trucos y trampas de este singular «Turrican II».

Una nueva leyenda acaba de grabar en los anales del soft con letras doradas su nombre. ¡Tres hurras por «Turrican II»!

J.E.B.

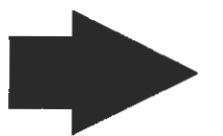


YA SABES QUE SEGA®

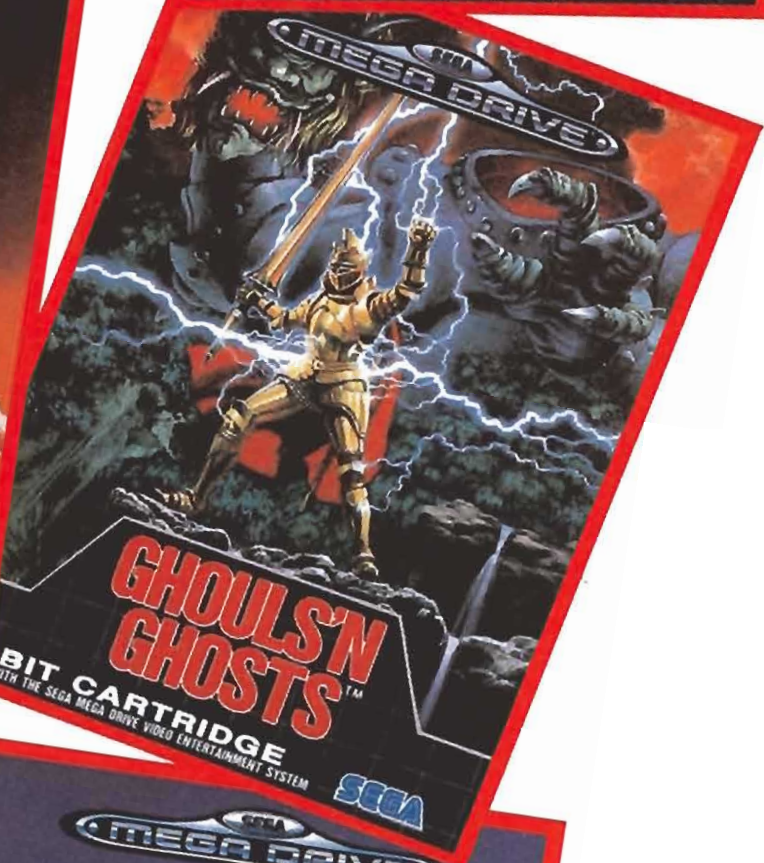
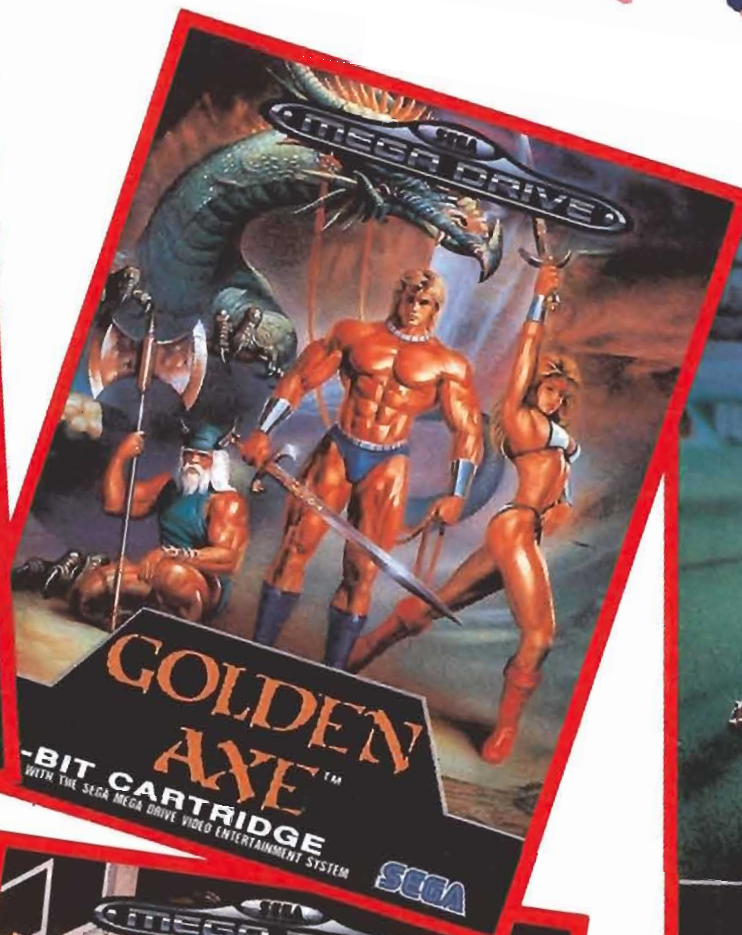
**ES NUMERO 1 EN
MAQUINAS RECREATIVAS
PROFESIONALES**

**... PERO A LO MEJOR
TODAVIA NO SABES
QUE TODOS SUS MEJORES
JUEGOS LOS TIENES
TAMBIEN PARA
LAS VIDEOCONSOLAS SEGA®**

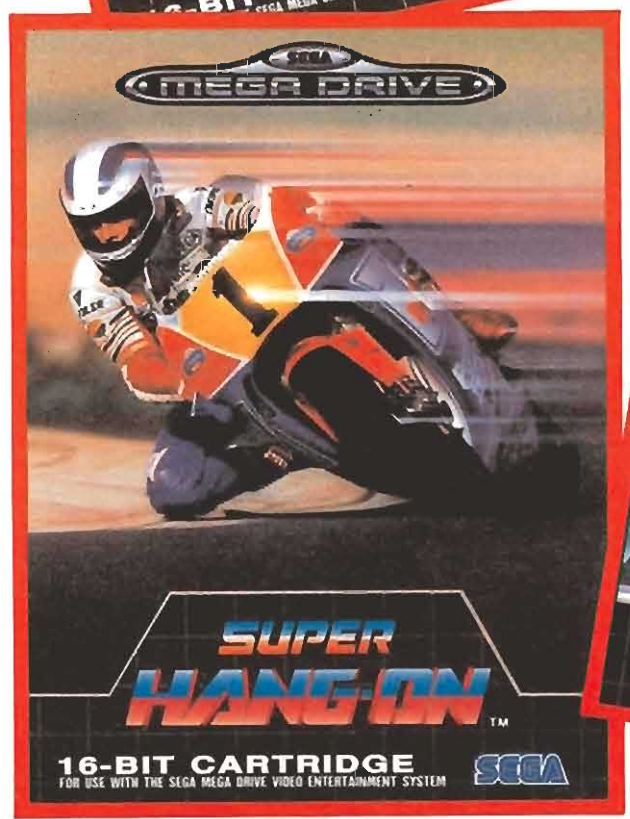
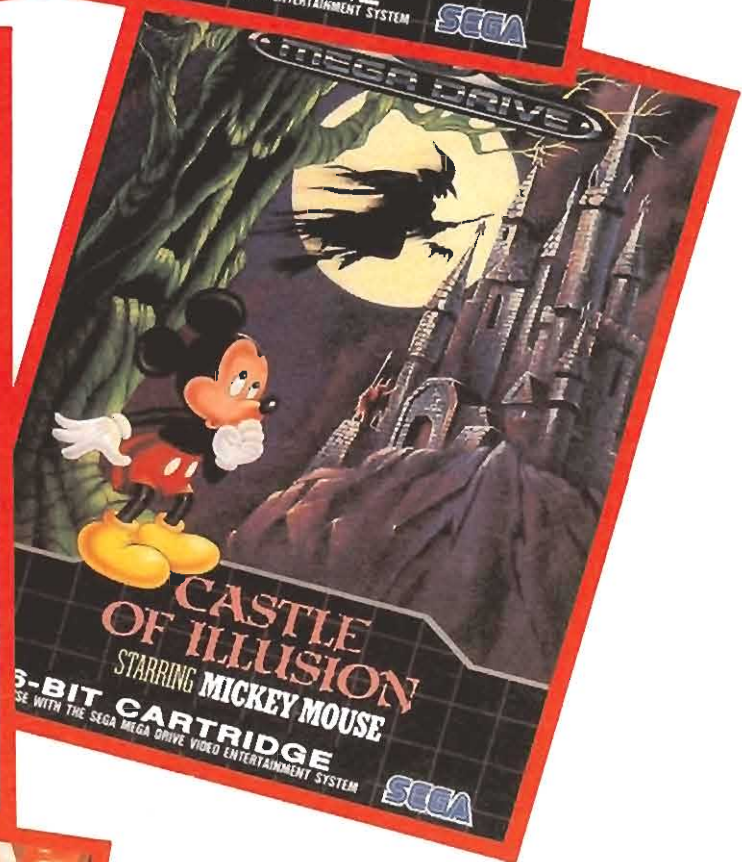
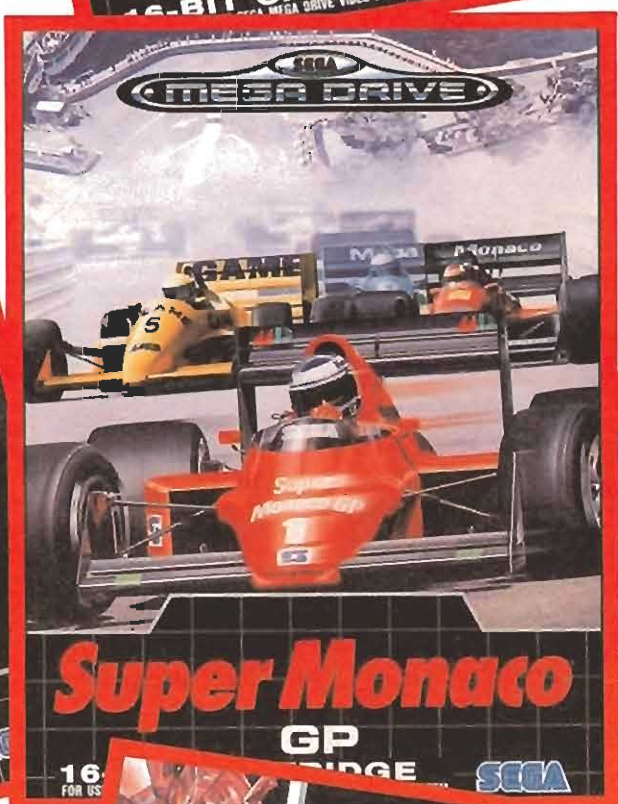
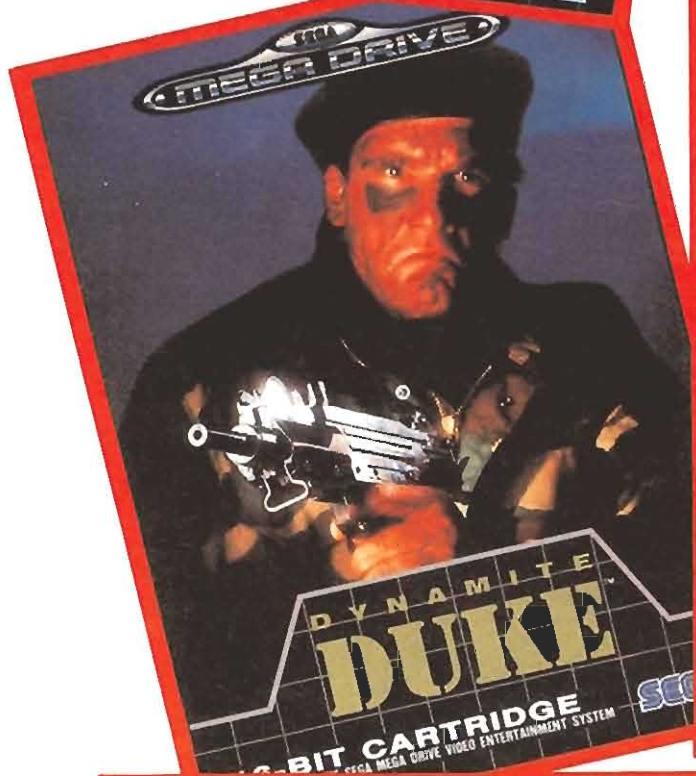
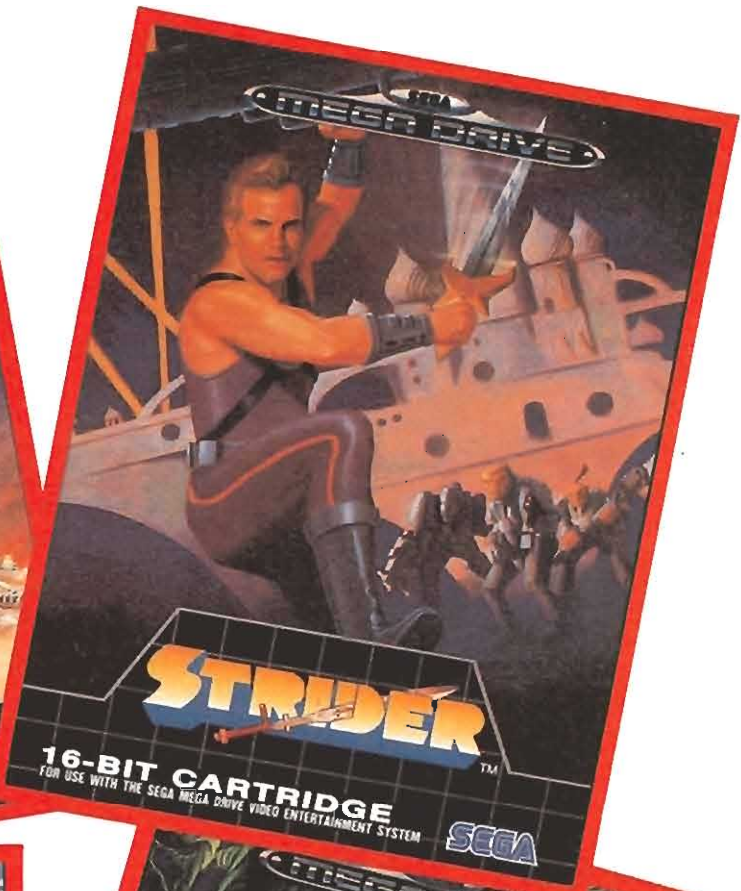
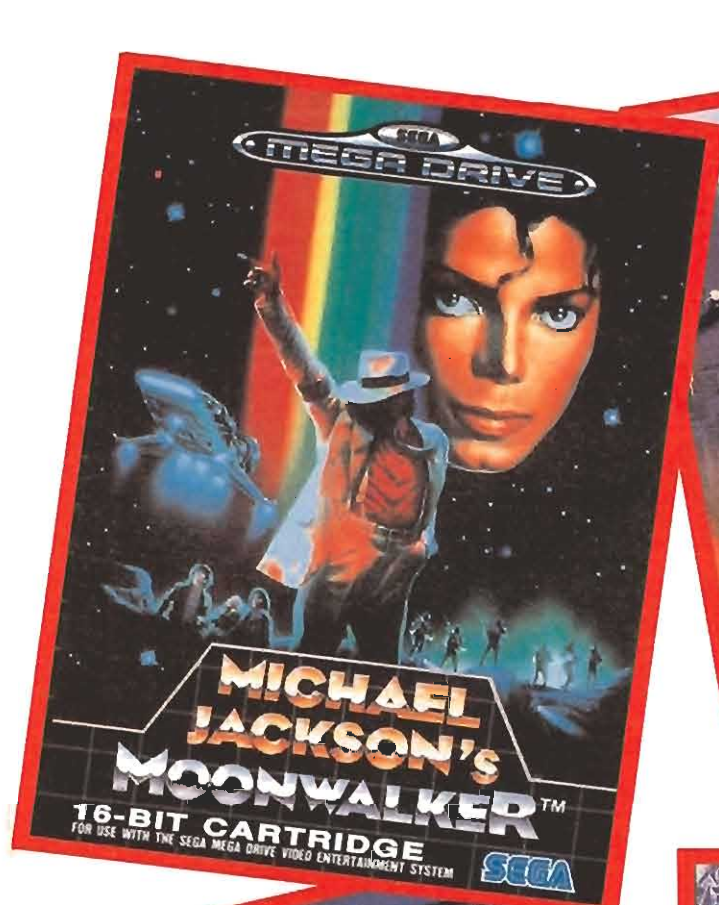
ALGUNOS EJEMPLOS AL PASAR LA PAGINA



11 SEGA PROFESSION



JUEGA SEGA!!!



HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN

SEGA
from *Virgin*

Distribuidor en España por acuerdo con VIRGIN MASTERTRONIC, LTD.

SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240
28016 MADRID





Hubo una época, hace ya muchos años, en la que tanto Reyes, como Sultanes, Califas o Maharajas, no podían en ningún momento abandonar sus respectivos dominios, porque no faltaba nunca el traidor que, en

cuanto su Señor se daba la vuelta, intentaba apoderarse del trono. ¿Recordáis la historia del Rey Ricardo y su hermanastro Juan? En Inglaterra estaba Robin Hood para arreglarlo todo, pero en Persia... la tarea es cosa nuestra y como somos buenos te vamos a ayudar a terminarla con éxito.

La hija del Sultán ha sido apresada por el Gran Visir Jaffar, algo así como un Primer Ministro actual, y encerrada en la torre más alta del enorme palacio propiedad de su padre, embarcado en las fronteras del reino en una larga guerra e incapaz de regresar a tiempo para salvarla. Jaffar le ha hecho una proposición: desposarse con él, para que pueda convertirse en Sultán, o morir. Una decisión que la joven debe tomar en únicamente una hora.

Sin embargo, como en toda historia, hay un héroe, y ese vas a ser tú. Armado únicamente con tu inteligencia tendrás que alcanzar el lugar donde ha sido encerrada la hermosa heredera. Tienes sesenta minutos de tiempo para llegar hasta ella y liberar al sultanato de la tiranía de Jaffar. La arena del reloj empieza a caer lentamente mientras comienzas tu aventura... recuerda ¡sólo una hora!

LOS PRIMEROS PASOS

«Prince of Persia» es un juego que no entraña demasiada dificultad. El mayor problema es que su mapeado es enorme. Tiene trece fases, y todas ellas conforman un gigantesco laberinto, repleto de palancas que abren y cierran las puertas que permiten el acceso de unas zonas a otras. Por ello, este «Patatas arriba» que te presentamos, tiene el objetivo de darte una serie de pistas para que llegues a ver el final feliz de los dos orientales enamorados. Y, en ningún modo, es una guía exhaustiva para que termines el juego en un par de horas y luego lo abandones en un cajón. Creemos que este «Prince of Persia» se merece una vida algo más larga.

Como regla general podemos decirte que hay varios caminos para llegar hasta la puerta que

separa una fase de otra. Esta entrada está siempre cerrada, pero no te preocupes, la trampilla que la abre, se encuentra, en casi todos los casos, en la misma pantalla aunque algunas veces las cosas no son lo que parecen.

Por supuesto, los subterráneos que tendrás que recorrer están protegidos por los más valientes secuaces de Jaffar. Todos ellos armados con espadas, y según avanzas son más y más difíciles de eliminar. Nuestro único consejo para conseguir atravesar las zonas protegidas por estos guardianes es que practiques en los primeros niveles.

Normalmente, y como regla general, lo mejor para salir victorioso en los duelos, es esperar a que tu enemigo levante el brazo para lanzar su estocada, en ese momento apretad el botón de disparo y atravesadle con vuestro acero. De esta forma conseguiréis avanzar sin demasiada dificultad. Recordad, no atacéis vosotros en primer lugar porque utilizará el mismo truco que os hemos recomendado y suponemos que no querréis terminar cosidos a cuchilladas. A partir del nivel siete la cosa no es tan fácil, pero para entonces ya seréis expertos y temibles espadachines.

Cada uno de los guerreros enemigos tiene un color diferente, excepto en las versiones monocromas del juego, y una energía, marcada en la parte inferior de la pantalla, también distinta. Fijaros bien en qué tipo de guardián es el que os hace frente antes de decidir la táctica o el lugar por donde vais a atacar.

Un detalle importante es que os detengáis frente a él porque si alguno de sus golpes os alcanza en plena carrera, moriréis en el acto. Un detalle al que os costará algo acostumbraros.

Vuestra única misión, excepto en el primer nivel en el que debéis encontrar la espada que lle-

PRINCE OF PERSIA



El malvado Visir Jaffar retiene a la joven hija del Sultán en algún lugar del Palacio.



Nuestro protagonista hará frente a cientos de obstáculos, que resolverá con astucia y habilidad.



Inevitablemente deberemos enfrentarnos con los guardianes del Visir, por lo que debemos localizar la espada.



El espejo reflejará la imagen del héroe. Su sombra le acompañará a partir de ese momento complicándole aún más.



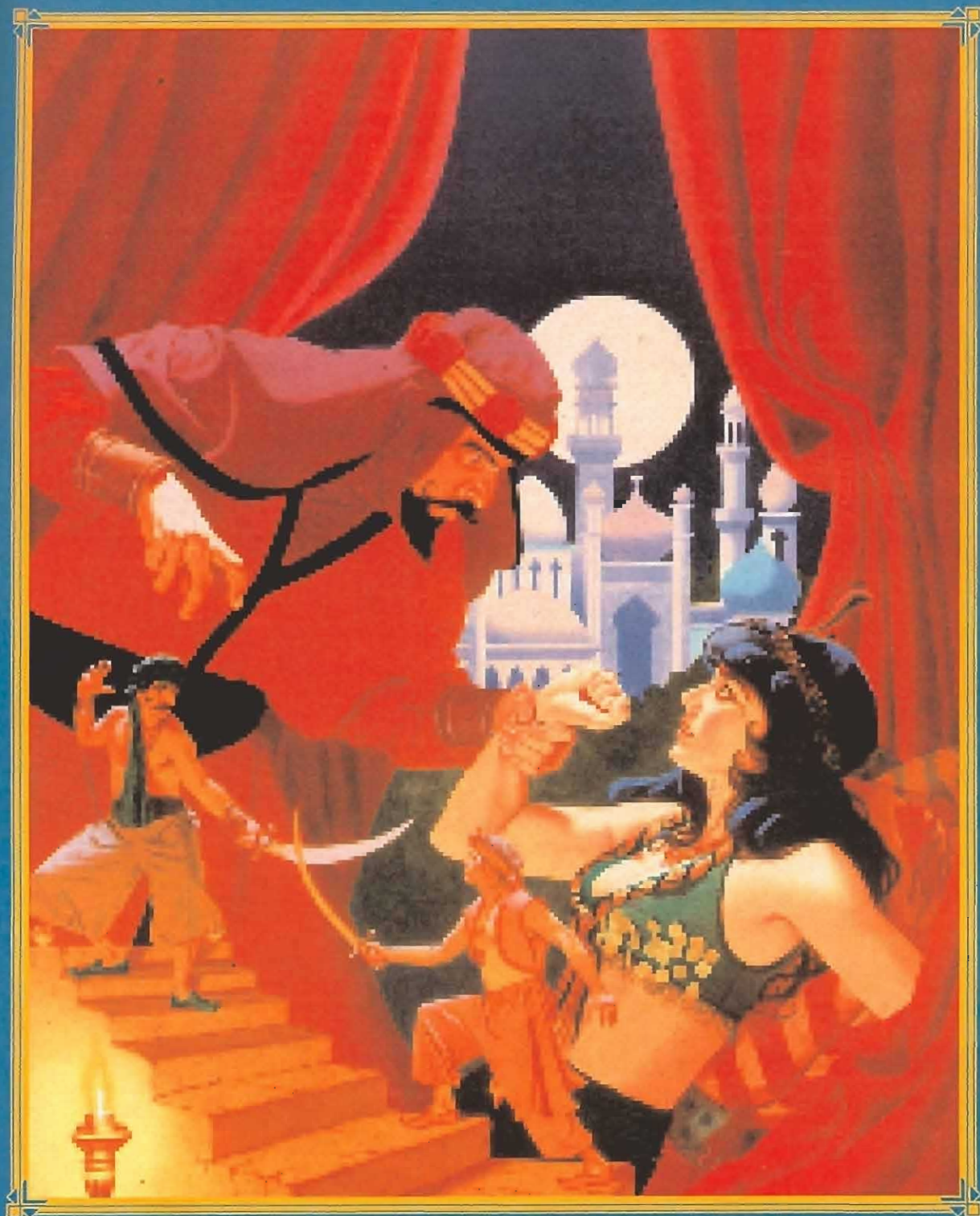
A medida que avanzamos los laberintos se van complicando al encontrar nuevos obstáculos.



Si nos detenemos ante los pinchos que surgen del suelo y avanzamos despacio, estos no serán un problema.

Nuestro héroe está dotado de una sorprendente movilidad que le permite alcanzar lugares que, en principio, parecen inaccesibles.





LA CUENTA ATRÁS



varéis al cinto durante el resto del recorrido, es encontrar la salida, nada más, ni objetos que recoger, ni tareas que realizar entre medias. Tampoco olvidéis pulsar la tecla de espacio de vez en cuando, ni de grabar la partida, para ver como andáis de tiempo.

LOS PROBLEMAS CRECEN

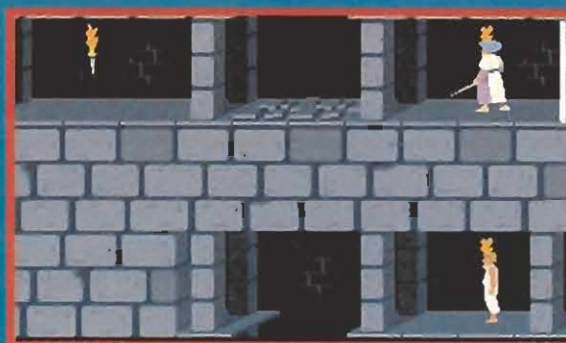
¿Os habéis quedado ensartados en unos pinchos que han

surgido misteriosamente del suelo? Nul problema, como diría Alf, sólo os convertiréis en pinchos morunos si intentáis atravesarlos a la carrera, si os detenéis junto a ellos y avanzáis paso a paso no os causarán problemas.

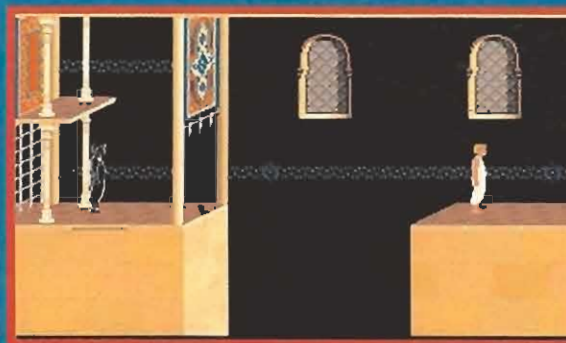
En algunos lugares del palacio podréis observar unas ánforas que contienen líquidos de diferentes colores, las de color rojo, os devolverán la energía y las de color azul, os la quitarán. De-

pendiendo del tamaño del recipiente podréis recuperar más o menos fuerza. Hay algunas zonas en las que, si no queréis acabar del mismo modo que los esqueletos que hay en los fosos de este tenebroso lugar, os será imprescindible llevar el indicador de energía. Hay, para que os hagáis una idea, un lugar especialmente complicado en el nivel cuatro, en el que, tras hallar la trampilla que abre la puerta final y accionarla, veréis que un espejo os impide el paso. Tendréis que atravesarlo, de un salto, no sin antes haber hecho una visita turística a toda la zona y haber bebido todas las ánforas, porque perderéis una tremenda cantidad de energía. Además, al pasar por el espejo, vuestra imagen reflejada

cobrará vida y se sumará a las huestes de Jaffar. Su broma favorita es aparecer cuando vayáis a alcanzar una poción y beberla antes que vosotros, así que no dudéis y ser más rápidos que él.



En algunas pantallas encontraremos ánforas de diferente color, que contienen pócimas no siempre beneficiosas.



Nuestra sombra, dominada por Jaffar, nos perseguirá e intentará arrebatar nos las pócimas.

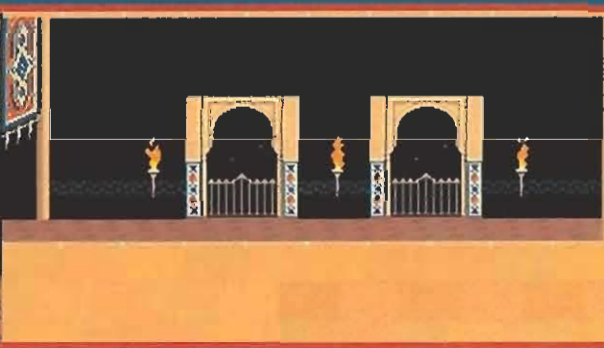


Para vencer a los guardianes nada mejor que esperar a que sean ellos los que den el primer paso.

Las mejores animaciones del héroe



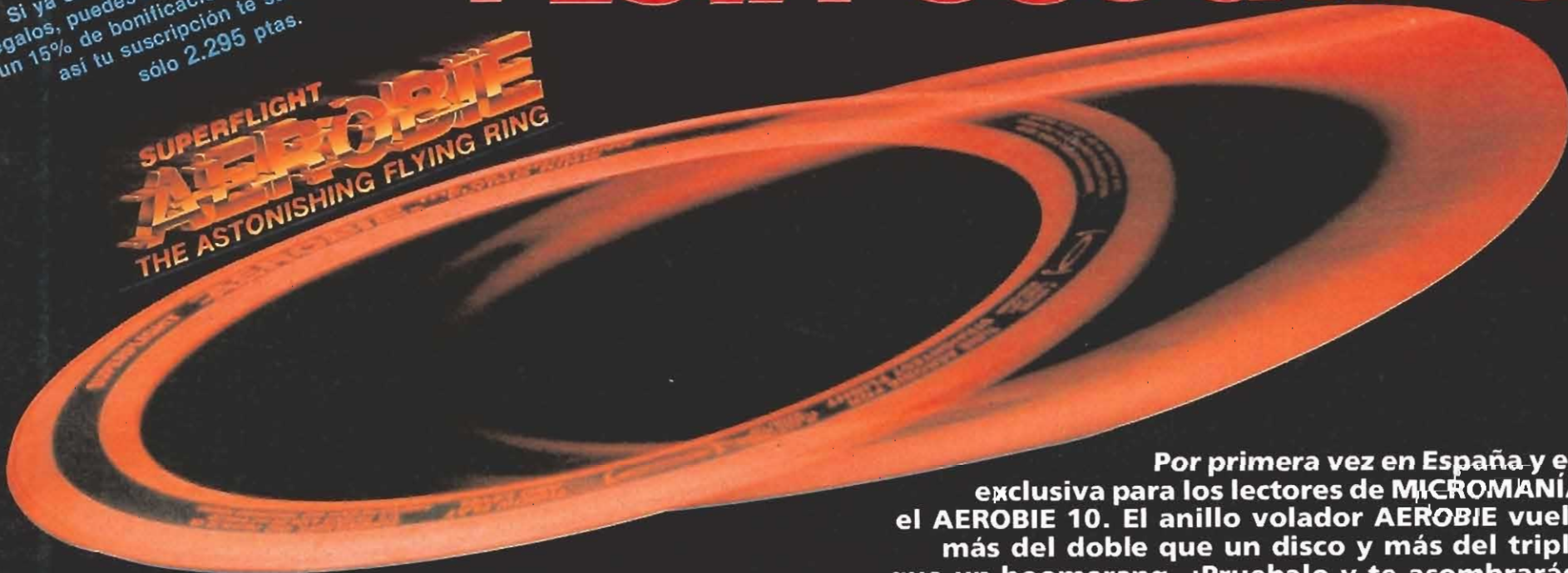
PRINCE OF PERSIA



¡ESTA SUSCRIPCIÓN

Si ya eres suscriptor y posees estos regalos, puedes obtener a cambio de ellos, un 15% de bonificación por antigüedad, y así tu suscripción te saldrá por sólo 2.295 ptas.

SUPERFLIGHT AEROBIE
THE ASTONISHING FLYING RING



P.V.P. 1.125 ptas.

Por primera vez en España y en exclusiva para los lectores de MICROMANÍA el AEROBIE 10. El anillo volador AEROBIE vuela más del doble que un disco y más del triple que un boomerang. ¡Pruebalo y te asombrarás!

TE CU
RE
POR VA

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 MICROMANÍA 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



Los intrincados laberintos esconden trampas y cientos de obstáculos, para impedir que lleguemos hasta la torre donde se encuentra la princesa.



Muchas veces os parecerá que no vais a llegar de un lado a otro cuando estáis frente a un abismo. Tomad carrerilla, y sin soltar la tecla de correr, apretad la de saltar, volaréis literalmente por encima del hueco.

Recordad que las caídas desde lo alto también os harán perder energía o incluso, una de vuestras vidas, que por cierto, son ilimitadas y os durarán hasta que pasen los sesenta minutos de los que disponemos. El único problema es que al perder una vida volveréis a empezar el nivel desde su comienzo, con la consiguiente pérdida de tiempo que eso os supondrá.

ANTES DE COMENZAR

Antes de que os internéis por vuestra cuenta en los laberintos de este «Prince of Persia» os vamos a dar unos últimos consejos. Primero, explorad todo el nivel, procurad no dejaros ninguna zona sin ver porque puede ocultar alguna palanca o algún ánfora. Segundo, no vayáis a lo loco entre pantalla y pantalla. Tercero, cuidado con los trozos de suelo que se caen al pasar sobre ellos, si veis que algo se mueve bajo vuestros pies, no os detengáis. Y, por último, procurad ir fijándoos por donde avanzáis para que, si os matan, no os perdáis en el laberinto.

Siguiendo estas instrucciones y poniendo un poco de vuestra parte, seguro que no tardaréis demasiado en ver el beso final, porque esta aventura es de las de beso y un letrero enorme con las letras THE END. ¡Anda, que no le gustaría a más de uno de vosotros llegar a ser el próximo Príncipe de Persia!

J.G.V.

ES UNA LOCURA!

**ESTA 2.700 Ptas.
BES REGALOS
POR 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.
ador AEROBIE y la Cartera Micromanía
más caros, te saldrán al mismo precio
n nuevo año (siempre que la oferta se encuentre todavía en vigor)
91 / 734 65 00 (de 9 a 14'30 h. y de 16'00 a 18'30 h. de lunes a viernes)





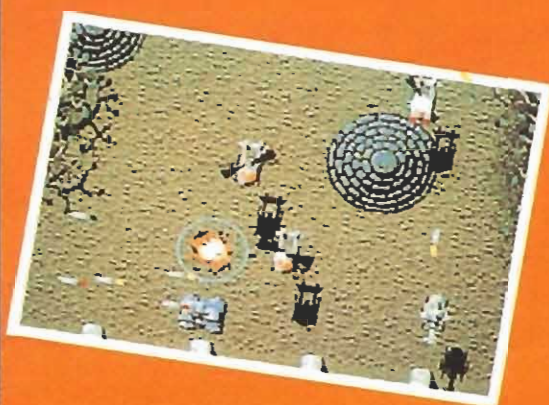
S
T
O
R
M

S

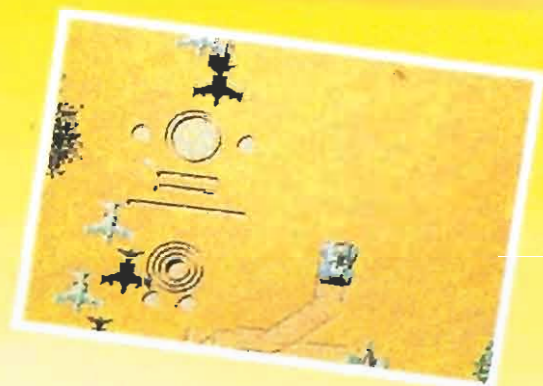
W

I

V



**De los programadores de Silkworm,
el juego de disparos de los 80,
llega SWIV,
el juego de disparos de los 90.**



Sistemas de armas asistidos por ordenador, equipamiento operacional de comunicaciones. Con las comprobaciones del sistema terminadas, prepárate para el combate como miembro del equipo de asalto de élite de tu nación: SWIV.

Dos vehículos diferentes con una potencia destructiva y devastadora, combatiendo juntos en un equipo.

OBJETIVO PRINCIPAL: Destruir los centros de control del enemigo.

OBJETIVO SECUNDARIO: Destruir todas las unidades enemigas.

SWIV: Nadie sabe lo que significa pero todos lo sabrán cuando llegue. Pronto estará aquí.

"Destinado a ser el juego de disparos del año..." Amiga Computing, Noviembre 90.

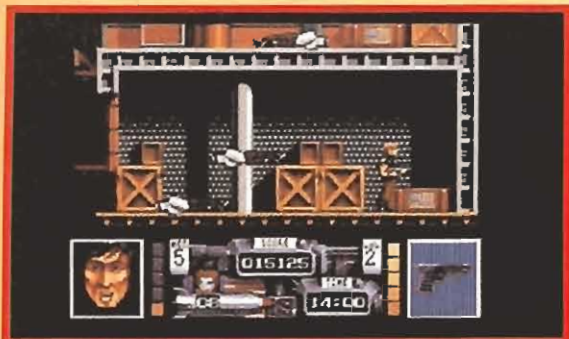
"Estupendo juego de disparos, asombroso". Zero, Noviembre 90.

"The Sales Curve ha producido una obra de arte con SWIV". CU Amiga.

"Los gráficos más alegres y radiantes del universo". Zero Magazine.



NAVY SEALS



Las bombas de tiempo tienen que ser colocadas sobre las cajas de misiles para que éstas exploten.



Nuestro personaje es increíblemente ágil, lo que le permite realizar una amplia gama de movimientos.

Son los hombres mejor entrenados y pagados de la armada norteamericana, los hombres más eficaces y resistentes, acostumbrados a salir victoriosos incluso de las situaciones más hostiles. Ahora tú tienes la oportunidad de controlar directamente a estos valerosos soldados a lo largo de dos peligrosas misiones que transcurren en una zona que hoy en día resulta tan inestable como un volcán, el Oriente Medio.

Cinco son los intrépidos miembros del equipo y otras tantas las oportunidades de éxito en ambas misiones ya que el resto de los Seals irán relevando a sus compañeros caídos en combate. El nombre del personaje actual y el número de personajes disponibles están siempre señalados en la parte inferior de la pantalla.

Sobre el gráfico que contiene el rostro del soldado activo hay una barra vertical que indica su energía restante. Esta energía se decrementa mediante el contacto con los enemigos en ambas misiones y los disparos de los enemigos de la segunda, pero en la primera fase las caídas desde gran altura y los impactos de los fusiles árabes suponen por desgracia la pérdida inmediata de una vida.

Tanto la segunda misión como cada una de las cinco secciones de la primera tiene el tiempo limitado y disponemos de un reloj en pantalla que nos informa del tiempo que nos queda antes de perder una vida, en cuyo caso deberemos volver a empezar desde el principio.

El resto de los marcadores sólo tiene interés en la primera misión. En ella es posible obtener armas más potentes que la disponible al comienzo del juego disparando sobre las cajas rojas desperdigadas en ciertos puntos del recorrido.

Estas cajas son reconocibles por un número del uno al tres y nos proporcionan tres tipos distintos de armas de diverso potencial que reemplazan momentáneamente al arma habitual hasta que se agote su munición, la cual queda reflejada por una pequeña barra horizontal con el rótulo "AMMO".



El tiempo jugará en nuestra contra. Debemos darnos prisa para colocar todas las bombas.



Nuestro héroe perderá una de sus vidas cuando sea alcanzado por el fuego enemigo.



Si nuestro armamento resulta poco potente, podemos disparar sobre las cajas para conseguir nuevas armas.



Completar con éxito este peligroso desafío nos exigirá sortear cientos de arriesgadas escenas.

La munición del arma inicial es inagotable y cuando estamos utilizándola dicha barra no se decrementa. En el extremo inferior derecho de la pantalla aparece también un gráfico que representa el arma actualmente en uso, sabiendo que al perder una vida también perdemos el arma especial que tuviéramos.

Dado que en cada una de las secciones de la primera fase el objetivo consiste en colocar bombas de tiempo sobre las cajas de misiles situadas a lo largo de la base, un indicador en la parte inferior de la pantalla nos recuerda el número de bombas que aún nos quedan por colocar. Los marcadores de munición y bombas permanecen inmóviles durante la segunda fase.

PRIMERA MISION

LOS PERROS DE LA GUERRA

El objetivo de los Navy Seals en esta primera fase consiste en rescatar a un piloto cuyo helicóptero fue derribado cerca del golfo de Oman. Los servicios de inteligencia norteamericanos han descubierto que el piloto se encuentra prisionero en el interior de una base árabe en la cual se almacenan las cajas de misiles Stinger que transportaba el helicóptero derribado. No solamente debemos rescatar al prisionero y huir de la base sino que además es imprescindible colocar bombas de relojería sobre las cajas de los misiles para destruirlos y garantizar así que no sean utilizados

NAVY SEALS

por el enemigo en posibles conflictos futuros.

La acción transcurre por tanto en el interior de la base enemiga, la cual ha sido dividida en cinco secciones. En cada una de ellas existe un cierto número de cajas de misiles a destruir y un estricto límite de tiempo, sabiendo que basta con caminar frente a una caja de misiles para colocar automáticamente una bomba sobre ella. Cada sección es finalizada al colocar la última bomba, pero si se agota el tiempo deberemos volver a comenzar la sección actual desde el principio.

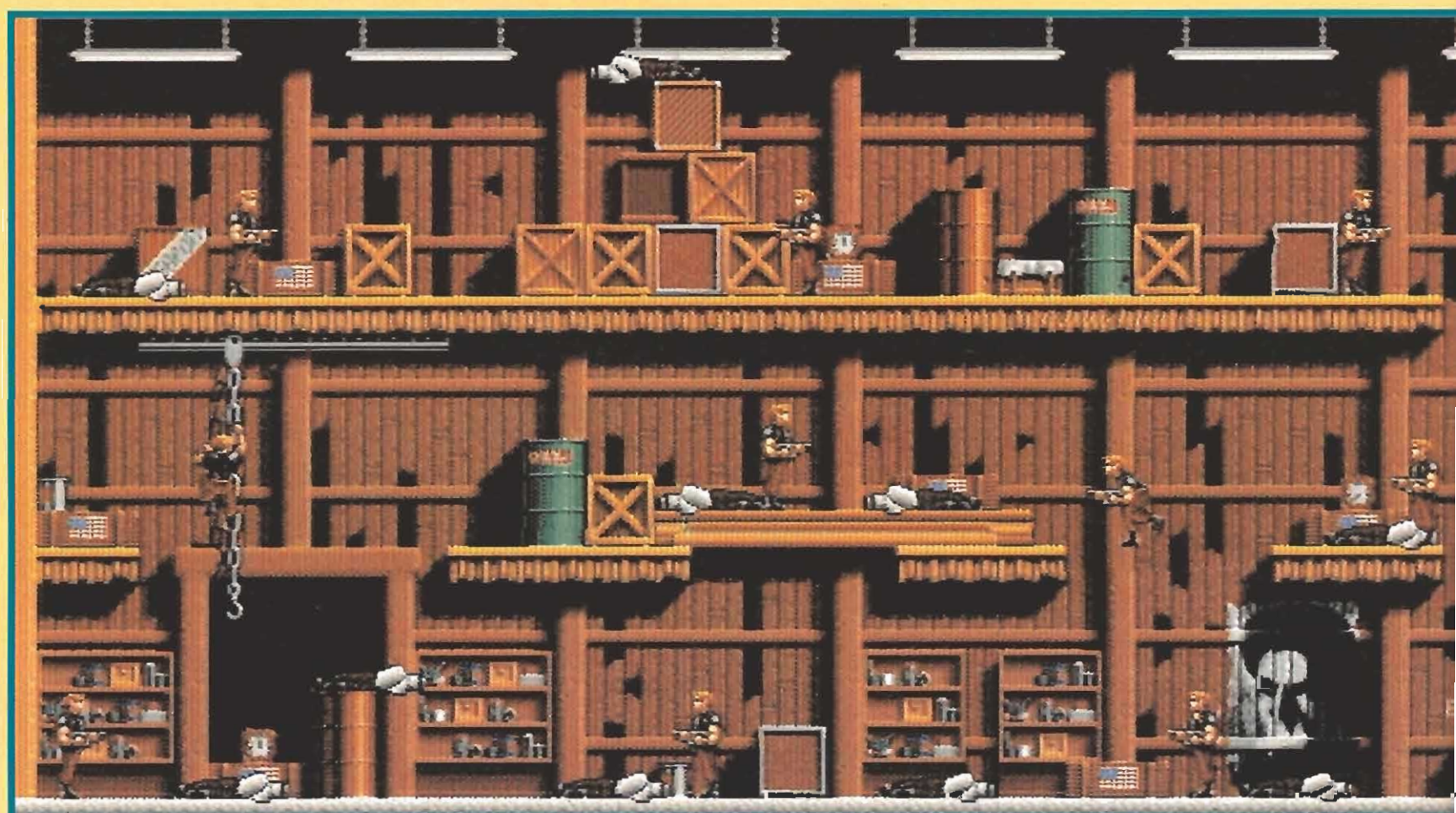
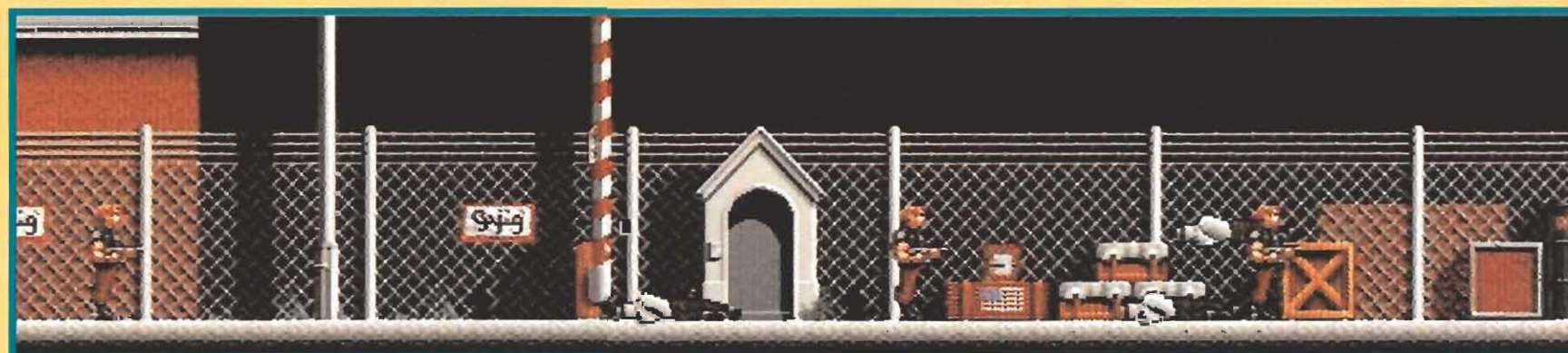
Al perder una vida, —bien al agotar la energía o bien al recibir un disparo enemigo o caer desde gran altura—, pasamos al siguiente miembro del grupo y continuamos jugando junto a la última bomba colocada (o al comienzo de la sección si aún no habíamos colocado ninguna). Dado que en cada sección varía el número de bombas a colocar el tiempo disponible también oscila en función de dicho número. Los enemigos apenas se mueven y se encuentran siempre en los mismos lugares, lo que nos permite seguir una estrategia determinada para eliminarlos sabiendo que comenzarán a moverse y a dispararnos desde el momento en el que entremos en su campo visual.

Contra ellos podemos utilizar nuestra fiel ametralladora o bien las armas de gran potencia que se encuentran en ciertas cajas desperdigadas en puntos concretos del juego. También podemos agacharnos y reptar por el suelo, trepar por cuerdas y cadenas, subir escaleras, alcanzar zonas superiores agarrándonos a los techos de las plataformas y subir sobre pilas de cajas.

Las cinco secciones en las que se divide la base enemiga las analizamos a continuación.

El puerto

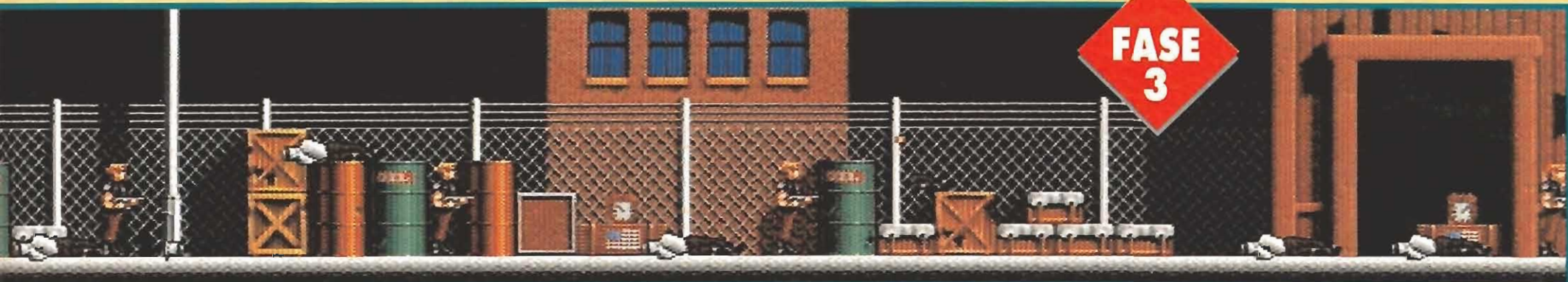
En esta primera sección, tras haber alcanzado la base enemiga desde la costa, aparecen todos los elementos que se harán frecuentes en secciones posteriores: soldados enemigos, escaleras, cajas con armas adicionales, etc. En algunos puntos será necesario alcanzar plataformas más altas e incluso saltar por los tejados para llegar hasta las cajas de misiles, algunas de las cuales se encuentran fuertemente protegidas.



FASE 1



FASE 3



FASE 4



NAVY SEALS

FASE
2

La torre especial de comunicaciones

En esta sección destacamos la presencia de un ascensor que se mueve automáticamente realizando un recorrido constante entre los cinco pisos más altos de la sección. Nuestros comandos inician su aventura en el piso más bajo de los cinco a los que tiene acceso el ascensor y pueden utilizarlo para acceder a zonas superiores. Allí debemos localizar las cajas de misiles teniendo cuidado con los soldados enemigos y evitando los agujeros existentes en algunas plataformas que podrían provocar caídas de fatales consecuencias. Solamente tras destruir el centro de comunicaciones podremos asegurarnos de que el enemigo no recibirá refuerzos y en ese momento quedará libre el acceso a los subterráneos, a los que no es posible llegar normalmente con el ascensor.

Los cuarteles

Hemos llegado a la zona en la que se encuentra la mayor parte del personal de la base. Aquí la presencia de tropas hostiles es mucho mayor que en secciones precedentes y tendremos que ser muy hábiles para alcanzar las cajas de misiles distribuidas por esta sección.

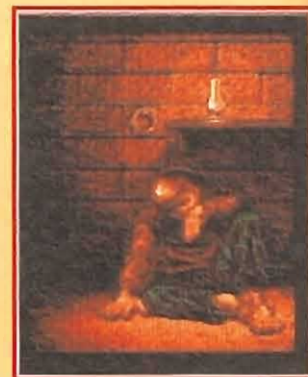
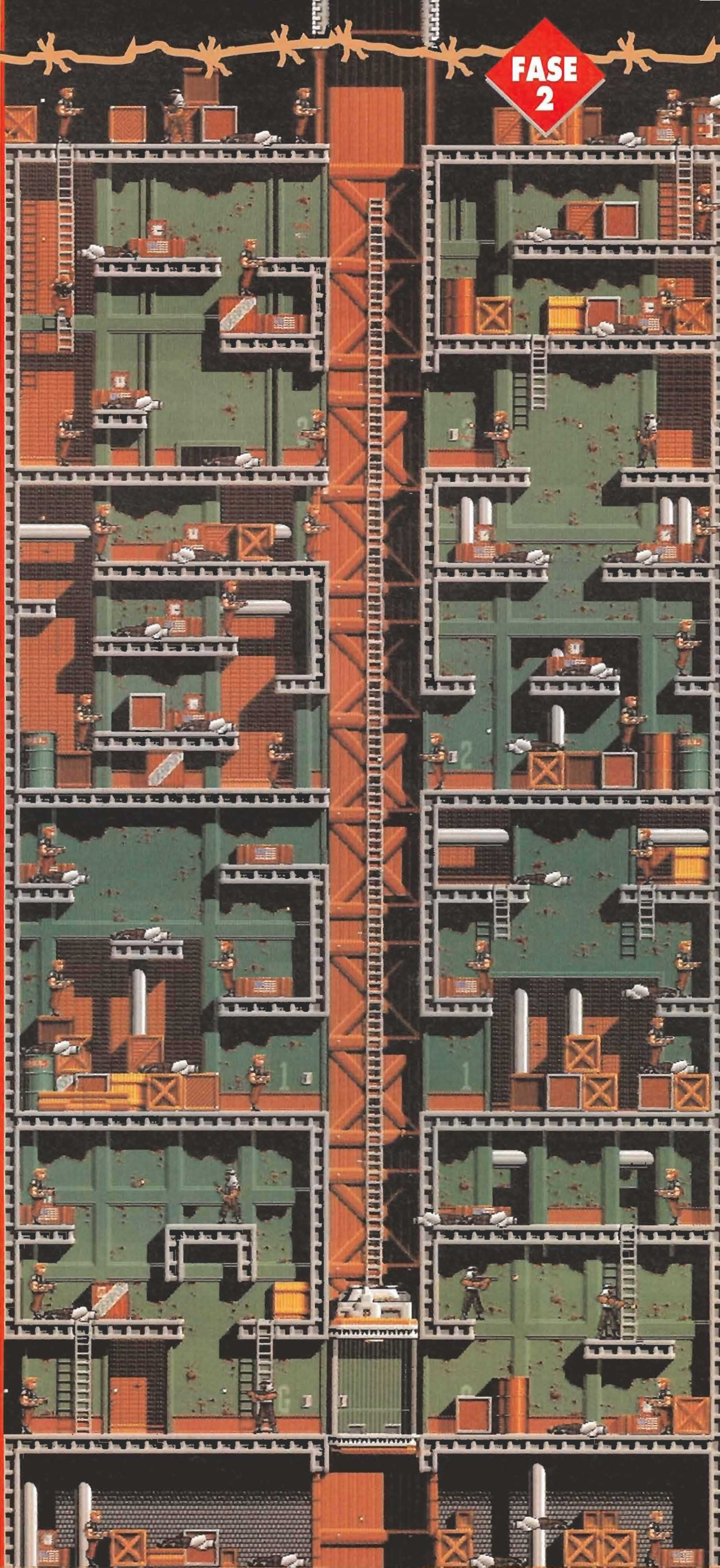
Rescate del rehén

Esta sección está formada por un complejo entramado de escaleras a lo largo de las cuales se encuentran las 19 cajas de misiles necesarias para completarla. El camino es relativamente sencillo pues no tiene bifurcaciones, pero es recomendable tener los ojos muy abiertos para colocar bombas en las cajas de misiles a medida que las vayamos encontrando, pues si olvidamos alguna de ellas deberemos volver atrás y es probable que no consigamos completar la sección sin agotar el tiempo disponible.

Esta sección se diferencia de las demás en que no basta con destruir todos los misiles sino que además se necesario llegar al corazón de la base y liberar al piloto prisionero por el mero hecho de tocar los barrotes de su celda.

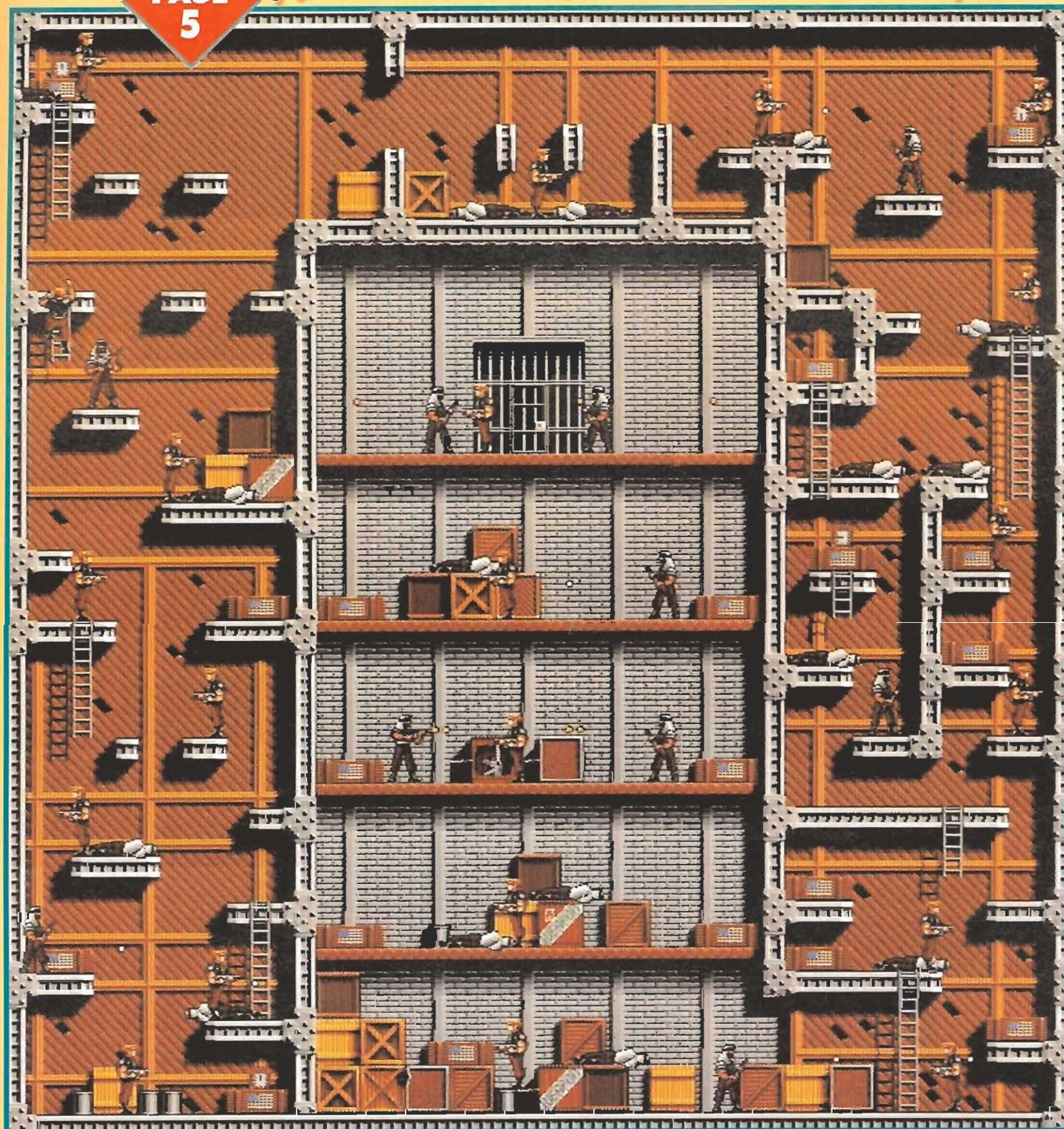
La huida

La última y definitiva sección de esta primera fase, una vez liberado el prisionero, consiste en un mapeado lineal que debe ser recorrido de izquierda a derecha en el que no hay misiles



Ocean ha buscado de nuevo el argumento de su última producción en una película repleta de acción.

FASE 5



NAVY SEALS

que destruir, por lo que debemos limitarnos a recorrer nuestro camino lo más rápidamente posible evitando a las decenas de soldados enemigos que intentarán detenernos. Al alcanzar la salida de la base enemiga un helicóptero del ejército nos tenderá una escalerilla para escapar del infierno de fuego que hemos dejado definitivamente atrás.

SEGUNDA MISION

Los cinco miembros del contingente vuelven a reunirse para cumplir una peligrosa misión en las calles de Beirut: localizar y destruir el edificio donde las tropas sirias almacenan su mayor reserva de misiles.

Por desgracia las calles de la ciudad se encuentran vigiladas por las tropas enemigas y los Navy SEALs deberán recurrir a la colaboración de miembros de la resistencia que les ayudarán a llegar sanos y salvos a su destino.

Nada más comenzar el juego observaremos una flecha que apunta a una puerta. Al entrar en la habitación situada detrás de dicha puerta nos pondremos en contacto con el primero de nuestros colaboradores, un joven miembro de la resistencia que marcará en nuestro mapa el lugar donde se encuentra el siguiente contacto. Ahora si regresamos a la calle observaremos que la flecha ha desaparecido, pero ahora si pulsamos simultáneamente las teclas 1 y 2 (en la versión Spectrum) para acceder al mapa de la ciudad observaremos que además de nuestra posición actual, representa-



FASE 7

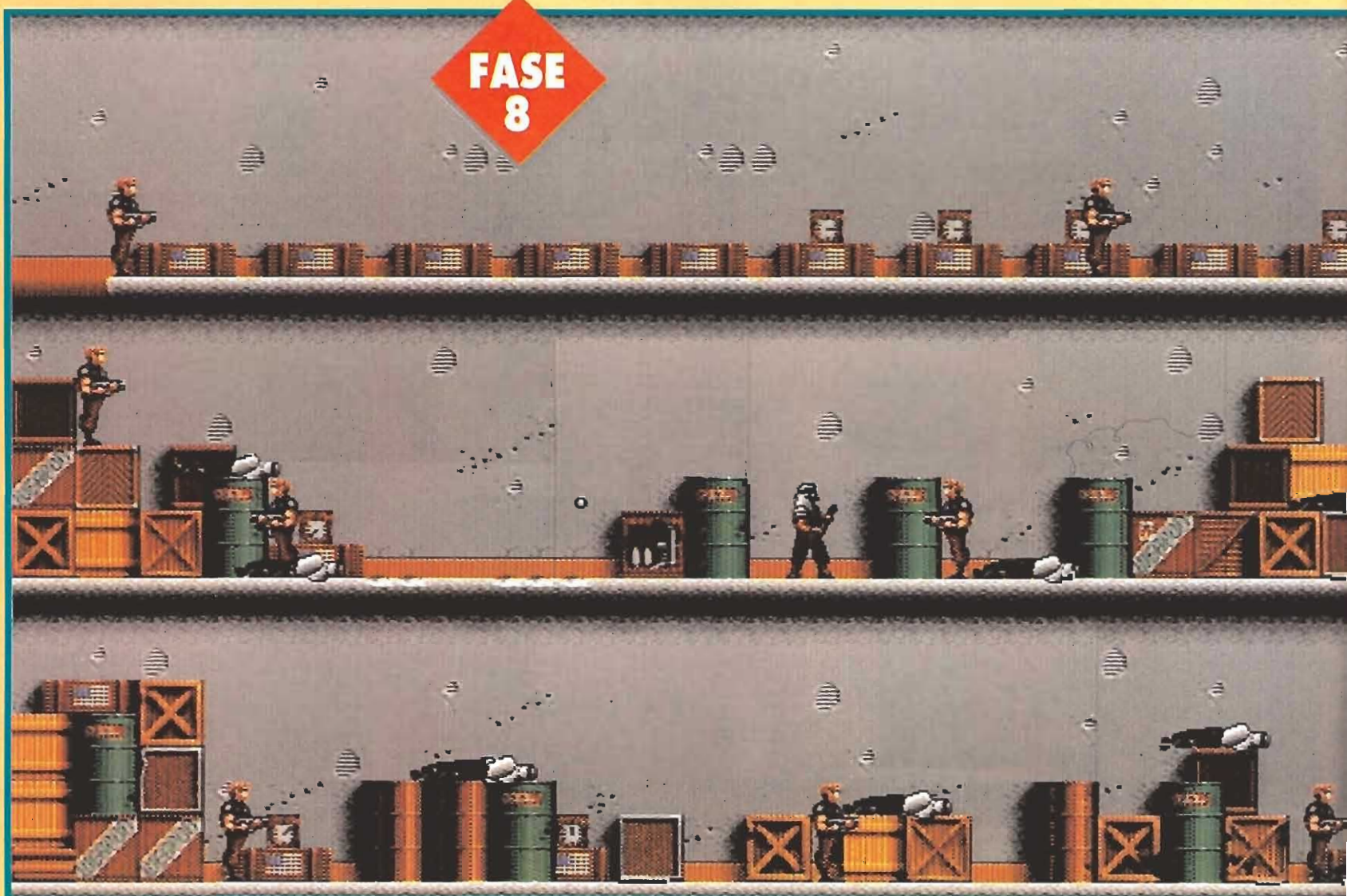
NOTA. - Las versiones para 16 bits ofrecen ligeras variaciones en su desarrollo y mapeado en relación a los pases descritos para completar el juego en este artículo.



FASE 6



FASE 8



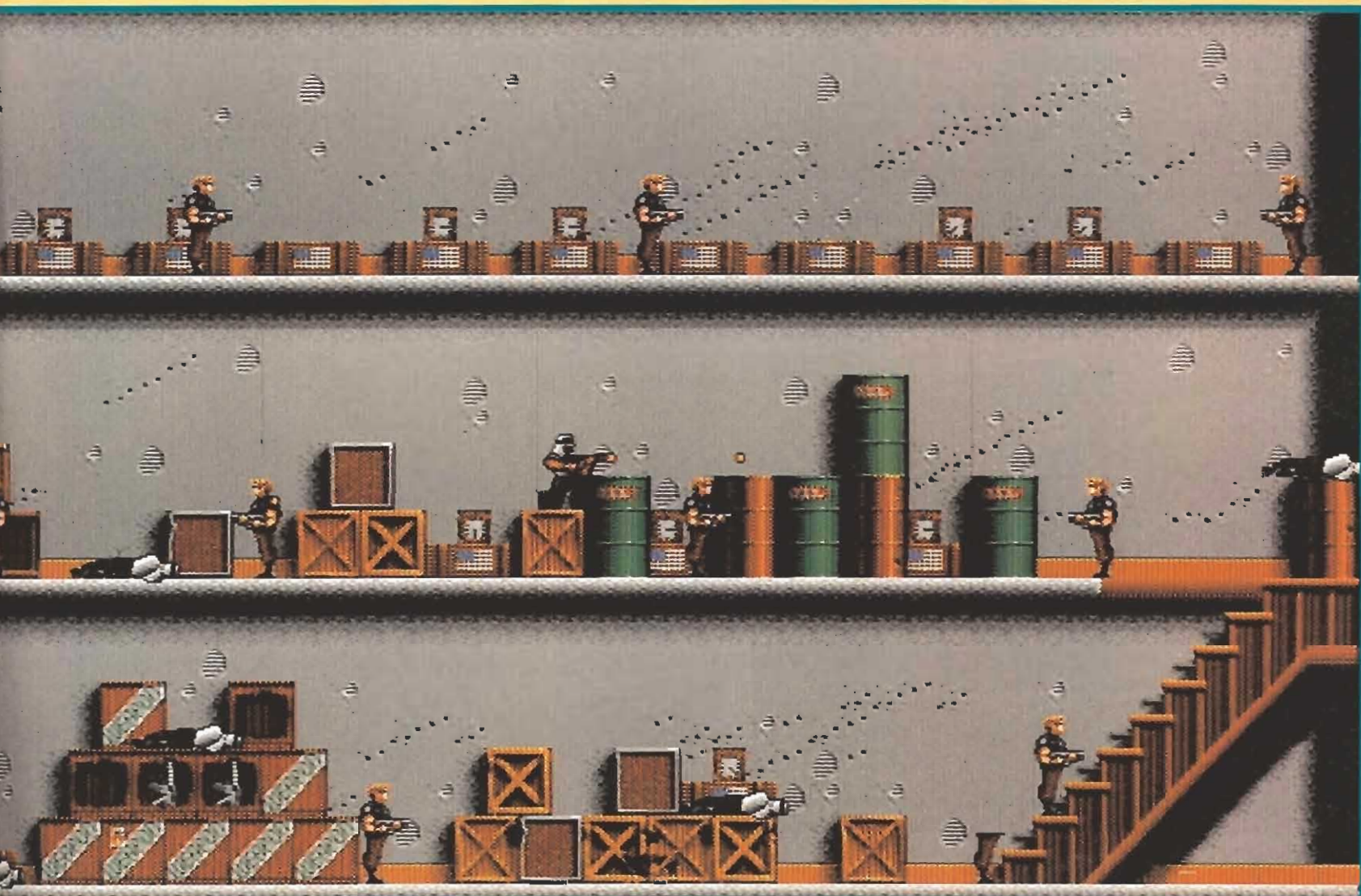
da por una equis, hay un círculo negro que indica el lugar al cual debemos dirigirnos. Dado que el mapa contiene una detallada representación de las calles de Beirut, tanto las grandes avenidas laterales como las pequeñas callejuelas que las comunican, llegar hasta el punto señalado sólo es cuestión de tiempo.

La estrategia de esta segunda misión consiste por tanto en alcanzar el punto señalado en el mapa (el cual sólo aparecerá si hablamos con el personaje que acabamos de describir), en el cual encontraremos a un nuevo colaborador que nos ayudará a esquivar a las tropas enemigas y nos marcará en el mapa el punto donde se encuentra el nuevo contacto. Repitiendo este proceso unas cuantas veces llegaremos al extremo inferior izquierdo de la ciudad, lugar en el que bastará con caminar hacia la izquierda para alcanzar y destruir el almacén donde se guardan los misiles enemigos.

En nuestro camino por las calles de Beirut podremos movernos lateralmente mientras somos atacados por los disparos de los soldados enemigos.

Sin embargo en algunos momentos observaremos que el scroll de pantalla se detiene. En estas situaciones deberemos

NAVY SEALS



destruir a todos los enemigos restantes y al hacerlo aparecerá por el lateral derecho un vehículo de grandes dimensiones.

En ese momento aparecerá una barra horizontal en la pantalla que señala el nivel de defensas del vehículo enemigo y deberemos disparar repetidamente contra él esquivando sus ataques. Solamente cuando se agote completamente dicha barra y el vehículo quede destruido podremos seguir avanzando.

P.J.R

VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a:
Tele-Juegos
Aptdo. de correos 23.132
MADRID

solicitando tu juego **NAVY SEALS**
y benefícate de este descuento.

- | | | |
|---|-------|-------|
| <input type="checkbox"/> Spectrum cinta | 1.200 | 995 |
| <input type="checkbox"/> Spectrum disco | 2.250 | 1.995 |
| <input type="checkbox"/> Atari | 2.250 | 1.995 |
| <input type="checkbox"/> Amiga | 2.250 | 1.995 |

Nombre

Apellidos

Domicilio

Población

Provincia

C. Postal Teléfono

Forma de pago: contrareembolso

Gastos de envío: 250 ptas.

Número de cliente

Nuevo cliente

UBI SOFT
 Disponible: ATARI, AMIGA
 PC
 V. Comentada: AMIGA

PRO TENNIS TOUR

2

Tu mejor partido

El tenis es, curiosamente, uno de los deportes más versionados en la historia del software. Desde el legendario «Match Point» hasta este reciente programa, casi todas las compañías de todos los países han realizado sus pinitos en el tema. Cada título promete ser mejor que el anterior pero no siempre lo consigue. Este no es el caso de «Pro Tennis Tour 2»

Si hay un deporte completo, ese es el tenis. Para conseguir convertirse en un experto hace falta fuerza física e inteligencia. Sin embargo, es también un entretenimiento que no necesita demasiada preparación si lo único que queremos es devolver la bola. Tampoco conlleva mucha parafernalia; una cuerda, dos raquetas y una pelota, nos permitirán echar un partidito en casi cualquier sitio. Quizás sean estas características las que hayan hecho del tenis un deporte universalmente conocido, y por tanto, objeto de tanta atención por parte de las compañías de software de todo el mundo.

"Más divertido que en la realidad"

DE VUELTA A LAS PISTAS

Hace ya algún tiempo que Ubi realizó el primer programa de esta serie. «Pro Tennis Tour» fue un programa de los mejores que se habían realizado hasta entonces, luego llegó algún otro de producción nacional y «International Tennis 3D» de Palace, original como pocos y terriblemente bueno, que quizás

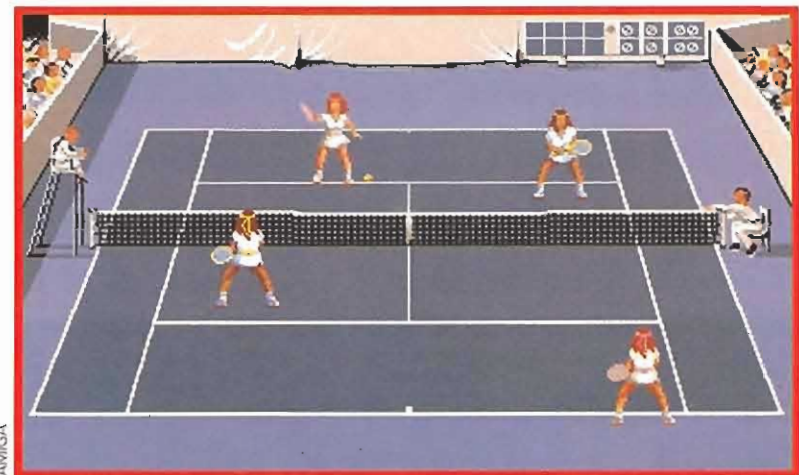
superaba al juego francés. Las cosas no podían quedar así y la compañía gala comenzó a desarrollar el producto que ahora tenemos entre manos. Y lo han hecho muy bien, porque podemos decir que este programa es el mejor simulador de tenis que hayamos visto, y ya hemos dicho que hemos visto muchos.

«Pro Tennis Tour 2» lleva hasta el límite la capacidad del ordenador, de tal manera que es posible obtener algunas ventajas dependiendo del tipo de máquina que poseamos y de la memoria disponible. De cualquier forma, con una configuración básica también podremos

disputar un emocionante partido, eso sí, con menos sonidos y, por ejemplo, en la versión Amiga, sin jugar partidos mixtos. La cantidad de opciones disponibles, entre las que el usuario puede escoger, son muchas: tipo de pista, entrenamiento o competición, dobles, mixtos o dos contra uno, características del jugador... incluso, con el hardware apropiado, el programa viene capacitado para que cuatro personas disputen simultáneamente un partido.

CONSEJOS Y TRUCOS

- No te lances de plano a la competición, practica primero con la máquina tus golpes antes de intentar enfrentarte a los campeones.
- Para aprender a jugar lo mejor es que te enfrentes a un amigo porque el ordenador probablemente te elimine a las primeras de cambio. Es bastante bueno incluso en los niveles más bajos.
- Procura igualar las características de tu jugador, si le das mucha puntuación en smash pero poca en servicio, por ejemplo, lo único que conseguirás es un desequilibrio que te llevará de cabeza al 6-0 a favor de tu contrincante.



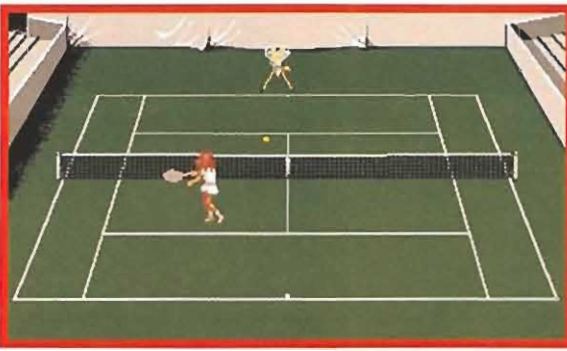
«Pro Tennis Tour» nos sorprendió cuando fue publicado por su gran calidad. Ahora su segunda parte llama aún más la atención ya que además de los buenos gráficos y de resultar muy divertido, tiene muchas opciones de juego.



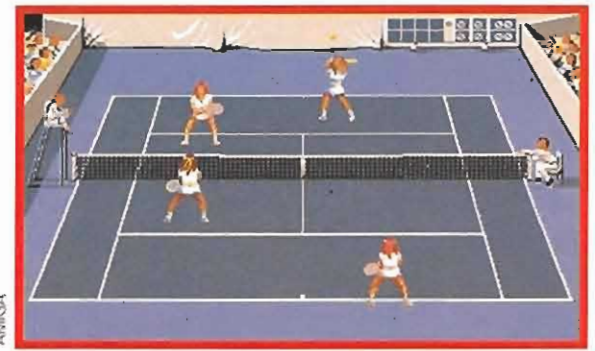
El público se dispone a presenciar un comprometido partido de dobles, no debéis defraudarles.



¿Quién habrá sido el hábil que ha puesto ahí esa red? Son ganas de molestar, oye.



Si el tenis no es vuestro fuerte podéis practicar con esta máquina, ella es la compañera perfecta para los principiantes.



También se puede jugar partidos de dobles, de esta forma veréis como resulta mucho más divertido.



Esta pantalla os permitirá diseñar al tenista perfecto. Sólo tenéis que ajustar los marcadores y Becker será pan comido.



Los jueces de pista no os quitan ojo. Mucho cuidado con las jugadas ilegales, no se les escapa una.

Juego
 para
 UBI

CLUB
SEGA

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

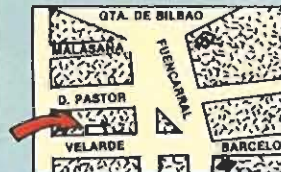
ALQUILER
DE JUEGOS
8 Y 16 BIT

NUMEROS TELS. (91) 594 35 30 y (91) 447 91 29

(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

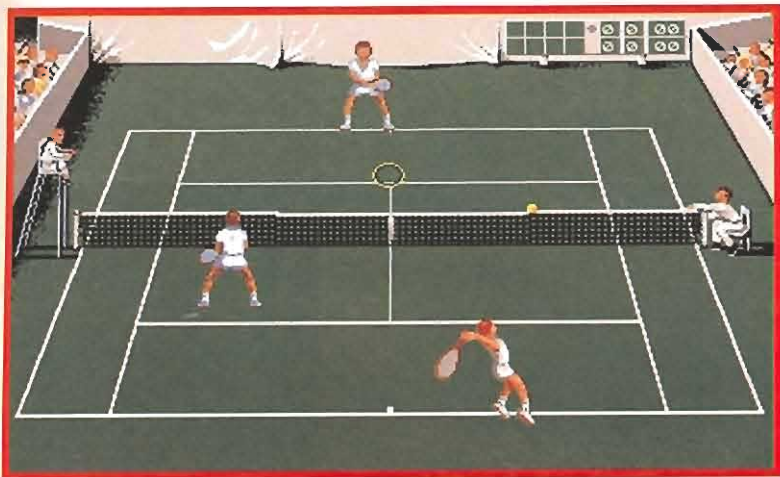
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30

ABIERTO SÁBADO TARDE

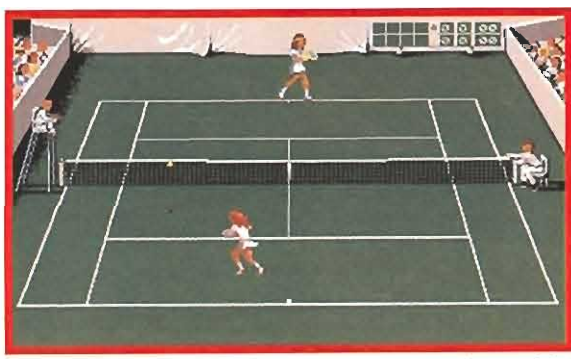


C/ VELARDE, 8
28004, MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

NUEVA DIRECCIÓN



Preparados, apunten, fuego...Esta bola de saque no hay quien la pare, ¡palabra! De todos modos vaya cara, ya podréis, ¡dos contra uno! Vuestro pobre adversario tiene muy pocas posibilidades y las horas contadas.



Para despistar al contrario nada mejor que devolver rápidamente. No tengáis piedad, no se merecen otra cosa



Las chicas han reclamado su campeonato en el ordenador. ¡Cualquiera se atreve a discutir!

y salvar la partida en curso, en la que se incluyen las características del jugador, basadas en una serie de puntos totales divididos entre potencia, energía, fuerza física, capacidad de smash, servicio y voleas. Ni que decir tiene que las puntuaciones, a medida que vamos consiguiendo triunfos en la competición, aumentan.

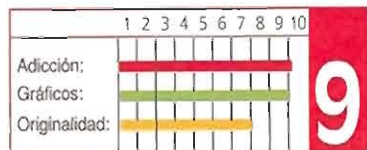
UNA GRAN CALIDAD

Por lo demás, este nuevo simulador tiene todo lo bueno que poseía su predecesor y más. Para sacar aparecerá un círculo que indica el lugar hacia donde vamos a arrojar la pelota, si lo movemos con el joystick podremos elegir la zona más apropiada para que el contrincante no pueda devolver el golpe.

A base de combinaciones con el botón de disparo y la palanca tendremos la oportunidad de dirigir la bola hacia cualquier sitio, incluso hacer voleas, dejadas y un sinnúmero de acciones.

Si todo esto te parece muy complicado, no te preocupes porque «Pro Tennis Tour 2» tiene varios niveles de dificultad y en el más bajo de todos ellos el propio ordenador mueve a tu jugador hacia la zona donde va a caer la pelota, lo único que tendrás que hacer tú será apretar el botón de disparo y devolver el golpe con precisión.

Por supuesto, como terminar un campeonato sería largo se ha incluido una opción para cargar



TITULO	SPR-C	AMS-C	AMS-D	C-64	AMIGA	PC-3
A TODA MAQUINA 2	1750	1750	2950	1750	—	—
AUTOCRASH	1200	1200	2250	—	—	2250
BLITZKRIEG MAY 1940	—	—	—	—	2850	—
CHIP'S CHALLENGER	1200	1200	2250	1200	2250	2250
CRETA 1941 (WAR GAME)	1200	1200	2250	—	—	—
DESAFIO TOTAL	1200	1200	2250	1200	—	—
DRAGON'S BREATH	—	—	—	—	4490	4490
DRAGON'S OF FLAME	—	—	—	—	4490	4490
DRAGONHUNTER	—	—	—	—	4490	4490
ELVIRA	—	—	—	—	4995	4995
EXTREM	1850	1850	2650	1850	—	—
EXTERMINATOR	1200	1200	2450	1200	3150	3150
F-16 COMBAT PILOT	2250	2250	2650	2250	4995	4995
F-19 S. FIGHTER	2850	—	3200	—	5990	5990
FINAL CONFLICT	—	—	—	—	2850	2850
FULL BLASTER	—	—	—	—	3900	3900
GENGHIS KHAN	1300	1300	2250	1300	2500	2500
GOLDEN AXE	1200	1200	2250	1200	2250	—
GENHISA	—	—	—	—	3150	3150
HISTORIA INTERMINABLE 2	1200	1200	2450	1200	3150	3150
INDY (ADVENTURA)	—	—	—	—	5990	5990
IRON LORD	1300	—	—	1300	2500	2500
KICK OFF 2	1200	1200	2250	1200	3990	3990
LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO	1200	1200	2250	1200	2250	2250
LA BATALLA DE INGLATERRA	—	—	—	—	5990	5990
METAL MASTER	—	—	—	—	Consultar	Consultar
MEGAPHENIX	1300	1300	2250	—	2500	2500
MINI GAMES	—	—	—	—	5500	5500
MIDWINTER	—	—	—	—	5490	5490
MIG-29	—	—	—	—	Consultar	Consultar
MONTHY PYTHON'S	1200	1200	2250	1200	2250	—
MURDER	—	—	—	—	Consultar	Consultar
MURDERS IN SPACE	—	—	—	—	Consultar	Consultar
M-1 TANK PLATOON	—	—	—	—	Consultar	Consultar
MUDS	—	—	—	—	3200	—
NARCO POLICE	1300	1300	2250	—	2500	—
MARY SEALS	—	—	—	—	Consultar	Consultar
NIGHT SHIFT	2250	2250	3200	2250	4490	4490
NORTH & SOUTH	1350	1350	2250	—	—	—
OPERATION STEALTH	—	—	—	—	4490	4490
PACK MASTER MIX	1750	1750	2490	1750	—	—
PACK PLATINUM	1550	1550	2250	1550	—	—
PANG	1200	—	—	—	2250	—
PAK TOP BY TOTO 2	1550	1550	2950	1550	—	—
REGRESO AL FUTURO III	1200	1200	2250	1200	2850	2850
RICK DANGEROUS 2	1200	1200	2250	1200	2850	2850
SHADOW OF THE BEAST	1200	—	—	—	2250	—
SWING	1300	1300	2250	1300	2500	—
STARBOWLS	1200	1200	2250	—	Consultar	Consultar
SUPER MONACO GRAN PRIX	1200	1200	2250	1200	2250	—
SUPER OFF ROAD RACER	1200	1200	2250	1200	2250	—
STUNT RUNNER	1200	1200	2250	1200	—	—
THE S.O.F THE MONCHEY I	—	—	—	—	Consultar	Consultar
THE POWER PAK	—	—	—	—	6500	6500
TOUR	1200	—	—	—	2250	—
TORTUGAS NINJA	1350	1350	2250	—	2850	2850
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY	1200	1200	2250	—	2250	—
TURRICAN 2	1200	1200	2250	1200	2250	—
WARLOCK	—	—	—	—	Consultar	Consultar
ZONA 0	1200	1200	1200	1200	—	—

OFERTAS	SPR-C	AMS-C	AMS-D	C-64	AMIGA	PC-3
AFRICAN RAIDERS	—	—	—	—	1595	1595
ASTERIX EN LA INDIA	—	—	—	—	1595	1595
BEVERLY HILLS	595	595	1595	595	1595	1595
BLUE BERRY	—	—	—	—	1595	1595
BUFFALO BILLS	595	595	1595	595	1595	—
CHARIOT OF WRATH	—	—	—	—	1595	1595
CLASSIC ARCADIA	595	595	1595	595	—	—
CLASSIC GAMES	595	595	—	—	—	—
CLASSIC 4	—	—	—	—	1595	—
CLOCK CHES BY	595	—	—	—	—	—
COSMIC PIRATA	—	—	—	—	1595	—
DEFENDER OF THE EARTH	595	595	1595	595	1595	—
FASTLANE	—	—	—	—	1595	—
FIRE POWER	—	—	—	—	1595	1595
FREEDOM	—	—	—	—	1595	1595
FUTBOL MANAGER II	595	595	1595	—	1595	—
HELTER SKELTER	—	—	—	—	1595	1595
HOSTAGES	—	—	—	—	1595	1595
KENNY DAUGLIUM	595	595	1595	595	1595	—
KICK OFF	595	595	1595	595	—	—
KICK OFF EXTRA TIME	—	—	—	—	1595	—
LASER SOLDAD	595	595	1595	—	1595	—
LEGEND OF THE LOST	—	—	—	—	1595	—
LURRY LUKE	—	—	—	—	1595	1595
ON SAFARI	—	—	—	—	1595	1595
RALLY CROSS	595	595	1595	595	1595	—
ROTOR	—	—	—	—	1595	1595
SCORPION	—	—	—	—	1595	1595
SDI	—	—	—	—	1595	1595
SKIDOO	—	—	—	—	1595	1595
STRIP POKER	595	595	1595	—	1595	1595
SUMMER OLIMPIAD	—	—	—	—	1595	1595
SUPERMAN	595	595	1595	595	1595	1595
THE PLAGUE	—	—	—	—	1595	1595
VETERAN	—	—	—	—	1595	1595
WILD LIFE	—	—	—	—	1595	1595
WIFE OUT	—	—	—	—	1595	—
XENOMORPH	—	—	—	—	1595	1595
ZONM	—	—	—	—	1595	1595
20.00 LEGUIAS	—	—	—	—	1595	1595

PC-HITS

ROBO-COP	1200	BARBARIAN	1200
SUBBATTLE SIMULATOR	1200	PLATOON	1200
GREEN BERT	1200	LIDER BOARD WORLD CLASS	1200
RAMPAGE	1200	CHAMPION SHIFT GOLF	1200
OUT RUN	1200	INDY ULTIMA CRUZADA	1200
ARKANOID	1200	GAUNTLET	1200
ITALIA 90	1200	THUNDERBLADE	1200

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO 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 II	3500
MUNDIAL DE FUTBOL	3500
MYTHOS	3500
SIRWOOD	3500
POLI DIAZ	3500
RESCATE EN EL GOLFO	3500
SOVIET	3500
TETRIS	3500

COMPLEMENTOS

CRUISER	2700
KONIX	2500
KONEX AUTOFIRE	2750
TELEMACH MADERA	8500
TELEMACH DOBLE	14900
TELEMACH 200	7700
JOYSTICK PC + TARJETA	4995
10 DISCOS 3.25 BULK	990
10 DISCOS 3.25 NASHUA	1500
10 DISCOS 3.24 H.D. NASHUA	2700
10 DISCOS 5.25 BULK	495
10 DISCOS 5.25 NASHUA	850
10 DISCOS 5.25 H.D. NASHUA	1550
AD-LIB. TARJETA SONIDO PC	29900
DISCOLOGY 3 AMSTRAD DISCO	3900

MATERIAL AMIGA

AMIGA 500	Consult.
AMIGA 2000	Consult.
A-500 + M. COLOR 10845	Consult.
A-500 + M. COLOR 10845	Consult.
MONITOR COLOR 10845	Consult.
IMPRESORA MATRICIAL	29900
DISNEY ANIMATION STUDIO	16500
AMPLIACION 512 KB (+RELOJ) 11900	—
ACTION REPLAY II A-500	13500
CONVERTIDOR TV - M.1084	12500
EUROCONNECTOR	2500
DISCO DURO A-500 20MB/512	95900
DISCO DURO A-500 40MB/512	108900
MODEM EXTERNO 2400 BPS	21900
UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5"	16900

GAME GEAR

GAME GEAR	20100
GAME GEAR + COLUMNS	25400
CHASE HQ	5490
GOLF	5490
G. LOOK AIR BATTLE	5490
DRAGONS CRYSTAL	5490
MICKY MOUSE	5490
MONACO GP	5490
PENGO	5490
PSYCHIC WORLD	5490
REVENGE OF DRAGON	5490
WONDERBOY	5490
ZANG	5490

SEGA 8 BIT

MASTER SYSTEM II	14900
CONTROL STICK	2595
ACTION FIGHTER	1990
ENDURO RACER	1990
FANTASY ZONE	1990
GLOBAL DEFENSE	1990
RESCUE MISSION (PISTOLA)	1990
SUPER TENNIS	1990
THE NINJA	1990
TEDDY BOY	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	1990
AFTER BURNER	5590

ALTERED BEAST	5590
CYBER SHINOBI	5590
DICK TRACY	5590
DOUBLE DRAGON	5590
E-SWAT	5590
FIRE I FORGET II	6990
GOLDEN AXE	5990
INDIANA JONES	6990
JOE MONTANA FOOTBALL	5990
MICKY MOUSE	5990
MOONWALKER	5990
PAPER BOY	6990
RAMBO III	5990
RAMPAGE	5590
R-TYPE	5990
SLAP SHOT	5590
SUPER MONACO GP	5590
SHINOBI	5590
VIGILANTE	5590
WONDERBOY IN MONSTER LAND	4990
WORLD CUP ITALIA 90	4990

SEGA 16 BIT

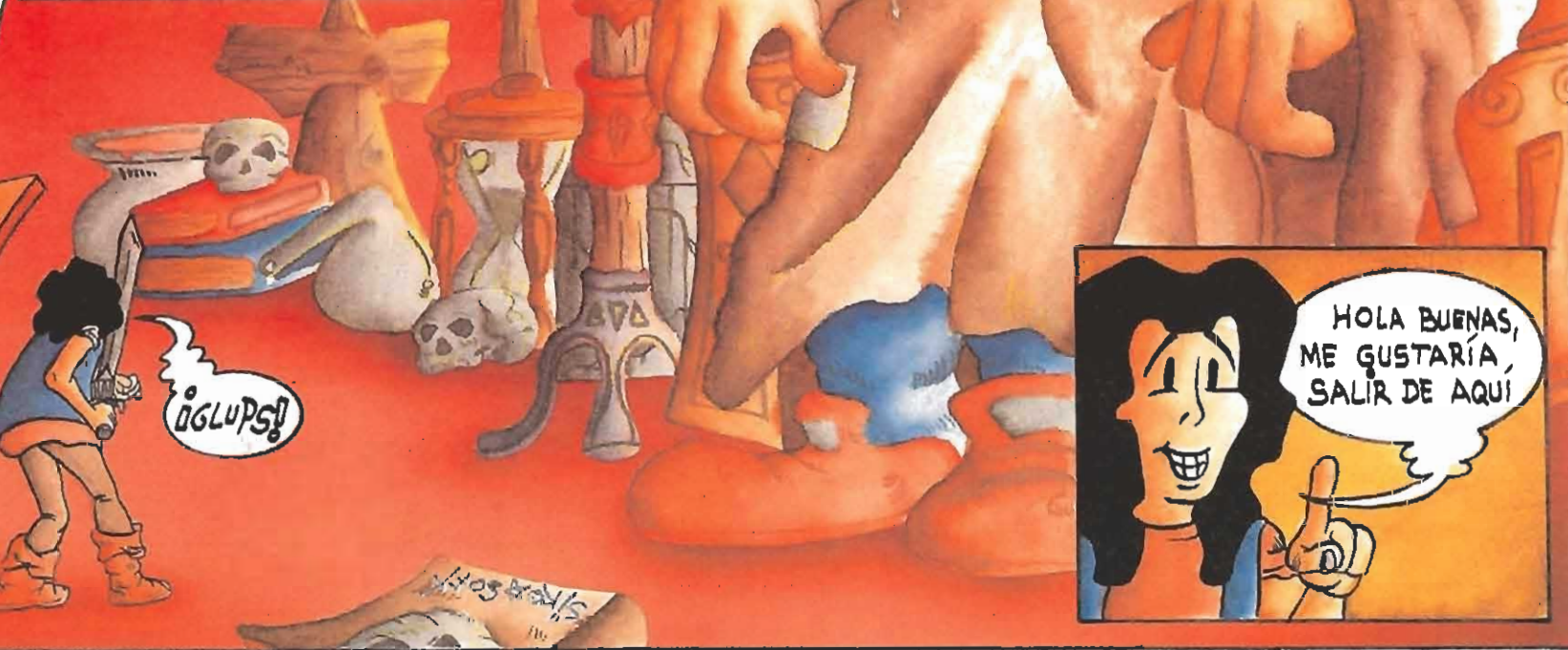
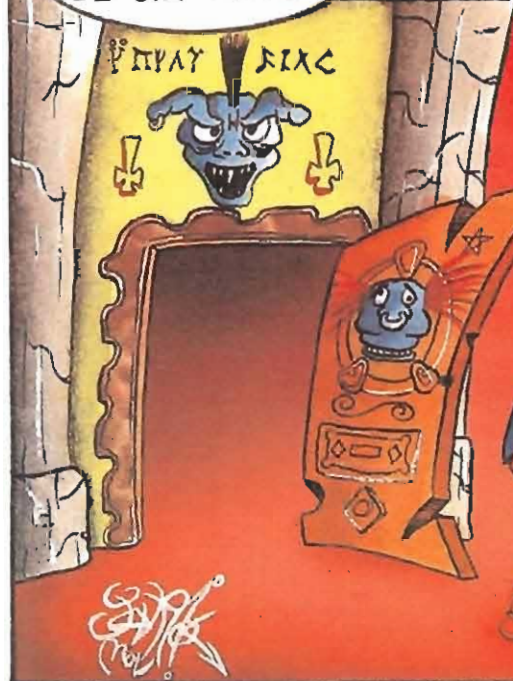
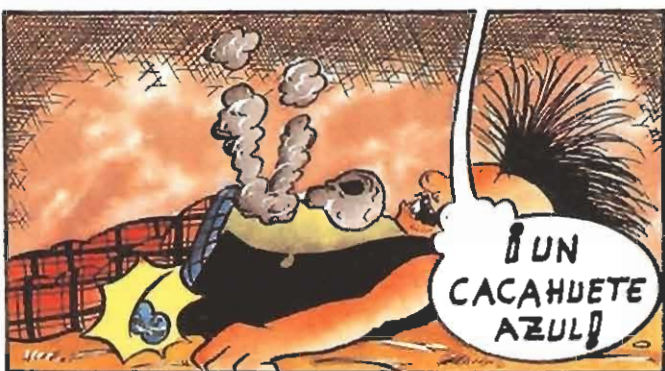
SEGA MEGADRIVE	29900
ARCADE POWER STICK	7900
CONTROL PAD	2595
A.P. TOURNAMENT GOLF	6990
BASKETBALL	6990
BATTLE SQUADRON	8490
BUSTER DUGLAS BOXING	5990
CYBERBALL	6990
DYNAMITE DUKE	6990
E. SWART	6990
FORGOTTEN WORLDS	6990

GHOULS'N GHOSTS	8490
GHOSTBUSTERS	6990
GOLDEN AXE	6990
LAKERS Y. CELTICS	6990
MICKY MOUSE	8490
MOONWALKER	7990
MYSTIC DEFENDER	6990
PHANTASY STAR II	8490
POPULUS	8490
REVENGE OF SHINOBI	6990
SHADOW BLASTERS	6990
SHADOW DANCER	5990
SPACE HARRIER II	6990
STRIDER	8490
SUPER HANG-ON	6990
SUPER MONACO G.P.	6990
SWORD OF SODAN	8490
THUNDERFORCE III	6990
TRUXTON	6990
VERMILLION	8490
WORLD CUP ITALIA-90	5990
ZOOM	5990

GAME BOY

CONSOLE + TETRIS + AURICULARES	15900
RINONERA GAME BOY	3500
LIGHT BOY-ILUMINACION	1900
ALLEYWAY	3900
BATMAN	4400
BATTLE PING PONG	3900
BOOMERS ADVENTURE ASMAK WORLD	3900
BUGS BUNNY	3900
BUBBLE GHOST	3900
CASTLEVANIA	4400
DRAGON'S LAIR	4400

DR. MARIU	3900
DUCK TALES	3900
FIRST ON THE N. STAR	3900
FUPULL	3900
GARGOYLES	4900
GHOSTBUSTERS II	3900
GREMLINS 2	4400
GOLF	3900
IN YOUR FACE BASKET	3900
KLING FU BOY	3900



CARGADORES

PLOTTING

SPECTRUM

```

10 REM Cargador Plotting
20 REM Pedro Jose Rodriguez-90
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 65099: DIM a$(1): POKE 2365,8,8
40 LET sum=0: FOR n=65100 TO 65157: READ a: POKE n,a: LET sum=sum+a: NEXT n: IF sum<>6269 THEN PRINT "Error en los data!": STO P
50 INPUT "Errores infinitos? "; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65134,0
60 INPUT "Tiempo infinito? "; LINE a$: IF a$<>"S" THEN POKE 65137,0
70 INPUT "Fase inicial? (0-31) "; a: IF a<32 THEN POKE 65153,a
80 PRINT #0;"Inserta cinta original...": PAUSE 150: INK 0: POKE 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
90 POKE 23739,111: LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZE USR 65100
100 DATA 33,0,128,17,0,64,1,0,27,237,176,0,221,33,192,93,221,249,17,76,160,62,255,55,205
110 DATA 86,5,48,239,243,62,167,50,201,149,50,71,150,62,205,33,128,254,50,85,142,34,86,142,195
120 DATA 1,142,62,0,50,178,176,201

```

PLOTTING

AMIGA



```

REM *****
REM * CARGADOR 'PLOTTING' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM *****
DIM C$(68):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0
FOR I=0 TO 67:READ V$:C$(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C$(I)*(I+1):NEXT I
IF CH#<>29657481& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (S/N) ";V$:IF FNU THEN C$(55)=&H600A
INPUT "INFINITOS BLOQUES 'ZAPPER' (S/N) ";V$:IF FNU THEN C$(61)=&H6006
CLS:PRINT "OK, INSERTA EL DISCO 'PLOTTING' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C$(0)):CALL C
DATA 839,4,BF,E001,66F6,33FC,100,DF,F096,2C78,4,41FA,52,43F9,7,F000,303C,1D
DATA 12D8,51C8,FFFC,43FA,28,4280,4EAE,FDD8,2C40,41FA,28,2208,4EAE,FF6A,E580
DATA 5880,2040,317C,4EF9,33E,217A,FFCE,340,4ED0,646F,732E,6C69,6272,6172
DATA 7900,4446,303A,504C,4F54,0,103C,4A,1B40,6180,1B40,649C,1B40,5D6B,1B40
DATA 5320,1B40,5600,8D4,3,4ED5

```

MYSTICAL

ATARI

```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST *
3 * MYSTICAL *
4 * POR MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5 * ----- *
6 * ANTES DE EJECUTAR EL CARGADOR *
7 * CREAR UNA CARPETA AUTO *
8 *****
10 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 FOR N=3E5 TO 3E5+276 STEP 2: READ A$
30 A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40 IF S <>&H23A42E THEN ? "DATAS MAL": END
50 ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60 BSAVE "AUTO\MYS.PRGM",3E5,N-3E5: ? "OK."
70 A$=INPUT$(1)
100 DATA 601A,0000,00FA,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,FFFF,42A7,3F3C
120 DATA 0020,4E41,4FF9,0005,0000,487A,00C4,3F3C
130 DATA 0009,4E41,3F3C,0007,4E41,41FA,0016,43F9
140 DATA 0007,FD00,4851,303C,0300,32D8,51C8,FFFC
150 DATA 4E75,3F3C,0002,487A,0090,3F3C,003D,4E41
160 DATA 3800,2F3C,0000,F000,2F3C,0000,FFFF,3F04
170 DATA 3F3C,003F,4E41,3F04,3F3C,003E,4E41,203C
180 DATA 4E71,4E71,41F9,0001,840E,6156,41F9,0001
190 DATA D95A,614E,41F9,0001,DB80,6146,41F9,0001
200 DATA 948A,613E,41F9,0001,9B34,6136,41F9,0001
210 DATA AB8C,612E,41F9,0001,AC3A,6126,41F9,0001
220 DATA ACF6,611E,41F9,0001,AFA2,6116,41F9,0001
230 DATA C716,610E,41F9,0001,DC04,6106,4EF9,0000
240 DATA F000,20C0,3080,4E75,4741,4D45,2E00,4E71
250 DATA 1B45,494E,5345,5254,4120,454C,2044,4953
260 DATA 434F,2059,2050,554C,5341,2055,4E41,2054
270 DATA 4543,4C41,0000

```

PRINCE OF PERSIA

PC

```

10 ' CARGADOR PARA EL PRINCE OF PERSIA (PC, TODAS LAS VERSIONES)
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<>13144 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
80 FOR T=1 TO P:C$=C$+CHR$(D$(T)):NEXT T
90 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y PULSA UNA TECLA"
100 IF INKEY$="" THEN 100
110 OPEN "cpersia.com" FOR OUTPUT AS #1
120 PRINT #1,C$
130 CLOSE #1
140 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CPERSIA.COM, CARGALO ANTES DEL PRINCE OF PERSIA Y CONSEGUIRAS JUGAR CON TIEMPO INFINITO."
150 END
160 DATA 235,118,144,046,137,030,070,001,046,163,072,001,088,091,083,080,030,129
170 DATA 235,133,012,142,219,129,062,218,007,255,014,117,024,199,006,218,007,144
180 DATA 144,199,006,220,007,144,144,199,006,201,193,144,144,199,006,203,193,144
190 DATA 144,031,046,161,072,001,046,139,030,070,001,234,000,000,000,000,000
200 DATA 000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104,111,114,097,032,101,108,032
210 DATA 080,082,073,078,067,069,032,079,070,032,080,069,082,083,073,065,046,010
220 DATA 013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036,014,031,184,033,053,205
230 DATA 033,137,030,066,001,140,006,068,001,184,033,037,141,022,003,001,014,031
240 DATA 205,033,180,009,014,031,141,022,075,001,205,033,141,022,074,001,205,039
250 DATA -1

```

¿Qué tiene miles de programas,



funciona con



cartucho, disco o

cassette, guarda todo en su memoria,



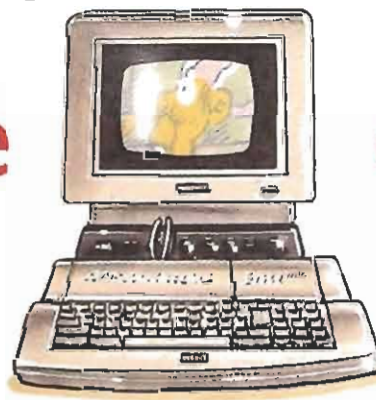
se pone



de todos los colores,

ayuda a jugar, aprender **y ahora puede**

transformarse



en televisor?

Los CPC Plus de Amstrad.

Hasta el 15 de junio, con cada CPC Plus de Amstrad te damos de regalo un convertidor de televisión. Así, el monitor se transforma en un televisor para que puedas ver tus programas favoritos cuando tú quieras.

Tu tele y tu ordenador juntos desde 39.900* ptas. ¡increíble!... ¿verdad? Por ese precio... creo que deberías pillar alguno, colega.

* Precio final recomendado, IVA incluido.



Características CPC Plus de Amstrad:

- 128 Kb (CPC 6128 Plus) y 64 Kb (CPC 464 Plus) de memoria Ram.
- Circuito generador de sonido en stereo.
- Incluye unidad para cassette y cartucho (CPC 464 Plus) o unidad para discos de 3" y cartucho (CPC 6128 Plus).
 - Paleta de 4.096 colores.
- Monitores monocromo o color.
- Joystick analógico para juegos.

Para más información



900-10 00 52

AMSTRAD

CARGADORES

GOLDEN AXE

AMSTRAD

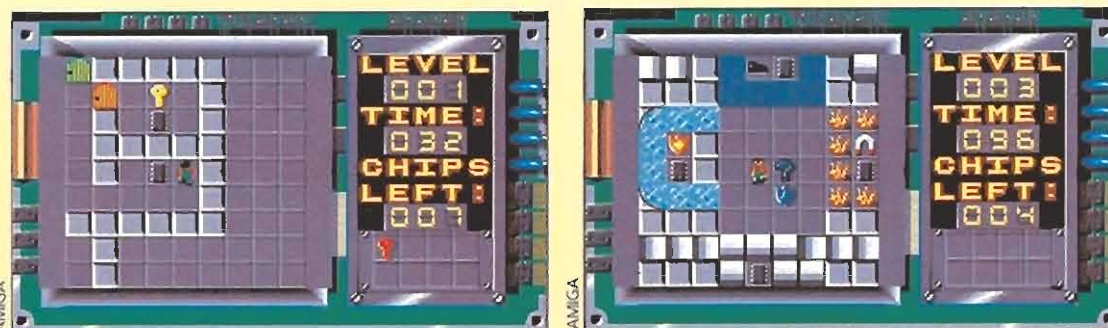
```

10 REM Cargador 'Golden Axe'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 9-2-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=110:GOSUB 100:dir=&60:1
in=600:GOSUB 100
50 INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN
POKE &A6.&20
60 INPUT"Magia inagotable":a$:IF FNn THE
N POKE &AB.&FD
70 INPUT"Credits infinitos":a$:IF FNn T
HEN POKE &B0.&35
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 MODE 0:LOAD"!."&6000:FOR n=0 TO 15:RE
AD a:INK n.a:NEXT:CALL &BD19:CALL &60
100 READ a$:IF a$=""*THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"+MID$(a$.n.2)):POKE dir.byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN 1
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 DATA D108FE01067F3E10ED79.1041
120 DATA 3E54ED79D9E1D9D8D9C3.1791
130 DATA 00003D20FDA724C806F5.1000
140 DATA ED78A9E68028F5067F3E.1364
150 DATA 10ED79792F4FD97D3CE6.1253
160 DATA 0F6FF620D917ED7937C9.1258
170 DATA 3D20FDA724C806F5ED78.1357
180 DATA A9E68028F5067F3E10ED.1260
190 DATA 79792F4F1F3E2A17ED79.884
200 DATA 37C906F63E10ED79D9E5.1390
210 DATA 2E00D921AEA4E506F5ED.1351
220 DATA 78E6804FCDC0A430FB21.1450
230 DATA 150410FE2B7CB520F93E.986
240 DATA 0ACDC0A430EA26C43E1C.1177
250 DATA CDC0A430E13EDABC38F2.1600
260 DATA 26C43E1CCDC0A430D33E.1206
270 DATA DABC38E4FD21F1A6FD6E.1746
280 DATA 0026C43E1CCDC0A430BE.1123
290 DATA 3ED7BC30DD2C20EF2670.1199
300 DATA 3E1CCDC0A430AD3E1CCD.1167
310 DATA COA430A67CFECD300EFE.1469
320 DATA 9C30CFFD23FD7DFEF520.1608
330 DATA CB18C53E0B26802E083E.779
340 DATA 0B18023E09CDE6A4D03E.977
350 DATA 0BCDE6A4D03E9FBCCB15.1451
360 DATA 2680D293A53E1DBDC200.1162
370 DATA 0000AF0826A12E01FD21.715
380 DATA 00A03E0418173E2BAD6.749
390 DATA 19DD7700DD231B26A12E.893
400 DATA 012E013E0118023E09CD.413
410 DATA E6A4D03E0BCDE6A4D03E.1544
420 DATA COBCCB1526A1D2D3A508.1397
430 DATA AD087AB320CEC3AAA43E.1311
440 DATA 2BAD619DD7700DD231B.1062
450 DATA 2E023E0426B3CD70A6D0.1022
460 DATA FD7E04B7285A6901007F.929
470 DATA 000000FD4E00FD4601DD.876
480 DATA 210000DD094D3E012E02.451
490 DATA 26B3CD70A6D03E7FBD28.1326
500 DATA 0332F0A62E023E0826B3.794
510 DATA CD70A6D0FD5E02FD5603.1382
520 DATA 69010500FD094D7BB226.789
530 DATA A12E013E01C2D5A511AA.1030
540 DATA A4ED53F1A511D8A5D5ED.1738
550 DATA 5B22A7C3EAA43E060000.953
560 DATA 18B63E0DCDE6A43E10CD.1163
570 DATA E6A4D03EDBCCB1526B3.1512
580 DATA D26EA6C9000000000000.687
590 DATA *
600 DATA F321004011AAA401DA01.911
610 DATA EDB021B70011F0A60E05.1071
620 DATA EDB0DD21F5A611D900CD.1517
630 DATA 06A53EC321990032B5A7.1012
640 DATA 22B6A721BC0011F5A601.1033
650 DATA 2D00EDB0C32EA7CD06A5.1242
660 DATA 21A500229F7DC300BF3E.964
670 DATA 18324C693E213295733E.726
680 DATA 0032D877C300A0001E2A.812
690 DATA 28229EA421008000402C.665
700 DATA U080BEA5010080F3A503.1023
710 DATA 00800001FF4E800050FF.925
720 DATA 4F8000BFB6008000A00B.879
730 DATA 00800000000000000000.128
740 DATA *
750 DATA 0.26.13.3.6.15.24.18.9.4.17.10.
11.2.1.25

```

CHIPS CHALLENGE

ATARI



```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST PARA CHIPS CHALLENGE *
4 * POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
5 *****
10 FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20 Z=3E5:FOR N=Z TO Z+132 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30 S=S+A:NEXT N:IF S <>&H0DC00D THEN ? "DATAS MAL": END
40 ? "INMUNIDAD (S/N) " ;:D=66:P=&H6022:GOSUB 90
50 ? "TIEMPO INFINITO (S/N) " ;:D=102:P=&H6004:GOSUB 90
60 ? "NO SE NECESITAN CHIPS (S/N) " ;:D=108:P=&H6012:GOSUB 90
70 ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80 A$=INPUT$(1):XBIO$ 38,Z
90 A$=INPUT$(1):IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN POKE Z+D,P
95 ? A$:RETURN
100 DATA 4238,8260,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500
110 DATA 3F3C,0008,4E4E,41FA,001A,43FB,2000,23C9,0000,05DA,303C,0100
120 DATA 22DB,51CB,FFFC,4EFB,0500,303C,0060,323C,4E75,13C0,0000,EFEB
130 DATA 13C0,0000,F014,13C0,0001,1184,13C0,0001,1174,33C1,0000,E09C
140 DATA 33C1,0000,F022,4279,0001,0D02,5941,33C1,0001,2E7A,33C1,0001
150 DATA 2E7C,33C1,0001,2E7E,4EF9,0000,D006

```

NAVY SEALS

ATARI



```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST PARA NAVY SEALS *
4 * POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
5 *****
10 FULLW 2:CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20 Z=3E5:FOR N=Z TO Z+94 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30 S=S+A:NEXT N:IF S <>&H0A3A81 THEN ? "DATAS MAL": END
40 ? "VIDAS INFINITAS (S/N) " ;:D=76:P=&H6004:GOSUB 90
50 ? "INMUNIDAD (S/N) " ;:D=82:P=&H6002:GOSUB 90
60 ? "TIEMPO INFINITO (S/N) " ;:D=86:P=&H6004:GOSUB 90
70 ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80 A$=INPUT$(1):CALL Z
90 A$=INPUT$(1):IF A$<>"S" AND A$<>"s" THEN POKE Z+D,P
95 ? A$:RETURN
100 DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,4238,8240,4238,8260,31FC,0001,0432,3F3C
110 DATA 0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,49FB,1000,4854,3F3C,0008,4E4E
120 DATA 397C,4E75,0038,4E94,4BE8,006B,4DFA,000E,303C,0007,2ADE,51CB
130 DATA FFFC,4ED0,11FC,0006,2F37,42BB,6EAO,11FC,0060,6042,4EFB,1400

```

CARGADORES

TURRICAN II

AMIGA

```
REM Cargador 'Turrican II'
REM Pedro José Rodríguez 24-3-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(104):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<>955685& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(81)=&H6006
INPUT"Inmunidad":a$:IF FNn THEN c%(85)=&H600E
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(93)=&H6006
INPUT"Rayos infinitos":a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C4,2649,12DB,85C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0B39,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948
DATA 0082,4EEC,000C,41FA,000E,23C8,0006,00C2,4EF9,0006,0000,33FC,600C,0000
DATA 7506,33FC,6000,0000,76A2,33FC,FF52,0000,76A4,33FC,602A,0000,7560,33FC
DATA 6012,0000,747A,4EF9,0000,00C0,*
```

APPRENTICE

AMIGA

```
REM *****
REM * CARGADOR 'APPRENTICE' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM *****
DIM C%(86):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H600A
FOR I=0 TO 85:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>25295803& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-17) ":N:IF (N>0) AND (N<18) THEN C%(63)=N-1
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(35)=V
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(47)=V-2
PRINT " Con la siguiente opcion, cada vez que entres en una tienda pasaras a"
PRINT "tener 5000 monedas en tu cuenta:"
INPUT "SUPERCUENTA (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(41)=V
PRINT " Si seleccionas la opcion SUPER-I, cada vez que pulses la tecla 'I'"
PRINT "obtendras 50 unidades de la mayoría de objetos que se pueden recoger"
PRINT "a lo largo del juego (bombas, llaves, globos, muelles, etc) : "
INPUT "SUPER-I (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(52)=V+4
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'APPRENTICE' EN LA UNIDAD DFO: "
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43FB,C0,2D49,2E,303C,6D,12DB,51C8,FFFC,41EE,22,7017,4281
DATA D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,8F,E001,66F6,21FC,FC,2,20,605C,41F9,1,0
DATA 117C,C,1C52,117C,C,2140,317C,243C,ED52,317C,1388,ED56,4268,DE50,117C,66
DATA DE56,217C,7232,1181,EBCE,217C,0,284A,EBD2,4A00,6604,103C,0,4EE8,AA00
DATA 4EB9,0,0,2069,28,C50,43F9,6606,317C,C2,11E,4E75,41FA,FFE6,216E,FE3A,2
DATA 2D48,FE3A,4E75
```

CHIPS CHALLENGE

AMIGA

```
REM Cargador 'Chips challenge'
REM Pedro José Rodríguez 24-3-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(100):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<>825012& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(73)=&H6006
INPUT"Immune a los enemigos":a$:IF FNn THEN c%(77)=&H600E
INPUT"Immune al agua":a$:IF FNn THEN c%(85)=&H6006
INPUT"Immune al fuego":a$:IF FNn THEN c%(89)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C4,2649,12DB,85C8,66FA,4ED3,2C79,0000
DATA 0004,41FA,0030,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41
DATA 0052,0B39,0004,00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40,48E7,0082
DATA 2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100
DATA 4E75,4EB9,FFFF,FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948
DATA 0068,4EEC,000C,33FC,606C,0001,11A4,33FC,60CE,0000,E17E,33FC,6052,0001
DATA 1666,33FC,6000,0000,F09E,33FC,605C,0000,F0CA,33FC,4E71,0001,647A,4EF9
DATA 0000,D006,*
```

DESAFIO TOTAL

AMSTRAD

```
10 'Cargador Para "DESAFIO TOTAL" Versi
on ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta realizado por C.H.A.B
para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:LOCATE 12,1:P
RINT"--DESAFIO TOTAL--":FOR X=&6470 TO &66
F4:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=
CHECK+A:NEXT
40 IF CHECK<>72732 THEN SOUND 1,400,15.1
5:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 100-200
":END
50 CHECK=0:FOR X=&3000 TO &3020:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
60 IF CHECK<>2892 THEN SOUND 1,400,15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 210":END
70 CHECK=0:FOR X=&2000 TO &200E:READ A$:
A=VAL("&"+A$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEX
T
80 IF CHECK<>1275 THEN SOUND 1,400,15.15
:PRINT "ERROR EN DATAS EN LINEA 220":END
```

```
90 LOCATE 1,23:PRINT "INSERTA 'DESAFIO TO
TAL' Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL
&BD37:LOCATE 7,13:PRINT"Ya tienes ENERGI
A INFINITA":CALL &2000
100 DATA F3,11,8C,A4,21,8C,64,01,70,02,E
D,B0,C3,7F,64,DD,21,F5,A6,11,8C,00,CD,84
,A6,C3,36,A7,00,1A,0D,03,06,0F,18,12,09
,04,11,0A,0B,02,01,19,00,00,06,F6,AF,ED,7
9,DD,77,00,DD,2B,18,F9,D1,08
110 DATA FE,01,06,7F,3E,10,ED,79,3E,54,E
D,79,D9,E1,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7
,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,
3E,10,ED,79,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F
6,20,D9,17,ED,79,37,C9,3D,20
120 DATA FD,A7,24,C8,06,F5,ED,78,A9,E6,8
0,28,F5,06,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,1F,3E
,2A,17,ED,79,37,C9,06,F6,3E,10,ED,79,D9
,E5,2E,00,D9,21,AE,A4,E5,06,F5,ED,78,E6,8
0,4F,CD,C0,A4,30,FB,21,15,04
130 DATA 10,FE,2B,7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,C
0,A4,30,EA,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,E1,3E
,DA,BC,38,F2,26,C4,3E,1C,CD,C0,A4,30,D3
,3E,DA,BC,38,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,00,26,C
4,3E,1C,CD,C0,A4,30,BE,3E,D7
140 DATA BC,30,DD,2C,20,EF,26,70,3E,1C,C
D,C0,A4,30,AD,3E,1C,CD,C0,A4,30,A6,7C,FE
,CD,30,0E,FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5
,20,CB,18,C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,0
2,3E,09,CD,E6,A4,D0,3E,0B,CD
150 DATA E6,A4,D0,3E,9F,BC,CB,15,26,80,D
2,93,A5,3E,1D,BD,C2,9E,A4,00,AF,08,26,A1
,2E,01,FD,21,00,AC,3E,04,18,17,3E,4D,AD
,C6,9E,DD,77,00,DD,23,1B,26,A1,2E,01,2E,0
1,3E,01,18,02,3E,09,CD,E6,A4
160 DATA D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,C
B,15,26,A1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE
,C3,AA,A4,3E,4D,AD,C6,9E,DD,77,00,DD,23
,1B,2E,02,3E,04,26,B3,CD,70,A6,DO,FD,7E,0
4,B7,28,5A,69,01,00,7F,00,00
170 DATA 00,FD,4E,00,FD,46,01,DD,21,00,0
0,DD,09,4D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,70,A6,DO
,3E,7F,BD,28,03,32,F0,A6,2E,02,3E,08,26
,B3,CD,70,A6,DO,FD,5E,02,FD,56,03,69,01,0
5,00,FD,09,4D,7B,B2,26,A1,2E
180 DATA 01,3E,01,C2,D5,A5,11,AA,A4,ED,5
3,F1,A5,11,D8,A5,D5,ED,5B,22,A7,C3,65,00
,3E,06,00,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,A4,3E,10
,CD,E6,A4,DO,3E,DB,BC,CB,15,26,B3,D2,6E,A
6,C9,CD,06,A5,21,00,80,06,FF
190 DATA C5,1E,00,4B,16,FF,06,F5,ED,78,E
6,80,A9,28,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92
,A6,73,23,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06
,32,C5,1A,06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,0
0,00,11,CD,80,06,32,C5,1A,06
200 DATA 00,4F,09,13,C1,10,F6,C1,7C,B7,2
0,13,A7,ED,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01
,CD,FF,A7,ED,42,DO,3C,32,F0,A6,C9,00,00
,C3,A1,A6,00,1E,2A,28,22
210 DATA 21,3E,50,22,FA,13,21,32,68,22,F
C,13,3E,86,32,FE,13,C3,00,80,00,21,50,00
,22,73,80,22,CD,80,C3,00,80
220 DATA F3,21,00,30,11,50,00,01,21,00,E
D,B0,C3,70,64
```

CARGADORES

STORMLORD

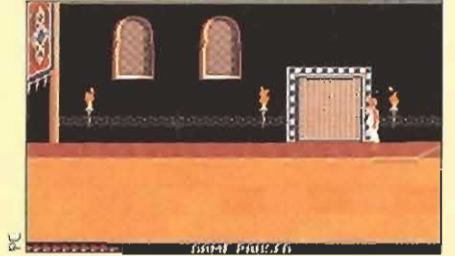
PC

```

1 ' CARGADOR PARA EL STORMLORD (PC,CGA-EGA-VGA)
2 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH ***
20 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
30 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 60
40 P=P+1:D%(P)=C:GOTO 30
50 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
60 IF S<>14915 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
70 INPUT "VERSION (Cga/Ega/Vga)";A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=0
80 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=1
90 IF A$="V" OR A$="v" THEN T=2
100 D%(4)=T
110 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "R",#1,"cstorm.com",1
140 FIELD #1,1 AS A$
150 FOR T=1 TO P:LSET A%=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CSTORM.COM, CARGALO ANTES DEL
STORMLORD Y CONSEGUIRAS VIDAS INFINITAS."
170 END
180 DATA 233,147,000,000,046,137,030,107,001,046,163,109,001,088,
091,083,080,030
190 DATA 142,219,046,128,062,003,001,000,116,023,129,062,136,004,
254,014,117,056
200 DATA 199,006,136,004,144,144,199,006,138,004,144,144,235,021,
144,129,062,008
210 DATA 005,254,014,117,033,199,006,008,005,144,144,199,006,010,
005,144,144,250
220 DATA 184,000,000,142,216,046,161,103,001,163,064,000,046,161,
105,001,163,066
230 DATA 000,251,031,046,161,109,001,046,139,030,107,001,234,000,
000,000,000,000
240 DATA 000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,104,111,114,
097,032,101,108
250 DATA 032,083,084,079,082,077,076,079,082,068,046,010,013,040,
067,041,032,074
260 DATA 046,083,046,070,046,036,014,031,184,016,053,205,033,137,
030,103,001,140
270 DATA 006,105,001,184,016,037,141,022,004,001,014,031,205,033,
180,009,014,031
280 DATA 141,022,112,001,205,033,141,022,111,001,205,039,-1
    
```

PRINCE OF PERSIA

AMSTRAD

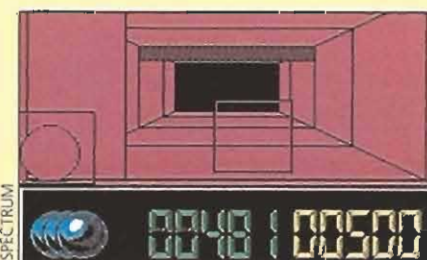
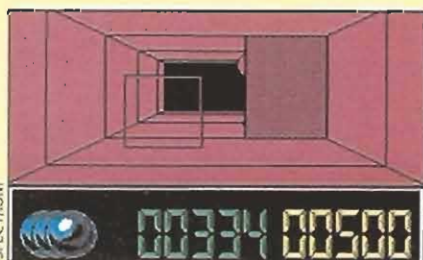


```

10 'Cargador Para "PRINCE OF PERSIA"
Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta realizado por C.H.A.B
para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:MEMORY &3000:
LOCATE 12,1:PRINT"PRINCE OF PERSIA"
40 FOR X=&BF47 TO &BF6D:READ a$:A=VAL("&
"+a$):POKE X,A:CHECK=CHECK+A:NEXT
50 IF CHECK<>3555 THEN SOUND 1.400,15,15
:PRINT "ERROR EN DATAS":END
60 LOCATE 7,13:PRINT"Ya tienes ENERGIA I
NFINITA":LOCATE 1,24:PRINT "INSERTA CINT
A ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18
:CALL &BD37:LOAD "!prince".&A400:POKE &A
435,&47:POKE &A436,&BF:CALL &A400
70 DATA 21.AC,7B.36,52,23.36.BF,C3.40.00
.21.C4.89,36,3C.23.36,32.23.36.72.23.36.
9F.23,36,3E.23,36.FF.21.DA.9E.36,C9.C3.0
0,80
    
```

LIGHT CORRIDOR

AMSTRAD



```

10 'Cargador Para "THE LIGHT CORRIDOR"
Version ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta realizado por C.H.A.B
para "Micromania"
30 MEMORY &3000:MODE 1:INK 0.0:BORDER 0:
FOR X=&F000 TO &F009:READ A$:A=VAL("&"+A
$):CHECK=CHECK+A:POKE X,A:NEXT:IF CHECK<
>769 THEN SOUND 1.400,15,15:PRINT "ERROR
EN DATAS":END
40 LOCATE 13,1:PRINT"Ya tienes POKES":LO
CATE 1,24:PRINT "INSERTA LIGHT CORRIDOR
Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL &BD37
:LOAD "!ALICIA":POKE &D098,&C3:POKE &D09
9,&0:POKE &D09A,&F0:CALL &D000
50 DATA F3.3E.00.11.B1.39.12.C3.00.00
    
```

LA ESPADA SAGRADA

PC

```

10 ' CARGADOR PARA EL ESPADA SAGRADA (PC CGA-EGA)
20 ' *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSECH ***
30 ' ** CLAVE NIVEL 2: ATAHUALPA
40 ' ** CLAVE NIVEL 3: MACHUPICCHU
50 CLS:KEY OFF:DIM D%(255)
60 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 90
70 P=P+1:D%(P)=C
80 GOTO 60
90 IF S<>12581 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
100 FOR T=1 TO P:C%=C%+CHR$(D%(T)):NEXT T
110 PRINT "INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
120 IF INKEY$="" THEN 120
130 OPEN "cespada.com" FOR OUTPUT AS #1
140 PRINT #1,C%
150 CLOSE 1
160 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CESPADA.COM, CARGALO ANTES DEL
ESPADA SAGRADA Y CONSEGUIRAS JUGAR CON VIDAS INFINITAS EN LAS
TRES FASES."
170 END
180 DATA 235,120,144,046,137,030,074,001,046,163,076,001,088,091,
083,080,030,142
190 DATA 219,129,062,060,063,046,162,117,012,199,006,060,063,144,
144,199,006,062
200 DATA 063,144,144,129,062,162,082,046,162,117,012,199,006,162,
082,144,144,199
210 DATA 006,164,082,144,144,031,046,161,076,001,046,139,030,074,
001,234,000,000
220 DATA 000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,097,
104,111,114,097
230 DATA 032,101,108,032,069,083,080,065,068,065,032,083,065,071,
082,065,068,065
240 DATA 046,010,013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,036,
014,031,184,019
250 DATA 053,205,033,137,030,076,001,140,006,072,001,184,019,037,
141,022,003,001
260 DATA 014,031,205,033,180,009,014,031,141,022,079,001,205,033,
141,022,078,001
270 DATA 205,039,-1
    
```



NUEVO PHILIPS Your TV. COMO TU... EXTRAORDINARIO.

Para ti que tienes una visión del mundo diferente, algo realmente distinto: Philips Your TV. Un televisor que es una auténtica pieza de diseño. Va a adaptarse a tu mundo, a tu ambiente, recordando tu forma de ser, única, extraordinaria.

Pero el Your TV es mucho más que una maravilla estética. Te sorprenderá su perfección técnica. 40 Presintonías. Información en pantalla del número

de presintonía y de los niveles de brillo, color, contraste y volumen. Mando a distancia, Sleptimer. Incluso con la visera bajada podrás disfrutar de la imagen.

Si te gusta construir tu espacio de una forma espectacular, aquí tienes el Nuevo Your TV de Philips.

Para ver el mundo como tu eres... extraordinario.



EXPO'92
SEVILLA

PHILIPS



CARGADORES

HORROR ZOMBIES

ATARI



```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST *
3 * HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT *
4 * BY MARC STEADMAN & JULIAN ROM *
5 *-----*
6 * PASWORDS: Level 4- LUGOSI *
7 * Level 2- WOLMAN Level 5- NOSFERATU *
8 * level 3- HAMMER Level 6- GARLIC *
9 *****
19 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 FOR N=3E5 TO 3E5+210 STEP 2: READ A$
30 A=VAL("&H"+A$): POKE N,A: S=S+A: NEXT N
40 IF S <> &H12E089 THEN ? "DATAS MAL": END
50 ? "PREPARA UN DISCO": A$=INPUT$(1)
60 BSAVE "ZOMBI.PRG",3E5,N-3E5: ? "Ok."
70 A$=INPUT$(1)
100 DATA 601A,0000,00B4,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000,3F3C,0020
120 DATA 4E41,4B7A,007E,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
130 DATA 4E41,41FA,0014,43F8,0140,303C,0100,12DB
140 DATA 51C8,FFFC,4EF8,0140,3F3C,0001,42A7,3F3C
150 DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500,3F3C,0008
160 DATA 4E4E,21FC,0006,FFC8,0432,31FC,4E75,0544
170 DATA 4EB8,0500,47FA,000E,23CB,0007,00B2,4EF9
180 DATA 0007,0000,7E60,11C7,08BC,42B8,59BA,11C7
190 DATA 5E0C,11C7,6586,33FC,4E71,0000,AEDE,4EF8
200 DATA 0800,2A1B,451B,7750,4F4E,2045,4C20,4449
210 DATA 5343,4F20,4F52,4947,494E,414C,2059,2050
220 DATA 554C,5341,2055,4E41,2054,4543,4C41,0090
230 DATA 0000,0000
    
```

BADLANDS

AMIGA

```

REM *****
REM * CARGADOR 'BADLANDS' (AMIGA) - (C) 1990 TONI VERDU - MICROMANIA *
REM *****
DIM C%(82):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 81:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>24747925& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "CREDITS INFINITOS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(75)=V
INPUT "LLAVES INGLESAS INFINITAS (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(78)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'BADLANDS' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,100,2D49,2E,303C,66,12DB,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,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,66EE,317C,12A,11A
DATA 4EE8,C,21FC,4EB8,136,11AE,4EF8,400,21FC,FFFF,EF72,125A,4E75,2F08,41F9,1
DATA B464,610E,41E8,98,6108,205F,4EF9,2,BC40,317C,9,94,317C,9,4A,4E75
    
```

RAZAS DE NOCHE

PC

```

1 * CARGADOR PARA EL RAZAS DE NOCHE (PC,CGA-EGA-VGA)
2 * *** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESCH ***
3 CLS:KEY OFF:DIM D%(400)
4 READ C:S=S+C:IF C=-1 THEN 7
5 P=P+1:D%(P)=C
6 GOTO 4
7 IF S<>29439 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATAS!":END
8 INPUT "VERSION (Cga/Ega/Vga)":A$:IF A$="c" OR A$="C" THEN T=3
9 IF A$="E" OR A$="e" THEN T=2
10 IF A$="V" OR A$="v" THEN T=1
11 D%(4)=T
12 PRINT " INTRODUCE EL DISCO DONDE QUIERAS GRABAR EL CARGADOR Y
PULSA UNA TECLA"
13 IF INKEY$="" THEN 13
14 OPEN "R",#1,"crazas.com",1
15 FIELD #1,1 AS A$
16 FOR T=1 TO 311:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
17 PRINT:PRINT "CREADO EL FICHERO CRAZAS.COM, CARGALO ANTES DEL RAZAS DE
NOCHE Y CONSEGUIRAS QUEBAPHOMET TE RESUCITE SIEMPRE."
18 END
19 DATA 233,010,001,003,046,137,030,221,001,046,163,223,001,088,091,083,
080,030
20 DATA 046,128,062,003,001,001,116,016,046,128,062,003,001,002,116,075,
046,128
21 DATA 062,003,001,003,116,117,129,195,210,020,142,219,128,062,248,049,
198,117
22 DATA 005,198,006,248,049,195,128,062,081,050,198,117,005,198,006,081,
050,195
23 DATA 128,062,084,050,198,117,010,198,006,154,050,195,198,006,084,050,
195,128
24 DATA 062,223,059,198,117,110,198,006,154,050,195,198,006,223,059,198,
235,098
25 DATA 144,129,195,210,020,142,219,128,062,070,049,198,117,005,198,006,
070,049
26 DATA 195,128,062,048,050,198,117,005,198,006,048,050,195,128,062,121,
050,198
27 DATA 117,060,198,006,154,055,195,198,006,131,058,195,235,048,144,129,
195,154
28 DATA 016,142,219,128,062,032,079,198,117,005,198,006,032,079,195,128,
062,120
29 DATA 079,198,117,005,198,006,120,079,195,128,062,242,079,198,117,010,
198,006
30 DATA 242,079,195,198,006,230,088,195,031,046,161,223,001,046,139,030,
221,001
31 DATA 234,000,000,000,000,000,000,000,000,000,067,097,114,103,097,032,
097,104
32 DATA 111,114,097,032,101,108,032,082,065,090,065,083,032,068,069,032,
078,079
33 DATA 067,072,069,046,010,013,040,067,041,032,074,046,083,046,070,046,
036,014
34 DATA 031,184,033,053,205,033,137,030,217,001,140,006,219,001,184,033,
037,141
35 DATA 022,004,001,014,031,205,033,180,009,014,031,141,022,226,001,205,
033,141
36 DATA 022,225,001,205,039,-1
    
```

NIGHT HUNTER

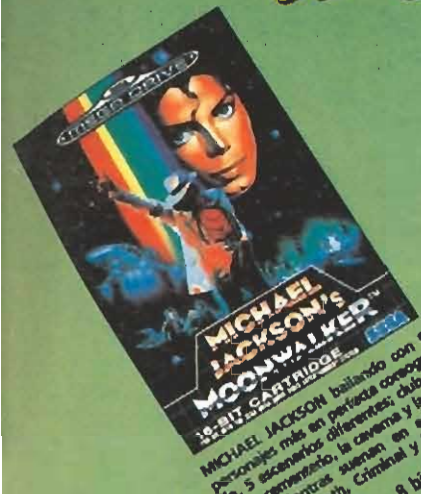
SPECTRUM

```

10 REM Cargador 'Night Hunter'
20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 29999: DIM a$(1)
40 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0076: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>8465 THEN
PRINT "Error en los data!": STO
P
50 INPUT "Vidas infinitas? ":
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 300
43,0
60 INPUT "Tiempo,energia y tie
mpo de transformacion infinitos?
": LINE a$: IF FN n() THEN POKE
30048,0
70 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: POKE 23417,84: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 30000
9000 DATA 221,33,0,0,205,86,5,20
5,86,5,221,33,0,64,17,0,27,205,1
00,117,221,33,0,130,17
9001 DATA 8,57,205,100,117,221,3
3,0,192,17,128,62,205,100,117,17
5,50,161,221,62,201,50,218,193,1
95
9002 DATA 0,130,243,62,255,55,20
,8,21,62,10,211,254,219,254,31,2
30,32,246,1,79,191,205,107,5
9003 DATA 216,199
    
```

DE JAPÓN HA VENIDO UN BARCO CARGADO DE...

¡NOVEDADES!



MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™
16-BIT CARTRIDGE
MICHAEL JACKSON bailando con 5 personajes más en peripetua coreografía. 5 escenarios diferentes: club 30, calle, mientras sueñan en estereo: Beat it smooth, Criminal y Bad.
16 bit 7.990 8 bit 5.990



TANDY
Indy con su habitual sangre fría y su inseparable látigo, medido en las aventuras más increíbles y a punto de caer en las trampas más inesperadas. Acción, acción.
8 bit 6.990



IMPOSSIBLE MISSION
Elvin Zombabender intenta la distracción del mundo desde su laboratorio subterráneo. ¿Conseguirá sobrevivir a los múltiples peligros y llegar a descubrir el Centro de Control? Tu misión es imposible.
8 bit 6.990



STRIDER
16-BIT CARTRIDGE
Apasionante juego de aventuras donde Hiryu con su espada de plasma habrá de enfrentarse al Gran Maestro Mido en la Torre Suprema, tras cruzar junglas, abismos, barcos o combatir en increíbles espacios.
16 bit 8.490



DICK TRACY
¿Será capaz de poner entre rejas a personajes como Lips Marini, The Brow y Praxifera? Un auténtico tebeo vivo en tu pantalla, con el legendario detective.
8 bit 5.990



ESWAT
16-BIT CARTRIDGE
Superpolicía, más máquina que hombre, enfrentándose con su lanzallamas giratorio y su cañón Gatling a los terribles delincuentes.
16 bit 6.990 8 bit 5.990



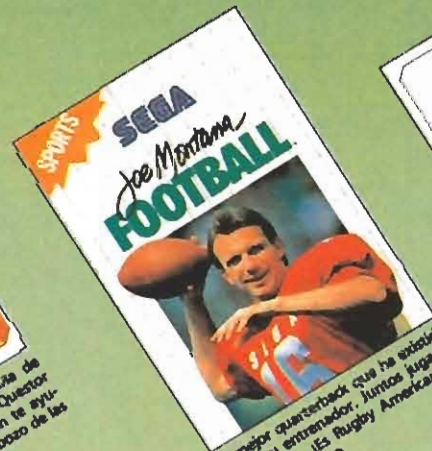
DUKE
16-BIT CARTRIDGE
El brazo bíblico de D.D. junto al valor del héroe, es la única esperanza para detener al Dr. Ashe y su ejército de zombies, en sus terroríficas andanzas de dominio.
16 bit 6.990 8 bit 5.990



GAIN GROUND
El hombre fue capaz de imaginar la más increíble competición entre humanos y androides. Pero falló el Computador Central y el control se fue de las manos. Ahora te toca a ti encontrar la salida de esta pesadilla.
16 bit 6.990 8 bit 5.990



GREENFIELD
El hada de Thor, La Guadalupe de Thyra junto a las flechas de Quistor y la mítica magia de Merlin te ayudarán a conquistar el Calabozo de las Tumbas.
8 bit 6.990



Joe Montana FOOTBALL
El mejor quarterback que he existido y tú, su entrenador. ¡Juntos jugaréis muy duro. ¡Es Rugby Americano!
8 bit 5.990



PAPERBOY
Monta en tu ebria y prepárate a pasar la semana más divertida pero llena de obstáculos que puedas imaginar. ¡A reparar periódicos, y mucha suerza! La vas a necesitar.
8 bit 6.990



CASTLE OF ILLUSION
16-BIT CARTRIDGE
¿Te atreves a comer y saltar con Mickey para salvar a Minni de su Escudada Rapadora? ¿Encontrarás valor para jugarle frente a frente con la Abrazadabrante Bruja Mizrabee?
16 bit 8.490 8 bit 5.990



Super Monaco GP
16-BIT CARTRIDGE
Armedate como un campeón a bordo de tu fórmula 1, y compite en los 16 circuitos más electrizantes del mundo. Maneja el cambio de velocidades y ¡jugatela.
16 bit 6.990 8 bit 5.590



ENDLESS GHOSTS
16-BIT CARTRIDGE
A la búsqueda del Arco Gris! con espada y armadura, tendrás que combatir sin descanso a las fuerzas demoníacas, mientras intentas defender el honor de tu dama.
16 bit 8.490 8 bit 5.990



ESPECIALISTAS **SEGA**
RETAILER

Venta por correo de productos SEGA
Pº de la Chopera 45, 3.º A
28045 MADRID
Tel. 91/473 48 43

Disponibles todos los accesorios para consolas de 8 y 16 Bits.

NUEVO PRECIO 29.900

NOVEDAD P.V.P. 14.900



Recorta y envía este cupón a: **Retailer.**
P.º de la Chopera 45, 3.º A. 28045 Madrid
o llámanos al 91-473 48 43 y recibirás contrareembolso tu pedido **SIN NINGÚN GASTO DE ENVÍO.**

Nombre	TÍTULOS	Precios
Apellidos		
Dirección		
Localidad Provincia		
C. Postal Teléfono		
Modelo consola		
	TOTAL	

CARGADORES

PANG

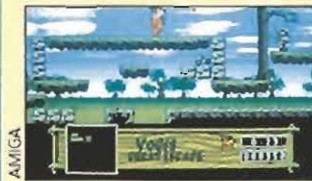
SPECTRUM

```

1 REM *****
2 REM * Antonio Dos Santos *
3 REM * / Jose Dos Santos *
4 REM *Cargador Spectrum128K*
5 REM * P A N G *
6 REM * MADRID Diciembre-90 *
7 REM *****
30 INK 1: PAPER 6: BORDER 6: C
LEAR 40959:
40 PRINT "" Cargador PANG SP
C 128K""Antonio/Jose Dos Santo
s 1990""Este programa te propor
ciona VI-DAS INFINITAS para los
dos juga-dores.""
70 PRINT "Pon la cinta origina
l del juego desde el principio."
80 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E : POKE 41044,44: POKE 41045,16
1
85 LET S=0: RESTORE : FOR F=41
260 TO 41278: READ A: POKE F,A:
LET S=S+A: NEXT F: IF SK>1993 TH
EN PRINT "ERROR EN DATAS !!!": S
TOP
90 RANDOMIZE USR 40960
100 DATA 175,50,108,138,50,109,
138,50,140,138,50,141,138,195,64
,93,65,68,83
    
```

YOGI S GREAT ESCAPE

COMMODORE



```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* YOGI'S GREAT ESCAPE C-64 *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1990 *
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=288TO376:READA:POKEN,A:S=S+A:NEX
T
9 IFS<>12491THENPRINT"ERROR EN
DATAS":
END
10 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)":A$:IFA$
="N"THENPOKE366,44:POKE369,44
11 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
12 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""THE
N12
13 SYS288
14 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,17
7,252,145,252,200,208,249,230,253
15 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,2
37,141,226,255,169,246,141,227,255
16 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,3
2,186,255,169,0,32,189
17 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141,
90,3,169,107,141,91,3,169
18 DATA1,141,92,3,76,167,2,72,169,234,1
41,149,51,141,150,51,104
19 DATA96,74,68,83
    
```

SLY SPY

COMMODORE



```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* SLY SPY (COMMODORE 64) *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 1990 *
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PR
INTCHR$(147)
8 FORN=272TO314:READA:POKEN,A:S=S+A:NE
XT
9 IFS<>04171THENPRINT"ERROR EN
DATAS"
:END
10 INPUT"NUMERO DE ENERGIA (0-80)":N:I
FN<0OR N>80 THEN 10
11 INPUT"NUMERO DE CREDITOS (0-80)":B:
IFB<0OR B>80 THEN 11
12 POKE300,N:POKE305,B
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULS
A UNA TECLA"
14 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFA$=""TH
EN14
15 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOA
D
16 DATA32,165,244,169,30,141,249,3,169
,1,141,250,3,96,169,43,141
17 DATA118,4,169,1,141,119,4,76,7,4,16
9,80,141,161,8,169,80
18 DATA141,175,8,76,41,8,74,68,83
    
```

CHASE H.Q.II

SPECTRUM

```

1 REM -----
2 REM CHASE H.Q. II
3 REM -----
4 REM Jose Oliver - 1991
5 REM -----
6 REM Spectrum - 128 K
7 REM -----
11 CLEAR 30000
12 INPUT "Tiempo infinito (S/N
)? "; LINE v$
13 INPUT "Turbo infinitos (S/
N)? "; LINE t$
14 INPUT "Creditos infinitos (
S/N)? "; LINE c$
15 PRINT AT 10,2;"Pon la cinta
de CHASE H.Q. II";AT 11,7;"y pu
lsa una tecla": PAUSE 0: MERGE "
": GO TO 16
16 POKE 23624,0: POKE 23693,0:
POKE (PEEK 23631+256*PEEK 23632
+5),111
44 IF v$="s" OR v$="S" THEN PO
KE 43998,201
45 IF t$="s" OR t$="S" THEN PO
KE 56274,0
46 IF c$="s" OR c$="S" THEN PO
KE 40382,0
    
```


PANORAMA

AUDIOVISIÓN

**CUANDO LOS TITERES
PIERDEN LA CABEZA**

«LA HOGUERA DE LAS VANIDADES»

Desde mucho antes de su estreno, la película «La hoguera de las vanidades» fue un excelente caldo de cultivo para la discusión y un motivo para que pensadores de tres al cuarto repitieran hasta la saciedad viejos y vacíos argumentos sobre lo que "pierde" la literatura cuando "se lleva" al cine. Al director Brian de Palma («Carrie», «Los intocables de Elliot Ness», «El fantasma del paraíso», «Vestida para matar», «Corazones de Hierro») le va la "marcha" de la controversia, y al escritor Tom Wolfe (autor de la novela) también. Así que es de suponer que ambos se muestren encantados con las reacciones levantadas por «La hoguera de las vanidades».

La película —y la novela— es una historia de Nueva York y de los personajes que pueblan sus calles y también de sus miedos. Algunos, con buenas dosis de imaginación, dicen que trata hasta de la lucha de clases tal y como se desarrolla hoy en día en una gran ciudad ¡Cada loco con su tema!

La película —y la novela— es una historia delirante, tan increíble como esos personajes de Hitchcock que por azares inverosímiles del destino se ven envueltos en tramas de espionaje. Pero, y ahí está la gracia, la película —y la novela— consiguen involucrarnos de tal manera que creemos posible que a cualquiera de nosotros nos ocurra lo mismo (sin darnos cuenta, paradoja de las paradojas, que la realidad supera siempre a la ficción).

En «La hoguera de las vanidades» nos cuentan las aventuras de muchos títeres que pierden la cabeza. De Sherman McCoy (Tom Hanks) un "yuppi" corredor de bolsa, de su esposa (Kim Cattrall), de su amante (Melanie Griffith), del agresivo periodista Peter Falow (Bruce Willis) capaz de conseguir una primera página para sus artículos a cualquier precio, del reverendo Bacon (John Hancock) para quien el fin de su causa política justifica cualquier medio, del fiscal Larry Kramer (Saul Rubinek) capaz de todo por el éxito y por un puñado de votos, del juez White (Morgan Freeman) un hombre íntegro a su manera (!!!!), de policías, de negros, de prostitutas, de manifestantes... Unos y otros se ven involucrados por una trama que se inicia cuando el "yuppi" y la amante atropellan a un joven negro y se dan a la fuga. A partir de ahí... el "desparrame".



**FOLK HISPANO
Y ROCK SAJON**

LA BUSQUEDA



Los Lobos constituyen, hasta la fecha, la aportación musical de la Búsqueda. El primero lo titularon genéricamente con el nombre de la banda y el segundo se llamó «La rueda de la fortuna».

Ellos son de Mallorca y recogen sus influencias del rock anglosajón y del folklore mediterráneo. Lo del rock anglosajón puede estar más o menos oscuro, pero lo del folklore mediterráneo no, salvo que por folklore mediterráneo se entienda flamenco para consumo de "guiris" o cursos de sevillanas para burguesas ociosas (por cierto, en las academias de éste género andaluz va "down", sustituido por la jota, que va "up").

A éstos músicos mallorquines les interesa más el color del desierto del norte de África y los cantos tradicionales de sus islas. No se parecen a nadie en el "pop made in Spain" y, sin embargo, sus inspiraciones son variadas. Con letras ambiguas y etéreas apoyan unos sonidos que, más que contar cosas, recrean ambientes. Poetas de lo hispano, están más cerca de los mundos mágicos de García Márquez o la espiritualidad oriental que de la pañoleta y las castañuelas.

Franco decía que gobernaba por la gracia de Dios, algún sátrapa de cuyo nombre no puedo acordarme que la historia le absolvería, La Búsqueda que "el tiempo será nuestro único juez". Y tú que los disfrutes, cada vez es más difícil encontrar nuevos y buenos sonidos en éste lugar llamado España.

**¡TANTAS NOCHES
HABLANDO CON
LAS ESTRELLAS!**

GATOS LOCOS

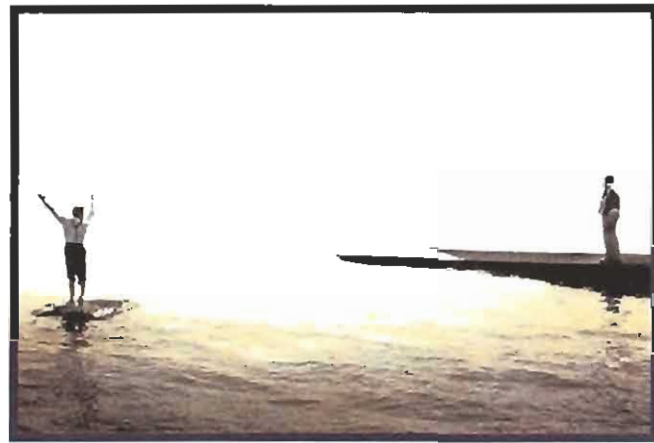
En "Noche y Día", una de las canciones que integran el nuevo Lp de Gatos Locos, llamado «Cruce de caminos», se recuerda a "tantas noches hablando con las estrellas". La leyenda de las biografías oficiales del grupo recordará en el futuro aquellos tiempos en que componían a la luz de la luna canciones de amor. Pudiera ser verdad si consideramos que la banda ha recorrido muchas veces en furgoneta, actuación tras actuación, la geografía española hasta llegar a donde están.

Al principio sólo eran un grupo de amigos catalanes que grabaron un par de Lps («Gatos Locos» y «Sábado») en los que suplían con ganas y energía las deficiencias técnicas. Luego cambió la formación, y ya con los actuales integrantes (Juan Baena, Julio Cano y Fernando Lavado), aportaron al pop-rock español "Una vez más" y el reciente "Cruce de caminos". Aquel grupo de amigos, hoy disperso, se ha transformado en una banda profesional que ha pulido formas y sonidos hasta construir canciones de obvia y evidente comercialidad.

Gatos Locos juegan con las guitarras (mucho acústica y bastante eléctrica) y tienen las letras de esa melancolía capaz de anegar de lágrimas de amor el corazón de sus más tiernas fans. Cuidan cada vez más los coros y abundan esas melodías bonitas que han llevado, por ejemplo, a Duncan Dhu a ser nominados para los devaluados Grammy. Conservan ese aire country y soñador de..., por ejemplo, los temas de la Guardia. A veces, se envuelven en aires de fiesta no tan salvajes como las de, por ejemplo, Dinamita pa' los pollos. Y, como modernos James Dean, cantan a aquellos que les pusieron la zancadilla en el camino.

**LLOROS HASTA LA INUNDACION
Y FINAL FELIZ**

«DESPERTARES»



«DESPERTARES» aborda un tema muy querido en Hollywood y muy agradecido para el espectador que gusta de ver historias ejemplares, de ternuras y lágrimas, de moralina recompensada, de sacrificios y milagros de andar por casa. Hace muchos años, los argumentos se situaban en China o África y los misioneros salvaban chinitos o negritos. Ahora tales situaciones parecen "pasadas de moda" y la industria cinematográfica prefiere el lado médico de la vida (en la onda de aquella niña sordomuda y ciega que todos los años reponen en televisión) pero siempre con la etiqueta: los hechos que aquí se narran están basados en la realidad. Poco importa que el cine y las exigencias comerciales del guión consigan que los hechos basados en la realidad sean transformados de tal forma que no tengan que ver con la realidad. Poco importa si el espectador llora mucho durante la proyección y sale del cine con ganas de repartir su fortuna entre los pobres o ansioso por apuntarse al Ejército de Salvación.

En «Despertares» dirigida por Penny Marshall («Big»), se cuenta la historia del doctor Malcolm Sayer (Robin Williams) y de sus pacientes, especialmente de Leonard Lowe (Robert DeNiro), afectados por un mal cerebral que hace de ellos "muertos vivientes".

Tras conseguir que se les administre una droga experimental que les "devuelve la vida", estos deben afrontar un nuevo reto: una realidad cotidiana que ha cambiado en el transcurso de los largos años de enfermedad. Fácilmente os podéis imaginar que debería ser obligatorio entregar una caja de "Kleenex" con la entrada. Al no hacerlo así, el peligro de inundación lacrimal es elevado.



NUEVA PELICULA DE DISNEY

LAS PATO AVENTURAS

Los personajes de Disney (el tío Gilito, los golfos apandeadores, los sobrinos, Donald...) son muy populares desde hace mucho tiempo para varias generaciones de incondicionales seguidores. Pese a los avatares de sus cambios de nombres (tío Gilito y Scrooge Mc Duck, por ejemplo) sus imágenes son perfectamente reconocibles para quienes han vivido de cerca la evolución de los tebeos (¿cuántos años ya en el mercado?) y de su programa de televisión (desde hace una temporada también en la española). No hay novedades, por tanto, en éste terreno para sus fans, al principio los más peques de la casa y últimamente hasta los más mayores.

Faltos de la malicia que caracteriza a otros personajes más actuales como el monstruo de las galletas, las tortugas ninja, Roger Rabbit o, por supuesto, los Simpson, en su traslado a la pantalla grande sus guionistas y productores han intentado insuflarles unos diálogos con más picante (¡sin exagerar!) a sus aventuras. Dibujada, diseñada y producida "a matabalho" entre China, Estados Unidos y Francia, «Pato Aventuras» traslada a los ándes de Disney a múltiples peripecias para conseguir una lámpara maravillosa. En medio del caos habitual, los protagonistas se enfrentan a peligros interminables encarnados principalmente por el mago Merlock. Pero no desvelemos el misterio creado por más de 500 personas de siete países diferentes, aunque sólo sea porque tamaño y loco desbarajuste de animación no se puede contar con letras, puntos y comas, sin perder la gracia.



NO APTO PARA CORAZONES BLANDENGUES

SURFIN' BICHOS

Surfin' Bichos son el primer grupo lanzado por un nuevo sello discográfico, "Virus", nacido de la colaboración entre la pequeña independiente "La Fábrica Magnética" y la poderosa "RCA". Antes ya habían dado guerra con "La luz en tus entrañas", pero ahora con "Fotógrafo del cielo" pueden recibir el espaldarazo definitivo (que ya se sabe que una buena distribución es fundamental para vender discos). ¿Qué son Surfin' Bichos? Aquí no vale lo de "elemental querido Watson". Al cuarteto es más fácil definirlo por lo que no es.

Vayamos centrándonos. Surfin' Bichos no son aptos para espíritus blandengues ni para tarareadores del "pinto, pinto, gorgorito". Tampoco son fofos. Georgie Dann, por supuesto, jamás escogería una canción suya para convertirla en éxito veraniego. No sueñan con praderas de hierba, ni con amores bajo el trigo amarillo y reluciente, ni mucho menos con filosofías "hippis" de la vida. ¿Qué son entonces Surfin' Bichos? Para empezar, ¿habéis visto "La naranja mecánica"? ¿Y la foto que acompaña a este reportaje? ¿No notáis un cierto parecido fotogénico entre alguno de sus componentes y el protagonista del film de Kubrick? Por supuesto, que las similitudes no se trasladan a la violencia salvaje del psicópata, pero sí a las emociones extremadas que transmiten tanto las canciones de los Surfin' como la película.

En los Bichos españoles hay intensidad sin medias tintas, a la hora de la felicidad y de la tragedia. Hay cueros y sonidos que pululan por el filo cortante de una navaja, hay pasión tan apasionada como en Agustina de Aragón (en otro estilo, claro, que la duda ofende). Música para antros urbanos y noches de tormenta, para vidas que se viven peligrosamente. Algo así como los personajes de David Lynch pero sin la estética elegante ¡Y con menos sangre fresca!



COMPLETA TU COLECCIÓN Y CONSIGUE LA CARTERA DE REGALO

Para hacer tu pedido sólo tienes que indicar el primer número que deseas. Recibirás éste y los once números siguientes, más la cartera de regalo.

(Esta oferta sólo es válida para pedidos de 12 ejemplares consecutivos)

Si lo deseas también puedes pedir ejemplares sueltos a los precios siguientes: n.ºs 6, 7, 13, 18, 19, 25, 30 y 31 a 350 ptas. cada uno y los demás, a 225 ptas. cada uno. (1 y 2 agotados)



Al comprar un año completo de números atrasados de **MICROMANIA** (12 números), por sólo 3.000 ptas. te regalamos la cartera para que puedas guardar las revistas ordenadamente.



Rellena el cupón que aparece en la revista o bien llama al teléfono 91 / 734 65 00 de 9 h. a 14,30 h. y de 16,30 h. a 18,30 h. de lunes a viernes.



¡EL DEPREDADOR HA VUELTO!

Tú eres Harrigan, el policía atrapado en una guerra entre narcotraficantes. Tu misión es lograr un alto al fuego antes que la ciudad sea destruida. Acaba con todas las bandas y finalmente enfréntate al Depredador. LA CAZA CONTINUA...



LA
PIRATERIA
ES DELITO



Disponible en: Sp, Sp+3, Amstrad, Amstrad Disco, C64, PC, Atari, Amiga

© 1991 Microsoft Ltd.
Fotografías: Richard Foreman
TM & © 1990, 1991 TWENTIETH CENTURY FOX
FILM CORPORATION. Todos los derechos reservados.

MEM
SOFTWARE

C/ Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel. (91) 458 16 58

IMAGE