

225
ptas.

WARGAME

ANÍA

Sólo para adictos

¿Dónde está
**CARMEN
SANDIEGO?**

**Billete
abierto
a la
diversión**

**Toda la
fuerza de
un arcade
explosivo**

CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.

HOBBY PRESS

Reportaje



**¡Llega
"Sierra
on Line"!
La aventura
americana**

DARKMAN



Te
descubrimos
lo último
de Ocean

WAR ZONE
Guía completa, mapas y trucos

LA PULGA 2
Mapas
de todas
las fases





**ELLOS DESTRUYERON TODO LO QUE TENIA
TODO LO QUE AMABA
TODO LO QUE ERA**

**AHORA, EL CRIMEN TIENE UN NUEVO NOMBRE
Y LA JUSTICIA UNA NUEVA CARA**

DARKMAN™

TM & © Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved.



¡Ninguna nariz verrugosa me
va a convertir en mono!
Pero justamente éso es lo que
la bruja ha hecho -un minuto
soy el maravilloso Toki y el
siguiente estoy tomando el desa
espulgándome los sobacos, no p
paso sin tropezar con mis nudis
parra que cuelga -ihora de colum
roto corazón siente como un sim
Miho (me muero de ganas de col
plátano con ella) ha sido secuest
alguna manera he de recuperar m
pero hasta entonces ime colump



lluvia! El s
es

**TERMINATOR
JUDGMENT**

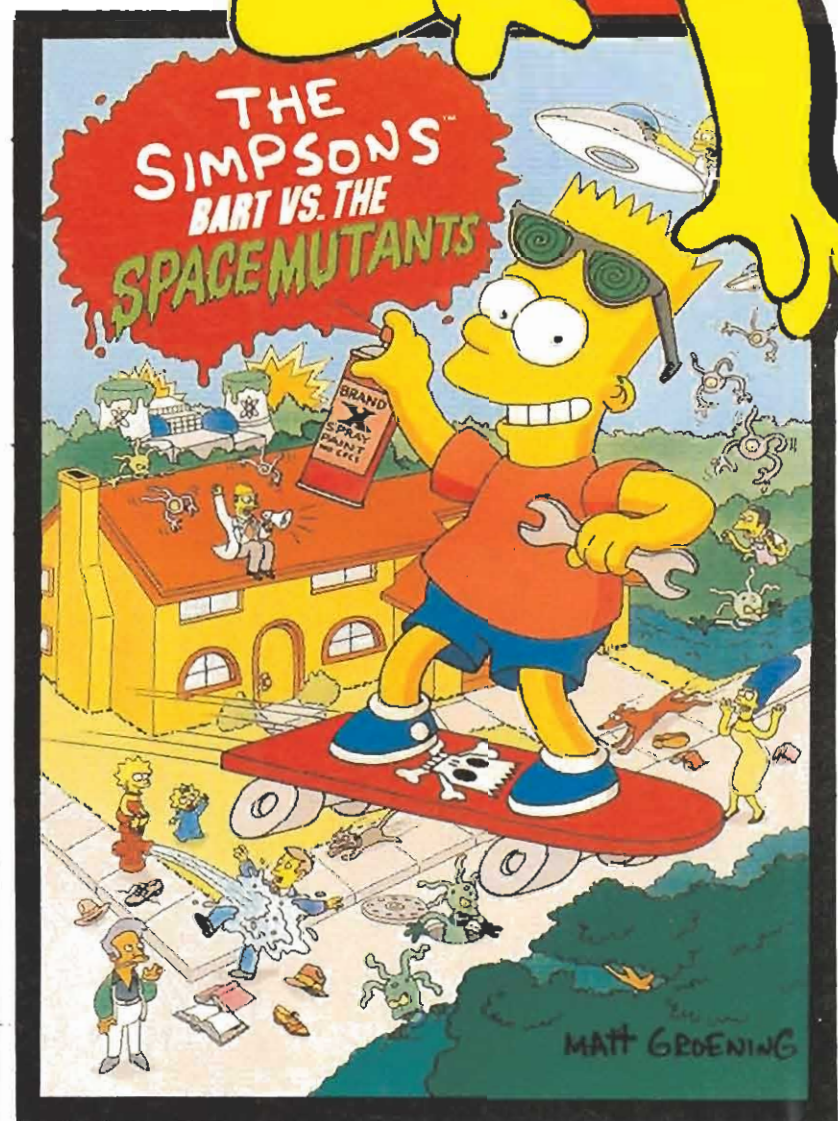


no
do dar un
¡oh!, una
erse! Mi
Mi amada
artir un
da y de
irilidad -
bajo la
sacional y
rado arcade
Fabtek Inc.

LA PIRATERIA ES DELITO

FOR E T DAY

AKkaim
entertainment, inc



AKkaim
entertainment, inc

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA



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



Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.



520 ST^E

El nuevo ATARI 520 ST^E suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevar-te a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

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



NÚMERO UNO COMPUTACION

66.000 Pts. +IVA

+ 4 superjuegos

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

- 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



ATARI
ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - N° 39 - Agosto 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
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 Lumbieras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaría de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbieras
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
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Megachrom
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

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

Este verano tenemos ganas de guerra, por eso no hemos podido resistir la tentación de darle nuestra portada a «War Zone», un trepidante arcade de Core para joysticks inquietos.



«Speedball 2»



«Darkman»



«¿Dónde está Carmen Sandiego?»



«La Pulga 2»



«War Zone»

6 MEGAJUEGO. «Speedball 2». Vuelven los populares Bitmap Brothers con la segunda parte del juego deportivo más espectacular y violento de la historia del software.

10 MANIACOS DEL CALABOZO. ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Superman? No, es Fehergón, dispuesto como cada mes a sacarnos del atolladero en que os tiene sumido vuestro RPG favorito.

13 REPORTAJE. «Sierra On Line». Te contamos todo lo que necesitas saber acerca del pasado, presente y futuro de una de las grandes del software americano que por fin llega a nuestro país.

20 PREVIEW. «Darkman». Ocean continúa trasladando los éxitos de la gran pantalla a nuestros ordenadores.

25 PUNTO DE MIRA. Las compañías de software parecen no conocer el significado de la palabra vacaciones y continúan su frenético ritmo de producción.

32 MICROMANIAS. Disfruta con estas páginas no aptas para aburridos.

35 VIDEOCONSOLAS. Nada mejor para combatir el calor que un refrescante abanico de novedades.

40 ¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO? La forma más divertida de aprender Geografía nos la ofrece Broderbund con este ameno y original juego educativo.

44 LA PULGA 2. Vuelven las azarosas aventuras de uno de los personajes más populares del software español.

49 WAR ZONE. Core sigue empeñada en ponernos las cosas difíciles con sus arcades, y nosotros en ponérselas más fáciles con nuestros Patas Arriba.

55 CARGADORES. Solo no puedes, con ayuda sí. Nuestros expertos «destripa-juegos» continúan convirtiéndote en coser y cantar llegar al final de tus juegos preferidos.

56 COMIC. ¿qué nuevas andanzas esperan a nuestros héroes?

62 PANORAMA. Si no te conformas con escuchar la canción del verano y ver sólo la película más comercial, nuestros consejos te vendrán a las mil maravillas.

E

l asfalto se derrite, los semáforos no funcionan, los ordenadores se bloquean... sí, es el asfixiante calor de

Agosto, que no ha faltado a su anual cita veraniega con todos nosotros.

Lo cierto es que aunque nos hayamos tenido que armar de ventiladores hasta los dientes, hemos conseguido reunir las fuerzas necesarias para acudir un mes más a nuestro encuentro mensual, que en esta ocasión comienza con la segunda parte de un juego legendario, «Speedball», todo un derroche de violencia y calidad técnica a cargo de los populares Bitmap Brothers.

Eso sí, no os preocupéis, porque para compensaros de los sudores y los golpes recibidos en la cancha de juego, nada mejor que los nuevos aires que nos llegan procedentes de Sierra on Line, una compañía de reconocido prestigio en el mundo de las aventuras gráficas, a la que hemos querido dedicar un reportaje de presentación con motivo de su reciente distribución en nuestro país. Continuamos nuestro recorrido y nos encontramos con un rostro poco conocido, tan poco que nadie ni siquiera ha llegado a verlo. Estamos hablando de «Darkman», el hombre oscuro, protagonista de la película, el juego de Ocean y la Preview que os ofrecemos en nuestras páginas.

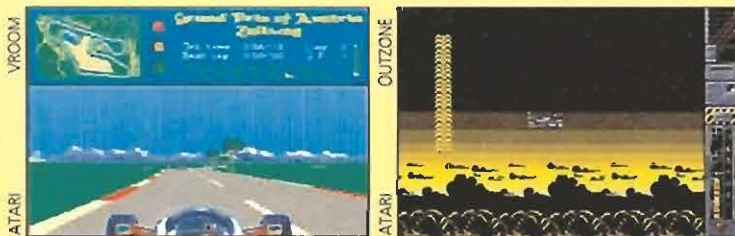
Cambiando de tercio, y asomándonos a un género que hasta el momento no termina de cuajar en nuestro país, los juegos educativos, nos encontramos con un artículo muy especial que hemos dedicado a «¿Dónde está Carmen Sandiego?», una forma muy original de aprender Geografía que esperemos consiga dar a este tipo de programas el empujoncito final que están necesitando.

Por último, y pensando como siempre en todos los fanáticos de los arcades más frenéticos e imposibles, os hemos preparado dos estupendos Patas Arriba, uno con sabor a leyenda y a tierra patria, «La Pulga 2», con los mapas completos de todas las fases para facilitaros la escapada, y «Warzone», todo un homenaje de Core al clásico «Commando», repleto de acción y de insistentes enemigos que sólo podréis derrotar gracias a nuestros imprescindibles consejos.

Y en fin, así son las cosas, nuestras páginas por este mes no han dado para más, aunque esperamos que igual que vuestras vacaciones las disfrutéis a tope y se os hagan muy, muy largas. Ya sabéis, nos vemos en Septiembre y... ¡caray, se nos olvidaba!, ¡empezar a hacernos sitios en la playa que salimos disparados para allá!

La redacción

Lankhor llega a España



Una nueva compañía francesa va a comenzar a ser distribuida en España por System 4. Hasta ahora muy poco se había oído sobre ellos en España, pero seguro que después de los primeros lanzamientos que el próximo mes verán la luz, Lankhor, el nombre de esta empresa gala, va a estar en la boca de todos los aficionados a los videojuegos.

La inauguración hispana llegará con «Vroom» y «Outzone», los dos desarrollados para 16 bits. El primero un juego de carreras de coches que tiene el mejor scroll que hemos visto en mucho tiempo. «Outzone»

es un arcade y no lo es, nos explicamos, aunque concebido como tal nuestra misión es rescatar a las naves que se encuentran en apuros en los más intrincados rincones de la galaxia. Para ello no sólo deberemos usar nuestras armas sino resolver también puzzles lógicos. Un programa muy completo y que nos demuestra que no está todo dicho en el mundo del arcade.

Pues ya sabéis, a la vuelta de las vacaciones tenemos una cita con una nueva compañía que comienza fuerte. Esperemos que sepan mantenerse. Bienvenidos Lankhor.

Robin Costner de los bosques

Parece que vuelve a ponerse de moda uno de los héroes más admirados de todos los tiempos. No contentos con las dos películas que se acaban de estrenar, los ingleses, Millennium en concreto, está dando los últimos toques a una versión para ordenador de las aventuras de aquel legendario arquero que luchó contra el Rey Juan y el Sheriff de Nottingham. «Robin Hood», —¿qué otro nombre esperabais?—, nos traslada a los oscuros años de las cruzadas y nos permitirá enfrentarnos a los secuaces del malvado monarca.

El programa parece que por una vez no es un arcade



clásico sino una especie de videoaventura vista desde una perspectiva isométrica, como el «Knight Lore», y con unos toquecillos de rol. Todavía faltan unos meses para que podamos darnos el gusto de poder acompañar a Robin en sus aventuras pero como aperitivo para que os ponga los dientes largos aquí tenéis una pantalla de la versión Amiga.

Thunderstrike 2

¿Recordáis un juego que se llamaba «Thunderstrike»? Era un arcade futurista en el que, en un inmenso escenario al aire libre, liberábamos un combate nave contra nave como si de antiguos gladiadores se tratase. Pues aunque el programa tampoco fue un gran éxito Millennium insiste en el tema y está a punto de poner a la venta «Strike Command» la continuación de «Thunderstrike».

Esta segunda parte promete algunas variaciones sobre la primera, entre ellas la posibilidad de conectar dos ordenadores entre sí, gráficos mejorados, nuevos escenarios..., y seguramente encandilará inmediatamente a los que disfrutamos en grande con el juego original.

Como viene siendo habitual en los productos de Millennium sólo estará disponible para los ordenadores de dieciséis bits.

SPEEDBALL

2

Por fin ha llegado hasta nosotros la segunda parte de uno de los juegos más geniales de todos los tiempos. Parecía que la cosa se retrasaba pero la espera ha merecido la pena: ya tenemos aquí «Speedball 2» que con el subtítulo «Brutal DeLuxe» viene a intentar llenar de acción y emoción los huecos que nos quedan libres en el montón de días que restan todavía de verano.

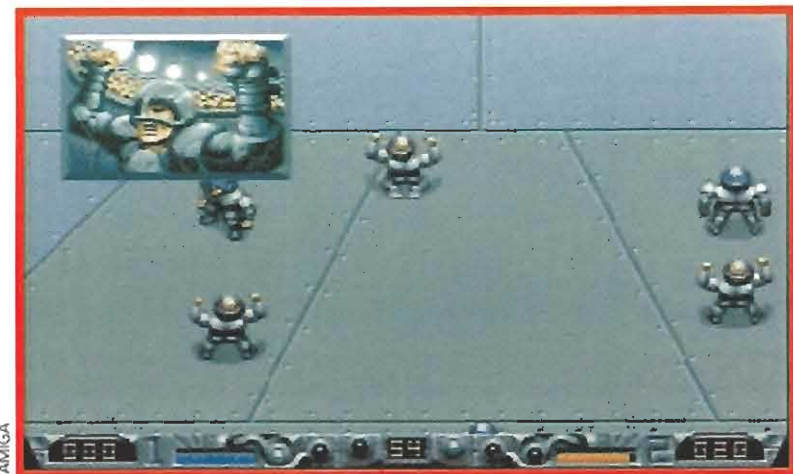
■ IMAGE WORKS
■ Disponible: AMIGA y ATARI
■ V. Comentada: AMIGA

Vamos a comenzar, por una vez y sin que sirva de precedente, por el final: «Speedball 2» es uno de los mejores juegos que hemos visto. Y lo decimos así, de primeras, porque una vez más, los Bitmap Brothers, siguiendo su costumbre de: "segundas partes fueron mejores", —¿recordáis su espectacular «Xenon 2»?—, han llevado al límite las posibilidades de los ordenadores para los que ha sido realizado el programa.

Comienza la temporada

«Speedball 2» es radicalmente diferente a su antecesor. La razón es que en el siglo XXII, —época en la que transcurre la competición—, el Speedball se ha modificado, convirtiéndose en un juego mucho más violento y emocionante, con nuevas reglas que tendrás que aprender para poder derrotar a tus peligrosos adversarios.

El terreno de juego ha aumentado de tamaño, ahora tiene scroll lateral y es bastante más largo. A los lados hay cinco estrellas, —obtendrás dos puntos por cada una que golpees—, va-



La competición más emocionante de la Galaxia, el Speedball, ha sufrido con el tiempo muchas modificaciones que han aumentado su interés.

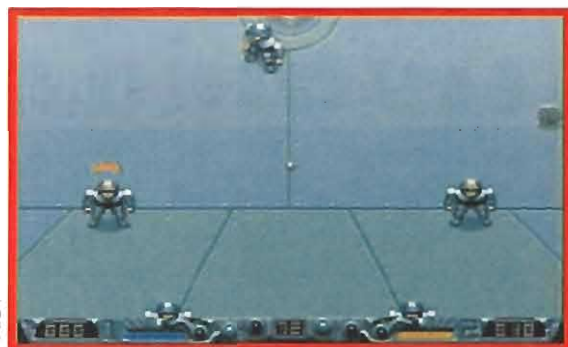
ACERO CONTRA ACERO

ATARI

Puede que el "scroll" de pantalla sea algo más lento pero «Speedball 2» conserva toda la jugabilidad de su versión Amiga en el ST. Su perfecta realización nos lleva incluso a la duda de cuál de las dos versiones está basada en la otra. Si «Speedball» para Atari era un gran programa, su segunda parte es sencillamente genial.

CONSEJOS y TRUCOS

- Hay un lugar en las paredes laterales, que no es difícil de encontrar con un poco de habilidad, en el que, con el ángulo exacto y la fuerza adecuada, meterás siempre gol.
- Aprende a identificar los "bonus" que aparecen en la pista y cuando veas uno que te interese... de cabeza a por él.
- En «Speedball 2» no sólo hay que ser muy rápido sino que deberás planear tus jugadas con mucha habilidad. Empieza con el modo práctica hasta que estés seguro de que eres capaz de hacer un buen partido.



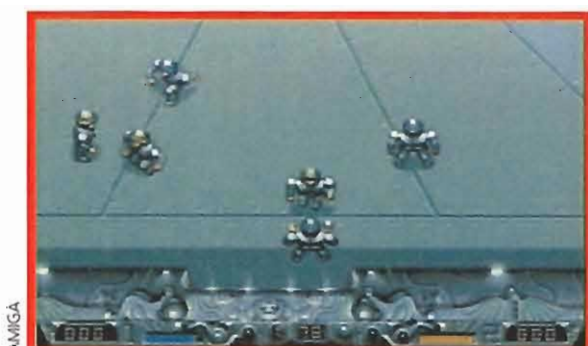
Algunas veces podremos recurrir a trucos sucios, como los electro-reboteadores que paralizan a los contrincantes.



Hay dos modos de juego: el normal, donde dirigimos a los miembros del equipo, y otro estratégico llamado Manager.



Durante el encuentro tendremos acceso a algunos objetos que nos proporcionan ventajas inmediatas.



Entre las opciones más innovadoras encontramos la posibilidad de grabar los goles para recrearnos en ellos.



Entre partido y partido llegaremos a la pantalla gimnasio. Aquí es posible cambiar las monedas por mejoras.



Sólo la práctica nos permitirá salir airosos en este partido donde se unen fuerza y habilidad.

rios multiplicadores de tanteo, o rampas que aumentan los puntos, cuatro electro-reboteadores, para que el contrario no pueda tocar la pelota durante un tiempo, y cuatro puertas que desmaterializan la bola y la trasladan de un lugar a otro. Ahora no es solo el "gol average" el que determina el ganador, sino la puntuación total en la que los tantos obtenidos son sólo una parte.

Hay bastantes más diferencias que descubrirás a medida que vas disputando partido tras partido, aunque nuestro consejo es que intentes conocer las reglas antes de que te lances de lleno a la competición.

El "Brutal DeLuxe"

Nuestra misión es conseguir que el equipo que nos ha contratado, el Brutal DeLuxe, llegue a campeón de la liga. Empezamos en segunda división y deberemos ascender hasta vérnoslas con los contrincantes difíciles de verdad.

Hay dos formas de jugar con «Speedball 2». La primera es la normal; en ella manejamos a nuestros hombres durante el partido y es posible recurrir a la opción de dos jugadores si nos parece que el ordenador lo hace demasiado bien. La segunda es una modalidad de "Speedball

Manager" en la que no controlaremos al equipo directamente sino su forma física, los traspasos, etc, etc.

Durante cada uno de los partidos encontraremos objetos que nos permitirán aumentar las cualidades de nuestros jugadores para obtener mejores resultados. Algunas ventajas son inmediatas, -partes de nuestro uniforme como corazas, cascos, botas, iconos que reducen la fuerza del contrario...-, otras son monedas que podremos cambiar por mejoras en la pantalla de gimnasio que aparece entre un partido y otro.

«Speedball 2» tiene también opciones verdaderamente revolucionarias. Por ejemplo, contamos con la posibilidad de grabar los mejores goles en un disco y verlos en el momento en que más nos apetezca.

Nuestra opinión

Después de todo lo que os hemos contado os habréis dado cuenta de que este nuevo programa de Image Works es todo un señor jugazo. Aunque, y siempre decimos lo mismo, no carece de defectos. Uno de ellos es la ausencia de algo muy importante y que suele ser habitual en los programas deportivos en los que el campo ocupa más zo-

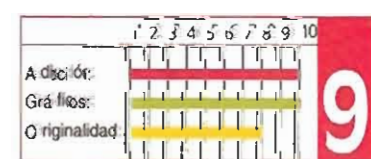
na que la que aparece en el monitor: una imagen reducida del terreno de juego que nos indique la posición de los miembros de nuestro equipo y que facilitaría la realización de pases. También hemos detectado que el nivel de dificultad es demasiado elevado para los que no tuvieron la oportunidad de practicar con el juego original de los Bitmap Brothers.

Tampoco la redacción del manual ayuda demasiado a comprender con facilidad las reglas del invento. Sólo la práctica y la lectura detallada del texto te darán la facilidad necesaria para sacarle todo su jugo.

A pesar de estos defectillos la balanza se inclina decididamente hacia el lado bueno y «Speedball 2» es, en justicia, un digno sucesor del original.

Un programa casi perfecto que puede ser considerado como la consagración definitiva de los Bitmap Brothers, un equipo que nunca nos ha defraudado. El juego que este verano os merecéis tú y tu ordenador. Simplemente imprescindible.

J.G.V.



El oro de los ingleses



Los aficionados a visitar los salones arcade están de suerte porque U.S. Gold continuando con su línea habitual ya tiene perfilados los lanzamientos de cuatro nuevas conversiones para lo que nos queda de año.

«Alien Storm», «Bonanza Brothers», «Mega-Twins» y «Final Fight» son sus nombres y seguramente ya habréis visto alguna de las recreativas en la calle.

Su argumento es, como siempre, bastante intrascendente pero en todas ellas implica el enfrentamiento a tiro o puñetazo limpio contra cientos de miles de enemigos de las más variadas formas y tamaños.

Pasando a otro tema pero sin salirnos de U.S. Gold también os podemos decir que esta compañía se ha hecho con los derechos de la última película de Francis Ford Coppola.

«El Padrino III» será, muy pronto, un nuevo juego de ordenador en el que tendremos que utilizar todos los medios a nuestro alcance para poder mantenernos como "capo" de una de las "grandes familias" mafiosas. Intriga, arcade y aventura en la conversión informática de lo que ha sido, sin lugar a dudas, la película más importante del año. ¿Quién quiere ser "il signore Corleone"?

El mundo a tus pies



Primero fue la ciudad y ahora es el mundo... Después del increíble éxito alcanzado por «Sim City», y cuando apenas han pasado unos meses desde el lanzamiento de «Sim City Terrain Editor», Ocean ataca con un nuevo producto destinado a consagrar definitivamente el original estilo iniciado por el primer título mencionado, y que de hecho ha sido realizado por el mismo equipo de programación que realizó el primer juego para Infogrames.

Se trata de «Sim Earth», un sorprendente simulador, que contará dentro de muy poco con una versión editada en castellano, que nos va a exigir la ardua pero atractiva labor de convertirnos en

creadores de todo un planeta, algo que por su complejidad, va lógicamente mucho más lejos de lo que se nos ofrecía en «Sim City».

De hecho, aunque el manejo del juego resulta notablemente sencillo gracias a la combinación de un sistema de ventanas con el uso del ratón, el desarrollo es lo suficientemente intrincado como para asegurar-nos muchas horas delante de la pantalla, jugando a convertirnos en Dioses Creadores. Sus posibilidades son múltiples y en función de nuestros conocimientos podremos disfrutar de cientos de partidas diferentes, ya que la combinación de los diferentes elementos es prácticamente infinita.

GAM



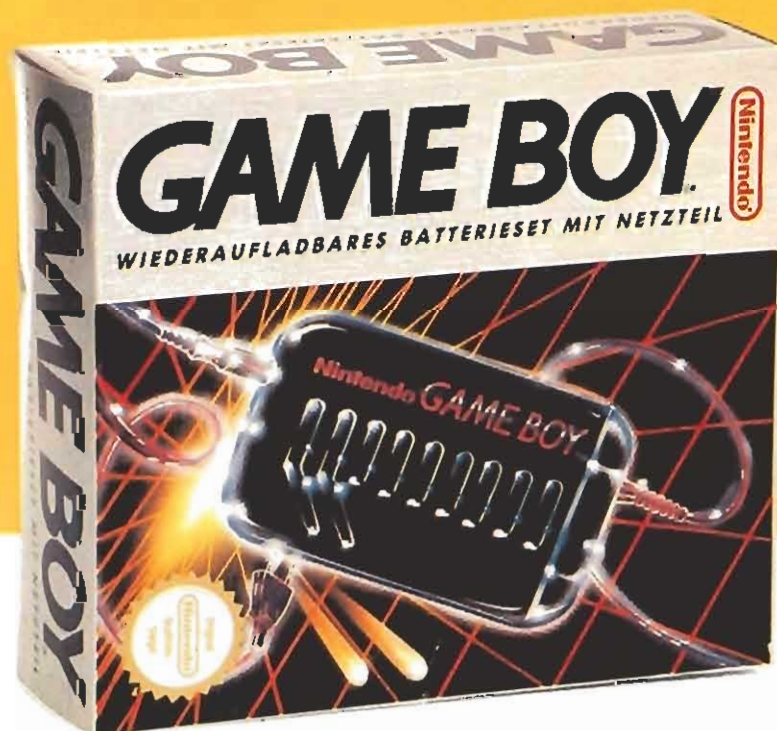
LA MAS FANTASTICO VIDEOJUEGOS POR

GAME BOY; Consola portátil de Videojuegos

- Potente CPU y micro-procesadores que permiten complejos gráficos con scroll, cientos de imágenes, y un desarrollo excitante.
- Cartucho TETRIS, auriculares Stereo y pilas incluidas con una duración de 15 horas (aproximadamente).
- También incluye cable «Game Link™» para competiciones simultáneas de dos jugadores.
- Cartuchos intercambiables.
- Portátil, para que puedas jugar con él en cualquier lugar y en cualquier momento.
- ¡ESTO ES GAME BOY!

PROXIMOS TITULOS DISPONIBLES

Robocop
Super Mario Land
Batman
Pinball-Revenge of the Gator
Wizards and Warriors
Ghostbusters 2
Kwirk
Burai Fighter Deluxe
Tortugas Ninja
The Amazing Spiderman
Atomic Punk
F1 Racer
NINTENDO World Cup
Chessmaster
Side Pocket
Othello



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.

GAME BOY™ Nintendo

LA CONSOLA DE 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 dos jugadores.



P.V.P. 14.900pts.
(IVA incluido)

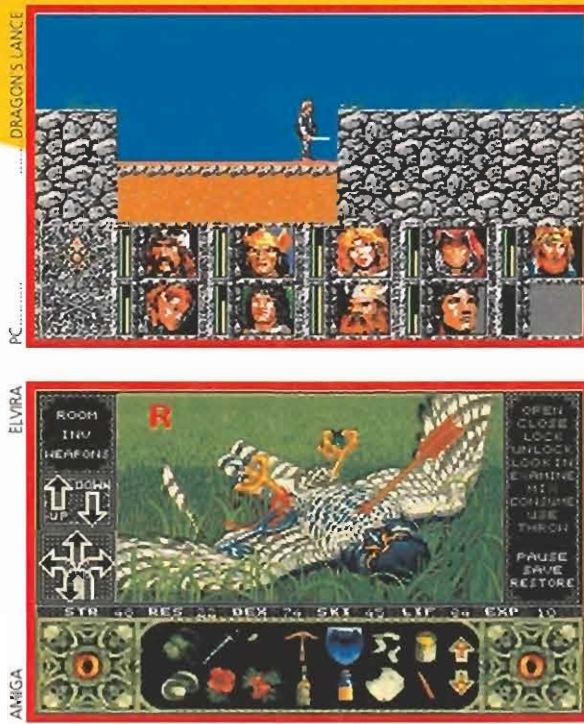
El sistema incluye:

- Cartucho TETRIS
- Auriculares para sonido Stereo Digital
- Cable "Game Link™" para juego simultáneo de dos jugadores
- 4 Pilas AA

© 1997 NINTENDO
TM & R. are trademarks of NINTENDO

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

MANIACOS del Calabozo



Chiss. Silencio. ¿No has oído pasos? Calla. Y ahora, ¿no te ha parecido oír murmullos? Algo debe de estar pasando, algo gordo y secreto. No te preocupes, claro que está ocurriendo algo: los Maniacos del Calabozo han surgido de sus escondites para su reunión mensual. Ven, ya verás como te lo pasas bien...

Sí, señor: los maniacos aparecen cuando hacen falta y cierran filas en torno a sus camaradas en los momentos difíciles. Calma todo tiene su explicación; esto lo digo porque ante la llamada de auxilio de quienes se encontraban atrapados por «Elvira», no han tardado en llegar muchos otros para rescatarlos. Francamente, sois cantidad los que no habéis dudado en escribir para resolver los problemas planteados en el citado juego hace un par de meses. Estoy gratamente sorprendido por la respuesta obtenida y os garantizo que, poco a poco, todos conseguiréis acabar con Emelda.

SOBRE JUEGOS

Más cosas. Volvemos a España y a nuestros JDRs. Ya empiezan a llegar muchas consultas sobre el «Drakkhen», de lo que deduzco que está comenzando a extenderse. Espero también que no tardéis en jugar al «Dragons of Flame», merece la pena. Pero yo, sobre todo, os recomiendo el «Megatraveller», del que estoy deseando que comencéis a contarme cosas...o a yo contaros algunas que os interesen. Qué no se diga que lo poco que hay no lo jugamos.

He aquí un gran olvido, un casi histórico olvido. Llevo casi un año de sección y se me han olvidado dos JDRs clásicos para Spectrum. Lo que me parece peor es que ninguno de vosotros, hasta hace muy poco, hayáis reparado mi falta.

Bueno, la verdad es que no son JDRs puros, pero sí están más cerca del concepto que la mayoría. Estoy hablando de dos obras de un programador de nacionalidad inglesa que responde al nombre de Mike Singleton. Sus nombres son, por supuesto, «Lords of Midnight» y «Doomdark's Revenge».

Son juegos cuyo origen se pierde en el tiempo, en este tiempo acelerado de los juegos de ordenador. Yo los definiría como de estrategia con elementos, numerosos, de rol. Si mal no recuerdo, están en la línea del más reciente «War in Middle Earth». En fin, usuarios de Spectrum, he aquí dos antigüedades que quizá puedan aplacar momentáneamente vuestra sed. Dejemos ahora que hablen...

OTROS MANIACOS

Comenzamos con Santiago Ruíz, de Pamplona, que padece problemas técnicos con su juego «Heroes of the Lance». Me temo que no soy el más indicado para ayudarte con esos problemas de carga que dices tener. Lo único que puedo hacer es aconsejarte que vayas a donde lo compraste a que te lo cambien por otro en mejor estado. Sobre el hecho de no tener joystick, creo que no debe influir en absoluto.

Sergio Gómez, de Alcalá de Henares (Madrid), es uno de los innumerables rescatadores de «Elvira». En potencia, claro, pues como muchos de ellos acompaña sus consejos de angustiosas preguntas. Supongo que el especial de hace poco te habrá ayudado algo. De tus preguntas, contestaré las menos comprometidas. El caballero invencible de las almenas no lo es, como descubrirás si le lanzas una flecha. En el bar frente a la cocina encontrarás un componente indispensable para ciertos hechizos. La estaca del salón...pregúntale a la vampiresa de arriba.

Angel Carcolen, de Elche (Alicante) es el prototipo de preguntón continuo. Aparte de contarnos que le gustan mucho los conversacionales, que le parecen además bastante fáciles, bombardea con preguntas del «Bloodwych» que espero haber satisfecho en el pasado número. Adicionalmente, le diré que el hechizo Vanish vuelve al grupo invisible, mientras que el Trueview permite al que lo realiza ver objetos o pasadizos invisibles. Por cierto, un Dungeon Master (que fiel a mi propósito de castellanizar, pasa a ser Dueño del Calabozo, DDC) es, en los JDR de tablero, quien se encarga de guiar a los jugadores por el mundo del juego, poniendo en el escenario trampas, tesoros, enemigos... En resumidas cuentas, es el que monta todo el tinglado para que los restantes participantes jueguen.

Alfonso García, de Linares (Jaén), no puedo satisfacerle sus deshonestos deseos por razones de las que él debería ser consciente. Espero que tu club de Linares tenga mucho éxito y también que nos cuentes muchas cosas sobre ese maravilloso tesoro que tienes: el «Bard's Tale I» para Spectrum.

José Luis Fuentes, de Málaga, me propone que amplíe la sección. No desesperes, poco a poco lo vamos consiguiendo. Respecto a tu problema, —sabed que está atascado en una zona de columnas en el «Heroes of the Lance»—, debes saltar con Raistlin hasta llegar al extremo izquierdo de la sala y meterte por la puerta que allí encontrarás. Haz tú los mapas, que te divertirás más.

Ahora nos escribe Javier Albelda desde Valencia quien pregunta dónde adquirir libros de rol. La respuesta es: en bastantes librerías. En cualquier caso, en números anteriores encontrarás alguna dirección. Sobre el «Bloodwych», te remito de nuevo al número pasado. Lo último es más triste, ya que ni «Dungeon Master» ni «Phantasy» van a llegar a nuestro país para tu CPC 6128 pues no existen versiones para tal ordenador.

Seguimos por regiones, pues desde Castellón pregunta Antonio Alcañiz sobre juegos del mundo de Krynn. Aprovecha para recomendarnos los libros de las Crónicas y las Leyendas de Dragonlance, así como el JDR de tablero «Hero Quest» (cuya versión para ordenador, realizada por Gremlin, está a punto de salir en Inglaterra). Bueno, pues de Krynn hay muchos juegos, todos obra de SSI y editados por U.S. Gold. Que yo recuerde, aparte del «Heroes of the Lance», el «Dragons of Flame» y el «Champions of Krynn», están: «Curse of Azure Bonds», «Hillsfar», «Eye of the Beholder» —que pronto llegará a nuestro país— y alguno más, seguro.

El último maniaco del mes responde al nombre de Faldador de Iskewood y Halldybrugh, y escribe desde el Calabozo de la Séptima Luna, que no queda tan lejos ya que es Guadalajara. Escribe dos folios (supongo que debería decir pergaminos) con consejos para el «Elvira» que le agradezco. En particular, por la lista de ingredientes que vamos a completar. Todos los lirios, así como el loto negro, están en el centro del laberinto custodiados por sus duendes. El trebol de 4 hojas y las moras mortales están camino del laberinto. De la pluma de pájaro sólo te diré que es de un halcón. La mantícora está disfrazada de libro. Los demás no tienen nada raro.

Bueno, ya podéis volver a vuestras guaridas, misteriosos maniacos. La reunión se disuelve en un murmullo y unos pasos presurosos. Pero todos lo saben, ninguno lo olvida: el próximo mes, más.

FERHERGON

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: **MICROMANIA** -Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid (**Maniacos del Calabozo**)

¡No pierdas tiempo y haz tu pedido! Sólo 950 ptas.

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

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

Nombre Fecha de Nacimiento

Apellidos

Dirección

Localidad Provincia

C. Postal Teléfono

FORMA DE PAGO

Talón bancario adjunto a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.**

Giro Postal a nombre de **HOBBY PRESS, S.A.** n.º

Contra reembolso.

Mediante tarjeta de crédito n.º

Visa Master Card American Express

Fecha de caducidad de la tarjeta

Nombre del titular (si es distinto)

Fecha y Firma

Los cargadores para estos 50 juegos en un sólo disco.

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

MICRO
Los **50** mejores CARGADORES
AMIGA

Ven a El Corte Inglés y descubre la Magia del Amiga 500



Porque ahora El Corte Inglés te ofrece
una oportunidad mágica:
Amiga 500 + Monitor + Convertidor TV
+ 3 juegos y tres programas, por tan sólo

119.900 ptas

Todo es posible con Amiga 500.

El Corte Inglés



¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

¡Búscala por todo el Mundo!

¡Los tesoros de todo el mundo están
desapareciendo delante de nuestros ojos!
¿Quién detendrá a Carmen y su astuta banda?
¡Atrápala si puedes!

Nada es sagrado para la famosa Carmen SanDiego. Ella y su banda ya han llenado un almacén de tesoros. Ahora se te ha ordenado que los captures. Empieza en la escena del crimen, interrogando a los testigos. Para que puedas descifrar las pistas que descubras, el juego incluye un libro de consulta repleto de mapas e información. Cuando sigas la pista a los delincuentes, deberás afinar tus conocimientos de detective. Al mismo tiempo aprenderás cosas fascinantes sobre geografía, historia y culturas de los lugares que visites.

Disponible en: AMSTRAD, AMIGA y PC



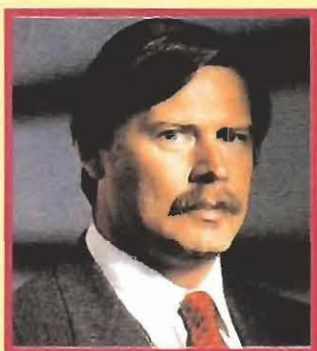
Incluye Atlas Alfabético
LAROUSSE
"Los Países del Mundo"


Broderbund®

DHO SOFT
Moratin 52, 4ª planta - 28014 Madrid - Tel: (91) 450 89 64


DRC
Soft

SIERRA ON LINE



Ken y Roberta Williams fundaron Sierra hace diez años. Nada hacía adivinar entonces el gran éxito que acompañaría a la compañía.

Si tu respuesta es no, entonces no te preocupes, sigue leyendo y conocerás algo sobre una de las más importantes compañías actuales. Si por el contrario ya has tenido la oportunidad de cargar uno de sus programas en tu ordenador, ahora podrás saber las últimas noticias que se cuecen en torno a esta afamada y reconocida compañía norteamericana.

Sierra on Line nació hace más de diez años de la mano de Ken y Roberta Williams —no son hermanos, sino matrimonio, ya sabéis el lío que se hacen los americanos con los apellidos—. Ken es el presidente y mánager general (como en el fútbol), y Roberta uno de sus más prestigiosos programadores, pues su serie de programas «King's Quest» (I-IV) ha vendido más de 2.500.000 copias —¡dos millones quinientas mil!—, entre todos los títulos de la saga, en todo el mundo.

Por supuesto la plantilla ha ido aumentando con el paso del tiempo y se le han ido sumando

dibujantes, grafistas, programadores, guionistas —sus juegos son auténticas películas animadas— e incluso músicos profesionales de la talla de Bob Siebenberg, del grupo Supertramp, y los autores de la banda sonora de la película «Fama». Poco a poco la compañía se ha ido expandiendo más allá de las fronteras americanas y ahora es una de las más prestigiosas del planeta, siendo sus programas conocidos en todo el mundo.

EN PRIMERA LINEA

Si nos paramos a pensar cuál ha sido la evolución de Sierra en todos estos años, nos daremos cuenta que desde siempre han intentado situarse en primera línea a la hora de adentrarse por nuevos caminos. Buena prueba de ello es que Sierra no se ha detenido ante nada y ha sido pionera en introducir muchas de las características que hoy consideramos imprescindibles en una aventura gráfica y sin las cuales probablemen-

Sin duda alguna los programas que están rompiendo actualmente en nuestro país son las aventuras gráficas. Todo el mundo habla de este tipo de juegos y cada vez son más las compañías decididas a adentrarse en este interesantísimo género. Sin embargo, ¿a que no sabías que existe una compañía americana de nombre hispano que vende sus aventuras gráficas por cientos de miles y que para muchos es, con seguridad, la número uno en este terreno?



UN ESTILO PROPIO

Una de las características que más llama la atención en la producción de Sierra es su especialización. A diferencia de la mayoría de las casas de software importantes que se dedican a comercializar todo tipo de programas —simuladores, arcades, videoaventuras, juegos deportivos, etc.— para abarcar el mayor abanico posible de gustos y poder llegar a todos los usuarios, Sierra se caracteriza porque el 80 o el 90% de sus programas son aventuras gráficas. El resto se queda en alguna que otra utilidad para la empresa y en juegos arcades importados directamente de Japón, al más puro estilo de las series niponas que invaden las televisiones españolas, y que ellos adaptan al gusto americano para posteriormente distribuirlos en su país.

Llegado este punto muchos de vosotros os estaréis preguntando qué tienen estos programas para alcanzar la increíble difusión de la que hablábamos unas líneas más arriba. Vamos a intentar sacaros de dudas.

Sus primeras aventuras tienen muchas diferencias con las que conocemos hoy día. Tal vez la principal, —dejando a un lado la espectacular y lógica evolución que han experimentado en el apartado gráfico—, es que a la hora de dar las órdenes al personaje, en vez de hacerlo construyendo frases con palabras prefijadas, se debía teclear lo que se deseaba hacer, al estilo de las aventuras conversacionales.

La diferencia con estos últimos es que en las aventuras históricas de Sierra el personaje se mueve con el teclado o ratón, y cuando se le da una orden aparece su efecto gráfico en pantalla, como si de una película se tratase. Por ejemplo, en un caso sacado del programa «Larry II», cuando entramos en la peluquería del barco, si tecleamos "Sit" (sentarse), Larry, el protagonista, se sienta en la silla del barbero y le dice a éste que le arregle el pelo, —como nota curiosa debemos destacar que está un

te la evolución de este popular género habría sido muy diferente.

Por ejemplo, para que os hagáis una idea de la importancia de lo comentado, podemos destacar que Sierra fue la primera compañía de software que desarrolló aventuras mezclando gráficos y texto. Fue también pionera en introducir gráficos con color en sus aventuras y en 1984 dio un paso de gigante al conseguir crear decorados tridimensionales por los que nuestros personajes podían circular libremente y llegar a lugares que utilizando una perspectiva plana hubiera sido imposible, —como rodear un castillo, acceder a la puerta trasera de una casa o avanzar por un camino que se pierde entre árboles en un extremo de la pantalla—; de este modo han conseguido que el realismo aumente hasta límites increíbles.

Sierra ha sido también la primera compañía que desarrolló software compatible con tarjetas gráficas avanzadas como la MCGA y la VGA, consiguiendo resultados espectaculares.

Otro de los grandes avances de Sierra ha sido la creación de un sistema de desarrollo en tres dimensiones propio (3-D development System), que permite escribir sin demasiados problemas nuevos juegos, —algo similar al SCUMM desarrollado por Lucasfilm para generar sus aventuras—. Este sistema utiliza un lenguaje de programación de alto nivel que reduce considerablemente el tiempo necesario para programar el código de un juego. Una de sus principales ventajas es que cualquier persona, sin necesidad de ser un experto en programación, puede crear un programa nuevo y diferente y además, especialmente interesante para nosotros, simplifica considerablemente la traducción de las aventuras a otros idiomas.

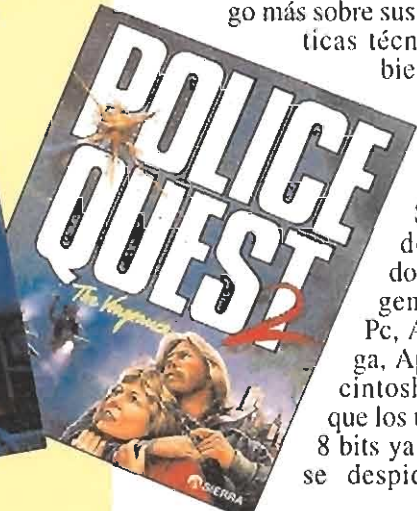
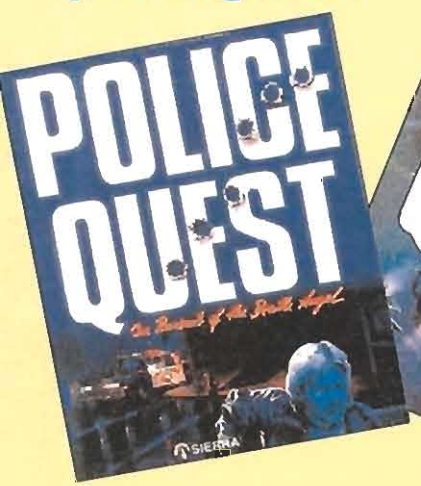
Sierra se concentra actualmente, intentando situarse de nuevo a la cabeza de las nuevas tecnologías, en el desarrollo de sus nuevos programas para CDI (Compact Disc Interactivo)... ¿Podéis imaginar lo que son capaces de hacer estos chicos con su experiencia y estos medios?

EL GIGANTE DESCONOCIDO

SIERRA ON LINE



Sierra sigue desde hace años una línea ascendente que ha situado a la compañía en una posición privilegiada.



poco calvo—; entonces el peluquero, que aparece fregando el suelo, ni corto ni perezoso le quita el palo a la fregona y se la pone en la cabeza, cobrándole además 10000 \$ por el modelito en exclusiva.

Sin embargo sus últimas producciones transcurren por otro camino. Ahora emplean un sistema de menús por iconos para señalar las acciones que el jugador quiere realizar: hablar, andar, oler, examinar, ver inventario, coger, utilizar, etcétera. Esto simplifica las cosas, sin perder por ello un ápice de interés.

Prueba de que el futuro se encuentra en esta línea es que Sierra ha reeditado los primeros programas de las series que les dieron a conocer adaptando este sistema. —bastante más acorde con los tiempos que corren—, mejorando además los gráficos, que hoy resultarían demasiado simples pero que en su día explotaban al máximo el hardware disponible.

De cualquier modo, los variopintos argumentos son responsables en gran parte del éxito de las aventuras de Sierra. Estos tocan muy diversos temas, específicos en cada una de sus series, y son el punto en torno al cual giran sus aventuras y sobre el que cobran vida apasionantes escenas para públicos de diferentes edades.

ALGUNAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Ahora que ya sabemos cómo son sus juegos, seguro que a más de uno le interesará conocer algo más sobre sus características técnicas. Pues bien, ahí van.

La gran mayoría de los títulos de Sierra están desarrollados por regla general para Pc, Atari, Amiga, Apple y Macintosh, por lo que los usuarios de 8 bits ya pueden irse despidiendo de

ellos; lo sentimos, pero desde hace años Sierra se concentra en la producción de programas para 16 bits.

La calidad de los mismos está cuidada al mínimo detalle y el acabado es increíble.

Los gráficos eran brillantes en sus primeras producciones y son absolutamente alucinantes en sus últimas creaciones. Los colores están tratados con mucho cuidado y en la versión PC, por ejemplo, se pueden utilizar todas las tarjetas gráficas, desde Hércules hasta VGA, pasando por la CGA, EGA, Tandy... Eso sí, los gráficos en VGA solían ser iguales que los creados para



producciones más recientes ocupan diez discos de 360K y su último lanzamiento en Estados Unidos «Rise of the dragon» nada menos que 20, ¡total, 150 Spectrums de nada!

Todos empiezan con una presentación “de película” en la que se nos introduce en la historia, acompañada de una banda sonora que cambia a lo largo del programa y que aprovecha al máximo todas las posibilidades de cada ordenador. Incluso en el PC, donde sus cualidades son limitadas, la música está muy lograda. Además vienen preparados para adaptar cualquier tarjeta de sonido —Sound

Blaster, Adlib, Roland MT-32... y así hasta más de diez—, con lo que dispondremos de la capacidad de escuchar hasta 32 voces polifónicas a la vez, todas ellas con la calidad del mejor de los compact discs.

Imaginos lo que es avanzar por el bosque perseguido por los lobos al ritmo de la mejor de las orquestas polifónicas o escuchar una auténtica tormenta mientras avanzas por el jardín de una oscura mansión en mitad de la noche. Realmente hay que escucharlo para creerlo.

BREVE RESUMEN HISTÓRICO

Los programas van por series, al más puro estilo cinematográfico, y las más importantes son las que citamos en las siguientes líneas.

—KING'S QUEST: La historia, por el momento desarrollada a lo largo de cinco aventuras, va de



EGA, sin embargo en sus últimas producciones ya se aprovechan al máximo los 256 colores simultáneos que la tarjeta VGA soporta.

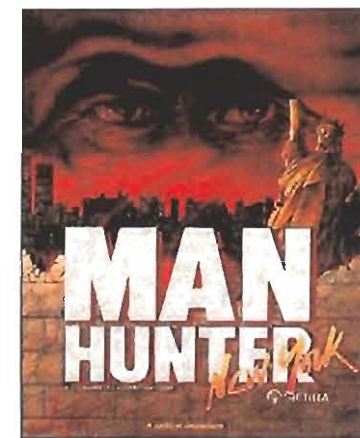
Los movimientos son también muy buenos, pero sobre todo sorprende la gran variedad de los mismos a lo largo del juego. Para cada situación hay un movimiento distinto —sentarse en una silla, tumbarse en la playa, montar a caballo, correr, dar saltos, escalar, usar objetos...— Esa es la razón por la cual los programas vienen en varios discos. Para que os hagáis una idea, sus

princesas, príncipes, reyes, dragones y demás. En estas mismas páginas encontraréis información mucho más detallada sobre esta popular saga.

—LEISURE SUIT LARRY: Aquí adoptas el papel de un soltero cuarentón que decide ir en busca de la mujer de su vida. En la primera parte vivirás una noche de lujuria donde intentarás ligarte a la chica de tus sueños. Aunque una cosa es intentarlo y otra conseguirlo... La segunda parte te llevará a una isla poblada por indígenas y un científico loco y en la tercera la aventura se desarrollará en esa misma isla, pero ahora convertida en un paraíso del turismo. La serie tie-

ne cinco aventuras y ha generado mucha polémica en EEUU debido al ambiente sexista y erótico en el que se desenvuelve la historia. Sin embargo acostumbrados a las películas que vemos en el cine y la televisión, el juego no llega a ofender ni a un niño de diez años. Como curiosidad hay que decir que en la primera y tercera parte antes de empezar el juego el ordenador te pregunta la edad y te hace unas preguntas acordes con la respuesta que le has dado, para comprobar si realmente has dicho la verdad. Si no las respondes correctamente, no te dejará entrar en el juego o suprimirá las escenas “subditas de tono”.

—SPACE'S QUEST: Ahora la acción transcurre en el espacio a lo largo de cuatro títulos, donde tomaremos el papel del héroe accidental Roger Wilco, en su lucha contra las más terroríficas



razas extraterrestres que pueblan el Universo conocido y sin conocer... El juego mezcla un desarrollo hilarante con un fino sentido del humor, totalmente acorde con la personalidad de sus creadores, Mark Crowe y Scott Murphy.

También importantes dentro de la producción de Sierra se encuentran «Police's Quest», «Manhunter», «Codename: Ice-man», «Conquest of Camelot» o la última creación de Roberta Williams «The Colonel's Quest».

Esperamos que todo lo dicho hasta aquí sobre la compañía SIERRA ON LINE os haya servido para conocer un poco más —o todo, si no sabíais nada— sobre uno de los grandes del software mundial, que por fin ha llegado a nuestro país.

Antonio Pascual

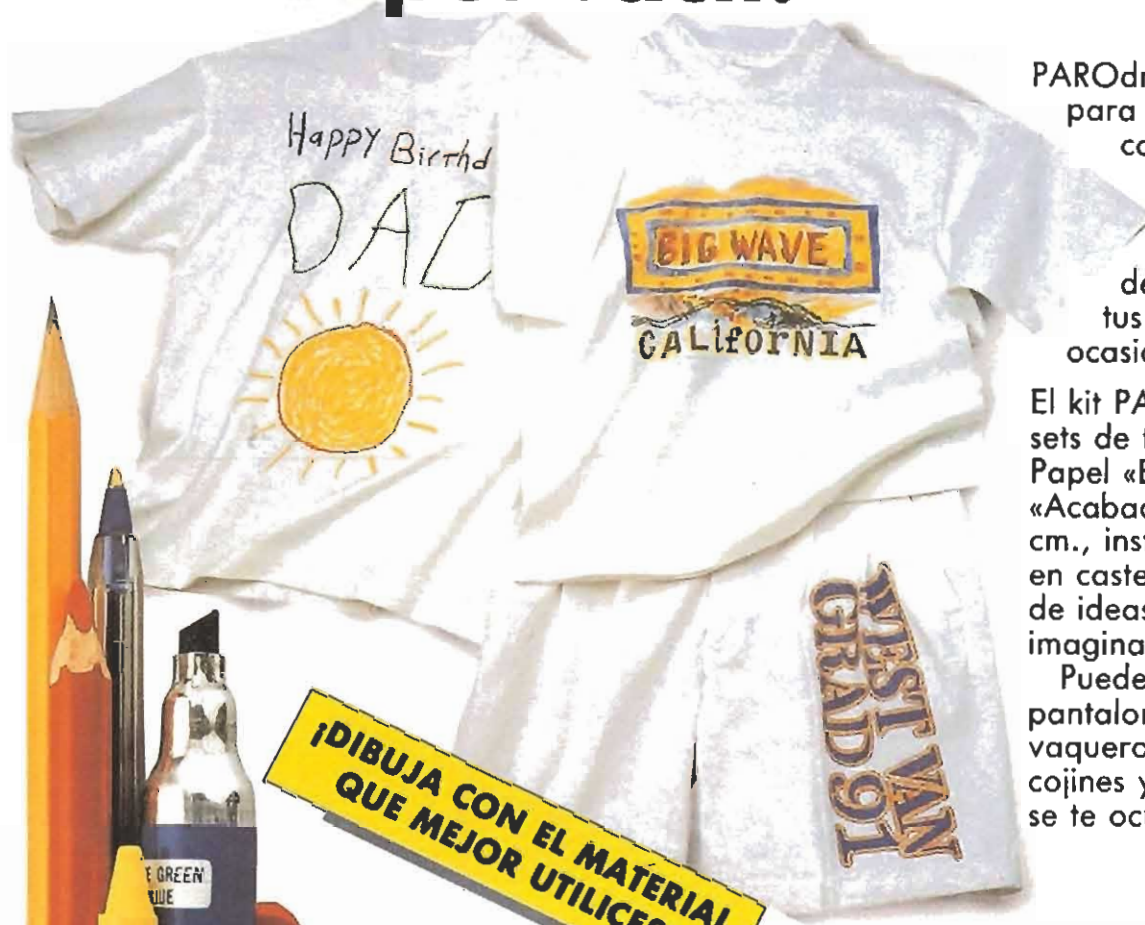
■ Lógicamente el idioma original de las aventuras de Sierra es un gran handicap a la hora de acercarse al público de otros países, que aún conociendo el inglés difícilmente puede sacar todo su jugo a los diálogos de los personajes. Esto ha quedado solucionado con el acuerdo firmado con Erbe, su distribuidora española, y podremos adquirir en nuestro idioma este año y por orden de aparición «King Quest V», «Space Quest IV», la versión actualizada de «Larry I» y, para finalizar, «Larry V», el último programa de la polémica serie de fama mundial.

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.



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.



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS

**¡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. Apartado de Correos 226. 28100 (Alcobendas) MADRID

Deseo recibir el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)

NOMBRE

APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD PROVINCIA

CODIGO POSTAL TELÉFONO

Forma de pago:

Contra reembolso.

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

Fecha y firma:

LA SAGA DE

King's Quest I *Quest for the Crown*

Es la primera entrega de la saga de Sir Graham en el reino de King Edward el benevolente, donde todo era paz y felicidad excepto por una cuestión: el rey y la reina no tenían descendencia a quien dejar el reino.

Un día encuentran a un poderoso mago que les ofrece la posibilidad de hacer un conjuro que les permitirá tener descendencia a cambio del espejo Mahogany que los reyes tienen en su alcoba. Este espejo tiene un valor incalculable porque con él puede verse el futuro y es usado por el monarca para gobernar con acierto su reino.

Finalmente aceptan y entregan el valioso espejo al mago. Al despojarse del espejo, no pueden predecir las lluvias y por primera vez en siglos las cosechas del reino se malogran debido a la inoportuna acción de la climatología.

El tiempo pasa y no sólo no llega la descendencia sino que la reina enferma gravemente. Un enano ofrece un remedio mediante el uso de una mágica raíz. A cambio solicita del rey el escudo mágico heredado de su padre. Construido en titanio e incrustado de esmeraldas, cuenta la leyenda que conduce a la victoria a su poseedor en cualquier batalla.

Ante la gravedad de la reina, acepta el intercambio. El enano se marcha con el escudo y la reina, tras ingerir la raíz, no sólo no mejora sino que fallece.

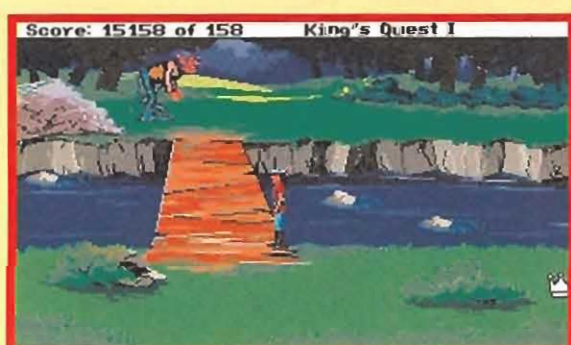
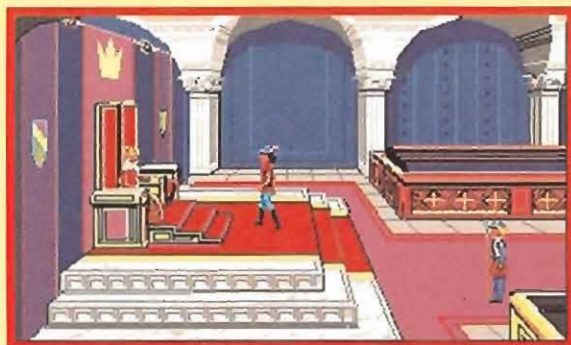
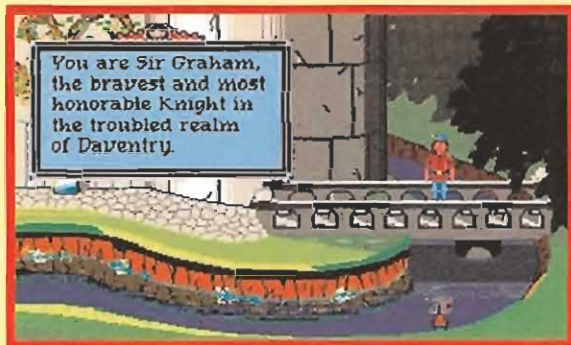
Los países colindantes, conocedores de la debilidad de su vecino deciden atacarle sin piedad, devastando sus propiedades.

El rey desespera y el tiempo transcurre inexorable. Un día, paseando por el bosque observa como una bella joven es atacada por una manada de lobos. Consigue salvarla y rápidamente se enamora de ella. El rey le propone matrimonio y ella, agradecida, no puede negarse.

El día antes de la boda, la novia se convierte en bruja y apoderándose de la llave del tesoro que escondía el monarca, consigue llevarse en cofre mágico del reino, que no sólo estaba repleto de joyas y valores, sino que además tenía la interesante propiedad de reponer al instante las riquezas que de él se extraían.

Sin dinero, cosechas, ni ejército, el reino se sume en la desgracia y el rey, desesperado y moribundo, llama hasta su lecho a Sir Graham, el más virtuoso de sus caballeros. A él le encarga la delicada misión de recuperar los tres preciados tesoros: espejo, escudo y cofre. A cambio le nombra heredero del reino.

Como se deduce de lo anterior, es realmente Sir Graham el protagonista del juego y quien tiene que enfrentarse con la aventura.



King's Quest II *Romancing the Throne*

La segunda parte comienza en el reino de Daventry, ya con Graham como monarca, y supuestamente recuperados los tres tesoros que garantizan la prosperidad del territorio.

El reino crece y la gente vive feliz en la pacífica tierra. Una mañana Graham mientras consulta su espejo como siempre, queda sorprendido al ver la imagen de su antecesor en el trono, el rey Edward, que le advierte: Graham, tu reino es ahora próspero y feliz pero tu obra no estará completa hasta que no tengas un digno heredero. Cásate y dale a tu pueblo el príncipe que se merece y que hará seguro su futuro.

Tras consultar con su primer ministro decide que hay que buscar una candidata que ame a su pueblo y que al mismo tiempo sea apreciada por la gente. Para encontrarla, Gerwain sugiere a Graham la celebración de una gran fiesta a donde sean invitadas todas las jóvenes con idea de poder apreciar cual es la más adecuada para reinar.

Desde todos los puntos del territorio llegan jóvenes casaderas, de todos los tipos y clases sociales, con una pretensión común. Conseguir que Graham fije su mirada en ellas.

Después de dos días ininterrumpidos de celebración, Graham entristece por momentos. Ninguna de las candidatas satisface plenamente los requerimientos de Graham pues cada una de ellas presenta defectos de distinta consideración.

Graham da por terminada la fiesta y se retira a sus aposentos para reflexionar. Mientras piensa en voz alta el espejo mágico se ilumina mostrando la imagen de la más bella y perfecta doncella que Graham pudo nunca imaginar, pero su triste expresión le da a entender que donde quiera que se encuentre esta muchacha tan especial, no es precisamente feliz.

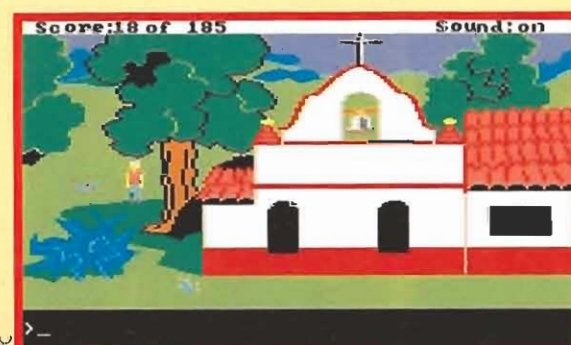
El espejo mágico informó a Graham de que la bella doncella se llamaba Valanice, pertenecía al reino de Kolyma y había sido secuestrada en un palacio de cuarzo por el celosísimo Hagatha.

—“¡Tengo que rescatarla o morir en el intento!...”, dice Graham. ¡Ahí queda eso...! —“¿Dónde puedo encontrar la tierra encantada?...”

Y el espejo contestó con la presteza habitual: “Hay que viajar hasta el reino de Kolyma y buscar las tres

llaves (mágicas, por supuesto), que permiten el acceso al territorio donde se encuentra la joven Valanice”.

Ahora es el momento de que tú, osado aventurero acompañes a Graham en su terrible prueba. Encuentros con personajes de leyenda, exploración de cavernas subterráneas y mágicas tierras transoceánicas. Hay que encontrar las llaves y rescatar a la amada de Graham.



KING'S QUEST

King's Quest III

To Heir is Human

La acción comienza en las lejanas tierras de Llewddor, donde habita un mago llamado Manannan. Su frágil apariencia y blanca piel transmiten una falsa idea de debilidad. En sus negros ojos brilla un extraño fuego. El es, de hecho, un poderosísimo mago.

A pesar de su poder, tiene a su servicio a un joven sirviente que prepara la comida, limpia la casa y otros detalles de menor importancia en los que el gran mago no quiere perder su preciado tiempo (que listo...¿no?).

Desafortunadamente para Manannan, el muchacho que convive con él desde su más tierna infancia y que es en realidad su esclavo, no para de aprender y su fuerza crece al mismo tiempo que su estatura.

El Mago está molesto con su sirviente porque continuamente le encuentra metiendo las narices en sus habitaciones privadas e incluso en una ocasión trató de merodear por los alrededores del castillo. Pese a ser reprendido, continúa con estas prácticas.

Un día, cuando el esclavo cumple 18 años, es sorprendido en un descuido por el mago practicando conjuros y encantamientos. ¡Esto ya es el colmo! No sólo había espiado sus libros secretos sino que había agotado sus existencias de productos mágicos... Con un poderoso embrujo el mago hizo temblar la tierra y del esclavo sólo quedó un diminuto montón de cenizas.

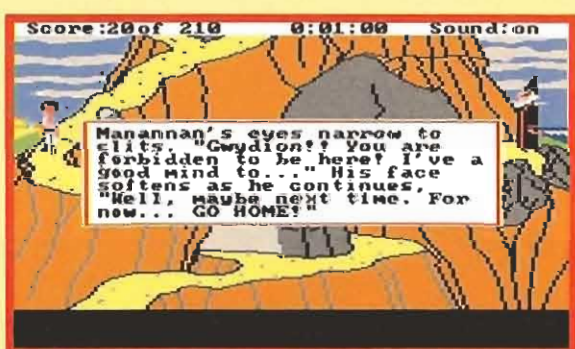
Los años pasan y Manannan se cuestra a otro muchacho para convertirlo en su esclavo pero esta vez lo trae desde un reino lejano para no despertar sospechas.

De nuevo, al cumplir los 18 años el mago considera que el muchacho sabe demasiado y puede practicar conjuros por sí mismo. Para no correr riesgos decide eliminarlo y de esta forma el ciclo se repite en innumerables ocasiones.

Durante este tiempo, el rey Graham ha contraído matrimonio con la previamente rescatada reina Valanice y ya cuenta con dos hermosos gemelos, Alexander y Rosella. Todos viven en armonía y felicidad hasta que se extiende el rumor de que una monstruosa criatura de tres cabezas que vive en el bosque se aproxima al reino.

En esta tesitura, Gwydion, el último de los jóvenes esclavizados por Manannan consigue escapar merced unos hábiles encantamientos que más tarde, pondría al servicio del rey Graham para destruir al dragón tricéfalo.

Frente a estos graves problemas, te conviertes en protagonista y tienes que resolver la situación.

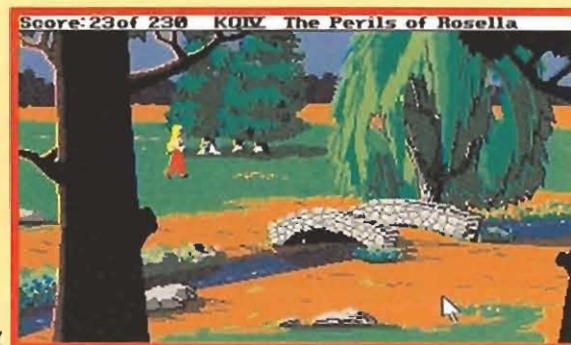


King's Quest IV

The Perils of Rosella

Los tiempos han cambiado mucho. El reino de Daventry ha sido liberado de las garras del deplorable dragón, pero la salud del rey Graham ha empeorado y los médicos reales no pueden curarle. Sólo existe una fruta mágica en las tierras de Tamir que puede restablecer el precario estado de salud del bondadoso gobernante de Daventry.

La princesa Rosella, hija del rey, se pone en marcha para conseguir la fruta mágica y en su periplo realiza valientes hazañas y se enfrenta a peligrosas aventuras.



King's Quest V

Absence Makes the Heart go Yonder

Cuando la salud del rey se restableció totalmente y su familia se encontraba reunida de nuevo, Graham marchó a dar un paseo por el bosque un claro día de primavera, casi un año después de que Rosella hubiera vuelto de Tamir. El reino había recuperado la paz y prosperidad y sus súbditos estaban muy satisfechos. Los pájaros cantaban en los árboles, parecía un buen augurio.

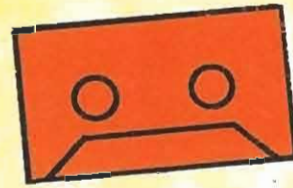
Mientras Graham pensaba en su buena suerte, desde el este sopló un fuerte viento que levantó hojas y ramas en su camino. Los pájaros dejaron de cantar, el aire se enfrió, parecía que se acercaba una tormenta y el antes bucólico paisaje dejó paso a un escenario diferente. Graham decidió regresar al castillo, su buen humor había sido quebrantado por un oscuro presentimiento.

Cuando llegó a la cima de una colina desde la que se divisaba el castillo, Graham se quedó aterrizado al ver sólo un gigantesco espacio vacío donde antes se encontraba su gigantesco castillo y sus frondosos jardines. El miedo congeló su corazón. ¿Dónde estaba su familia? ¿Qué les había pasado?

Un buho merodeaba por el bosque pero Graham no podía oírlo, ensordecido como estaba por los latidos de su corazón y el desconcierto de la inexplicable situación. Yo sé lo que pasó... dijo una voz detrás de él. Graham se dió la vuelta y un gran buho con gafas le dijo: Yo lo vi todo. Tu castillo se ha evaporado por el efecto de un poderoso hechizo del mago Mordack.

¿Te atreves a acompañar a Sir Graham en su afanosa búsqueda de familiares y pertenencias? Este es el desafío de la hasta ahora última parte de la saga de King's Quest.





GRANDES JUEGOS A

<p>ALTERED BEAST Ha 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 COMMODORE MSX PERIFERIAS</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 atómico de la Maldad y destruirla. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>BASKET MAGIC JOHNSON Reconvierte de la popular máquina y presentado por el número 1 de la N.B.A. Scotti total de la pantalla. Pasa de juego completo (dos canastas). Contrataques. Estrategias dirigidas por Magic. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>BATMAN Batman, el apétreo más vigente, te ofrece la posibilidad de vivir sus más increíbles aventuras del cine. Completa las misiones para eliminar a JOKER. El hit que ha sido número 1 por más tiempo. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>BLASTEROIDS Usando el empuje de tu nave, debes abrirte camino a través de sectores plagados de meteoritos y planetas. Remata oleadas de ataques de intensidad progresiva y mata lo que puedas. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>BUGGY RANGER En el año 2.019, el hombre ha fabricado otras máquinas que rebelde se inventan y arrasan las ciudades y devastan todo lo que se encuentra a su alcance. Solo los Buggy Ranger podrán detener su ira. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>BUITRE 2 El más completo juego de fútbol, con dos cintas, cada una con un juego independiente. Doble juego: fases de entrenamiento y también fases de simulación de partido y competición. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>CABAL Estas infiltrado en las pobladas líneas enemigas. Pasa con una moderna arma, pero las iras consiguiendo mejoras cada vez, hasta incluso te podrás enfrentar con casis a tanques y submarinos. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>CALIFORNIA GAMES Las coloridas pruebas que hacen furor en la costa Oeste de los Estados Unidos: Skate, Surfing, bicicletas de trial... Diversión a tope asegurada al igual que en los juegos de fase deportiva. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>
---	---	--	---	---	--	---	--	--

<p>DYNAMITE DUX Continúa con BEN y PIN para rescatar a little Lucy de la terrible Arañacha. Enfrentate a seres que dan patadas y a volcanes, chorros de agua, truenos de fuego... Color, acción y emoción a tope. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>FUTBOL MANAGER 2 En el fútbol de hoy casi todo es estrategia. Con este programa podrás fichar jugadores, venderlos, planificar la temporada, alineaciones... Todo esto combinado con acción y liga. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>GEMINI WING La última generación de marcianos clásicos... Defiende nuestra galaxia con el ala Gémini de las botas de ingenios que la están arrasando con furia. Dispárala hasta sentirte el dedo. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>GHOULS AND GHOSTS El temido juego de las máquinas, en el que llevas a un caballero que va con su armadura y avanza por tórridos pasajes de los que emergen tumbas, cuervos y otros seres de maldad sin límites. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>GRAND PRIX CIRCUIT Pasa al volante de un Fórmula 1. Elige la categoría: Williams, McLaren, Ferrari... También el circuito: Río, Mónaco, Suzuka... y pasa a fondo el pie en el acelerador. Con efecto y vista real. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>HARD DRIVIN 1 El simulador de coches de más facetas del mercado. Con topología de hasta 360 grados, cambios de rasante, derrapes, puentes levadizos en movimiento... Vision realista en 3D del exterior. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>H.K.M. Es el duro y salvajemente cruel, le llaman "La Máquina Humana de Matar". Te vas a matar. Pasa contra varios enemigos diferentes. Multitud de golpes y movimientos. Decorados cuidados. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>INDIANA, ULTIMA CRUZADA Para luchar con beros el sombrero y el lazo de Indiana, tendrás que demostrar tu valor en las curvas de Colorado, en las trampas mortales de Templo Sagrado y en los demás escenarios del film. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>KARATEKA Una soberbia animación de personajes, unos decorados espléndidos y la realidad de los combates de Karate hacen de este juego un título básico entre los arcade de lucha de artes marciales. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>
---	--	--	--	---	---	--	--	---

<p>OUT RUN El arcade más famoso de las máquinas recreativas. El juego del Ferrari Testarossa que a velocidad de vértigo, te da de ir superando diferentes pistas contra el crono. No te pases de lento. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>PACMANIA Vuelve PAC MAN y ahora en 3D. Acosado por los fantasma en excitantes niveles en 3D, recorre con él un mundo colorido y lleno de acción y de color. El clásico reforzado con nuevos efectos. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>PAK GAMES SUMMER EDITION Agrupación de 8 pruebas olímpicas reproducidas con gran lujo: Tiro con arco, Jabalina, Foso, Trampolín, Carreras de vallas, Ciclismo en pista, Gimnasia y Carreras de fondo. AMSTRAD 595 COMMODORE PERIFERIAS</p>	<p>PAK LO MEJOR DE DINAMIC Seis auténticos pelotazos de DINAMIC que han hecho historia: GAME OVER, ARMY MOVES, FREDDY HARDEST, TURBO GIRL, PLANITIS y FM BASKETBALL. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>PAK SIX PAK VOLUMEN 4 Recopilación que junta 6 juegos que han sido un éxito: WONDER BOY, ALIEN EL REGRESO, EDOLON, REGRESO AL FUTURO 1, QUARTET y CAZAFANTASMAS 1. AMSTRAD 595 PERIFERIAS</p>	<p>PAK ZIGURAT Supercolección de 4 éxitos de Zigurat: El Misterio del Nilo: Juego de acción. Sin Vind: Aventuras de puzales. A. Amada: Juego de cartas y disparos. Humphrey: Divertido y fácil de jugar. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 20 1. BOTTLESLIGHT: Simulación deportiva. 2. REX HARD: Videoaventura en 3D. 3. ROCKY HORROR: JUEGO. De miedo. 4. ZOOT: Juego de acción en 3D. SPECTRUM 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 21 1. FRONTIERS: Videoaventura espacial. 2. QUARTET: Arcade de SEGA. 3. IVY'S: Juego de maximitos. 4. SLD: Estrategia de guerra nuclear. SPECTRUM 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 22 1. FRIGHTMARE: De Noche de miedo. 2. INTENSITY: Acción en un planeta. 3. RENAUD: Juego de acción, de buscar. 4. SPLITTING IMAGES: Hazañas de... SPECTRUM 395 PERIFERIAS</p>
---	---	---	--	--	--	--	---	---

<p>PAK TELE - 32 1. BEAN: Juego de habilidad y puzado. 2. BATMAN: Segundo juego del héroe. 3. THE WERBIRDS: Juego de acción. 4. FORGOTTEN WORLDS: Arcade. COMMODORE 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 33 1. ACTION FORCE: Lucha bélica. 2. VAMPIR E EMPER: Juego de terror. 3. KICK START: De motos de trial. 4. DUT 2: Arcade de magia y puzados. COMMODORE 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 34 1. GROGS REVENGE: De prehistoria. 2. PINBALL BLASTER: De bolas. 3. VORTEX RAIDER: De tiro lateral. 4. TIME SCANNER: Súper-pinball. MSX 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 35 1. ROAD WARS: Super arcade rápido. 2. SOOTLAND: Juego de disparos. 3. MORTADELO 1: Juego de maticos. 4. ZOOT: Juego de pasar puzales. MSX 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 7 1. CYBOR: Cita con juego de plataformas. 2. DWARF: Aventura de magia y magia. 3. BIRDIE: Menea tu pajarito y vuélalo. 4. PEPE MULETAS: De acción, buscar. AMSTRAD 395 PERIFERIAS</p>	<p>PAK TELE - 8 1. SUB: Juego en el fondo del mar. 2. TENSION: Juego de puzos. 3. PACIFIC: Programa de submarinistas. 4. ELECTRIC WONDERLAND. AMSTRAD 395 PERIFERIAS</p>	<p>PASSING SHOT El más original de los juegos de tenis del mercado. Con vista aérea tipo "kick-out". Convertido del arcade de la reconocida SEGA por Image Works. Apuntar con ACE ni lo coges. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE PERIFERIAS</p>	<p>PERICO DELGADO El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avistamiento, marchas, crono-escalada, perfil de la etapa del día. Ciclistas chaparrosos... SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>PETROVIC Se acaba eso de chupar banquillo. Despojate del chandall y salta a la cancha para vivir la emoción del basket de élite de la mano de Drazen Petrovic. Con vista aérea de la jugada y el tiro. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>
---	--	---	--	---	---	--	--	---



Estimados amigos:

Como ya habréis visto, os seguimos ofreciendo juegos de ordenador a precios sin igual, ofertas importantes para que obtengáis por poco dinero, las cintas que os van a hacer pasar tan buenos ratos con tu ordenador.

En estas páginas observaréis nuevas ofertas de juegos de gran éxito e impacto, como el NARCOPOLICE de Dinamic, que te los ofrecemos a 595 pesetas, o los tremendos arcade STRIDER 1 y TURRICAN 1, o el impresionante matamarcianos SAINT DRAGON, que lo puedes comprar por 395 pesetas, o el divertidísimo hit de TAITO, RAINBOW ISLAND...

Además puedes conseguir (si eres rápido) TELE-PAKS, que son asociaciones de 4 cintas en sus primitivos estuches y con sus instrucciones, carátulas y demás, que por razones de normalización de stock te ofrecemos a sólo 395 pesetas. ¡A menos de 100 pesetas cada juego!

Piensatelo con calma, tienes muchos juegos donde elegir y no te olvides de que todas nuestras ofertas también tienen toda la garantía de todos los productos que puedes conseguir en TELEJUEGOS.

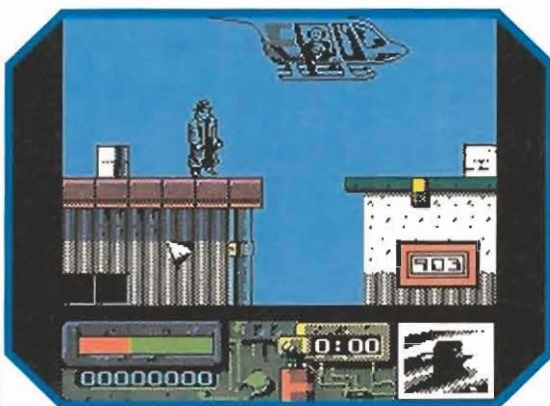
Atentamente:
 Miguel Alonso
 Coordinador de Servicios al cliente
 TELEJUEGOS

<p>STRIDER 1 Uno de los arcade más premiados de CAPCOM. Infórmate en la llamada para y destruye sus armas y posiciones secretas. Lucha ante "monstruos" servicios de seguridad, anillo. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE PERIFERIAS</p>	<p>STRIP POKER 2 Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega tan rápido lo mejor que sepas ya que ella no se va a dejar ganar con facilidad, e incluso se tirará faroles para reírse de ti desahogada. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE MSX PERIFERIAS</p>	<p>SUPER SKRAMBLE ¡Acepta el desafío de la prueba de moto cruz más conocida! Durísimos terrenos, estrepitosas colinas, arroyos, caminos y rías de coches para saltar. Regula la velocidad, el freno, el cambio. SPECTRUM AMSTRAD 395 COMMODORE PERIFERIAS</p>	<p>SUPERMAN Todos los super-poderes a tu alcance: Volar, Vision calorífica, Vision telescópica, Superfuerza y Super velocidad. Con ellos, lucha contra los dos monjes de Daxicrit y contra los demás enemigos. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE PERIFERIAS</p>	<p>SUPER WONDER BOY Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: macodas, vapores, molinos de viento, bombas de agua, cañones automáticos... recogiendo los tesoros, para llegar al dragón Meka y vencerlo. SPECTRUM AMSTRAD 595 COMMODORE PERIFERIAS</p>
---	--	---	--	---

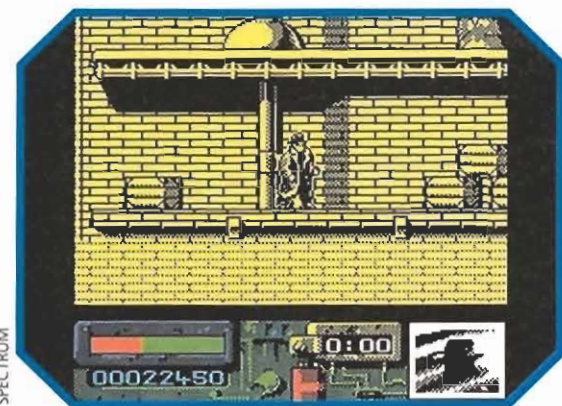
SI YA TE HAS DECIDIDO, NO LO PIENSES MAS. HAZ AHORA TU PEDIDO. ELIGE LA FORMA:

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

DARKMAN



El tercer nivel de «Darkman» nos obligará a caminar por los tejados esquivando los disparos del helicóptero.



Aunque su aspecto no es muy original, la experta mano de Ocean se deja notar claramente.



Entre nivel y nivel accedemos a esta pantalla en la que a golpe de flash debemos identificar a los sospechosos.



Acosados por cientos de gangsters emprendemos una rápida carrera en busca de la salida.

Ocean, siguiendo la línea de conversiones de películas de éxito que últimamente ha marcado la pauta de su producción, trae hasta nuestros ordenadores su peculiar adaptación de las aventuras de un moderno encapuchado que hace un año pasó por la pantalla grande y que ahora se acaba de estrenar en vídeo en todo el mundo. Llegó dispuesto a arrasar nuestro amigo «Darkman»



Tu vida y la de tu chica está en juego, ¿crees que serás capaz de identificar a los culpables?



A lo largo de varias fases ayudaremos al imposible Darkman a saciar su sed de venganza.

OCEAN
En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, AMIGA.

¿Qué habríais hecho vosotros si hubierais estado en el lugar de Peyton Westlake? Vamos a entrar en situación. Imaginaros por un momento que sois un brillante científico a punto de hacer el descubrimiento de vuestra vida. Tenéis una novia preciosa y el mundo en la palma de vuestras manos. Luego pensad que hay un gángster que intenta mataros, os desfigura cruelmente y rapta a vuestra chica. Todo esto, aderezado con alguna que otra desgracia de propina es lo que le sucede al protagonista de la película y por ende al del juego.

«Darkman» es un ser casi inmortal, consumido por la idea de la venganza, un moderno «Fantasma de la Opera» que recorre las calles de la ciudad buscando desesperadamente a sus torturadores. Será su personalidad atormentada la que nos permitirá asumir el juego de ordenador que Ocean está a punto de lanzar al mercado.

Siguiendo la costumbre de esta compañía inglesa, el programa estará primeramente disponible en Spectrum, Commodore y Amstrad, para luego, en unos días aparecer en el resto de formatos de dieciséis bits. Nuestra misión principal será conseguir

eliminar a Strack, malo entre los malos, y rescatar a la chica. Para ello tendremos que recorrer seis niveles repletos de dificultades que reflejan fielmente el argumento de la película.

Todas las fases están realizadas en forma de arcade y son diferentes entre sí. Algunas serán más sencillas que otras, pero en todas habrá que completar una misión. Entre fase y fase encontraremos un subnivel en el que provistos de una cámara y un carrete de doce fotos deberemos identificar a un sospechoso para obtener ciertas ventajas en la partida.

En la primera fase tendremos que robar a Durant, otro de los malos, una enorme cantidad de dinero que oculta en Chinatown. Cuando lo hayamos conseguido nos encontraremos acorralados por los secuaces del malvado en el interior de su fábrica y deberemos buscar el camino hacia la salida mientras intentamos sobrevivir a sus ataques. El tercer nivel consiste en huir a través de los tejados de la ciudad mientras esquivamos las granadas que va lanzando un helicóptero. En la cuarta fase volveremos a estar acorralados, ¡qué manía la de este chico de meterse en todos los atolladeros!, de nuevo debemos buscar la salida antes de que todo explote. Ahora estamos abandonados en medio de una autopista llena de coches, ¿sois hábiles esquivando? si no es así acaba-

reís despachurrados. Tras muchos sudores conseguiremos llegar al edificio donde Strack tiene a la chica, un viajecito hacia su parte más alta nos conducirá a enfrentarnos contra nuestro enemigo y, si hemos llegado hasta aquí lograremos liberar a la chica de nuestros sueños.

«Darkman» promete ser un juego completito. Lo que hemos visto nosotros es adictivo y está bastante bien realizado, tampoco es demasiado innovador, el juego recuerda en su desarrollo a «Robocop», «Batman» o «Midnight Resistance», pero ya se sabe lo que ocurre con las conversiones. En todo caso lo que sí se nota en el programa es el sello de calidad de Ocean.

¡Prepararos fans del joystick! Ocean está a punto de lanzar una vez más sobre nosotros otra de sus explosivas bombas arcade. Algo que todos esperamos que ocurra cada cierto tiempo y que la compañía inglesa cumple regularmente. Y es que no serán muy originales pero son tan divertidos...

J.G.V.



La prometedora carrera de un joven científico se ve truncada por la indeseable presencia de Strack.

EL HOMBRE DE NEGRO



Una VENGANZA Terrible

«**D**arkman» es una película que toma como punto de partida viejos mitos del cine y la literatura fantásticos y de terror. La doble personalidad de un

mismo ser —el bien y el mal— que fue llevada a sus últimos extremos en «El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde» y sus múltiples adaptaciones y secuelas cinematográficas; la venganza del ser deforme enamorado de forma tan patológica como imposible en «El jorobado de Notre Dame» o «El fantasma de la ópera» y el científico con super-poderes condenado a la soledad, que tanta popularidad ha dado a los comics con el sello Marvel, ya sea en su versión del ciego Dan Defensor, el jovencito Spiderman, la patrulla X o tantos y tantos superhéroes incomprensidos por la sociedad o

su entorno más cercano, como si fueran adolescentes cuyas acciones nadie en el mundo entiende.

De gran éxito en Estados Unidos, donde los seguidores del género parecen ser más numerosos que en Europa, «Darkman» nos cuenta la historia de un científico, Peyton Westlake, tan joven como brillante. El futuro parece

prometerle una existencia feliz, en el plano personal gracias a sus amores con la bella Julie Hastings y en el profesional si sus experimentos para crear una piel humana sintética se ven coronados por el éxito. Sólo el azar, una desagradable y macabra broma del destino, puede torcer tan deseado porvenir y ..., lógicamente, —de lo contrario no habría historia, ni personaje, ni película, ni nada—, la lotería le da a Peyton Westlake un número equivocado. Un día, unos brutales matones le torturan y humillan, queman en su laboratorio y ..., ¡craso error!, le abandonan muerto y, desde ese día, únicamente la venganza guiará los pasos de Peyton, cuyo rostro ha quedado absolutamente deformado por la paliza y las llamas del incendio.

Es en ese momento cuando nace Darkman, un nuevo personaje a engordar la lista de los objetos de "cult-movie", acompañando en un lugar de honor a los Freddy Krugger, los tipos del mítico Roger Corman o cualquiera de los innumerables aciertos de los films de serie "B" rodados con bajo presupuesto en Hollywood. Los poderes de Darkman se derivan del éxito de sus experimentos con la piel sintética humana. Su

aparición es perfecta y permite transformar totalmente el horripilante aspecto de Peyton Westlake, hasta el punto de que nadie en su sano juicio aseguraría no estar en presencia de Darkman, tal es su maestría en el arte del disfraz. No obstante hay un problema ¿serán suficientes los 100 minutos de vida antes de que la luz le desintegre para que Darkman de rienda suelta a su venganza? Lógicamente sí y, que nadie lo ponga en duda, será una venganza terrible y violenta, tan sádica que difuminará las tenues líneas fronterizas que separan al bueno del malo, al héroe del villano.

El inventor de tan dual personaje es Sam Raimi, director y guionista del film. Anteriormente ya había demostrado sus habilidades detrás de la cámara con las dos partes de «Posesión infernal», otra historia clásica y demandada con profusión por los seguidores de

películas fantásticas.

Desde entonces no hay ninguna duda de que Raimi ha devorado multitud de comics, algo que se refleja no sólo en el argumento de «Darkman» sino también en su desarrollo y filmación, a lo que no es ajeno el éxito internacional de productos más "light" como «Batman» o «Dick Tracy».

Los actores

protagonistas poseen una contrastada personalidad, aunque sólo fuera por la calidad y popularidad de algunas películas en cuyos créditos aparecen sus nombres. A Peyton Westlake/Darkman le da vida en la pantalla el irlandés Liam Neeson, que anteriormente había trabajado, por ejemplo, junto a Dennis Quaid y Cher en «Sospechoso», Robert de Niro en «La Misión» o Julie Andrews en «Ansias de vivir». Su media-costilla, más o menos fallida por exigencias del guión, es la actriz Francis McDormand, protagonista de «Sangre Fácil» y «Arizona Baby», dos películas de los hermanos Coen que ningún buen aficionado al cine se debería perder sin lamentarlo el resto de sus días, pese a que la antigua «Mississippi Burning» de Alan Parker, donde ella es la esposa del sheriff, fuera más popular.

Finalmente, convendría señalar que la apariencia de «Darkman» es obra de Tony Gardner y Larry Hamlin, unos reputados artesanos de la ciencia ficción que pusieron su granito de arena en el éxito comercial de películas como «Terminator» o «Los Cazafantasmas» donde demostraron con creces sus habilidades inventando efectos especiales.

S.E.



PROGRAMACION

ENTORNO PROGRAMADOR DEL
OPEN ACCESS II PLUS



247 Págs. 1930 Ptas.

El Open Access es un paquete integrado por cinco módulos: Base de Datos, Hoja de Cálculo, Procesador de textos, Agenda y Entorno de programación. Este último, objeto del libro que nos ocupa, está reservado a los expertos del manejo del programa.

El Entorno de Programación del Open Access II es un lenguaje construido para realizar aplicaciones basadas en los ficheros creados con el módulo de Base de datos. Un buen manual que ayudará a sacar todo su jugo a sus bases de datos.

Juan López Baisson ***

Parainfo NIVEL «C»

PROGRAMACION

REDES LOCALES
TEORIA Y PROGRAMACION
DE LAS REDES I.B.M.



184 Págs. 1980 Ptas.

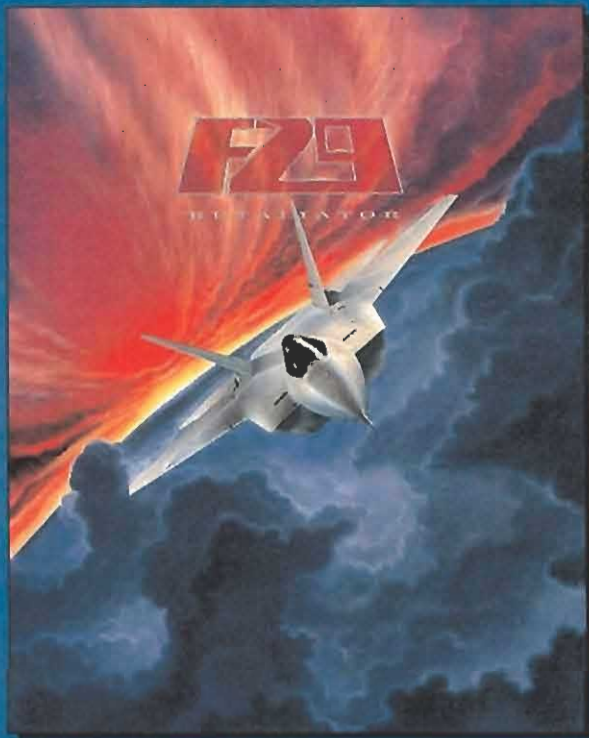
Este libro pretende simplificar las cosas a aquel que esté intentando adaptar su Red I.B.M. a un propósito concreto, aprovechando la posibilidad que ofrece esta red de personalizarla para necesidades concretas.

Por la propia complejidad del tema quizás el manual resulte algo farragoso para quienes estén "pez" en el tema, pero resultará muy útil para los ya hayan comenzado a introducirse en el mundo de las comunicaciones locales.

C. Metaire y N. Polian **

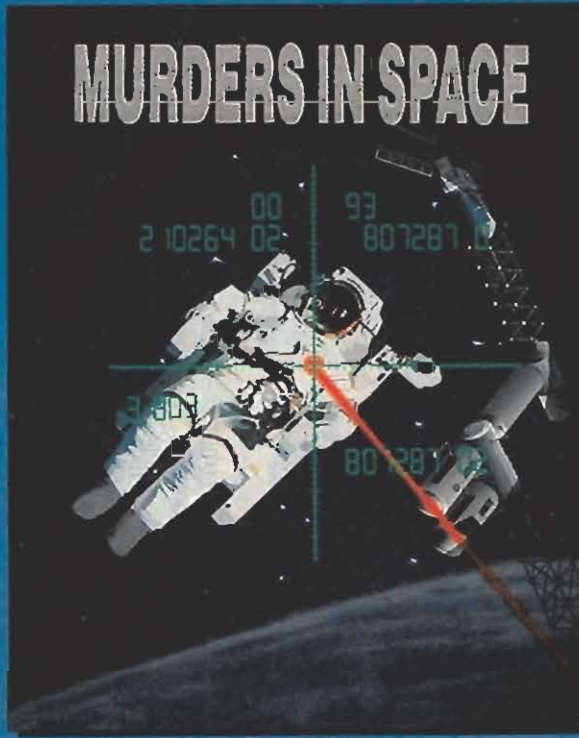
Parainfo NIVEL «C»

LA MAR DE



F-29 RETALIATOR

COMBATES AÉREOS, BOMBARDEOS ESTRATÉGICOS, ATAQUES CON BASE EN TIERRA O PORTA-AERONAVES...
LAS POSIBILIDADES SON INFINITAS.
JUEGO EN TIEMPO REAL, SIMULACIÓN ASOMBROSA CON RADAR REAL INCLUIDO...
COMIENZA TU MISIÓN.
EL CIELO TE ESPERA.



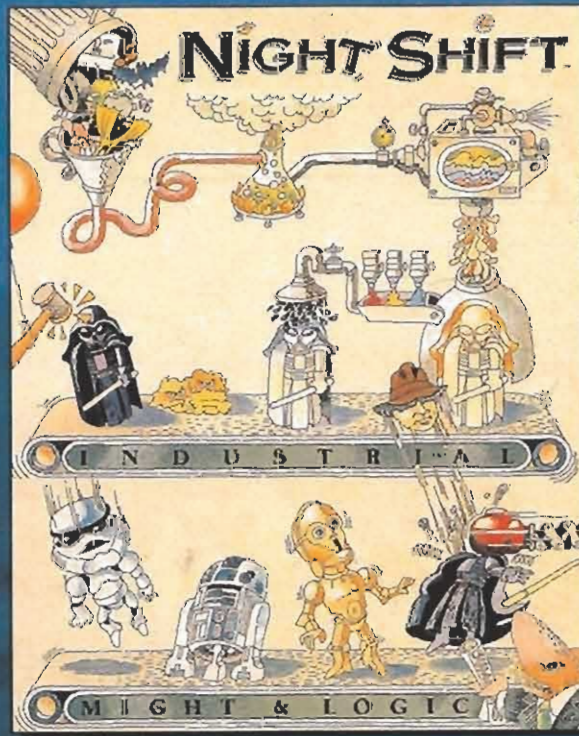
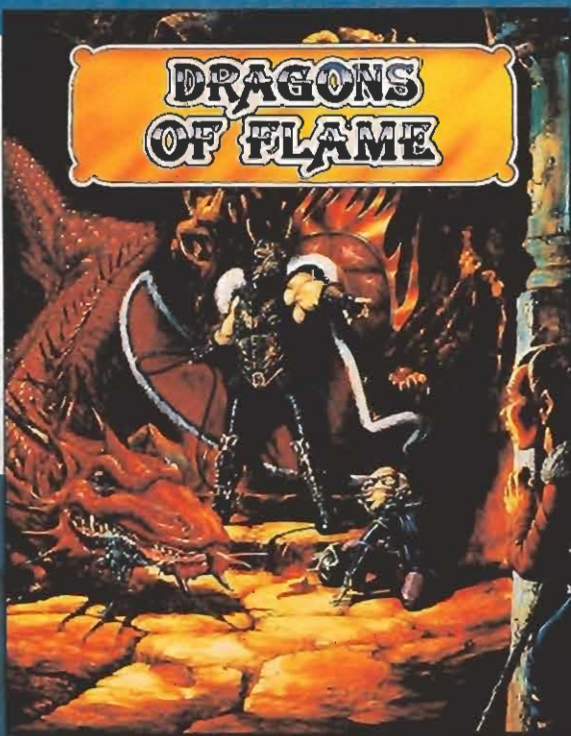
MURDERS IN SPACE

MURDERS IN SPACE

MURDERS IN SPACE TE SUMERGE EN UNA FANTÁSTICA AVENTURA EN LA QUE ASUMES EL PAPEL DE DICK ANDERSON, UN DETECTIVE PRIVADO QUE DEBE RESOLVER UN INTENTO DE ASESINATO EN LA ESTACIÓN ESPACIAL PEGASUS Y IMPEDIR QUE SE VUELVA A REPETIR Y, EN ESTA OCASIÓN, QUE EL CRIMINAL LO CONSIGA.

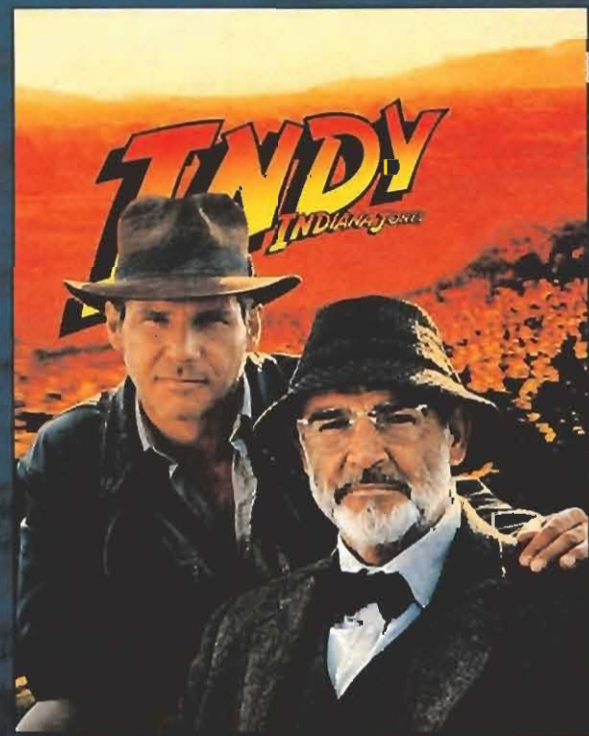


DRAGONS OF FLAME
LOS OCHO COMPAÑEROS PROTAGONISTAS DE HERDES OF THE LANCE VUELVEN A LA CARGA AHORA CON OTRA PELIGROSA AVENTURA.
TAKHISIS, REINA DE LA OSCURIDAD, Y SUS ORDAS DE DRAGONIANOS HAN ARRASADO GRAN PARTE DE KYNN. SÓLO LOS COMPAÑEROS DE LA LANZA PUEDEN EVITAR QUE LA MALDAD OCUPE TODO EL TERRITORIO.



NIGHT SHIFT

UN MONTÓN DE TAREAS A REALIZAR Y GRANDES DOSIS DE DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO SON LAS BASES DE ESTE PROGRAMA, EN EL QUE DEBERÁS USAR UN POCO DE HABILIDAD Y UN POCO DE ESTRATEGIA SI ES QUE QUIERES MANTENER TU EMPLEO.



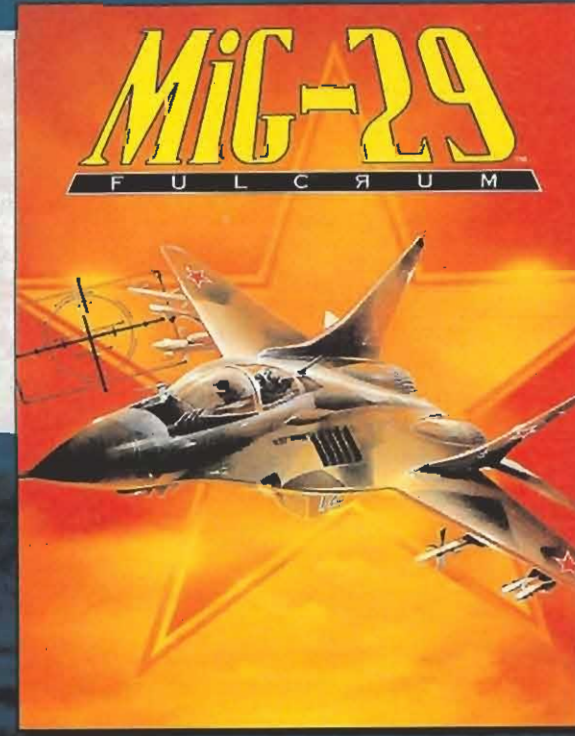
INDIANA JONES Y LA ÚLTIMA CRUZADA

PREPÁRATE PARA LA AVENTURA MÁS EMOCIONANTE DE TU VIDA.
EUROPA, 1938. ADOLPH HITLER PERSIGUE EL TALISMÁN MÁS PODEROSO: EL SANTO GRIMAL, QUE CONVERTIRÁ EN INMORTAL A AQUEL QUE BEBA DE ÉL. SÓLO UNOS VALIENTES SE CRUZAN EN SU CAMINO Y Afortunadamente uno es Indiana Jones, y ésta vez tiene a su padre con él.



MiG-29 FULCRUM

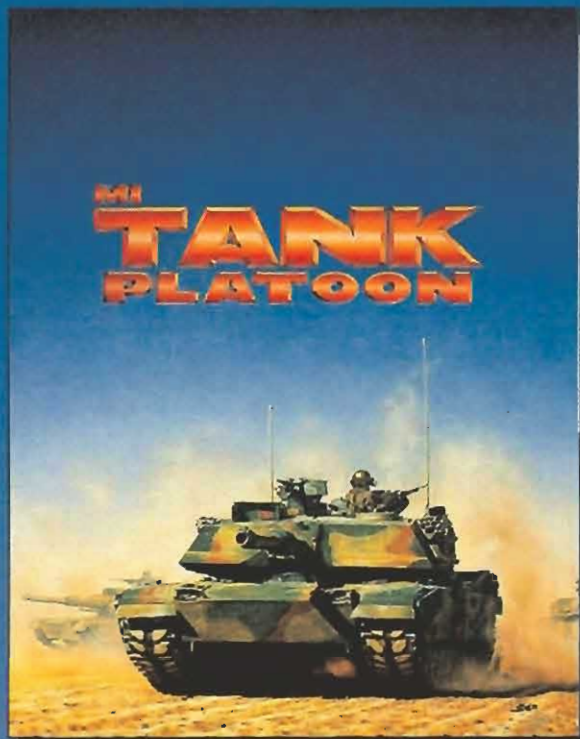
DESPUÉS DE AÑOS DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO, SIMIS, LOS CREADORES DEL PROGRAMA, QUE PREVIAMENTE TRABAJARON PARA LA BRITISH AEROSPACE, HAN PRODUCIDO UNA SIMULACIÓN QUE COMBINA LA EMOCIÓN DEL COMBATE AEREO CON UN NIVEL DE DETALLE Y REALIDAD TÉCNICA SIN PRECEDENTES.



28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 55



RIVER TILDOS



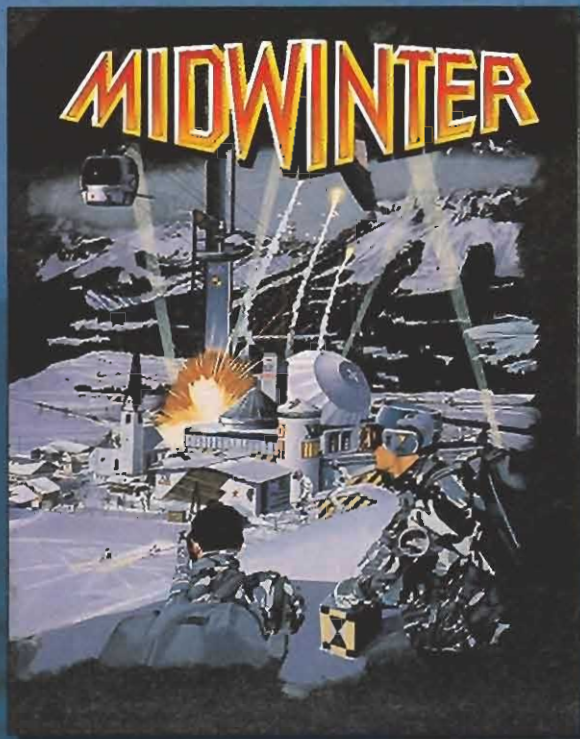
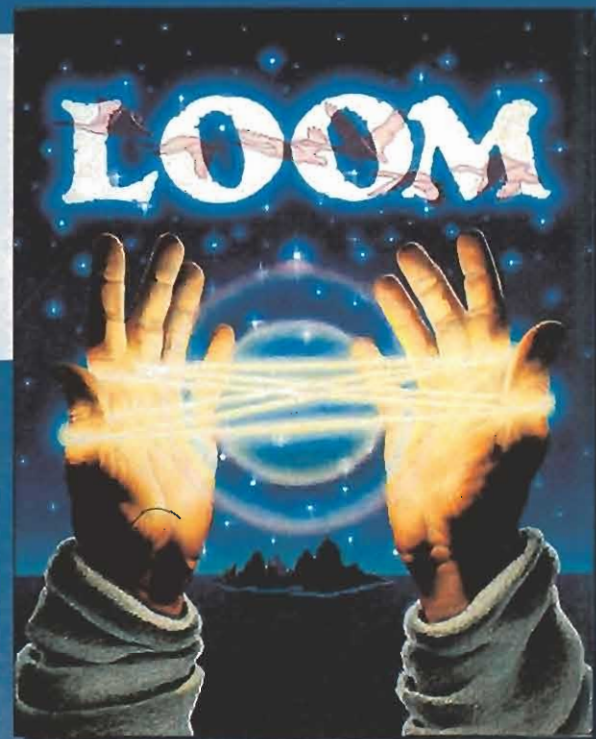
M1 TANK PLATOON

LA MÁS PERFECTA SIMULACIÓN DEL CARRO M1 ABRAMS. DEBERÁS CONTROLAR UNA ESCUADRA DE CUATRO TANQUES, CON CUATRO PERSONAS EN CADA UNO, PARA CUMPLIR LAS MISIONES QUE TE SEAN ENCOMENDADAS, ENFRENTÁNDOTE CON LA INFANTERÍA, OTROS CARROS, HELICÓPTEROS, AVIONES Y ARTILLERÍA ENEMIGA.



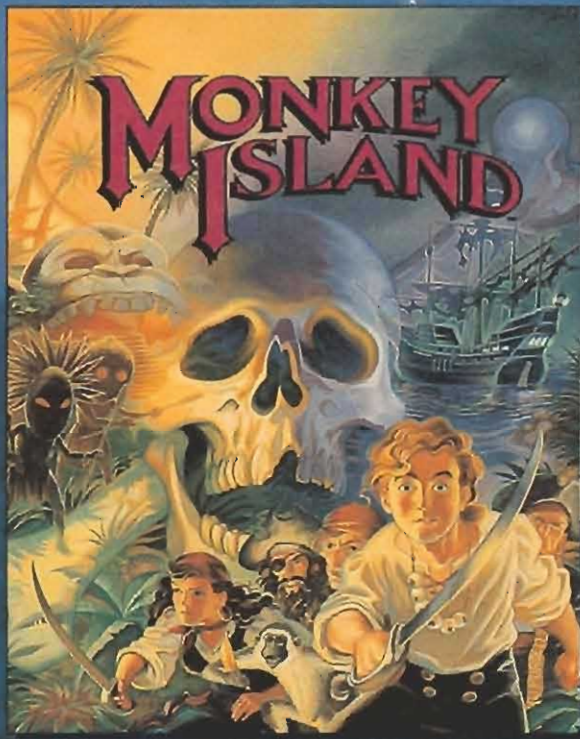
LOOM

UN EXTRAÑO PODER HA LLEVADO AL GREMIO DE LOS TEJEDORES AL OLVIDO, DETANDO TRAS ELLOS A UN JOVEN TEJEDOR, BOBBIN, PARA DESVELAR SU MISTERIO. AYÚDALE A RESCATAR A SU GREMIO Y PODRÁS SALVAR AL UNIVERSO DE UNA INSOSPECHADA CATÁSTROFE.



MIDWINTER

UNA NUEVA GLACIACIÓN SE HA CERNIDO SOBRE EL PLANETA, LA ÚNICA ZONA QUE MANTIENE CONDICIONES PARA LA SUPERVIVENCIA ES LA ISLA DE MIDWINTER, DONDE VIVES JUNTO A OTROS SUPERVIVIENTES. UNA NUEVA AMENAZA SE CIERNE CUANDO UN EJÉRCITO INVASOR INTENTA APODERARSE DE LOS CENTROS NEURÁLGICOS DE LA ISLA.

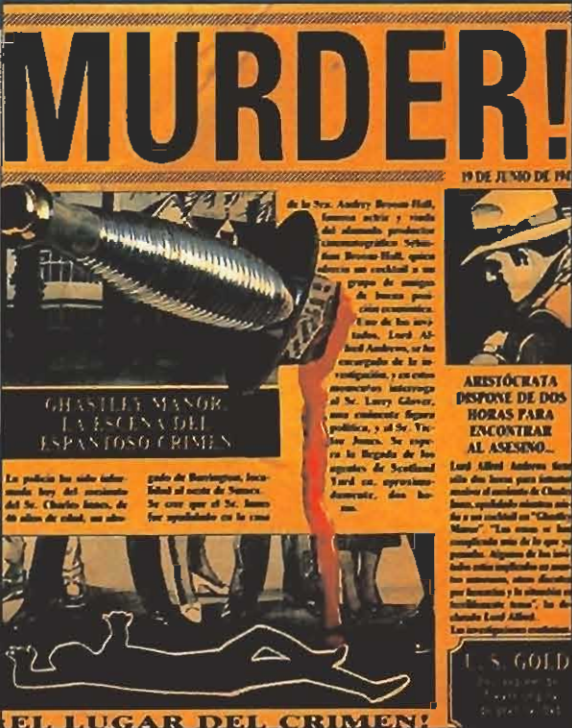


THE SECRET OF MONKEY ISLAND

GRUBRUSH THREEPWOOD DESEABA A TODA COSTA CONVERTIRSE EN UN FAMOSO BUCANERO, PERO PARA ELLO NECESITABA PROBAR SU VALENTÍA, SU DOMINIO DE LA ESPADA Y SU ASTUCIA. PERO MIENTRAS INTENTABA ALCANZAR ESA ANSIADA CONDICIÓN DE PIRATA, UNA HERMOSA MUJER SE CRUZÓ EN SU CAMINO Y LOS PROBLEMAS SE HICIERON AÚN MÁS GRANDES.



MURDER
DISPONES SÓLO DE DOS HORAS PARA RESOLVER EL ASESINATO, ASÍ QUE AFILA TU ASTUCIA, LIMPIA TU LUPA, CÓRGE TU GORRA DE DETECTIVE Y ¡A LA CAZA DEL ASESINO!
- CERCA DE TRES MILLONES DE CRÍMENES DIFERENTES.
- SE INCLUYEN DATOS DE LOS CUATRO ASESINOS MÁS FAMOSOS DE LA HISTORIA.



GENGHIS KHAN
GENGHIS KHAN, RICARDO CORAZÓN DE LEÓN, SHOGUN MINAMOTO, SON ALGUNAS DE LAS EMINENTES FIGURAS CUYA AGITADA Y PELIGROSA VIDA PUEDES REVIVIR AHORA. ESTE ES UN SIMULADOR MILITAR, ECONÓMICO Y DIPLOMÁTICO, EN QUE TOMARÁS EL PAPEL DE UNO DE ESTOS GRANDES LÍDERES Y CONTROLARÁS ENORMES PAÍSES QUE SE SOMETERÁN A TÚ LEY.



Tele Juegos

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

LA MEJOR FORMA DE PEDIR JUEGOS POR CORREO

LLAMA AHORA AL (91) 304 09 47 Y RECIBIRAS EN TU CASA TUS JUEGOS PREFERIDOS

CON LA GARANTIA DE TELEJUEGOS, LA UNICA EMPRESA DEDICADA EXCLUSIVAMENTE A LA VENTA DE JUEGOS DE ORDENADOR POR CORREO.

ROBOCOP 1 CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOODORE... 875 CINTA MSX... 875 AMIGA... 2.250	SPEEDBALL 2 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	BOXING MANAGER CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850	BATTLE COMMAND CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	CAZA DEL OCTUBRE ROJO CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	CHESSMASTER CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.500	KING QUEST V ATARI... 6.990 AMIGA... 6.990 PC... 6.990	PAK TNT CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOODORE... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500
DRAGONS OF FLAME CINTA SPECTRUM... 1.900 CINTA AMSTRAD... 1.900 CINTA COMMOODORE... 1.900 DISCO SPECTRUM... 2.850 DISCO AMSTRAD... 2.850 ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	TURRICAN 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	EUROPEAN SUPERLEAGUE CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	F-15 STRIKE EAGLE CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMOODORE... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	F-16 F 16 COMBAT PILOT CINTA SPECTRUM... 2.250 CINTA AMSTRAD... 2.250 CINTA COMMOODORE... 2.250 DISCO SPECTRUM... 2.850 DISCO AMSTRAD... 2.850 ATARI... 4.995 AMIGA... 4.995 PC... 4.995	F-19 STEALTH FIGHTER CINTA SPECTRUM... 2.850 CINTA AMSTRAD... 2.850 DISCO SPECTRUM... 2.850 ATARI... 5.990 AMIGA... 5.990 PC... 5.990	F-29 RETALIATOR ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	GAUNTLET 3 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250
POWER MONGER ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990	GOLDEN AXE CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.850 AMIGA... 2.850	DAS BOOT ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	NAVY SEALS CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	HEROES OF THE LANCE CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA COMMOODORE... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	LA PULGA 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250	PREHISTORIK ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500	PAK IN ACTION ATARI... 5.500 AMIGA... 5.000 PC... 5.000
BUDOKAN CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOODORE... 1.300 CINTA MSX... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI & AMIGA... 5.000	KICK OFF 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 3.495 AMIGA... 3.495 PC... 3.495	PREDATOR 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	DARKMAN CINTA SPECTRUM... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	MEGA PHOENIX CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 COMMOODORE... 4.500 CINTA MSX... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI & AMIGA... 2.500	LEMMINGS ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	MUNDIALES CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 PC... 2.850	SKULL AND CROSSBONES CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOODORE... 1.300 CINTA MSX... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI & AMIGA... 2.500
MERCES CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 AMIGA... 2.250	CHUCK ROCK ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500	NORTE Y SUR CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI & AMIGA... 2.250	PICK AND PILE CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOODORE... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500	PAK DE CINE CINTA SPECTRUM... 1.750 CINTA AMSTRAD... 1.750 CINTA COMMOODORE... 1.750 CINTA MSX... 1.750 DISCO AMSTRAD... 2.950	GUNSHIP + PIRATES AMIGA... 4.490 PC... 4.490	AIRBORNE RANGER + RED STORM RISING AMIGA... 4.490 PC... 4.490	PAK PLATINUM CINTA SPECTRUM... 1.550 CINTA AMSTRAD... 1.550 CINTA COMMOODORE... 1.550 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250
PAK NUEVA EXITOS PC PC... 3.900	PAK SEGA MASTERMIX CINTA SPECTRUM... 1.750 CINTA AMSTRAD... 1.750 CINTA COMMOODORE... 1.750 DISCO SPECTRUM... 2.950 DISCO AMSTRAD... 2.950	PAK TOP BY TOPO 2 CINTA SPECTRUM... 1.550 CINTA AMSTRAD... 1.550 CINTA COMMOODORE... 1.550 DISCO SPECTRUM... 2.950 DISCO AMSTRAD... 2.950	PANG CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	PANZA KICK BOXING CINTA AMSTRAD... 1.200 DISCO AMSTRAD... 2.250 CINTA MSX... 1.200 AMIGA... 7.500 PC... 2.500	POLE 500 C.C. CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850	MIG 29 ATARI... 3.990 AMIGA... 3.990 PC... 3.990	PRINCE OF PERSIA CINTA AMSTRAD... 1.300 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500
PRO TENNIS TOUR 2 ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500 PC... 2.500	SQUASH CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.450 DISCO AMSTRAD... 2.450 ATARI... 3.150 AMIGA... 3.150 PC... 3.150	REGRESO AL FUTURO 3 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250	PAK MEGA BOX CINTA SPECTRUM... 1.700 CINTA AMSTRAD... 1.700 CINTA COMMOODORE... 1.700 CINTA MSX... 1.700 DISCO SPECTRUM... 2.500 DISCO AMSTRAD... 2.500 ATARI & AMIGA... 3.900	SILENT SERVICE 2 PC... 6.990	HAMMERBOY CINTA SPECTRUM... 1.500 CINTA AMSTRAD... 1.500 CINTA COMMOODORE... 1.500 CINTA MSX... 1.500 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI & AMIGA... 2.500	SECRETO DE LA ISLA DE LOS MONOS ATARI... 5.990 AMIGA... 5.990 PC... 5.990	NAM ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250 PC... 2.250
SHADOW WARRIOR CINTA SPECTRUM... 875 CINTA AMSTRAD... 875 CINTA COMMOODORE... 875 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	TOUR 91 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	GAZZA 2 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	SHADOW DANCER CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	SUPER MONACO CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	SUPER OFF ROAD CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA COMMOODORE... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	SWIV CINTA SPECTRUM... 1.300 CINTA AMSTRAD... 1.300 CINTA COMMOODORE... 1.300 CINTA MSX... 1.300 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	WAR ZONE ATARI... 2.500 AMIGA... 2.500
CARMEN SANDIEGO DISCO AMSTRAD... 4.500 ATARI... 5.900 AMIGA... 5.900 PC... 5.900	TOKII CINTA SPECTRUM... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 ATARI... 2.250 AMIGA... 2.250	TORTUGAS NINJA CINTA SPECTRUM... 1.350 CINTA AMSTRAD... 1.350 CINTA MSX... 1.350 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.850 AMIGA... 2.850 PC... 2.850	TRIVIAL PURSUIT CINTA SPECTRUM... 1.995 CINTA AMSTRAD... 1.995 CINTA COMMOODORE... 1.995 CINTA MSX... 1.995 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 ATARI... 2.750 AMIGA... 2.750 PC... 2.750	ARACNOFOBIA ATARI... 2.995 AMIGA... 2.995 PC... 2.995	ZONA 0 CINTA SPECTRUM... 1.200 CINTA AMSTRAD... 1.200 CINTA MSX... 1.200 DISCO SPECTRUM... 2.250 DISCO AMSTRAD... 2.250 PC... 2.850	MICRO CLUB Dos juegos para Amstrad CPC en disco por 1.900 Amstrad: - Nobby - gaurdian 1 + gaurdian 2 - Chase It - wsc the mans - Thunderblade + 1943 - reggie + reggie - indiana 1 + indiana 2 - green bent + combat school - green bent + combat school - green bent + match day 2 - starwars + memo del pas - crazy city + superjet	HITS Juegos para PC a 1.200 pesetas STARDUST TIGER FRODO EMOTION PLAYBOY CUT RULN PORKOP ARKANOID GAUNTLET RAMPAJE ABADIA DEL CRIMEN MISION IMPOSIBLE 2 LIGHT CORRIDOR LEADERBOARD GOLF INDIANA JONES CHAMPION GOLF HERBIE ITALIA 90 THUNDERBLADE BARBARIA

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

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

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

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

si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

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

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

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

Tres ya no son multitud

PROJECTYLE

■ ELECTRONIC ARTS
■ Disponible: ATARI, AMIGA
■ V. Comentada: AMIGA

Si creíais que lo de meter balones en una portería estaba ya muy visto, os habéis equivocado. Electronic Arts trae a nuestras pantallas una revolucionaria adaptación del fútbol, en la que juegan tres equipos.

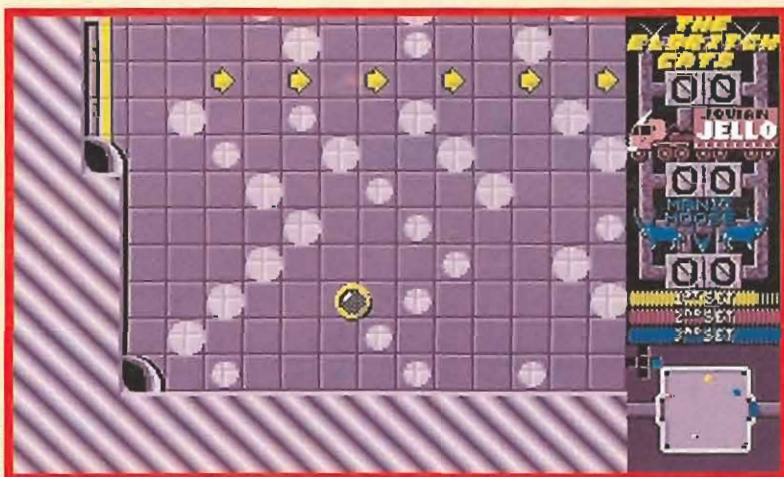
Pues sí, aquí está «Projectyle», un interesante simulador de fútbol, mucho menos agresivo que todos los futuristas publicados hasta la fecha y que presenta como principal novedad que son tres los equipos que se enfrentan en esta curiosa confrontación por conseguir golpear a los contrarios.

Cinco campos de juego

En «Projectyle» la acción se desarrolla en cinco subsectores diferentes. En tres de ellos hay una portería, en otro tres y en el último y central ninguna. Tenemos un jugador en cada sector, que deberá luchar por el balón contra otros dos contrincantes y meter gol o llevarlo a un sector donde pueda hacerlo.

Para pasar de un sector a otro encontraremos túneles, a través de los cuales entrará el balón. La labor de nuestro jugador será guiarlo hasta allí y empujarlo para llegar a una zona en la que sea posible consumir la victoria con un gol.

Al igual que en «Speedball»



Las reglas del fútbol han sufrido una considerable transformación en esta adaptación futurista llena de toques originales.



Cinco sectores, comunicados entre sí por túneles, son el escenario en el que tiene lugar el partido.



No todos los objetos esconden ventajas, en algunos casos su efecto negativo nos causará algún disgusto.

en el campo aparecerán algunos objetos, que será interesante, en la mayoría de los casos, recoger, ya que nos proporcionarán ventajas para el equipo, como mayor velocidad o paralizadores de los contrarios. Sin embargo, en otras ocasiones nos llevaremos una sorpresa desagradable, por ejemplo al encontrar un reductor de velocidad.

En cualquier caso, debemos evitar que nuestros contrincantes lleguen hasta los objetos antes que nosotros, ya que de ser así se apoderarán de ellos.

Existen tres modos diferentes de enfrentamiento —copa, liga y amistoso—, en los cuales deberemos elegir un equipo de entre los ocho existentes.

Complicado al principio, fácil después

Cuando se juega por primera vez con este «Projectyle» lo más probable es que parezca demasiado complicado,— es posible incluso que ver cómo la pantalla gira vertiginosamente tras meter el balón por un túnel, nos provoque un mareo—, pero con el tiempo nos veremos absortos en él jugando sin parar.

Los gráficos son claros,—uno puede ver por dónde va sin problemas—, pero tampoco son la octava maravilla. Algo parecido ocurre con la música; es mejor jugar sólo con sonido FX, ya que, aunque la música al principio no molesta, al cabo de algún tiempo acaba por ser crispante.

En definitiva Electronic Arts ha hecho un revolucionario juego de fútbol que rompe con todos los esquemas. Además da la posibilidad de jugar tres equipos distintos al tiempo, lo que lo hace mucho más divertido.

M.E.P.

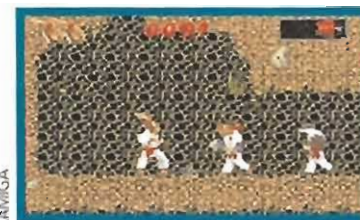
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	[Bar chart showing 8 bars]									
Gráficos:	[Bar chart showing 8 bars]									
Originalidad:	[Bar chart showing 8 bars]									
	8									

No hay nada nuevo, viejo

NINJA RABBITS



El considerable tamaño de los gráficos es uno de los detalles más interesantes del juego.



Un argumento inédito envuelve a un título que sólo es otra versión de los clásicos juegos de artes marciales.

■ MICROVALUE
■ Disponible: ATARI, AMIGA, PC, C64
■ V. Comentada: AMIGA

No acertamos a comprender cómo alguien se puede empeñar en convertir a un animalito tan dulce y pacífico como un conejo en un agresivo karateka dispuesto a repartir espectaculares mamporros a quien se le ponga por delante, pero lo cierto es que si hace tiempo desfiló por nuestras pantallas «Samurai Warriors», —protagonizado por un encolerizado congénere de Bugs Bunny y Roger Rabbit—, ahora le toca el turno a «Ninja Rabbits», la última producción de Microvalue que de nuevo nos presenta a un orejudo guerrero apasionado por las artes marciales y, cómo no, por las zanahorias.

Tampoco resulta fácilmente comprensible algo que ya hemos dicho una y mil veces: por qué las compañías de software se ofuscan en seguir bombardeándonos con juegos de artes marciales que, por mucho que cambien los decorados los escenarios, el argumento o incluso la especie del protagonista, en el fondo nos ofrecen lo mismo de siempre, eso sí, con una calidad variable.

Por lo menos en el caso de «Ninja Rabbits», —que, como es fácil adivinar por la introducción, no es otra cosa que un nuevo juego de artes marciales calcado de títulos como «Renegade» o «Double Dragon»—, éste nos ofrece una serie de características destacables y elogiadas.

Entre todas ellas merecen especial mención la calidad y respetable tamaño de sus gráficos, que junto con los sonidos y la melodía de presen-

tación, forman un conjunto nada desdeñable.

En el lado negativo, dejando a un lado la descarada falta de originalidad, hay que señalar una gama no demasiado extensa de posibles movimientos a realizar, y una cifra —tres— bastante sucinta de escenarios distintos, aparte del hecho de que el juego no posea final y se repita cíclicamente una vez tras otra.

El argumento, que da la impresión de ser un mero relleno para intentar justificar las andanzas del Conejo Ninja, nos habla de las extrañas alteraciones en el carácter sufridas por los habitantes de la ciudad, al ser afectados por las emanaciones procedentes de una fuga de gas tóxico, que los ha transformado en potenciales asesinos sin ningún escrúpulo.

Pero bueno, lo mismo da, también podrían decirnos que la hermosa novia de Ninja Rabbit ha sido raptada por los malhechores de turno y tan contentos nos quedaríamos; poca justificación necesitan los amantes de este tipo de juegos para golpear primero y preguntar después.

En fin, que como solemos decir en estos casos, el veredicto final sobre este arcade de buena concepción técnica dependerá más de vuestro grado de fanatismo hacia los juegos de artes marciales que de la propia calidad objetiva del programa. Nosotros realmente estamos ya un poco hartos de tanto aprendiz de pequeño saltamontes...

J.E.B.

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

CONSEJOS y TRUCOS

- Nunca dejes que el contrario coja una pastilla... salvo si es de ralentización.
- Intenta evitar que la bola entre en el sector de tres porterías o en el tuyo, y si lo hace sácala lo más deprisa posible.
- Nada más empezar un partido dispara sin cesar y el balón será tuyo.

Fichaje grande, programa pequeño

ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL



Las pautas que marcó el genial «Kick Off» han sido retomadas en esta nueva adaptación del clásico.



La calidad gráfica es uno de los puntos más interesantes de este simulador muy poco innovador.

- GRANDSLAM
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: AMIGA

A Grandslam le debieron funcionar francamente bien las cosas la pasada temporada, porque de otro modo resulta difícil comprender cómo han conseguido reunir la bonita cifra que sin duda habrán tenido que desembolsar para usar el nombre, no de un jugador de prestigio, sino de todos los componentes de la reputada selección inglesa, en la que militan estrellas del calibre de Paul Gascoigne, John Barnes, Gary Lineker o Brian Robson.

Tampoco resulta muy fácil comprender por qué una vez obtenida una licencia de tal calibre, no han intentado realizar algo más original que un nuevo programa de fútbol al estilo de los clásicos de las máquinas recreativas, en lugar de esforzarse en crear el simulador definitivo de este popular deporte, capaz de superar incluso al mítico «Kick Off», cosa que podemos ya adelantar, no han conseguido ni por asomo.

Grandslam ha optado por el camino más fácil, y mas que realizar una simulación perfecta ha ido en busca de la adicción, dando forma a un juego que resulta entretenido y fácil de jugar, pero que defrauda por el escaso número



En la modalidad de campeonato ganar al equipo controlado por el ordenador será una tarea casi imposible.

de opciones que ofrece al jugador. En definitiva éste se ve abocado a realizar lo mismo de siempre: coger el balón con el primer jugador que tenga a mano y tratar de llegar a base de velocidad y regates hasta la portería contraria, cosa que especialmente compitiendo contra un segundo jugador resulta notablemente sencilla.

No lo es tanto sin embargo jugar contra el ordenador. Este es todo un hueso durísimo de roer, y por tanto una vez seleccionada la opción de Campeonato deberemos hacer gala de una extraordinaria habilidad —solo fruto de una buena cantidad de horas de práctica— para obtener un resultado que no roce el estrepitoso ridículo.

Quizás uno de los aspectos que debemos destacar del juego es su increíble calidad técnica, especialmente si nos referimos al aspecto gráfico. El juego sorprende por el gran tamaño de los jugadores en comparación con lo visto hasta ahora en otros programas de fútbol, donde éste ha sido un aspecto secundario.

En fin, si eres un fanático de este deporte y pretendes pasar algún que otro rato divertido retando a tus amiguetes, «England Championship Special» te permitirá pasarlo bastante bien sin demasiadas complicaciones. Si por el contrario lo tuyo son cosas más complejas como el ya mencionado «Kick Off» en sus últimas versiones quedarás notablemente decepcionado. Dejamos la decisión en tus manos.

J.E.B.

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

6

Una diosa con sed de sangre

CHAMPION OF THE RAJ

Imaginate por un momento que puedes retroceder un siglo y viajar hasta la India. Un mundo sorprendente, plagado de conflictos políticos y religiosos, espera encontrar el líder capaz de unificar la nación y acabar con los Thugs, los crueles seguidores de la diosa Kali.

- P.S.S.
- Disponible: ATARI, AMIGA y PC
- V. Comentada: AMIGA

Si habéis leído alguna de las novelas de Emilio Salgari conoceréis sin duda una secta hindú cuyos miembros se dedicaban a sacrificar víctimas humanas. La diosa Kali, a cuyos adoradores también se ha enfrentado nuestro viejo amigo Indiana Jones, es ahora, en el año 1800, la deidad más poderosa en la India. Los Thugs asesinan impunemente a millares de personas mientras los gobiernos de la dividida nación se esfuerzan por olvidar sus rencillas e intentan unificar sus fuerzas para enfrentarse a la poderosa secta.

Es en este enrarecido ambiente cuando comienza nuestra emocionante aventura gracias a este reciente lanzamiento de la compañía P.S.S. —muy popular entre los aficionados a la estrategia—. En «Champion of the Raj» tendremos que escoger entre seis personajes distintos, o jugar junto a cinco personas más, para conseguir convertirnos en los líderes del país, unificarlo de nuevo y crear un gobierno fuerte que elimine la amenaza.

Usa tus dotes de estrategia

Básicamente «Champion of the Raj» es un juego de estrategia con algunas diferencias con los clásicos del género, aunque ya existan precedentes en su línea como «Carthage». La característica más evidente que marca las diferencias mencionadas es la sustitución de los engorrosos y complicados mapas, que



Los sobrios y escuetos mapas que suelen acompañar a los juegos de estrategia han sido sustituidos por sencillos menús y unos gráficos mucho más cuidados.



El juego incorpora muchas novedades respecto a los programas de similar temática.



Tomar parte en esta apasionante época de la historia es un gran reto que no todos pueden aceptar.



Cinco escenas arcade darán variedad a la acción, complicando la tarea del jugador.



Su sencillo manejo no evitará que para progresar en la aventura meditemos algún tiempo nuestra jugada.

llenaban la pantalla de estadísticas, por unos gráficos de gran tamaño y bastante calidad, muchas veces animados, que simplifican enormemente el manejo del programa.

«Champion of the Raj» incluye también cinco escenas arcade, —opción que aparece por primera vez en un juego de P.S.S. si la memoria no nos falla—, que nos trasladan a una cacería de tigres, a una carrera de elefantes, a una batalla en el interior del templo Thug, a la captura del palacio de otro gobernante de la nación y a una pelea a espada limpia si los adoradores de Kali deciden acabar con nosotros con ayuda de un asesino.

Resulta bastante sencillo llegar a comprender el funcionamiento de este juego. Parece que, por una vez, los programadores se han dedicado a hacer fácil su manejo y se han olvidado de los habituales largos y complejos menús que otros simuladores de estrategia poseen.

Un poco de todo

«Champion of the Raj» es un programa mixto bastante alejado de los clásicos, simple de entender y manejar, aunque demasiado lento en el proceso de carga debido a sus enormes gráficos. lo que le hace en ocasiones aburrido. Se queda a medio camino entre lo que buscan los fans de la estrategia y lo que desean los amantes del arcade.

Un híbrido con bastante calidad pero que lamentablemente no llega a enganchar. Parece que P.S.S. intenta que sus creaciones lleguen a un público mucho más heterogéneo que hasta ahora. Han dado el primer paso, esperemos que el segundo sea el definitivo.

J.G.V.

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

7

Imita a Bruce Lee

BUDOKAN

■ **ELECTRONIC ARTS**
 ■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX, PC, AMIGA**
 ■ V. Comentada: **AMSTRAD**

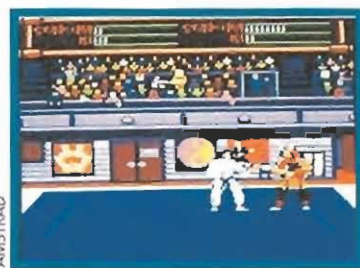
El Budokan es un edificio construido a semejanza de un templo budista y en el que se guarda el espíritu de las cuatro clásicas artes marciales orientales.

Dominarlas es el objetivo de este juego que hoy traemos de nuevo a nuestras páginas. Decimos de nuevo porque, aunque todavía están disponibles en el mercado, las versiones de dieciséis bits de «Budokan» fueron publicadas hace ya algún tiempo y en el número 22 de Micromanía encontraréis más información sobre ellas.

Kárate, Bo, Kendo y Nun-chaku son las cuatro técnicas que deberemos conocer a la perfección para convertirnos en maestros.

Es bien sabido que las artes marciales implican, además de una estupenda forma física, un profundo ejercicio de introspección. En el Dojo es donde alcanzaremos esa paz espiritual siguiendo las enseñanzas de nuestro maestro y entrenando nuestros músculos contra él.

El programa permite elegir entre comenzar en el mismo Budokan o empezar en el Dojo. Nuestro consejo es que os deis una vuelta por el segundo si no queréis "recibir" nada más comenzar en el primero, donde se dan cita los expertos.

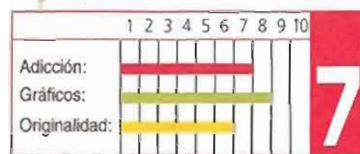


Por contra a lo que suele ser habitual la conversión de 16 a 8 bits tiene gran calidad.

«Budokan» tiene unos estupendos gráficos y un sensacional movimiento, es sin duda una de las conversiones de dieciséis a ocho bits más interesantes del año.

Si no pudisteis disfrutar en su día de este programa ahora vais a tener la oportunidad de imitar al idolatrado Bruce Lee con este gran juego de Electronic Arts.

J.G.V.



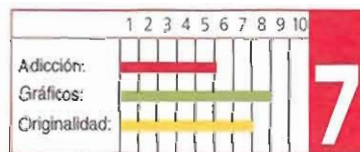
La perfección de las animaciones se muestra claramente en el increíble efecto conseguido por la pelota.

cual podría ponernos en dificultades de cara al partido, concediéndole el saque al oponente o incluso dándole puntos. El juego concluye cuando un jugador gana el o los sets de los que consta el partido, llegando a nueve puntos por set.

«Jahangir Khan World Championship Squash» es, en definitiva, un completo juego de squash, con unos gráficos buenos y muy bien animados, un sonido bien logrado que da un realismo asombroso al juego, una música bien hecha aunque demasiado estridente y un nivel de dificultad demasiado alto. El juego es muy original pero al principio su desarrollo parece algo monótono.

Con el paso del tiempo y entrenamiento por nuestra parte «Jahangir Khan World Championship Squash» acabará siendo un verdadero éxito de Krisalis.

M.E.P.



¿¿¿Squash???

JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH

■ **KRISALIS.**
 ■ Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI ST, AMIGA**
 ■ V. Comentada: **AMIGA.**

Hemos visto juegos de fútbol, tenis, baloncesto y hasta de fútbol americano pero de squash nunca. Ahora, de la mano de Krisalis, llega el primero y esperamos que no sea el único. «Jahangir Khan World Championship Squash» es un juego con una idea buena y un desarrollo mejor aún, pero de excesiva dificultad y un bajo nivel de adicción.

El juego incluye varias opciones del juego real de squash, -cambio de pelota, varias habilidades, postergar partidos, etc. etc.- y otras no tan propias que siguen siendo intere-

santes, como por ejemplo el uso de las normas antiguas.

Los gráficos son excelentes y muy bien animados, el efecto de bote de la pelota está increíblemente bien logrado y el movimiento de las figuras, tanto en juego como en los menús, no merece menor calificativo que el de pasmosamente bueno. Los gráficos son muy claros, y los colores no chocan con el fondo, dando una sensación de realidad impresionante.

El sonido es muy bueno, se nota que los efectos sonoros están trabajados. La música también está bien hecha, pero es demasiado estridente y choca negativamente con el resto del juego dejando una pequeña mala impresión. Los "pip" que se oyen al cambiar algo en las opciones al principio no molestan, pero al cabo de un tiempo acaban desquiciando a cualquiera.

El juego se desarrolla en un campo de squash donde deberemos ir ganando a los contrarios. Simple ¿eh? Pues no, porque las reglas del squash estarán al acecho para pitarnos un Fuera, o un No Llegó o incluso una Falta, lo



En el modo para dos jugadores la emoción aumenta a medida que vamos ganando un nuevo punto.

- 1 **WARZONE**
CORE (Atari St, Amiga)
- 2 **SPEEDBALL 2**
IMAGE WORKS (Atari St, Amiga, Pc)
- 3 **¿ DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO ?**
BRODERBUND (Amstrad, Amiga, Pc)
- 4 **MERCS**
U. S. GOLD (Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)
- 5 **TOUR 91**
TOPO SOFT (Spectrum, Amstrad, Msx, Pc)
- 6 **LA PULGA 2**
OPERA SOFT (Spectrum, Amstrad, C64, Msx, Pc)
- 7 **ARACNOFOBIA**
TITUS (Pc)
- 8 **PREHISTORIK**
TITUS (Atari St, Amiga, Pc)
- 9 **BRAT**
IMAGE WORKS (Atari St, Amiga)
- 10 **PROJECTYLE**
ELECTRONIC ARTS (Atari St, Amiga)
- 11 **LOGICAL**
RAINBOW ARTS (C64, Atari St, Amiga, Pc)
- 12 **LEMMINGS**
PSYGNOSIS (Atari St, Amiga, Pc)
- 13 **CRIME WAVE**
U. S. GOLD (Atari St, Amiga, Pc)
- 14 **CHAMPION OF THE RAJ**
MIRRORSOFT (Atari St, Amiga, Pc)
- 15 **JAHANGIR KHAN WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH**
KRISALIS (C64, Atari St, Amiga, Pc)
- 16 **POWERMONGER**
BULLFROG (Atari St, Amiga, Pc)
- 17 **DARK SPYRE**
ELECTRONIC ZOO (Atari St, Amiga, Pc)
- 18 **SILENT SERVICE II**
MICROPROSE (Pc)
- 19 **TOKI**
OCEAN (Spectrum, Atari St, Amiga)
- 20 **LOOPZ**
AUDIOGENIC (Spectrum, Amstrad, C64, 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.

Aquí no hay playa "bility"

TURN N BURN



Todo lo que debemos hacer es avanzar rápidamente disparando sin pensarlo demasiado.



Pocas son las novedades que este clon de «Asteroids», uno de los "históricos" del mundo del videojuego.

- FLAIR SOFTWARE
- Disponible: C64, ATARI ST, AMIGA, PC
- V.Comentada: AMIGA

¿Estás interesado en el ocultismo? ¿Reflexionas a menudo sobre preguntas de índole filosófico? ¿Has estudiado parapsicología? Bien, nos alegramos, porque vamos a necesitar tu ayuda para resolver un desconcertante misterio que nos corroe por dentro y nos provoca un profundo "sinvivir" espiritual.

¿Por qué una mente privilegiada, capaz de dominar a la perfección algo tan complejo como es un lenguaje ensamblador, de realizar hermosos gráficos y de codificar espectaculares sonidos, pierde su tiempo y su ingenio en realizar un tonto masacra-marcianos tan simple como el mecanismo de un chupete?

Sencillamente increíble pero cierto. Flair, una compañía desconocida hasta el momento en nuestro país, acaba de anotarse el triste honor de hacer su debut con un juego que nos tiene francamente desconcertados.

La cosa es más o menos así: resulta que uno le echa un vistazo a la carátula del juego y tiene que reconocer que es bastante atractiva, es más, incluso una vez que el proceso de carga empieza y se escucha la sintonía de presentación, francamente buena, comienzas a prometértelas muy felices acerca de lo que

está a punto de aparecer en tu pantalla... pero ¡voilà!, ¿qué es lo que de verdad se nos ofrece? Pues buenos gráficos, movimientos y sonidos para todo un descarado y no especialmente divertido clon del vetusto «Asteroids».

Como suele además ocurrir en estos casos, puestos a hacer caso omiso de la existencia y significado de la palabra "originalidad" (Uh?, what is this?), el argumento en torno al cual gira el programa no es otra cosa que seis escuetas líneas que vienen a decirnos que, con o sin motivo, tenemos que masacrar toda forma alienígena que se nos ponga por delante... todo un derroche de imaginación, vamos.

Para colmo no deja de resultar curioso que en la caja del juego figure el siguiente slogan publicitario: "Turn n burn es el último reto y el juego de «shoot em up» más variado que hayas jugado antes". ¡Pero bueno!, ¿qué entienden por variedad estos señores de Flair? ¿cambiar la pantalla que sirve de fondo al juego y el diseño de los enemigos? ¿De verdad no se les ha ocurrido pensar que de principio a fin tenemos que hacerlo mismo, es decir, dar vueltas y disparar?

¿Qué más se puede decir?, o mejor aún, ¿para qué decir más? Puede que Flair esté satisfecha de haber perdido su tiempo, pero nosotros no vamos a malgastar más saliva en hablar de un programa cuya existencia resulta difícilmente justificable. Esperemos que la próxima vez tengan a bien emplear sus muchos conocimientos de programación en algo más interesante.

J.E.B.



Los gráficos son probablemente la parte más elaborada de este lanzamiento de Flair.

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

4

Buscando la salida desesperadamente

DARK SPYRE

Aquí estamos de nuevo en otro bonito laberinto repleto de monstruos que pretenden comernos sin el menor reparo, pero ¿vamos a permitirselo? ¡No!, lucharemos por nuestro héroe con uñas y dientes, o mejor dicho con joystick y teclado.

- ELECTRONIC ZOO
- Disponible: ATARI, AMIGA, PC
- V. Comentada: PC

Es muy probable que quienes se declaran fanáticos incondicionales de los RPG's acepten de buen grado esta nueva aportación de Electronic Zoo al género, ya que «Dark Spyre» es un juego muy entretenido, aunque también mucho más sencillo de manejo que el popular «Bloodwych» o el «Elvira».

Una de las principales razones que lo hacen especialmente asequible es que, por contra a lo que es habitual, el juego no está totalmente controlado por iconos. En «Dark Spyre» no hay que estar desesperado buscando el botón de huida cuando le quedan a uno dos puntos de golpe. Nuestros personajes se pueden guiar directamente con el ratón, el joystick o el teclado.

Aunque alguien podría pensar que sin iconos no es un auténtico RPG, a medida que se avanza empieza a parecer más y más emocionante, dando una sensa-



Un sencillo y completo editor nos permitirá diseñar a nuestros personajes distribuyendo a nuestro gusto sus diferentes características.



Los iconos ocupan un aspecto secundario, lo que diferencia a este «Dark Spyre» de otros RPG's.



Nuestro objetivo prioritario es sobrevivir a la vez que vamos adquiriendo más poder.

ción de rol puro aún sin estos.

Para aquellos que no estén habituados a los juegos de rol, «Dark Spyre» puede ser un primer paso que resultará mucho más accesible que si comenzaran esta nueva aventura por otros títulos más puros.

Incluye, además, un sencillo pero completo sistema de creación de personajes, que aunque parezca incompleto aporta lo básico, sin llenarlo todo de habilidades inútiles y añadiendo interesantes cualidades.

En busca del poder

El argumento no es demasiado interesante. Es más, no es nuevo encontrarse a uno mismo en un laberinto buscando salidas y objetos para ganar poder, tales co-

mo libros de conjuros, pocimas, pergaminos y armamento para derrotar a los monstruos.

Aunque pobre de argumento, el juego está muy bien desarrollado y es muy entretenido. Sin embargo es probable que al principio, después de jugar unas diez veces y quedar encerrado en otros tantos lugares, nos venza el desánimo y se nos acaben las ganas de seguir jugando. No debemos desesperar, a medida que comenzamos a saber salir de las diferentes trampas, empieza a ser muy adictivo.

Un punto negativo es la imposibilidad de grabar situaciones en cualquier punto. Esto obliga a estar pegado al teclado hasta encontrar la runa de salvación y poder hacer otra cosa.

Sobrevivir a toda costa

El objetivo es sencillo: sobrevivir y ganar poder, al tiempo que se van dejando atrás las diferentes fases. Esto se consigue eliminando monstruos, abriendo puertas interdimensionales y recogiendo todo el material que sea posible mientras sea (o pueda llegar a ser) útil.

Los gráficos son buenos y claros, aunque hay ocasiones en las que los objetos se ven disimulados con el color del suelo por lo que hay que fijarse bien antes de pensar que no hay nada de valor en una habitación.

CONSEJOS y TRUCOS

- No vayas a lo loco, procura no pisar losas que luego te puedan dejar encerrado porque no puedes salvar el juego en cualquier momento para cargarlo después si algo sale mal.
- Pisa todas las calaveras que veas, te darán consejos muy útiles.
- Recoge todo lo que veas, porque si bien en un primer momento no te sirve, te puede venir muy bien en el futuro.

Importado de Oriente

GO

- OXFORD SOFTWARES
- Disponible: ATARI, AMIGA y PC
- V. Comentada: ATARI

El «Go» es un antiquísimo juego oriental de tablero que, aunque nunca ha tenido una gran difusión, cuenta con un respetable número de fieles adeptos. Aunque de apariencia sencilla, vencer en una partida de «Go» implica una gran capacidad de reflexión y concentración.

El tablero de juego tiene diecinueve líneas verticales y otras tantas horizontales. Sus 361 intersecciones son las áreas donde deberemos colocar nuestras fichas para conseguir dominar una mayor área de terreno que nuestro contrincante. Para lograrlo tendremos que, como en casi todos los juegos, comerle sus piezas rodeándolas con las nuestras. La partida finaliza cuando ya no existe ningún terreno por conquistar, momento en el cual se cuentan las puntuaciones y se proclama al vencedor.

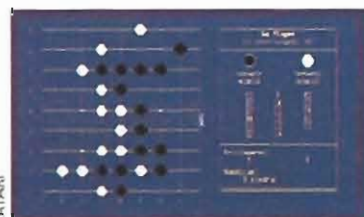
A grandes rasgos éste es el mecanismo de este curioso juego, aunque existen varios tipos de movimientos, que no vienen al caso y se explican en el manual, para evitar que una ficha sea capturada, dejándola bloqueada.

Oxford Softworks ha realizado un programa siguiendo estrictamente las reglas del «Go» que hará las delicias de los aficionados que hayan echado en falta una versión computerizada de su juego favorito.

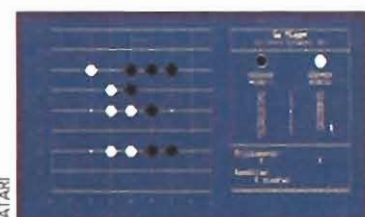
A todos los demás, entre los que el que escribe estas líneas se incluye, nos costará mucho

tiempo y trabajo sacarle partido al programa. Primero porque el manual no está tan bien realizado como debería estarlo para enseñarnos a dominar un juego tan complejo, y segundo, porque gráfica y visualmente, «Go» es absolutamente desdeñable.

Somos conscientes de que un juego de tablero no necesita tener unos gráficos tan impresionantes como los que puedan encontrarse en el último arcade de moda, pero los programadores podrían haberse esforzado un poquito y no limitarse a un conjunto de rayas, puntos, círculos y ventanas. Curiosamente en los créditos del juego aparece el



En la línea de otros muchos juegos de tablero «Go» es muy fácil de aprender pero difícil de dominar.



El apartado gráfico ha sido bastante descuidado lo que no contribuye a causar una buena impresión.

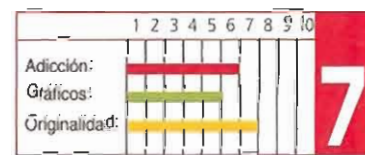
nombre de un grafista que no ha debido tener demasiado trabajo a la vista de los resultados.

En cuanto a lo que de verdad interesa a los aficionados al «Go», estos encontrarán el juego bastante atractivo. Sus opciones son las típicas que posee cualquier buen programa de tablero y tiene hasta cien niveles de dificultad donde elegir. Como ya os hemos dicho ninguno de los miembros de la redacción es un experto jugador de «Go», pero el programa promete por su

profundidad horas y horas de juego.

«Go» es un programa especialmente recomendado para los amantes del ajedrez, las damas, el backgammon, etc, que quieran aumentar su programación con un nuevo desafío, esta vez procedente del proceloso oriente.

J.G.V.



Trampas y monstruos esperan el momento de sorprendernos e impedir que completemos nuestra tarea.



El argumento no es muy original ya que nos sitúa en un complejo laberinto del que debemos escapar.



El sonido está muy logrado y la música de presentación invita a adentrarse en la aventura.

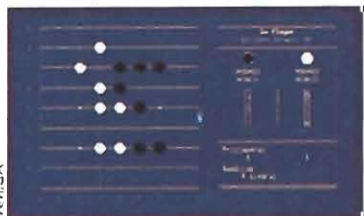
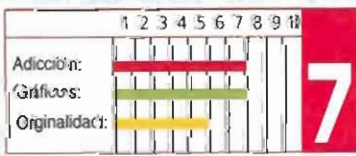
Nunca vi un laberinto sin trampas

Tampoco hay que olvidarse del gran efecto logrado al incorporar esas típicas losas que cierran algunas puertas, abren otras e incluso disparan trampas. A veces pueden venir bien si uno está desesperado huyendo de un monstruo, pero hay que tener cuidado: algunas losas son beneficiosas pero otras nos pueden dejar encerrados y si no tenemos partidas salvadas poco antes, no nos resultará muy divertido volver a recorrer el laberinto hasta donde fuimos encerrados.

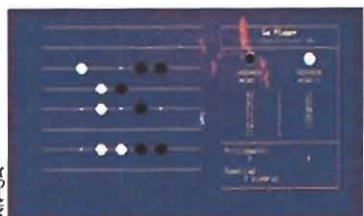
En definitiva, «Dark Spyre» es un RPG más que destaca del montón por su carencia de iconos y su sencillo y único sistema de creación de personajes, además del buen sonido.

Sólo nos apaga las ansias de profundizar en sus misterios tener que empezar desde donde le apeteció al ordenador colocar la runa de salvación de juego, sobre todo si estábamos ya muy avanzados. Recomendado para quienes deseen adentrarse en el mundo de los R.P.G's.

M.E.P.



Esta adaptación del juego de tablero respeta perfectamente las reglas del original en el que se basa.



El programa presenta un nivel de juego bastante elevado lo cual es todo un reto para los aficionados.

IMPRESIONANTE, INMENSO, EXCELENTE GRANDIOSO, DEFINITIVO

THE ONE 93%
Experimenta una realidad total dentro de tu ordenador

Con gráficos excelentes y grandes zonas de juego, Cybercon III te lanza al corazón de un complejo de defensa. ¡¡ Gran juego !!

87%
Cybercon III es un juego que atraerá a principiantes y mantendrá ocupados a jugadores más experimentados.

87%
Este es el juego 3D más absorbente que he visto jamás.

88% AMIGA
Juego tridimensional profundamente serio e inmensamente jugable, es posiblemente el único juego que necesitarás comprar este año.

93% CU AMIGA
Impresionante y detallada realidad. Si lo que buscas es una experiencia 3D definitiva en este juego la encontrarás

91%
Assembly line y Ricardo Pinto han hecho un trabajo excelente, tanto en la historia como en el juego. Te garantizamos horas de diversión jugándolo. ¡ EXCELENTE !

90%
Impresionante juego... Increíble 3D con movimientos rápidos y suaves.

Pantalla Versión Atari

C/S Sierra 240,
28016 Madrid,
Tel: (91) 458 16 58
Fax: (91) 563 45 11



EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

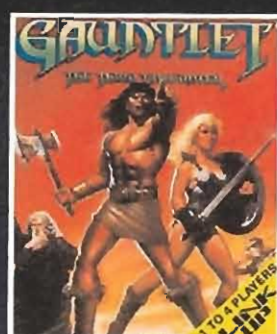
ACCION



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 incasantes oleadas de alienigenas.



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



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



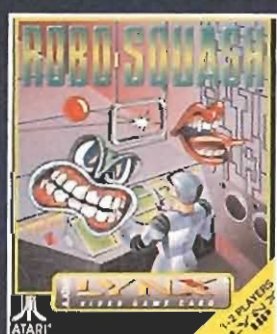
Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las pildoras y tragote a los fantasmas.



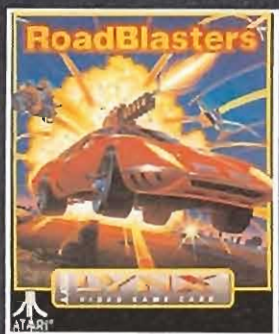
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresion, pero es difícil distribuir el periodico evitando los obstaculos.



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



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



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



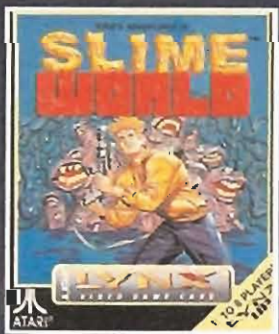
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



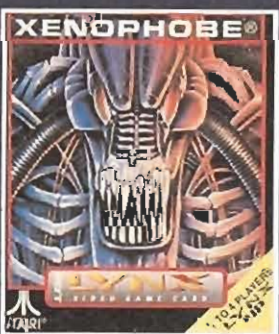
CHIPS CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstaculos de los 144 niveles de este juego.



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



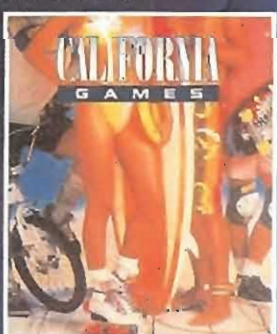
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendrás que comerte los Xenos en mas 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 dudes, dispárale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportiva 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

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX

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 líquido 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.

LYNX

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 *El Corte Inglés*

VISITANOS EN
INFORMAT
PALACIO N.º 1
NIVEL 4 STAND 355

ATARI

ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

YO, NEXUS 7

"Consolas en pié de guerra"

En la lejanía del horizonte unas espesas nubes de humo hacen presagiar que algo está sucediendo o va a suceder. Parece que se ha desenterrado la temible "hacha de guerra". Pero ésta vez no han sido Cherokees, Pies Negros o Plumas Acolchadas los culpables. No. ¿Recordáis aquellos pacíficos aparatos que se conectaban a los televisores para jugar al ping-pong o al tenis y en los que también se "fulminaba" algún que otro alienígena de colores? Seguro que sí.

Pues la "tercera generación" de esos tele-juegos, -poco satisfactorios, por cierto-, de hace años, son hoy las que, preparadas para el combate danzan en círculo el "baile" de la que se podría llamar la "nueva raza". Una nueva estirpe mucho más competitiva, comercial y tecnológicamente hablando, y mucho mejor preparada para extenderse por las llanuras y continentes de todo el mundo.

Y es que las "consolas" necesitaban esa rebelión que desde hace ya unos meses se veía venir. Sus hermanos mayores -nuestros amados ordenadores domésticos-, les habían asestado un fuerte golpe antes de que ellas hubiesen podido evolucionar con los tiempos. Atrás quedaron diversos modelos de consolas de videojuego y un no muy numeroso catálogo de cartuchos que por su excesivo precio contribuyó bastante a dejarlos a un lado en el "cajón de los recuerdos". Desde entonces ha llovido mucho, han pasado cerca de diez años, y ahora sí se puede hablar de una "avanzadilla" de consolas fortalecida por el ataque.

Las actuales vídeo-consolas, que incorporan una nueva tecnología con micros de 8 y 16 bits, vienen a hacerle la competencia -esta vez en serio- a sus ancestros.

Claro que hay que distinguir y diferenciar prestaciones. Una consola puede rivalizar con un ordenador en el campo -extenso- de los videojuegos y sólo en éste. Sin embargo, un ordenador, además de sus gestiones propias (proceso de datos, textos, ficheros, grafismo, etc), se alimentan también, cómo no, de cantidad de programas de juegos con una alta

calidad y capacidad de resolución para estos. Por otra parte habría que destacar el precio de los diskettes, que por lo general suelen ser más baratos y asequibles para la cartera que el de los cartuchos. Aunque los cartuchos tienen la ventaja de ser de carga rápida y más resistentes que los floppys. En fin, todo depende del consumidor y de su idea concreta y particular de utilización.

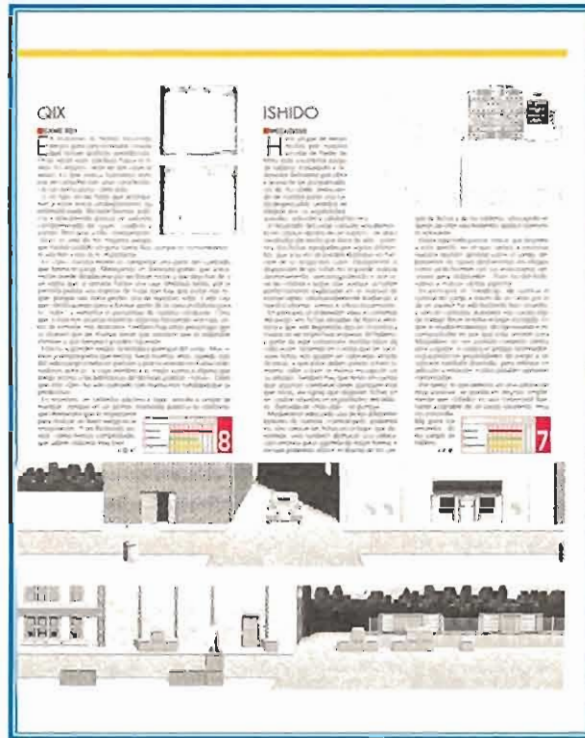
Lo que sí está muy claro es que una oferta siempre surge por causa de una "demanda" (marketing-connection) y por supuesto de que un alto nivel de público, sin límite de edades, pasa sus mejores ratos de ocio jugando frente a una pantalla.

Los videojuegos han llegado a convertirse en el entretenimiento primordial de un gran número de gentes de todas partes, y la "reciclada familia" de consolas llega para ofrecer esa otra atrayente alternativa para jugones adictos y aspirantes.

La posibilidad de algunos modelos de consolas de convertirse en "portátiles", lo que implica poder llevárselas a la calle, coche, campo o playa (¡genial!) sin problemas de alimentación (baterías) ni tampoco de tamaño, y con muchas municiones (decenas de cartuchos), demuestra que cada máquina tiene su lugar. Una atractiva cualidad -portable- que difícilmente podrán emular ordenadores de "casa" -no me imagino yo mi Amiga 2000 en el coche, el monitor por un lado, las maletas por otro y la unidad central y el joystick encima de la guantera mezclados con bronceadores, disquetes y cubito-. Incluso echándole imaginación a la cosa... ¿podría jugar durante el trayecto enchufando el sistema al encendedor del vehículo? ¡Guau, qué fuerte!

Lo mejor será dejar mi ordenador en la mesa de mi habitación y localizar una portátil para llevarla conmigo a todos los sitios y así tener la diversión asegurada. Claro, que pensándolo bien, tendré además que adquirir una vídeo-consola de las otras porque ¿qué le diré sino a mí televisor de 27 pulgadas cuando con voz grave y triste me diga: "Hazme un favor, conéctame a una..."?
Rafael Rueda Avila

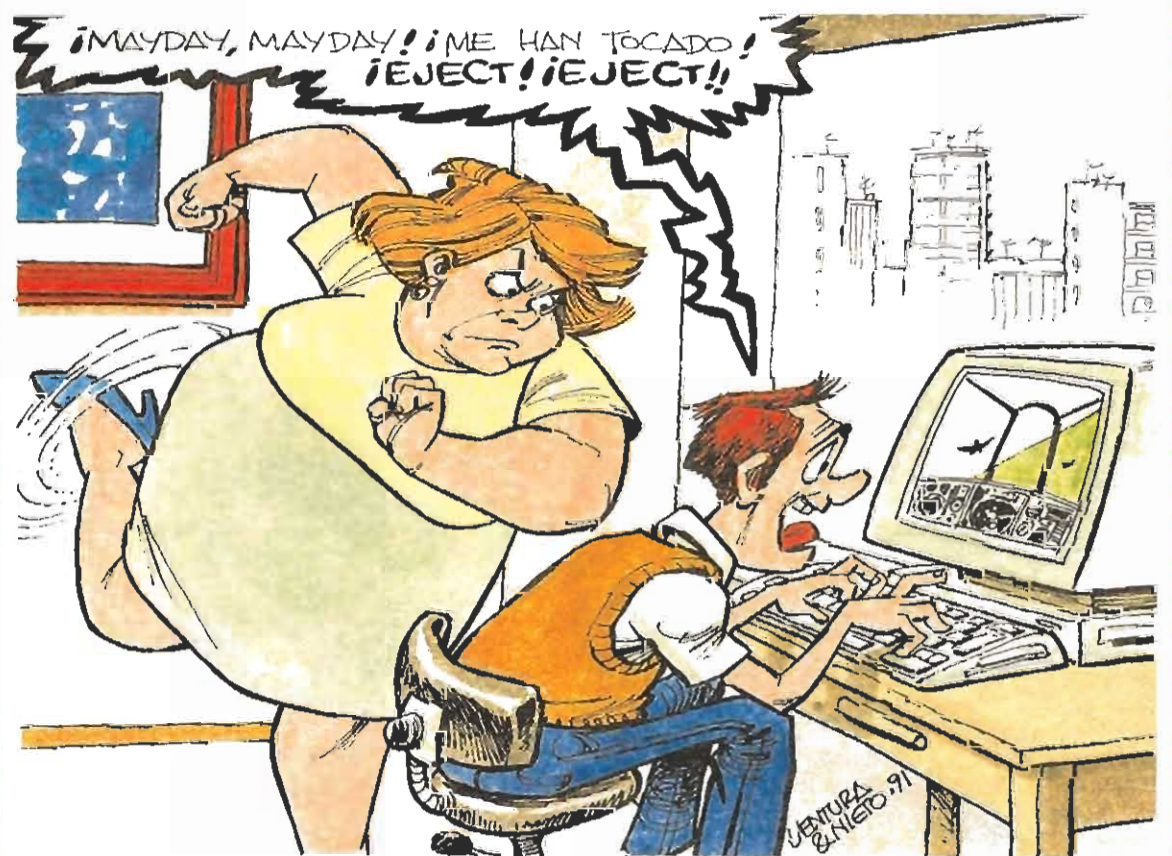
Busca las diferencias



¡Tenemos duendes en la redacción! Misteriosamente en el número de Julio de vuestra revista favorita, -ésta, por si alguno no sabe a cuál nos referimos-, había una página que perdió el color. ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Por qué? Nadie lo sabe, quizás se nos coló algún gnomo desde la redacción de "Año Cero", -otra revista que se publica también en esta casa y que está dedicada a los fenómenos extraños- o tal vez el calor del verano nos derritió las neuronas. Toda una incógnita.

El hecho es que como somos legales aquí tenéis lo que fue y lo que debería haber sido. Un ejemplo de que nosotros, aunque seamos casi perfectos, cuando decidimos meter la pata la metemos hasta el fondo. ¡Ah! Y no os preocupéis, si encontramos al culpable será desterrado como corresponsal a Siberia, para que los próximos meses nos envíe su trabajo desde aquel "caluroso" lugar. Lo sentimos, no volverá a pasar. ¡Palabra!

El HUMOR de Ventura & Nieto



LA PANTALLA



Resulta que estábamos aquí, jugando con uno de los más recientes lanzamientos de Dro, cuando hemos descubierto que entre las más oscuras y misteriosas profundidades del byte informático había una pantalla que demostraba, sin lugar a dudas, algo que ya es de conocimiento general, que Micromania es la revista que llega a todos los lugares y que leen todo tipo de personas y personajes.

La verdad es que esta pantalla nos la ha mandado un lector anónimo que no ha podido resistir la tentación de retocarla para demostrarnos que somos los mejores. Nosotros, en un acto de constricción, poco habitual y sin que sirva de precedente, vamos a confesar que no lo somos pero que lo intentamos. Y mientras vosotros estáis de vacaciones la redacción está aquí trabajando, surtida de ventiladores y refrescos, dispuesta a acompañaros durante esta canícula para que no perdáis el hilo de todo lo que se prepara para la llegada del Otoño. ¡Qué os lo paséis bien!

Sabías que...?

está a punto de comenzar el rodaje de una superproducción de Hollywood cuyo protagonista principal será Mario, el famoso personaje estrella de las consolas Nintendo. El actor que interpretará a nuestro pequeño amigo será, si se llega a un acuerdo, el famoso Danny De Vito, «La Guerra de los

Rose», «Tira a mamá del tren», «Los gemelos golpean dos veces»... Por una vez parece que los grandes del cine se han interesado por el mundo del videojuego y no al revés. Las aventuras de Mario, para las que se desconoce aún incluso el título provisional, probablemente se transformen en realidad para el verano del año que viene, que es la fecha prevista para el estreno de la película; así que probablemente no llegue a nuestro país hasta las navidades del 92.

Según vayamos sabiendo algo más os iremos informando.

FORMIDABLE

que, como bien nos habéis demostrado muchos de vosotros, nos hayamos equivocado y España esté al mismo nivel en cantidad y calidad de BBS que el resto de los países de la CEE. De verdad que no sabemos de la misa la media, y parece que la modemmanía se ha asentado profundamente en los ordenadores de los usuarios españoles.

LAMENTABLE

que mientras que durante estos meses es cuando tengamos más tiempo libre para pasarlo con nuestro ordenador haya algunas compañías que paralicen casi completamente su actividad dejándonos desabastecidos de juegos hasta que pase el buen tiempo.

¿Qué Ocorre con el homenajeado «Cadaver» de Mirrosoft que no acaba de ver la luz en nuestro país?

¿Cuándo

algunas compañías abandonarán la mala costumbre de sacar una y otra vez el juego que les dió éxito cambiándole únicamente los gráficos y el nombre?

¿Por qué

en nuestro país las máquinas recreativas salen con tantísimo retraso con respecto a su lanzamiento en el resto de Europa?



A POR TODAS.—Con los calores del verano los que hacemos esta revista y su hermana Microhobby hemos formado un equipo de fútbol para enfrentarnos contra quien se atreva. De momento sólo Erbe ha tenido la osadía de machacarnos por unos tanteos que es mejor no mencionar para no avergonzarles. Estamos esperando a que alguien más tenga el suficiente valor para desafiarnos, de momento, y para que quede constancia pensando en la posteridad, aquí tenéis nuestra primera foto oficial. Seguiremos entrenando.

¡El desafío de la batalla de Inglaterra aún no ha terminado!



Porque no queremos que nuestros programas se te queden "pequeños", te ofrecemos 23 nuevas misiones, diseñadas para distintos aviones (Hurricane, Spitfire, BF 109 E, etc.) con las que podrás seguir disfrutando de los increíbles e históricos combates aéreos de la Batalla de Inglaterra.

Disponible en PC, Atari ST y Amiga.

LucasArts
Lucasfilm Games

TM y © 1991 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY. Todos los derechos reservados. Usado bajo autorización.



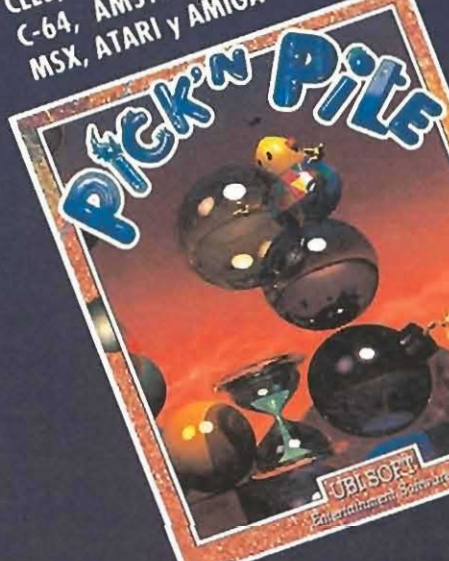
C/ Serrano, 240
28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58*

SWIV

Elige entre un Helicóptero y un Jeep blindado y prepárate para entrar en territorio enemigo como equipo de asalto SWIV (SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES).



Exclusivamente 128K



PICK'N PILE

Una multitud de bolas de colores caen desde el cielo. Hazlas desaparecer construyendo columnas de bolas idénticas. ¡Pero cuidado, tu tiempo está contado!

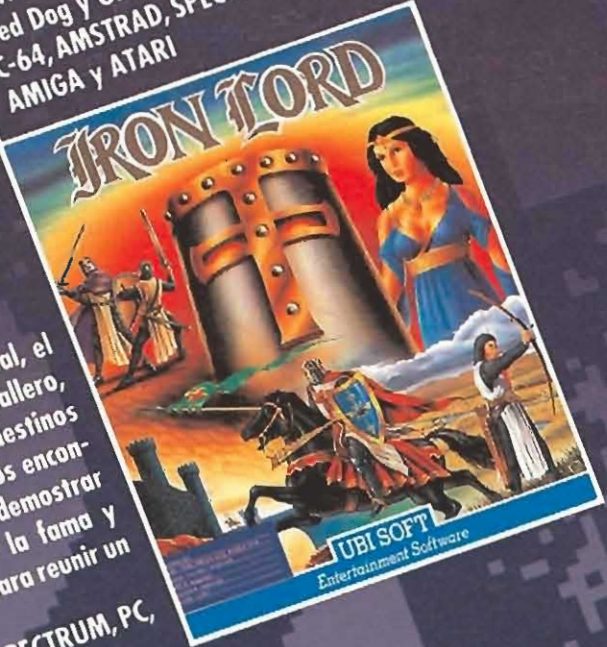
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI



SKULL & CROSSBONES

Es hora de demostrar tu hombría en una sangrienta batalla a muerte con el Brujo Diabólico y sus hombres. Carga el Jolly Roger y parte hacia extrañas y exóticas tierras con tus viejos camaradas Red Dog y One Eye.

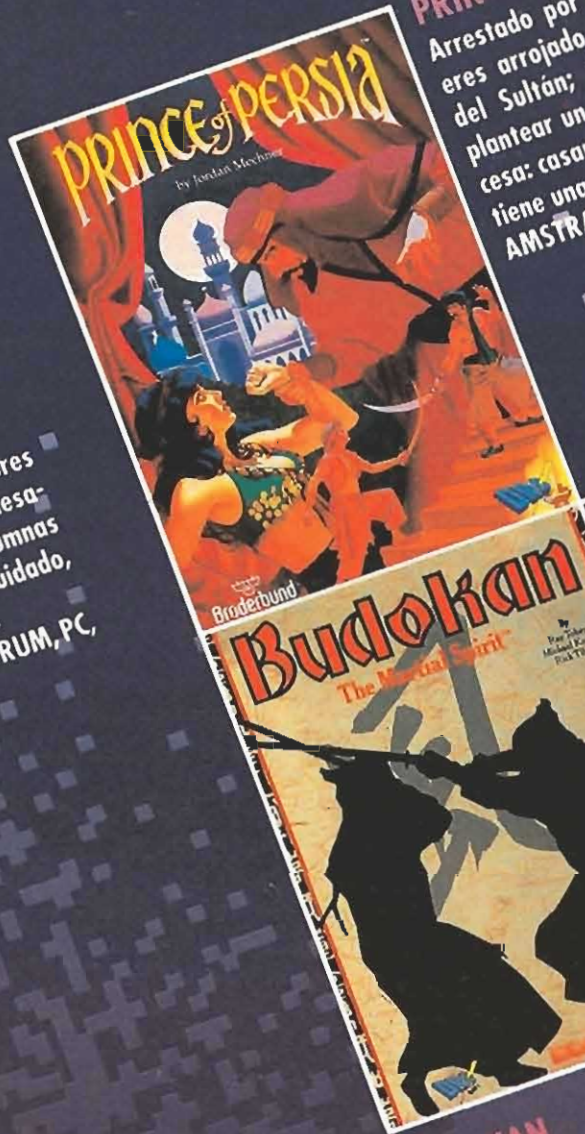
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI



IRON LORD

A partir de un mapa principal, el protagonista, un joven caballero, puede elegir entre siete destinos diferentes. En todos ellos encontrará pruebas donde demostrar su destreza y ganar la fama y fortuna necesarias para reunir un ejército.

C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI



PRINCE OF PERSIA

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

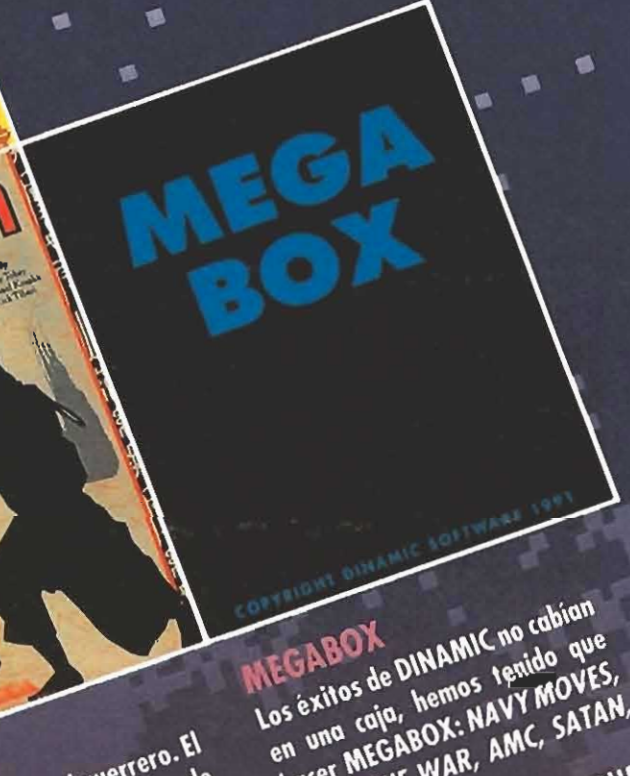
AMSTRAD, PC, AMIGA y ATARI



BUDOKAN

Recorre el camino del guerrero. El más real, fluido y detallado de cuantos programas se diseñaron en artes marciales.

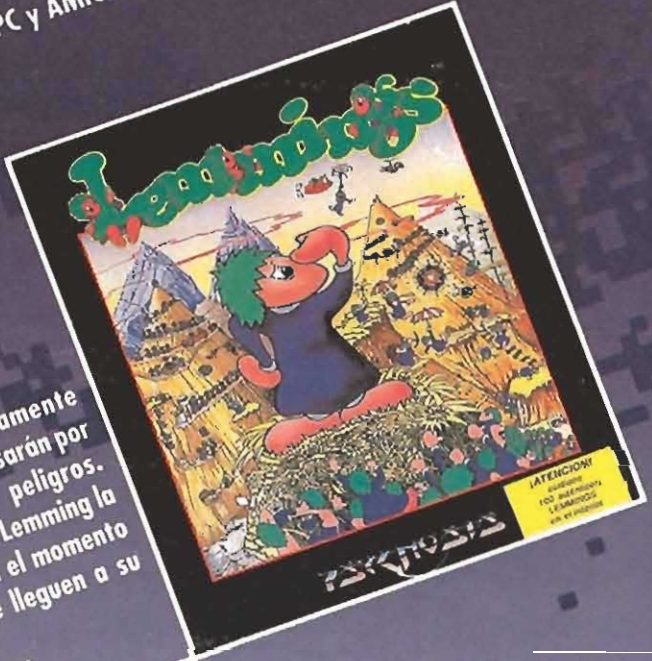
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC y AMIGA



MEGABOX

Los éxitos de DINAMIC no cabían en una caja, hemos tenido que hacer MEGABOX: NAVY MOVES, AFTER THE WAR, AMC, SATAN, NARCPOLICE.

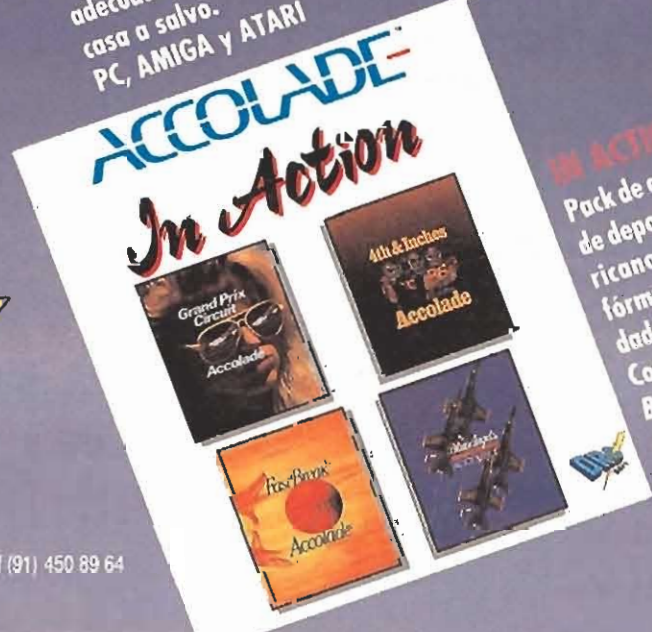
C-64, AMSTRAD, SPECTRUM, MSX, PC, ATARI y AMIGA



LEMMINGS

Hasta 100 maravillosamente atractivos Lemmings pasarán por tu pantalla llena de peligros. Tienes que dar a cada Lemming la aptitud adecuada en el momento adecuado para que lleguen a su casa a salvo.

PC, AMIGA y ATARI

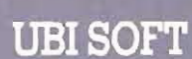


ACCOLADE In Action

IN ACTION

Pack de cuatro estupendos juegos de deportes, desde el fútbol americano hasta las carreras de fórmula uno, pasando por el verdadero baloncesto americano. Contiene: 4 Th & INCHES, FAST BREAK, GRAND PRIX CIRCUIT, BLUE ANGELS.

PC y AMIGA



DRO SOFT

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

VIDEO CONSOLAS

UN HOMBRE Y UN LATIGO

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

SEGA MASTER SYSTEM

A los aventureros como Indy se les nota la madera de héroes desde jovencitos. En las dos primeras fases de «Indiana Jones and The Last Crusade», —la versión arcade del juego que parte del original creado para ordenadores domésticos—, nuestro amigo lo demuestra, cuando recupera la Cruz de Coronado y escapa sobre el techo de un tren de circo con sólo trece añitos. Por supuesto, al igual que en la película, nuestro protagonista crece y se hace un experto en el manejo del látigo para lanzarse a aventuras algo más serias en los otros niveles del juego. Tan serias como rescatar a su padre de las garras de sus eternos enemigos: los soldados del Tercer Reich.

Seis fases repletas de acción

«Indiana Jones and The Last Crusade» es, en cartucho para la Master System, virtualmente idéntico al juego de ordenador. Desde las pantallas de presentación hasta el final esta versión parece sacada de un Amiga o un Atari. Sin duda, esta es una de las cosas que más llama la atención, ya que aunque esta consola posee un procesador de ocho bits el resultado se aproxima mucho más a las versiones de dieciséis que a sus inmediatas inferiores.

En este cartucho están encerradas seis fases de puro arcade que siguen fielmente el argumento de la película. La primera transcurre en las cuevas donde el joven Indy debe recuperar la Cruz de Coronado. La segunda coloca a nuestro amigo sobre el techo de un tren ocupado por unos viajeros muy especiales: los animales procedentes de un circo; saltando entre vagón y vagón debe-

rá evitar caer al suelo. En el tercer nivel, un Indiana algo más crecido, busca en las catacumbas bajo la biblioteca de Venecia la tumba de uno de los guardianes del Grial, en cuyo escudo están inscritas instrucciones precisas para encontrar la valiosa reliquia. Los nazis entran en acción en la cuarta fase donde las cosas se complican e Indiana deberá rescatar a su padre, prisionero en el castillo Brunwald; como no puede llamar a la

puerta y preguntar por su progenitor tendrá que escalar a pelo las murallas, evitando que sus enemigos le descubran en una arriesgada escena. La quinta fase transcurre en un dirigible donde hay que hallar el diario del Grial y escapar en un avión. Todo esto para que el anciano Dr. Jones termine herido de muerte en el suelo de un viejo templo en Iskenderun y su única oportunidad de sobrevivir dependa de que su hijo llegue a tiempo hasta el objeto de su búsqueda.

Más sencillo y adictivo

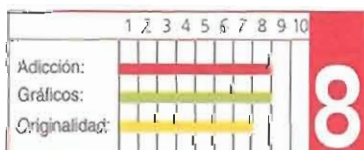
U.S. Gold, en este primer acercamiento al mundo de las consolas, se ha apiadado de nosotros y, aunque las otras versiones del juego eran terriblemente difíciles, en esta ocasión ha hecho que la aventura, al menos en un principio, sea considerablemente más fácil de resolver. Esto ha redundado en un aumento de la

adición, porque mientras que antes era prácticamente imposible, sin mucha práctica, pasar de la primera fase ahora no resulta nada complicado superarla y... terminar perdiendo todas las vidas que nos queden en la segunda.

Bromas aparte, «Indiana Jones and The Last Crusade» es uno de los mejores cartuchos que hemos visto últimamente para Sega Master System. Al igual que en «Gauntlet», —otro juego que ha sufrido el mismo proceso que éste—, la versión para consola de las más recientes aventuras de Indiana Jones ha ganado muchos puntos con la transformación.

Buenos gráficos, buen sonido, superior nivel de adicción y una elevada dosis de jugabilidad son las características de un juego que demuestra que U.S. Gold sabe hacerlo tan bien en el mundo de las consolas como en el de los ordenadores, donde cuenta con más experiencia. A la Master System le hacían falta juegos así.

J.G.V.



Y SOPLARE, Y SOPLARE...

BUBBLE GHOST

GAME BOY

Seguramente muchos de vosotros recordaráis este divertido y original arcade que Infogrames realizó para nuestros ordenadores hace meses. Su protagonista era un simpático fantasmilla a cuyo cargo quedaba la delicada misión de conducir una burbuja a lo largo de 35 habitaciones plagadas de los más insospechados peligros, y todo ello teniendo en cuenta que la única forma de moverla consistía en empujarla mediante sus soplos.

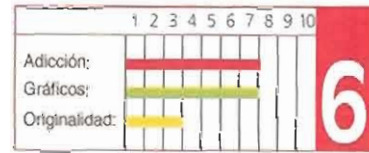
La endeble naturaleza de la burbuja hace que cualquier inesperado contacto contra las paredes o los objetos que decoran cada habitación, sea causante de su destrucción, lo cual equivaldrá también a que nosotros perdamos una de nuestras vidas.

Podemos soplar en ocho direcciones, lo cual nos permitirá que poco a poco, y siempre con un cuidado extremo, desplacemos la burbuja en la dirección que deseemos. Debemos evitar, y en algunos casos desactivar, las trampas que nos acechan en nuestro camino. Por ejemplo las velas pueden ser apagadas de un decidido soplo, e igualmente por ejemplo los ventiladores se pueden desconectar soplando al interruptor que los controla.

Disponemos de todo el tiempo del mundo para pasar cada pantalla, pero si somos lo suficientemente rápidos obtendremos bonus en recompensa a nuestra habilidad y presteza.

«Bubble Ghost» es un arcade de desarrollo tan sencillo como divertido, bien realizado, adictivo, y al que sólo se le puede reprochar que conste de un número tal vez insuficiente de pantallas, por lo que los jugadores más hábiles conseguirán terminárselo en un breve plazo de tiempo.

J.G.V.



GAME BOY

KARATE A GO-GO

NINJA BOY

GAME BOY

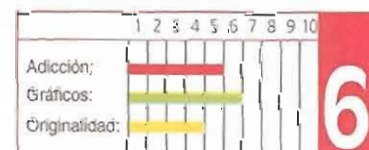
A caba de aparecer un nuevo arcade para Game Boy protagonizado por un gracioso muñequito que debe pelear contra cientos de enemigos para rescatar a su amada, raptada por un perverso y malévolo personaje. Su nombre es «Ninja Boy» y vamos a hablaros de él.

Todo el mundo era feliz en el Mundo Ninja hasta que aparecieron los miembros del Yoma Force y Dragon Shogun. Estos dos poderosos clanes se apoderaron de todas las armas de la nación y sometieron a la esclavitud a sus habitantes. Además, no contentos con esto, secuestraron a la princesa Ling-Ling, la novia de nuestro protagonista.

Este es un joven entrenado en las más secretas artes marciales que ha decidido que las cosas ya han pasado de castaño oscuro y ha emprendido el camino hacia los dominios de los raptos. La ruta está infestada de miembros de las dos sectas dispuestos a destruirle, pero con tu ayuda puede que consiga su objetivo.

«Ninja Boy» es un juego simplón, que no fácil, y que, aunque no se le puede reprochar nada a nivel técnico, no cuenta con ningún detalle que le haga especialmente interesante frente a los cientos de arcades similares que continuamente aparecen en el mercado. Así que ya sabéis, no está mal, pero le falta "gancho", quizás si fuese algo más adictivo... interesante para los incondicionales del arcade clásico.

J.G.V.



GAME BOY

CONSEJOS Y TRUCOS

■ En la primera fase ten mucho cuidado al saltar de una cuerda a otra porque si te golpeas contra el techo caerás irremediamente al abismo.

■ Los enemigos se repiten en varias fases, con una peculiaridad, mientras que en las primeras sólo te quitan algo de energía, después perderás casi toda tu vida con un único contacto, así que no te confíes.

■ Cuando te encuentres con un lanzador de puñales intenta averiguar, por ejemplo contando mentalmente, cada cuanto tiempo arroja su arma. En ciertos casos sigue una misma pauta y puede ser esencial conocerla para aprovechar al máximo el limitado tiempo del que dispondrás.

LO ULTIMO DE ULTIMATE SOLAR JETMAN

NINTENDO

Nos preguntábamos qué había sido de los programadores de una de las casas más legendarias de software, Ultimate, cuando cuál no sería nuestra sorpresa al ver, nada más conectar este juego de Nintendo, el logotipo que tantas y tantas horas de diversión nos proporcionó hace algunos años. Y es que resulta que Rare y Ultimate son una misma cosa; así les ha salido este juegazo...

Si rebuscáis en los cajones donde tenéis almacenados los juegos antiguos hallaréis uno llamado «Lunar Jetman». ¿Recordáis las aventuras de un gracioso astronauta que nos divirtió en uno de los mejores arcades que hayan aparecido en el mercado? Pues nuestro viejo amigo ha sido ascendido a «Solar Jetman» y tiene en sus manos una de las tareas más difíciles y arriesgadas de la galaxia.

La historia paso a paso

La mejor nave del universo era la «Golden Warship», y decimos era, porque hace un par de días fue secuestrada

por unos piratas y desarmada pieza a pieza para esconderla mejor. El rescate que los delincuentes han pedido supera lo que puede pagar la Federación así que no te va a quedar más remedio que recorrer todos los planetas conocidos para recuperar los trozos de la nave espacial ocultos por los malvados aliens. Luego tendrás que ensamblarla y devolverla a sus legítimos dueños.

Una mezcla explosiva

Pocos cartuchos de consola habíamos visto con la calidad de éste. Mezcla entre el original «Lunar Jetman» y el clásico «Cyberun», Rare ha conseguido un original cartucho que engancha desde el momento en que aparece la primera imagen en la televisión.

En las pantallas iniciales de presentación veremos como

la nave de nuestro héroe aterriza en el planeta donde empezará la búsqueda. Nada más «planetizar» podremos controlar una pequeña lanzadera con la que deberemos introducirnos en las cavernas que minan el subsuelo de cada mundo.

Allí, deberemos luchar contra infinidad de criaturas que surgen de todos los lados y mirar en los recovecos del laberinto hasta hallar alguna de las piezas de la «Golden Warship». Entonces tendremos que remolcarla hasta la nave nodriza para así poder pasar de nivel y continuar con la misión.

En «Solar Jetman» no es problema el número de vidas: un disparo y la lanzadera desaparecerá dejando en su lugar a nuestro héroe embutido en un traje espacial y provisto de un jet-pac con el que deberá regresar hasta su base para recoger otra lanzadera y proseguir su arriesgada tarea. Si por el camino de vuelta es destruido será cuando deberéis empezar a preocuparos, porque entonces sí perderéis una de vuestras escasas y limitadas vidas.

Puriquito Ultimate

Todo, desde los gráficos hasta la música, pasando por las pantallas, los menús o el movimiento... recuerda a Ultimate. Y eso es especialmente bueno ya que implica que posee una altísima calidad e incluso se rumorea que los programadores de ésta inolvidable compañía inglesa fueron quienes descubrieron el verdadero significado de las palabras «adicción» y «jugabilidad», lo cuál no es poco.

«Solar Jetman» está a años luz de la mayor parte de los cartuchos de Nintendo. Posee todas las virtudes posibles y casi ninguno de los defectos. Bueno, quizás sí os podamos reconocer que es algo difícil al principio hacerse con el control del protagonista de este juego pero, ¿qué es eso para unos expertos como vosotros? En una palabra: imprescindible.

J.G.V.

CONSEJOS Y TRUCOS

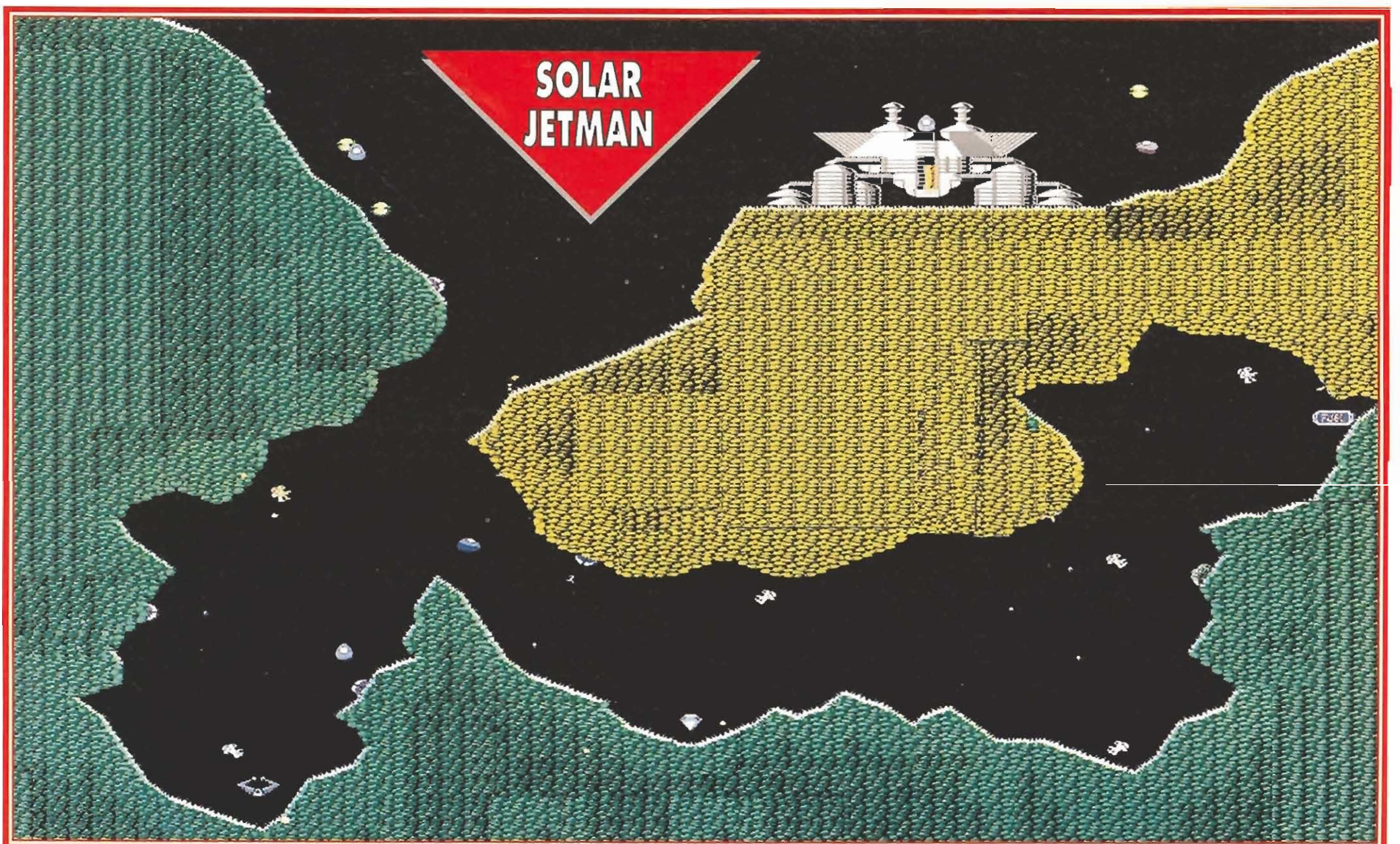
■ **Cuando tu lanzadera sea destruida procura, mientras vuelves a la nave nodriza, acabar con todos los cañones ocultos en las paredes de las cavernas. No volverán a aparecer.**

■ **Piensa que cada planeta tiene una determinada gravedad y que la inercia hará que tu sofisticada nave sea más difícil de controlar en unos que en otros, así que no aceleres nada más salir de tu base sin pensar con qué vas a frenar.**

■ **No estaría de más que prepararas lápiz y papel cuando comiences la aventura para hacerte un esquema de cada planeta, te será muy útil sobre todo en los niveles superiores.**

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

9



VENGANZA GALACTICA ARROW FLASH

MEGADRIVE

Siglo XXIII. El poderoso sindicato del crimen Zorgon V controla casi todo el universo conocido. Sólo hay un hombre capaz de acabar con su dominación: el doctor Schwinn. Este científico ha construido una nave espacial de combate capaz de infiltrarse en las defensas de la base de Zorgon V y destruir de una vez por todas la organización que está llevando al universo al caos.

Schwinn está dispuesto a todo para vengar la muerte de su esposa, asesinada hace un año por Zorgon V. El gran momento ha llegado, el piloto se coloca el casco y la esclusa del «Arrow Flash», el nombre del navío de combate, se cierra. Todas las luces están verdes, el tiempo se acaba para los asesinos.

«Arrow Flash» es un entretenido arcade en el más puro estilo «Nemesis», un cartucho netamente japonés que no puede ocultar su procedencia. Comenzando por sus gráficos en las imágenes de presentación, -dibujos similares a los de todas las series de televisión-, y terminando por los propios sprites del juego, todo en este masacramarcianos respira el más puro ambiente oriental. ¿Es ésta una buena señal? Pues únicamente en parte.

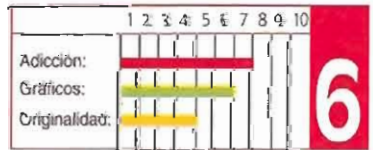


En el aspecto positivo podemos destacar que «Arrow Flash» es tremendamente adictivo ya que su nivel de dificultad ha sido ajustado perfectamente y la jugabilidad se ha beneficiado con ello. En el aspecto negativo debemos hablar de una gran falta de originalidad, porque, aunque maquillado con un argumento interesante, «Arrow Flash» no deja de limitarse a ser un matamarcianos como ya hemos visto miles.

El cartucho está dividido en cinco niveles con diferentes gráficos, cada una de ellos, a su vez, tiene dos partes separadas entre sí por el típico guardián de final de fase. Nuestra nave posee un armamento muy sofisticado: bombas atómicas, rayos láser, misiles de neutrones... artilugios de destrucción que podremos ir renovando por el camino si destruimos las lanzaderas que guardan las municiones. En ellas encontraremos, si la suerte nos es favorable, también alguna que otra vidilla extra, muy necesaria para poder avanzar en la masacre. Los enemigos son numerosos, aunque en ningún momento se convierten en excesivos, y además no son bastante muy complicados de eliminar al principio.

Con «Arrow Flash» pasaréis un rato divertido si lo único que deseáis es matar todo lo que se ponga a tiro. Tal vez muchos de vosotros penséis que ya es bastante y lo cierto es que este cartucho es divertido, adictivo y fácil de jugar. En cualquier caso, no esperéis encontrar demasiadas novedades.

J.G.V.



LA AMENAZA DE LAS MAQUINAS

CRACKDOWN

MEGADRIVE

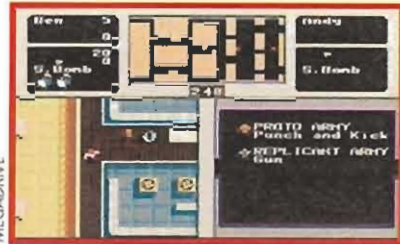
Con un cierto retraso llega hasta nosotros la enésima versión de una sensacional máquina recreativa que tuvo un enorme éxito hace algo más de un año; una aventura de esas que tienen muchos niveles y que parece que nunca se acaban. «Crackdown», el juego de laberintos más emocionante de los últimos tiempos, ya está disponible para nuestra Megadrive.

Cójase un científico loco, dos agentes secretos y una ciudad dominada por robots. Mézclase bien, añádasele unos buenos gráficos, un puñado de adicción y el resultado tendrá nombre propio: «Crackdown».

La misión a realizar en este cartucho para uno o dos jugadores es destruir el complejo industrial creado por el Dr. K, uno de esos estudiosos de gran habilidad y poco seso, que está dispuesto a acabar con la vida humana para sustituirnos por robots a su servicio. Lógicamente, el modo de terminar para siempre con la amenaza es colocar estratégicamente en su laboratorio subterráneo una serie de potentes bombas que irán destruyendo las instalaciones piso por piso.

Comienza la aventura

El juego permite una visión aérea de las zonas que recorre nuestro o nuestros protagonistas, porque ya hemos dicho que «Crackdown» permite el juego simultáneo de dos personas, dividiéndose la pantalla en dos zonas independientes en la que cada uno de los personajes se mueve



con total libertad. Por todo el mapeado encontraremos una serie de cajas metálicas, además de muchos enemigos, que nos proporcionarán munición extra para las armas.

No os preocupéis por hallar el lugar donde debéis situar las bombas de tiempo porque están marcados por unas enormes cruces rojas sobre las que únicamente debemos pasar para dejar dispuesta la explosión. Nuestro mayor problema será encontrar la salida en el laberinto de salas y pasillos que forman las instalaciones porque si no no podremos escapar antes de la detonación de los artefactos, convirtiéndonos en fosfatina junto a los secuaces del malvado profesor.

«Crackdown» es un arcade sencillo, sin demasiada dificultad y bastante bien realizado, si bien llegar a extremos. Llama la atención por su cuidada presentación y su similitud con la máquina original, aunque, claro está, debido al tamaño de la pantalla los gráficos son bastante más pequeños pero, eso sí, de gran calidad.

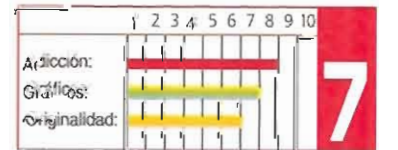
En lo referente a la adicción, «Crackdown» es, como casi todos los cartuchos de Sega, un modelo de entretenimiento. Medida cuidadosamente, esta característica, esencial de todo arcade que se precie, es la principal virtud de un cartucho, por lo demás no excesivamente innovador.

Un buen arcade

Lo dicho, un buen juego que va a hacer las delicias de todos los que ya en su día nos quedamos encantados con la recreativa y que habíamos lamentado lo que había perdido el programa en la conversión para los ordenadores domésticos. Menos mal que está aquí la Megadrive para convertir vuestra habitación en un salón de juego.

«Crackdown» demuestra que se pueden hacer grandes juegos con argumentos sencillos, sólo hay que tener estilo y hacer bien las cosas. Saber mezclar los ingredientes de la forma adecuada para conseguir un cóctel que nos haga disfrutar y destrozar el joystick es una cualidad que muy pocas compañías consiguen, y Sega es una de ellas.

J.G.V.



CONSEJOS Y TRUCOS

- Resguárdate en las esquinas, no avances a campo abierto hasta estar seguro que tienes el camino libre.
- No pierdas de vista el plano de la fase es un estúpido recurso para no despistarse y visitar varias veces el mismo lugar.
- Procura no dejarte ningún cofre por abrir por el camino, las armas que hay en su interior van a ser muy necesarias.



PIDE AQUÍ TU GAME BOY

SI YA TIENES UNA, HAZ TU PEDIDO DE CARTUCHOS O COMPLEMENTOS

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. SUSCRIPCIÓN GRATUITA A LA REVISTA CLUB NINTENDO.

bdo por... **14.900** PESETAS
¡PIDETE UNA YA!
LLAMA AL:
(91) 304 09 47
teléfono de pedidos



MAS CARTUCHOS DE GAME BOY	
A LLEYWAY	3.900
A JEDREZ CHESS	3.900
B ATMAN	4.400
B UBBLE GHOST	3.900
B EACH VOLLEY	3.900
B UGS BUNNY	3.900
B UBBLE BOBBLE	3.900
C HASE H.Q.	3.900
C ASY TELVANIA	4.400
D OCK OF MARIO	3.900
F ORMULA 1	4.400
G ARGOWLES	3.900
L UCKY ALES	3.900
M ERCENARY FORCE	3.900
K UNG FJ BOY	3.900
G REMLNS 2	4.400
G OLF	3.900
G HOSTBUST ER 2	3.900
K UNG FJ	3.900
W OTCROSS	3.900
N EMESS	3.900
P INBALL	3.900
N INJA BOY	4.400
S KATE BR CNE	3.900
S PIDERMAN	3.900
S NOOPY	3.900
T ENNIS	3.900
P ACMAA	4.400
W RSTLING (WWF)	4.400
F UTBOL WORLD CUP	4.400

COMPLEMENTOS · ACCESORIOS	
GAME LIGHT · Iluminación nocturna	2.100
LIGHT BOY · Iluminación lupa	3.900
Bolsa-Maleta de viaje de GAME BOY y cartuchos	2.100
Bolsa de viaje para 10 cartuchos de GAME BOY	1.525
Aitavoces-amplificadores stereo GAME BOY	2.100
Adaptador recargable OFICIAL GAME BOY	consultar

¿Dónde está CARMEN SANDIEGO?

Hace ya unos cuantos años, a un grupo de programadores americanos se les ocurrió una idea: ¿por qué no hacer un juego que además de ser divertido sirviera para aprender alguna de esas materias que resultan tan complicadas y desesperantes en el colegio? Del esfuerzo de estas personas surgió un programa que hoy en día es un clásico y con el que todavía los españolitos no habíamos tenido ocasión de disfrutar en nuestro propio idioma. Hoy aterriza en nuestro país.



¡Búscala por todo el Mundo!

BRODERBUND
Disponible: **AMSTRAD,**
AMIGA, PC
V. Comentada: **PC**

Carmen Sandiego es el nombre de la jefa de una peligrosa organización mundial dedicada al robo a gran escala. Cualquier valioso tesoro, por inaccesible que sea el lugar del planeta donde se encuentre, corre el riesgo de situarse en el punto de mira de la organización y cambiar de residencia en un abrir y cerrar de ojos. Las llaves del Kremlin, las joyas de la corona británica, los manuscritos del mar muerto... todo está al alcance de estos habilidosos criminales.

La Interpol anda desde hace algunos años sobre la pista de Carmen y su banda pero hasta ahora han sido incapaces de encontrar las pruebas suficientes para ponerles de una vez por todas entre rejas.

El mejor agente de la Interpol

Tú, a partir de este momento, eres el detective encargado del caso. Tu misión es recorrer el mundo tras las huellas de los miembros de la banda.

Tienes carta blanca en lo que respecta a los fondos de la Interpol. Podrás viajar a los lugares más remotos del globo siempre y cuando consigas capturar al ladrón y recuperar lo robado, en un período de tiempo limitado que han establecido previamente tus superiores.

Te van a hacer falta unos conocimientos muy profundos sobre cientos de países y para que no necesites memorizarlos todos, junto al disco del programa encontrarás un completo atlas -por supuesto en nuestro idioma- con todas las informaciones precisas para cumplir correctamente tu objetivo.

Un juego diferente

«¿Dónde está Carmen Sandiego?» es probablemente muy diferente a todos los juegos educativos que hayas visto antes. En ningún momento tiene fases arcade, todo el programa se controla a base de sencillos menús con dos o tres opciones. La pantalla del monitor se dividirá en tres ventanas. La mayor, en la esquina izquierda, muestra un dibujo de la ciudad donde te encuentras en ese momento.

La segunda nos permitirá recibir las informaciones que nos den los testigos interrogados, y la tercera está formada por una serie de iconos con los que podremos comunicarnos con el resto de los personajes del juego y decidir nuestras acciones.

¿Qué tiene esto de educativo? Os preguntaré. Pues muy sencillo, imaginad que el ladrón ha robado los fondos del tesoro de Fort Knox, Estados Unidos. Vuestra primera tarea es interrogar a los testigos. Entre ellos siempre habrá alguno que conozca un detalle importante. En



En uno de nuestros viajes encontraremos esperándonos a la famosa "Miss Liberty".



El continente americano es uno de los lugares del mundo con paisajes más variados. Aquí: Argentina.

nuestro caso suponeros que recibimos la información de que el "caco" ha huido en un coche con una bandera con una franja amarilla entre dos rojas. Si "pincháis" el icono de las conexiones, lugares donde podemos desplazarnos, encontraréis que uno de ellos es España. Como la bandera observada por el testigo corresponde a la de nuestro país no tendréis más remedio que coger un avión hasta Madrid para perseguir al criminal.

Las primeras partidas son muy fáciles, las conexiones y los lugares donde debemos viajar son

muy evidentes, pero según vamos avanzando en el juego las cosas no son tan sencillas, ¿o acaso sabéis qué moneda es el Leu? o ¿en qué lugar del mundo está la ciudad de Moratuwa?

Cada vez que equivoquemos nuestro destino el tiempo correrá en nuestra contra, como hay que alcanzar al ladrón antes de una fecha pues... si nos pasamos se escapará y, lógicamente, seremos relevados del caso.

Así que preparaos a manejar el Atlas y a aprender geografía de una forma diferente, porque os va a ser muy útil.



Carmen Sandiego es un juego que posee un increíble número de pantallas, todas diferentes entre sí.



Examinando con atención los mensajes nos enteraremos de muchas pistas imprescindibles para detener a Carmen.



Hay criminales que incluso se permiten ocultar el marisco mientras intentan un cruce por el Tigris.



¿Dónde estará escondido el criminal? De momento vamos a probar suerte en el hotel. Luego, ya veremos...

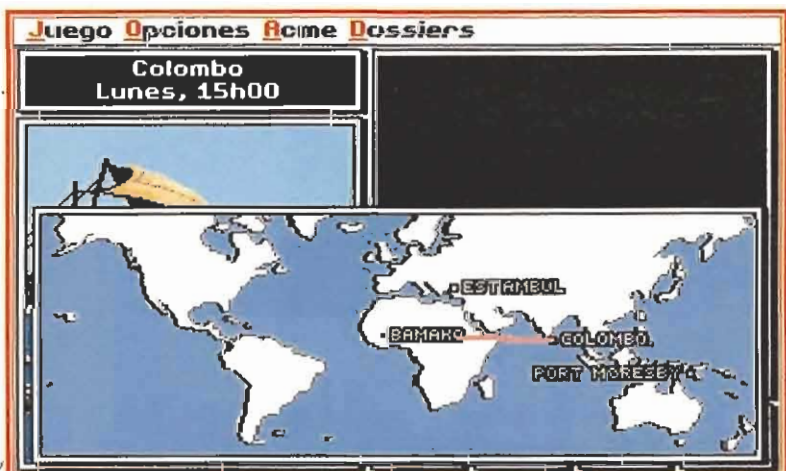




Por fin tenemos en nuestras manos un juego educativo que además de enseñarnos geografía nos hará pasar unas horas de lo más divertidas.



La biblioteca es un lugar de lo más curioso para que se oculten los miembros de la banda, pero son capaces de todo con tal de despistarnos.



Aunque viajes en avión habrá veces que deberás ser terriblemente rápido para capturar al caco antes de que desaparezca de la escena del crimen.

Una buena iniciativa

Como ya adelantábamos en las primeras líneas del comentario «¿Dónde está Carmen Sandiego?» no es, ni mucho menos, un programa de reciente aparición. En cualquier caso ha sido modificado en tantas

ocasiones para realizar nuevas versiones actualizadas que poco o ningún parecido guarda con el original. La forma de juego ha permanecido invariable a lo largo de los años pero tanto los gráficos como la velocidad, sonido o grado de dificultad han ido, poco a poco, conformando un producto que posee unas cualidades de las que muchos otros carecen.

Una gran parte de programas educativos fallan en sus objetivos. Unas veces, la mayoría, porque potencian el material base para el aprendizaje en perjuicio de lo esencial en un juego: que sea divertido. En otros casos porque ocurre lo contrario y es entreteni-



do pero enseña verdaderamente poco. «¿Dónde está Carmen Sandiego?» tiene el equilibrio justo entre una y otra cualidad.

La forma ideal, y la que resulta más divertida, de jugar con este programa de Broderbund es hacerlo entre dos personas. Una con el Atlas y otra manejando el ordenador. Se os pasarán las horas volando.

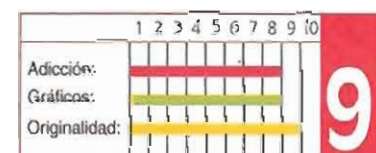
De todos modos, y si no tienes a nadie que pueda acompañarte en tu misión, puedes parar el juego y consultar tu mismo el libro cuando te haga falta.

En la redacción hemos buscado a Carmen Sandiego durante muchas horas por los lugares más famosos del mundo. Algunas veces la hemos encontrado y detenido, otras no, cada una de las partidas que hemos echado ha sido completamente diferente a la anterior y nos lo hemos pasado en grande.

Realmente es una gran iniciativa publicar en nuestro idioma este juego aunque los educativos en España no hayan adquirido todavía demasiada difusión. Esperemos que, de una vez por

todas, éste sea sólo el primer paso para que los juegos de este tipo despeguen definitivamente en nuestro país y tomen el lugar que les corresponde por derecho. Al fin y al cabo los ordenadores también fueron hechos para aprender, o mejor dicho, para aprender jugando.

J.G.V.



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

DISC

DISPONIBLES:

- CPC
- AMIGA
- ATARI ST
- PC/PS

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN SOFT LINE

PROEIN SOFT LINE
 Marqués de Montepaz, 27 Bajo
 Telf. 261 05 32 - 261 05 29
 28025 Madrid

LORICIEL

SEGA

MEGA DRIVE

ARCADE GRAPHICS & SOUND. LA EMOCION SIN LIMITES

AHORA SOLO
29.900
Ptas.



SEGA

Una nueva dimensión

La video-consola

Definitiva



INCLUYE
ARCADE HIT!

"ALTERED
BEAST"



Definitiva en tecnología

Utiliza lo último 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

Sólo 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

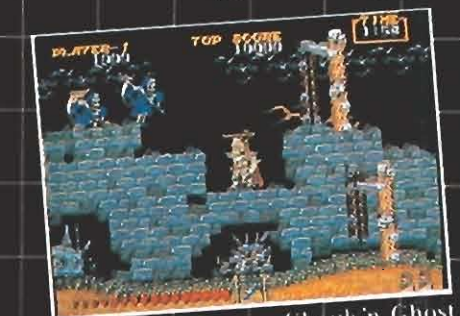
¡Sega sabe de qué va! Por algo es el número 1 mundial como fabricante de máquinas recreativas (Out-Run, After Burner, Thunder Blade, R. Type, Shinobi, Altered Beast, etc.).

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.



HAZME UN FAVOR,



CONECTAME A UN

en videojuegos

SEGA[®] from Virgin

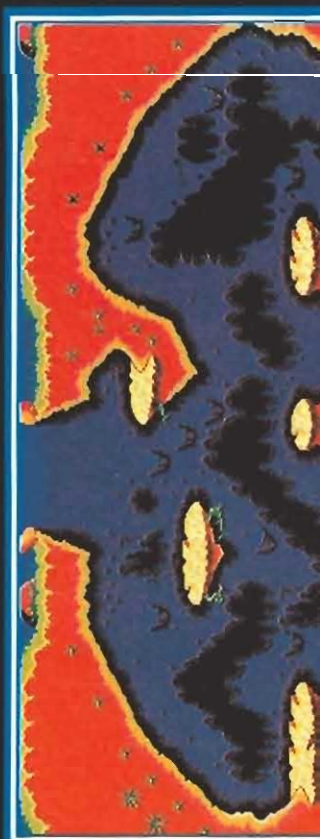
VIRGIN MASTERTRONIC, LTD. ESPAÑA
C/ General Arrando 5 - 1.º A. 28010 Madrid. Tel. (91) 594 26 12

POOGABOO

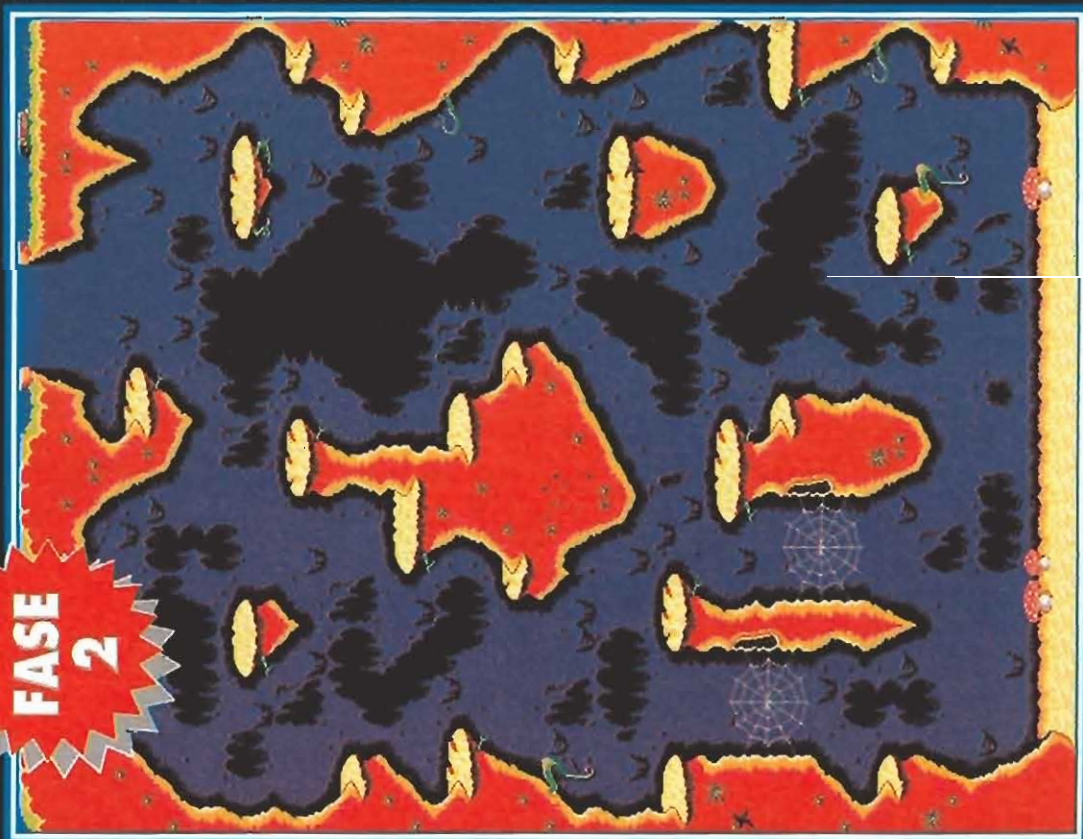
LA PULGA II



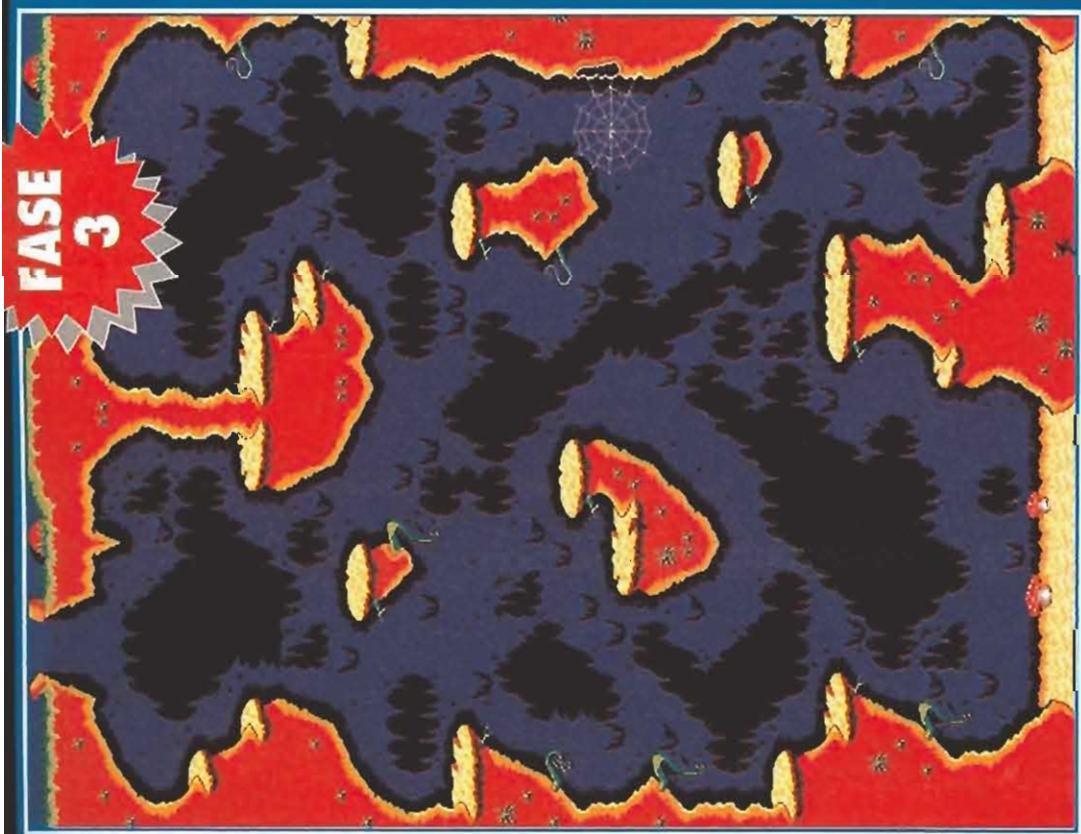
FASE 5



FASE 1



FASE 2

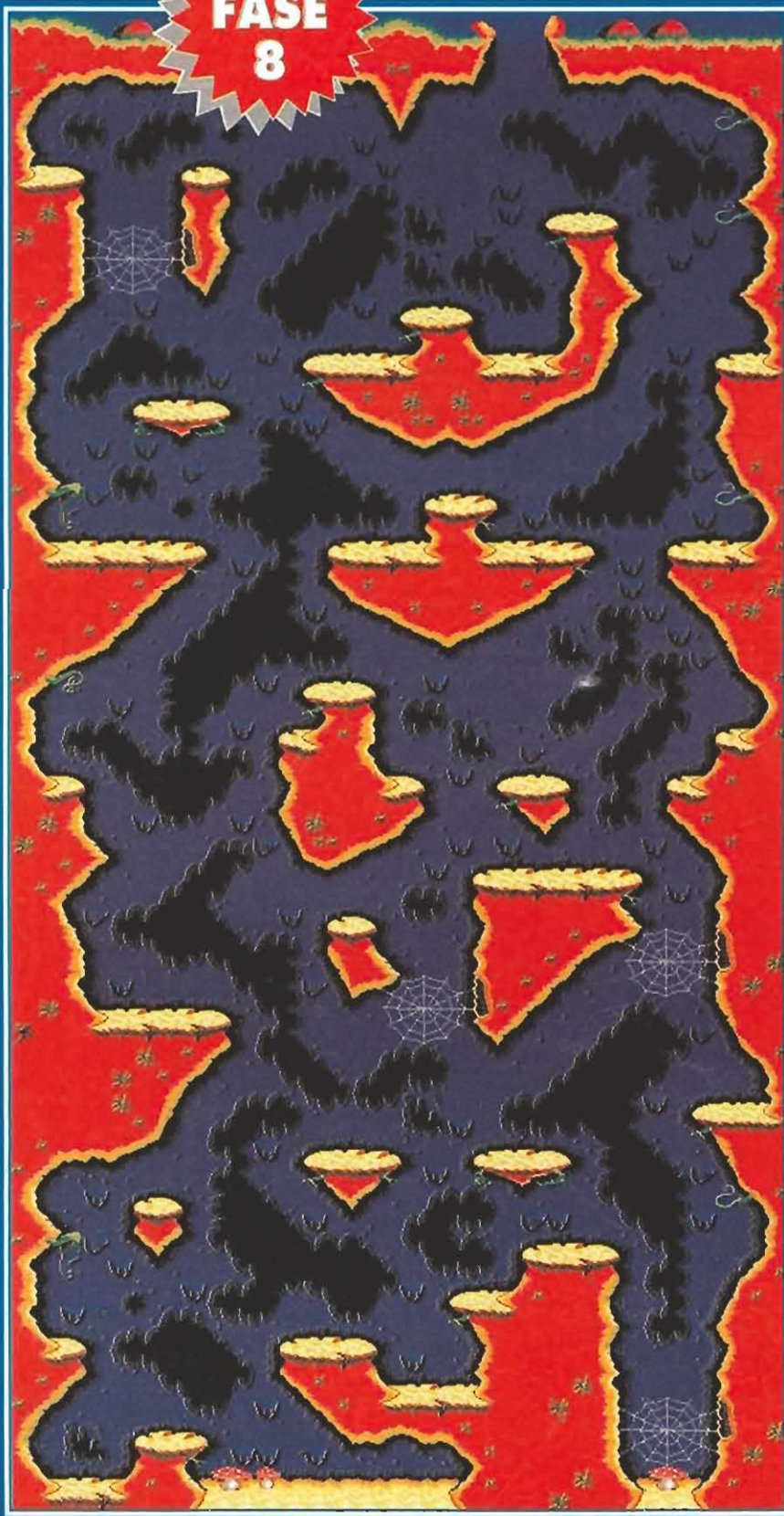


LA PULGA II

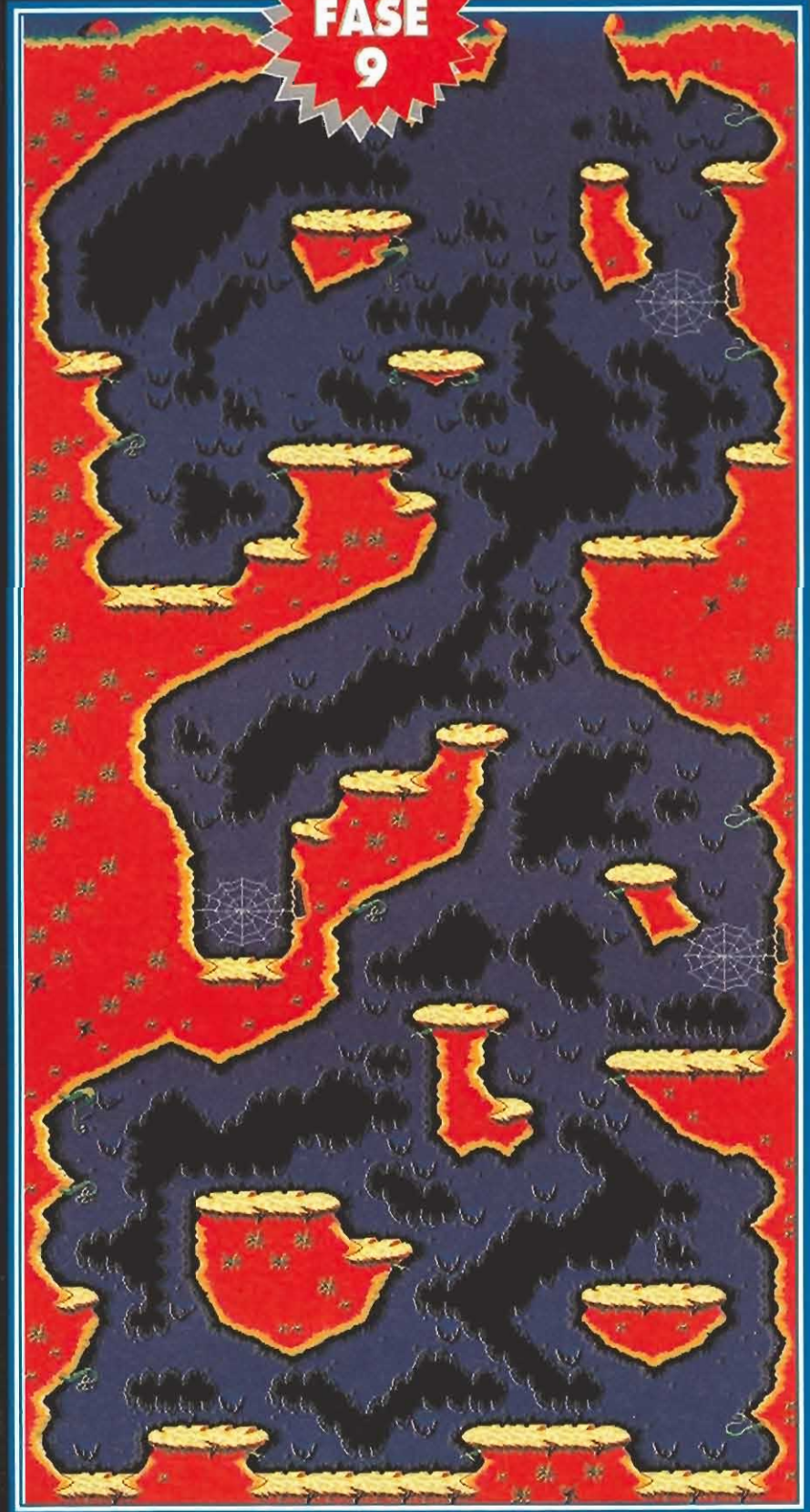
BOOGABOO

Mapa
MICRO
MACHIA

FASE 8



FASE 9



Opera ha conseguido una vez más ponernos las cosas difíciles con su nueva producción, «La Pulga II», recuperación del superclásico «Boogaboo» que tanto éxito cosechara fuera y dentro de nuestras fronteras hace unos años. Por ello no hemos querido dejar de reservarles un lugar de honor en nuestra ya extensa lista de Patas Arriba, que sin embargo hemos realizado de una forma un tanto atípica. Dado que el juego responde a una evidente sencillez de planteamientos —que no de desarrollo— desde su comienzo a su final, y dado que evidentemente el único consejo práctico que se os puede dar es que saltéis con prudencia y aprendáis de vuestros propios errores, os hemos querido brindar la que, sin duda, os pueda resultar la más valiosa ayuda para completar todos y cada uno de los diabólicos nueve niveles que componen el juego. Ni más ni menos que los mapas completos, gracias a los cuales podréis estudiar sin problemas el recorrido más adecuado para escapar de cada pozo, y la fuerza aproximada con que deberéis saltar hacia la plataforma que deseáis alcanzar. Buena suerte.

VIDEO JUEGO



OFERTA
14.900
ptas.

CONSOLA CON
42 JUEGOS
19.900 ptas.

PISTOLA Y
4 JUEGOS
CARTUCHOS
7.990 ptas.

PUEDEN PAGAR A PLAZOS

VENTA POR CORREO

C/ SIERRA DEL CADÍ, 3. MADRID
TEL.: 478 42 26

SE PUEDEN ALQUILAR CARTUCHOS / 300 PTS. MÍNIMO

2.490 ptas.

Ice Cream
Pin Ball
Tennis
Motobicycle
Ninja
Road Fighter
Zippy Race
Kung Fu
Galaga
Donkey Kong J.R.

2.990 ptas.

Mach Rider
Tetris
3.490 ptas.
Star Force
Nemesis
La Leyenda de la Sombra

4.990 ptas.

Hockey
Castillo
Guerreros Voladores
Equipo Verde
Rambo
Contra
Dock Jones

5.990 ptas.

1944
Sala Mander
Chip y Chop
Kage
Tortugas Ninja
Ninja Garden 2
T.V. Mario
Thunder Cat
Dragon Fighter

6.490 ptas.

Devil Town
Ikari 3
Robocop
Bobby Yano
Nemo

6.990 ptas.

Supper Mario 3
Operation Wolf
Double Dragon 3
Silk Worm
Jack Chen
7.990 ptas.
Turtle Ninja 7
Supper Mario 3

3 juegos	6.590 ptas.	64 juegos	15.900 ptas.	115 juegos	6.900 ptas.
20 juegos	7.990 ptas.	76 juegos	18.900 ptas.		
42 juegos	10.990 ptas.	110 juegos	24.900 ptas.		



CONSOLA CON
160 JUEGOS
7.290 ptas.

ESPECIAL PARA PRINCIPIANTES

FÁBRICA: RAHHAM CORP.
TAIWAN R.O.C.
REPRESENTANTE EN ESPAÑA:
TAPING S.L.
C/ FERNANDO EL
CATÓLICO 84
TEL.: 549 66 76 - 441 92 16

MÁS DE UN 1.000.000 DE PTAS. EN PREMIOS

Con motivo del verano, PROEINSA y MICROMANÍA te proponen un concurso con «premio casi seguro». Todos, absolutamente todos los juegos originales de Proeinsa (no tienen por que ser novedades) que compres desde el 1 de Julio al 31 de Agosto incluyen unos cupones de participación. Estos juegos son fácilmente identificables ya que llevan el sello de Micromanía bien visible.

Cada juego contiene dos cupones como los que se indican. Cuantos más juegos compres más cupones para participar. Hay tres categorías de Premios:

- 1.º 75 Ajedreces electrónicos.
- 2.º 75 coches teledirigidos.
- 3.º 150 Hand-Helds.

Para optar a estos premios debes enviar:

- 1.º 16 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 ajedreces electrónicos.
- 2.º 12 cupones y entrarás en el sorteo de los 75 coches teledirigidos.
- 3.º 8 cupones y entrarás en el sorteo de los 150 Hand-Helds.

Cuantas más cartas envíes más oportunidades tienes.



¡¡ENHORABUENA!!

Sólo por haber adquirido uno de nuestros programas tendrás la oportunidad de adquirir muy fácilmente un coche teledirigido, un ajedrez electrónico o un Hand-Held. Na tira los cupones adjuntos y lee las bases del concurso que aparecerá en los números 38 y 39 (julio y agosto) de la revista MICROMANIA. Hay más de 1.000.000 de pesetas en premios ¡Suerte!

¡¡IMPORTANTE!!
Para participar en este concurso adquiere aquellos juegos que veas con el **logotipo de Micromanía** y recuerda que cuantos más cupones tengas más oportunidades de regalo tendrás.

VALE POR:
1 CUPON

VALE POR:
1 CUPON

PROEIN, S.A. Marqués de Monteagudo, 22, Bajo 28028 MADRID

Modelo de cupones que incluyen los juegos.

Muy importante: Es requisito indispensable que mandes los cupones de los juegos junto con el cupón que aparece en esta revista y el que apareció el pasado mes de julio (son imprescindibles los dos), con vuestros datos personales a:

HOBBY PRESS, S.A.
Revista MICROMANIA
Ctra. de Irún, Km. 12,400
28049 MADRID

Indicando en una esquina del sobre «Concurso Proeinsa» y el nombre del premio al que quieres optar, dependiendo del número de cupones que tengas, es decir si tienes 8 cupones deberás meterlos en un sobre junto con el cupón de la revista de Julio más el de la revista de Agosto e indicar en una esquina del sobre CONCURSO PROEINSA HAND-HELDS.

Las cartas que no cumplan estos requisitos serán descalificadas automáticamente.

Recuerda que como siempre no se aceptarán fotocopias ni de los cupones de los juegos ni de los cupones de las revistas.

El plazo límite de recepción de cartas será el 31 de Agosto (se considerará fecha de matasellos) y el sorteo se realizará ante notario el día 5 de Septiembre de 1991.

Nombre

Apellidos

Domicilio

.....

Localidad

Provincia

Codigo Postal Teléfono

WAR ZONE

Pero así era. La suerte le había abandonado y ahora se hallaba con un espléndido modelito a base de una cartuchera de balas cruzada por el pecho, unas horribles e incómodas botas de cuero, un horroroso pantalón verde y... lo peor: esos tiznes negros que adornaban todas las partes visibles de su cuerpo. Le habían dicho que era para facilitar su camuflaje y no había podido evitar una sonrisa: sería el centro de atención en una de las fiestas a las que iba habitualmente.

Las cosas empezaron a encajar cuando le arrojaron del helicóptero sobre una pérdida selva. Por supuesto, le tuvieron que empujar. Y una vez abajo pudo contemplar dos cosas: la primera era una caja con toda la intención de aplastarle; la segunda

El no estaba acostumbrado a esto. Jamás lo hubiera pensado, ni en su más horrible pesadilla. Qué dirían todos sus conocidos si le vieran así. Su carrera tendría un indeseable final, su prometedora carrera... ¡Manda narices!, mira que tocarle a él, precisamente a él, salvar al mundo.

Los juegos del género que «Commando» inventó han recuperado ahora, entre los usuarios, el protagonismo alcanzado por este clásico, hace ya algunos años.

era más terrible: los pantalones verdes habían perdido su integridad física y un agujero había aparecido en una rodilla.

Repuesto de tan traumático suceso se decidió a abrir la caja. ¡Horror! Tenía dentro una gigantesca metralleta.

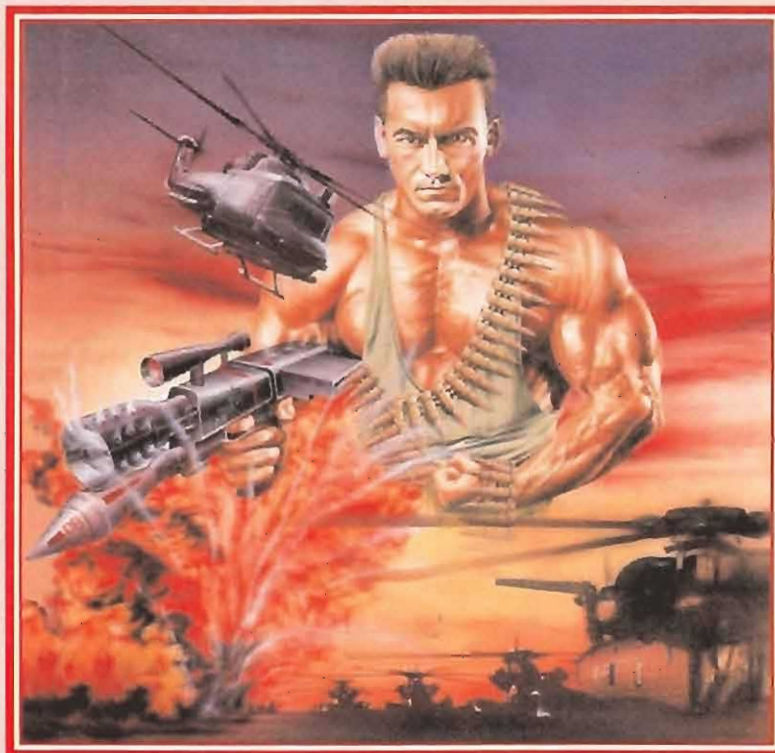
A lo lejos, no tan lejos para su desgracia, le pareció escuchar unos sospechosos disparos...

Una de masacre

Así es como nos encontramos de pronto ante un juego tipo «Commando». Esto es, mucha estrategia y pocos disparos. Bueno, mejor dicho, al revés.

A lo largo de ocho escenarios diferentes nos encontraremos con un buen montón de vehículos y soldados completamente dispuestos a ser acibillados y a demostrarnos, una vez más, que en esto del joystick no hay nadie capaz de hacernos sombra.

De vez en cuando podremos cambiar de armas para acabar



con el enemigo de forma variada y que no nos puedan acusar de aburridos. Por otro lado, también pululan por los alrededores algunos pobres prisioneros que intentarán ser rescatados, pero que rara vez sobrevivirán a nuestra proximidad y su vorágine de munición asociada. En caso de hacerlo, se nos recompensará con una porción de puntos y, a veces, un botiquín.

Pasemos a analizar las cosas que encontraremos en nuestra misión, no sin antes advertir que para evitar morir deberemos emplear una estrategia determinada contra los diferentes enemigos que hallemos en el recorrido. Por tanto, no todo es matar a lo loco, hay cierta dosis de estrategia, mayor a la habitual en estos programas, que sólo la práctica nos permitirá llegar a dominar perfectamente.

A lo largo de ocho fases de se suceden los esquemas de más éxito en el mundo del software: numerosas armas, cientos de enemigos y acción desenfrenada.

Para masacrar...

Veamos los tipos de armas de que podremos disponer. Todas ellas tienen en común tres grados posibles de potencia, que se pueden perder al ir consumiéndose nuestra energía. Mientras no perdamos el arma por esta causa podremos recoger "potenciadores" para la misma.

- Lanzallamas: es devastador pero tiene un escaso alcance, lo que lo hace poco práctico contra enemigos lejanos y en particular contra los superbichos de fin y entre nivel.

- Lanzagranadas: evitar a toda costa. Es un arma pésima que te conducirá a la muerte casi segura. Su única utilidad puede ser contra los enemigos atrincheros, pero no compensa.

- Misiles: de efectos altamente satisfactorios psicológicamente, su utilidad viene limitada porque puedes dispararlos de poco en poco, esto es, no permite ráfagas de misiles.

VIAJE A TRAVÉS DEL INFIERNO

WAR ZONE

- Triple disparo: no la óptima, pero de gran facilidad de uso. Si no hay nada mejor, procura cogerla siempre que no te juegues la vida en el intento.

- Láser: su principal ventaja es su gran flexibilidad a la hora de disparar. Permite un disparo muy rápido, pero da algunos problemas porque debes previamente apuntar y esas cosas. Es el mejor arma siempre que no puedas hacerte con la siguiente.

- Misiles dirigidos: son una gozada. Te permiten matar bichos sin tener que apuntar, sólo preocupándote de esquivar y no de apuntar. En su contra tiene el hecho de permitir ráfagas cortas sólo (como el misil normal) lo que puede ser soslayado si tienes la máxima potencia. Es ideal contra los armatostes de fin de nivel. Por otro lado, tiende a ir a por los barriles y las cajas en primer lugar, por lo que deberás tener cuidado en sus cercanías. Este es el arma que recomiendo si quieres llegar a algún sitio.

- Potenciadores: tienen forma de letra "R" y suben el nivel de tu arma, siempre que lleves alguna y no la tengas al máximo.

- Escudo protector: aparece raras veces y es una letra "S". Búscala en las cercanías del fin de nivel.

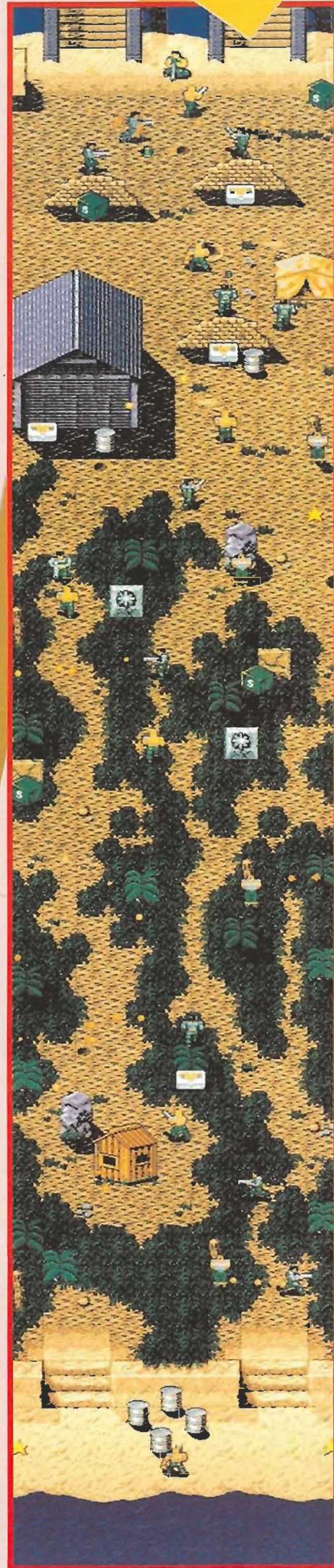
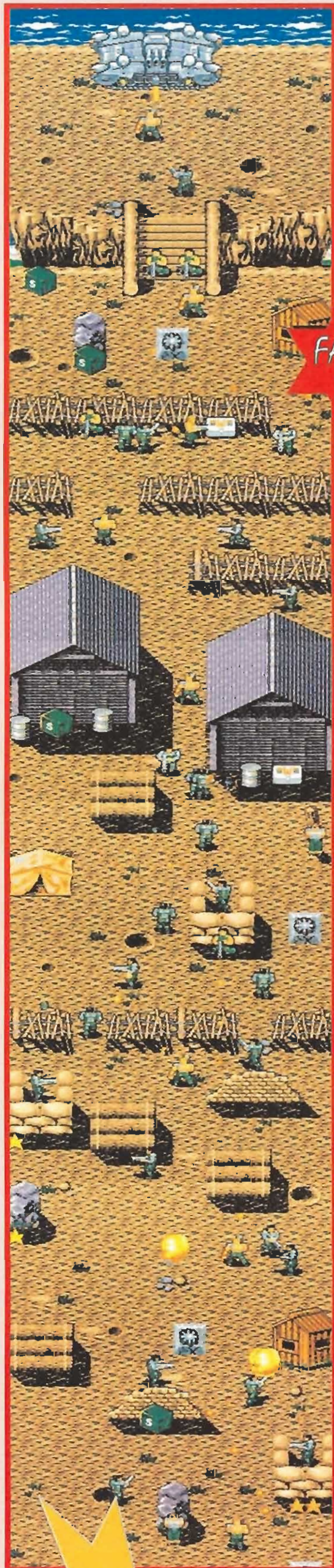
- Superbomba: hace una limpieza casi total de la pantalla, afectando tanto a enemigos como a posibles objetos que quieras coger. Los únicos que sobreviven a sus aniquiladores efectos son los blindados: tanques, barcos...

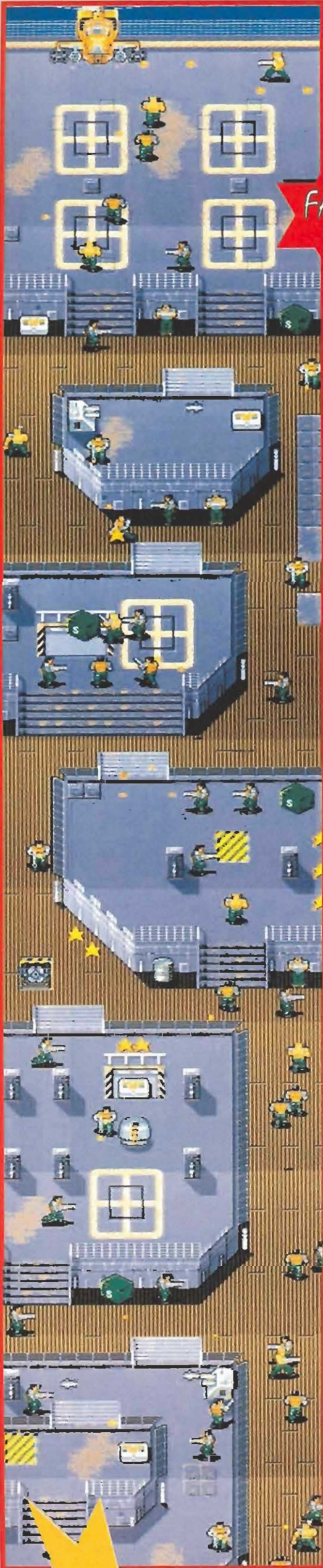
Para ser masacrados...

Ya tenemos las mimbres. Claro, veamos lo que nos falta para hacer el cesto: los enemigos.

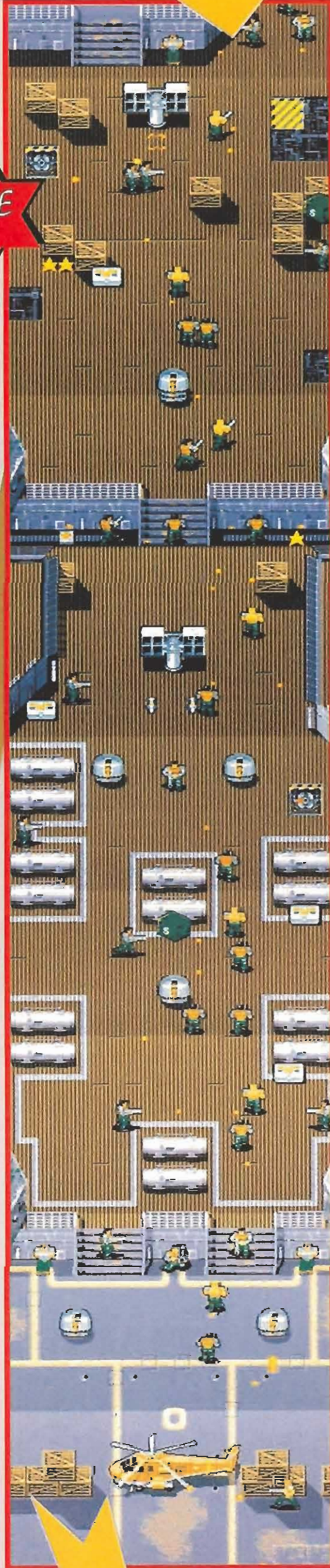
- Soldaditos: pobrecitos. Son los más abundantes y no se comportan siempre de la misma manera. Unos bajan en zigzag hacia ti. Otros aparecen desde los laterales y te siguen hasta

Sólo la práctica nos permitirá conocer la táctica adecuada para responder a los ataques de cada enemigo.





FASE
2



Algunos prisioneros que debemos rescatar aparecerán por sorpresa, pero muchas veces caerán bajo nuestro fuego.

fallecer, momento en que un nuevo soldado les sustituye en el mismo sitio hasta que avanzas lo suficiente para quitarlos de encima. Otros se atreven a esperarte parados. Todos tienen en común que disparan hacia ti y sus balas sólo desaparecen al salir de pantalla o chocar con un obstáculo del decorado.

- Granaderos: lanzan granadas en tu dirección. Son fáciles pues puedes permanecer fuera de su alcance para acabar con ellos. Fíjate donde caen sus bombas y no pases por allí.

- Ametralladores: disparan casi de continuo, bien en vertical o en ráfagas multidireccionales. No apuntan hacia ti. Procura eliminarlos según los veas, sobre todo a los multidireccionales.

- Cañones diversos: la mayoría están apuntando en una dirección determinada. Procura no pasar por su trayectoria hasta haberlos destruido. Pueden disparar misiles o láser. Aquellos son indestructibles. Otros cañones disparan ráfagas multidireccionales de balas. Finalmente, otros lanzan balas hacia tu posición; de ellos, los que tienen forma de estrella pueden ser destruidos normalmente sin problemas. Hay otros que tras disparar se "tapan": estos podrán ser destruidos sólo con misiles o una superbomba.

- Lanzamisiles: cuando los veas, destrúyelos antes de proseguir. En caso contrario, dispararán sus proyectiles sobre tu descubierta espalda.

- Bazokeros: disparan dos tipos de misiles: dirigidos y normales. La única estrategia válida contra ellos es matarles rápidamente. Respecto a los dirigidos, ponte fuera de su alcance (tienen un recorrido muy limitado) y masaca al pesado que te los lance.

- Bombas-paracaídas: lo único que podrás hacer es evitar que te den en la coronilla. Tienen el defecto de caer en puentes estrechos, con la consiguiente falta del espacio necesario para la adecuada maniobra.

- Puertas beligerantes: son puertas blindadas que obstaculizan nuestro paso y aprovechan para ducharnos con balas. Si podemos pegarnos al muro en su flanco izquierdo, no nos po-

WAR ZONE

drán alcanzar sus disparos. Otra posibilidad es meterse en algún habitáculo próximo desde el que dispararla.

Pre calentamiento

La primera fase es poco densa. La cosa empieza a ponerse interesante cuando, tras atravesar un puente, encontramos una locomotora que obstaculiza el avance. Para destruirla, colócate en el puente de la derecha pegado al lado izquierdo y dispara hasta destruirla. Ni las balas ni las bombas podrán alcanzarte.

Tras ella se abre otro puente en el que deberemos dar el pasaporte a un par de tanques: dispara pegado al extremo del puente en que se encuentren y a la suficiente distancia para que sus misiles dirigidos no te alcancen. Prosigue tu avance y usa las barricadas cuando veas la cosa complicada; vigila los troncos que te son lanzados.

El tanque del final es enterredor, pese a su temible aspecto. Si te colocas hacia la derecha a su altura sus balas no te alcanzarán y podrás acibillarle sin dificultad.

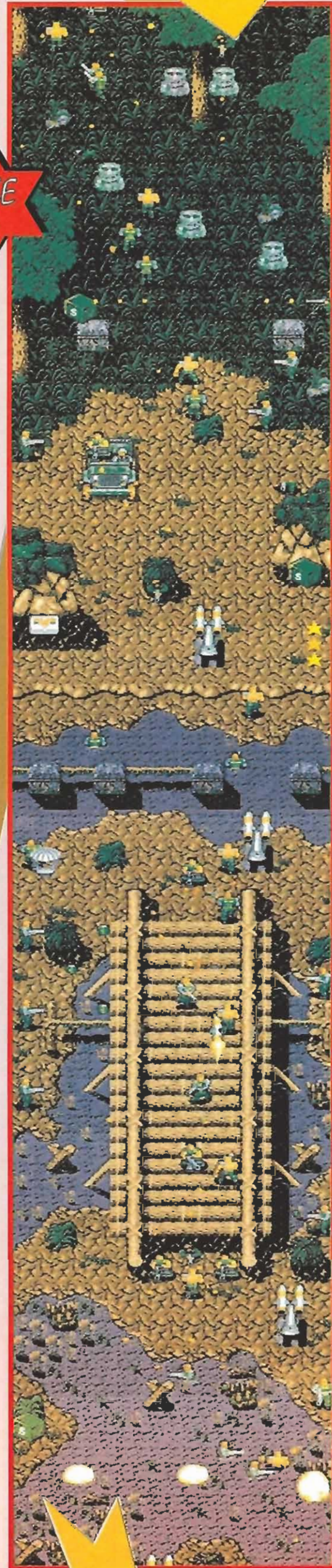
La segunda fase consiste en instalaciones militares, pero es un mero entrenamiento todavía. Consigue cuanto antes el láser y masaca sin piedad a los soldaditos que te atacan. Tras derribar a balazos una puerta podrás gozar de la destrucción de un helicóptero que te ataca con tímidas balas.

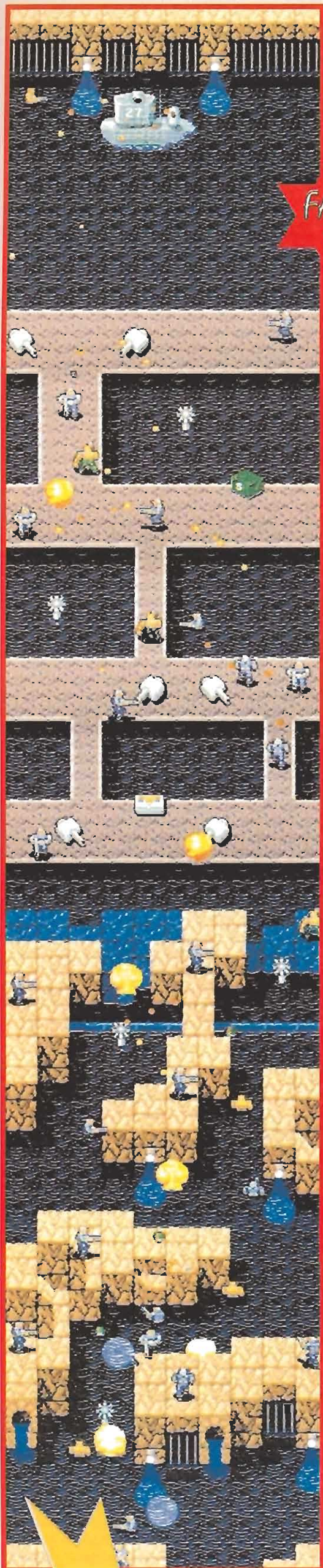
No mucho más allá podrás hacerte con unos misiles dirigidos y el resto de la fase será casi un paseo. Dispara sin cesar hasta llegar al helicóptero final. Contra éste, muévete todo el rato rápidamente huyendo de sus proyectiles dirigidos y dispara de continuo con los tuyos: no tardará en caer hecho pedacitos.

Como fin del paseo, la tercera fase nos devuelve a la jungla y deberemos atravesar incluso apestosas ciénagas. Si posees

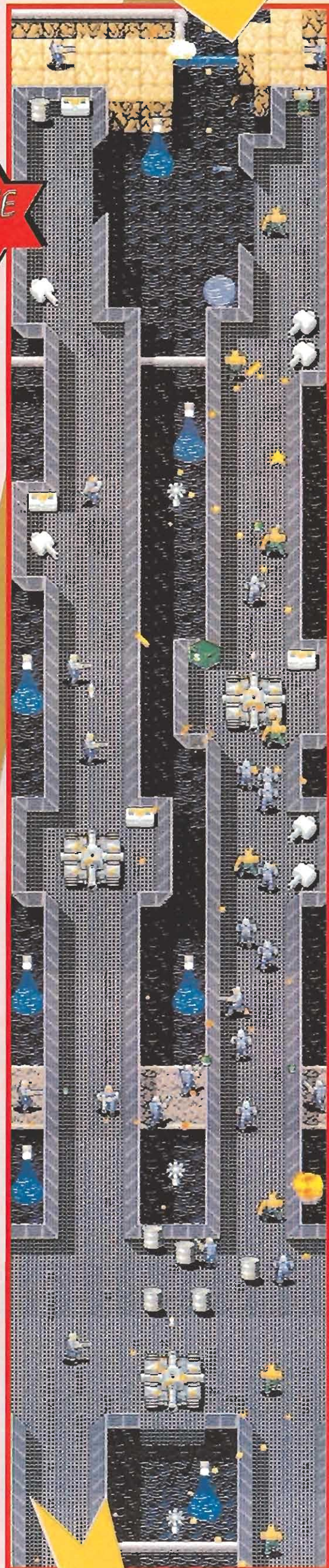
Distintos escenarios nos permitirán comprobar en nuestra piel la efectividad del sofisticado ejército enemigo.

FASE 3





FASE
4



Tras los primeros pasos, relativamente sencillos, el interés por avanzar crece a medida que lo hace la dificultad.

los misiles dirigidos, esto va a ser coser y matar. En caso contrario...uf, procura ir siempre primero a por los ramboides, para lo que deberás subir deprisa hasta su altura, donde su lluvia de balas no te alcanzará.

No olvides destruir las rampas con misiles cuando las vayas encontrando: te ahorrarás problemas. El tanque final es la guinda del aperitivo: colócate por la esquina inferior derecha y dispara sin cesar al tiempo que esquivas sus balas, lo que no ha de darte problemas.

La temperatura sube

Ahora nos encontramos en las alcantarillas. Sobre los muros hay granaderos inalcanzables para nosotros. En el agua hay una especie de foco, inmune a nuestro armamento, excepción hecha de la superbomba. Avanza deprisa y con decisión, procurando no coincidir en tu camino con las granadas.

A media fase hacen su aparición unos tanques con capacidad de disparo en las cuatro direcciones: dispáralos desde una distancia prudencial y luego avanza con confianza.

Al final nos espera un divertido submarino que no tardará en llenarlo todo de balas. Su movimiento es sólo horizontal, así que procura encontrar un hueco para tu hombre entre la muchedumbre de balas y suelta todo el rato tus maravillosos misiles.

Tras el alcantarillado, entramos en una base ya más vigilada. Nuestro avance será continuamente entorpecido por las puertas beligerantes de las que ya hablamos.

También podremos observar un hermoso cañón tubular con decididos misiles hacia nuestro héroe; es indestructible, o sea que ponte fuera de su camino.

Por si fuera poco, antes del final deberemos atravesar una zona de tuberías, entre las que se esconden granaderos insaciables e inatacables salvo por sus armas. Y el tanque final es una delicia: aparte de ponerlo todo perdido de proyectiles, dispara láser en las ocho direcciones y... se mueve tanto vertical como horizontalmente. ¡Una auténtica joyita!

En la sexta fase volvemos a

WAR ZONE

Nuestra Opinión

CORE DESIGN
Disponible: ATARI ST, AMIGA
Versión comentada: AMIGA

Hace apenas un par de meses Core tuvo a bien sorprendernos con un divertido arcade protagonizado por un cavernícola y que fue bautizado como «Chuck Rock». Los que lo recordéis probablemente tendréis también todavía en mente lo que dijimos acerca del notable contraste que existía entre su elevada calidad técnica en oposición a su evidente falta de originalidad.

Bueno, pues parece que Core no está dispuesta a cambiar el rumbo de su timón, porque su última producción «Warzone» es de nuevo un adictivo arcade lleno de adicción y calidad técnica pero presidido por lo que, esta vez, ya puede ser considerado como una clamorosa falta de imaginación, como demuestra el hecho de que el programa esté literalmente calcado del mítico «Commando».

Otro factor negativo a destacar es el hecho de que el juego resulta bastante reiterativo, pues pese a estar compuesto por elevado número de fases, todas comparten entre sí el mismo desarrollo.

En fin, aun con todo, y pese a que Core parece empeñada en seguir dándonos una de cal y otra de arena, mejor es un buen arcade en la línea clásica que uno innovador injugable y mediocre, cosa que últimamente abunda más de lo deseable.

J.E.B.

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

8

VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a: Tele-Juegos · Apt. de correos 23.132. MADRID solicitando tu juego **WAR ZONE** y benefícate de este descuento.

Amiga 2.500 2.200
 Atari 2.500 2.200

Nombre

Apellidos

Domicilio

Población

Provincia

C. Postal Teléfono

Forma de pago: contrareembolso.

Gastos de envío: 250 ptas.

Número de telecliente

Nuevo cliente



Ocho escenarios diferentes, plagados de enemigos y trampas mortales, nos esperan para ser recorridos.



En caso de no tomar la precaución de destruir los lanzamisiles, pagaremos con creces el descuido.



Las puertas que bloquean el camino pueden ser fácilmente destruidas con nuestros disparos.



No nos resultará tarea sencilla atravesar la base enemiga, pues se halla fuertemente defendida.



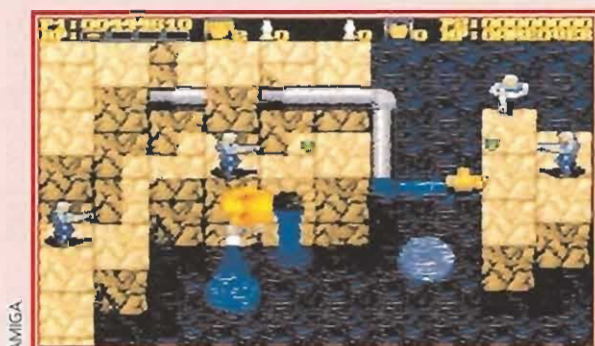
Además de nuestra fiel ametralladora, contaremos con la posibilidad de utilizar otros tipos de armamento.



Aunque la realización técnica del juego es excelente, su desarrollo está calcado del mítico «Commando».



Existen muchos tipos de adversarios, que presentan variados comportamientos y peligrosidad.



Esta fase se convertirá en una dura prueba incluso para nuestro olfato, ya que se desarrolla en las alcantarillas.



Los soldados son los enemigos más abundantes, y por fortuna también los menos peligrosos.



Al término de cada nivel nos enfrentaremos contra el inevitable y resistente enemigo final.



Cuando la situación se vuelve enormemente complicada, lo mejor es hacer uso de la superbomba.



Completar el juego con el número de vidas que se nos conceden es tarea casi imposible.

los orígenes. Tras atravesar un desierto frustrado (por la cantidad de soldados que hay en él), entraremos en una zona muy parecida a la primera, pero un poco más densa.

Encontraremos en ella también el ferrocarril obstáculo y los tanques en los puentes, pero con más dificultad para su destrucción. Tras el puente será divertido ser recibido por mullón de balas procedentes al unísono de estrellas y soldados. Al final, un nuevo tanque con movimiento vertical, sobre los carriles marcados en el suelo, nos devolverá la esperanza dada su fácil destrucción si te colocas en uno de sus flancos y desde aquí le disparas sin cesar.

Al rojo vivo

La séptima fase comienza pasada por agua. Aprovechate de tus enemigos que no se atreven a meterse en el líquido (el temor al constipado, supongo) y avanza por aquí siempre que puedas, abatiéndolos desde esta improvisada plaza fuerte.

Tras unas quebradizas puertas nos espera una serie de helicópteros como el del segundo nivel: vigila sus dos primeras balas y no tendrás dificultad para hacer que estallen. Al subir unas escaleras vigiladas con inusitado celo, nos veremos frente a un barco. Encomiéndate a alguien y dispara como loco, pues es francamente difícil, máxime teniendo en cuenta tu limitada zona de maniobra.

La octava transcurre en la base del jefe y es fácil imaginarse que va a estar llena de toda clase de cosas destructoras. Pues nada, paciencia y a no dejar títere con cabeza. Masacra sin descanso.

Un punto especial es el puente sobre el vacío que has de atravesar vigilando la caída libre de bombas paracaídas. Antes del final deberemos tragar otra ración de puertas beligerantes en un laberinto de pasillos: usa los trucos explicados.

Por fin, podremos ver al causante de todo este infierno montado en su utilitario lanza-todo-tipo-de-cosas. Aquí podrás corregir tu error, pues descubrirás que el barco del séptimo nivel NO era tan difícil; es más, era casi fácil.

Una ducha en casa

Esa es la sensación que tenía. Había matado todo lo matable, destruido todo lo destructible y esquivado todo lo esquivable. Los tiznes negros se habían corrido hasta distorsionar las facciones de su cara, el pantalón se le pegaba a las piernas y la metralleta echaba humo.

Allí, por fin, estaban los vestuarios. Se juró que no volvería a pasarle: la próxima vez que quisiera adelgazar emplearía una dieta normal. Esta había acabado con sus kilos, pero había estado a punto de provocarle un ataque al corazón.

F. H. G.

CARGADORES

EXTREME

SPECTRUM

```

LISTADO 1
10 REM Cargador 'Extreme'
20 REM Pedro José Rodríguez-91
30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 49999: POKE 23417,84: LOAD "
"CODE 50000: CLS: DIM a$(1)
40 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 50
119,0
50 INPUT "Armamento infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN FOR n
=50120 TO 50139: POKE n,0: NEXT
n
60 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF FN n() THEN POKE 501
43,0
70 PRINT #0: "Inserta cinta ori
ginal...": FOR n=1 TO 150: NEXT
n: INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
80 RANDOMIZE USR 50000
    
```

LISTADO 2

```

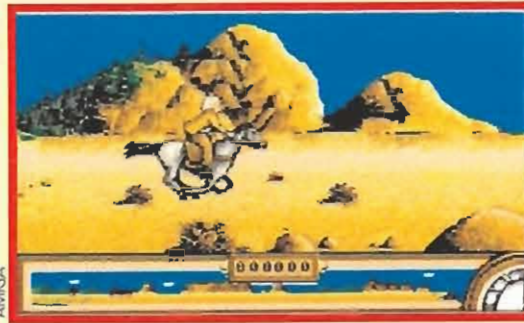
1 F3DD21000000DF9110010 1000
2 3EFF37CD560530EF217F 1115
3 0311945C016400D5EDB0 1179
4 1100FE011A00EDB011F4 1180
5 F8016902EDB0C921C05D 1291
6 11C15D01339E3600EDB0 980
7 DD210DFF11C300CD13FD 1211
8 DD21004011FF172100FD 1107
9 20CEFD0CD13FD031A88121 1317
10 7FFFB11FFFF01589EE0B8 1701
11 21A86101539E7EEE9D77 1185
12 230B758120F6AF322ADA 1106
13 3EA73240BF3272043296 1110
14 BB3272D532FD043203D4 1344
15 AF32257CC3165B00E9EA 1129
16 02E2B6E086E086E0D2E2 2090
17 EDC001AF03FE7CFE01D8 1918
18 CD0003D9083AFF82FE00 1351
19 060C28172119FC22B7FD 861
20 2100801100583E410669 408
21 10FE08D9C3FBFC0018F6 1463
22 09083D281E08E0A0EDA0 1158
23 EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0 1988
24 EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0 1985
25 00D9C3FBFC3E0108215A 1109
26 FC222B7F0AFA320CFD3E08 1232
27 320EFC06080808080810 375
28 FE09C3FBFC0908FE9838 1856
29 5000280E080808047E1223 3057
30 1410FA00060118393DFE 689
31 98383A0E0321F1FC1165 927
32 4808080808182010100000 554
33 0605FE9928102E1D00006 552
34 03FE9A2807281D1000000 559
35 060110FE0E28FF0809C3 1100
36 7BF006000810FFED9C3FB 1463
37 FC060818F57710FE182E 997
38 00001828A3D20E73E9C08 616
39 21717C1178767B888A06 1360
40 0720E436C8287B888A06 1013
41 04200D836C8287B888A06 1027
42 07308A08087888770E01D9 1088
43 03FBFC06080C996C07F6FC 2041
44 003E180020F0A704C83E 1071
45 7FD0FE17A9E62028F479 1467
46 0F47E602FE080D3FE37C9 1333
47 F33E02020CF0F608D3FE 1341
48 001E07E000BFE17E0084F 1585
49 0051E200660C02F7C30F7 1431
50 00E008000F021020F10609 1239
51 00F070006070FFED430F4 1861
52 00F0700060E1E072101FE 1506
53 460300F2F0C300D27E23B8 1407
54 00001000F13E01320CFD 0033
55 069ED12E043E0818023E 581
56 09C078FC00000003E0EC0 1200
57 78FC093E133EBC88C815 1447
58 089ED26CFD3E3AB0C2D0 1459
59 032886280006822E01FD 697
60 00130FF3E0418163E01AD 876
61 0C5110D7700D0231806B2 1022
62 0E01003E0218023E09CD 413
63 F8FC00CDF4FB003E133E 1759
64 00880C8150682D280FD7C 1583
65 A0677AB320CF307FE3E 1550
66 C1A0C611D07700D0231B 1204
67 2E023E0406B3CD47FED0 1037
68 FD7E04B728566901FD7F 1178
69 ED79FD4E00FD4501DD21 1267
70 0000D094D3E012E0208 424
71 B3CD47FE003E7FB02803 1338
72 32D0FEFD05E02FD560369 1308
73 010500FD094D02E023E03 458
74 0683CD47FED078B206B2 1408
75 2E013E06C282FD11DFFE 1234
76 ED53CEFD110E003E02C3 1089
77 82FD3E0618B83E0CCDF3 1237
78 FC00003E0ECD8FC0D03E 1303
79 DBB8CB1506B3D245FEC9 1546
80 00000000000000000000 0
    
```

DUMP: 40.000

Nº DE BYTES: 790

BACK TO THE FUTURE 3

AMIGA



```

REM Cargador 'Back to the future III'
REM Pedro José Rodríguez 27-5-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(512):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<>1661943& THEN PRINT"Error en los data!":END
PRINT"Este cargador proporciona:";PRINT
PRINT"-Vidas infinitas en la fase 1"
PRINT"-Tiempo infinito en la fase 2 (deberás pulsar el botón izquierdo"
PRINT"del ratón cuando hayas conseguido más de 50000 puntos y la aquja"
PRINT"de los minutos pase por las doce)"
PRINT"-Inmunidad y tartas infinitas en la fase 3"
PRINT"-Tiempo infinito en la fase 4"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,0000,45FA,01DE,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,000A,2948,0038,4EEC,000C
DATA 41FA,000E,23C8,0007,CC64,4EF9,0007,CBE0,41FA,0026,43F9,0007,CB00,33FC
DATA 4EF9,0007,CDE2,23C9,0007,CCE4,45FA,0134,32D8,B5C8,66FA,4EF9,0002,0000
DATA 4EB9,0007,CD66,4EB9,0007,CD10,4A86,66F0,D1FC,0000,1800,5279,0007,CE7E
DATA 45F9,0007,CE7C,0452,000C,4A52,6702,6AD4,0CB9,0007,0B00,0006,4150,660C
DATA 23FC,0007,CB74,0006,4150,4E75,0CB9,0007,03E0,0006,2950,660C,23FC,0007
DATA CB9C,0006,2950,4E75,0CB9,0007,03E0,0006,2974,660A,23FC,0007,CBF4,0006
DATA 2974,4E75,21FC,0007,CB82,00F0,4EF9,0007,0B00,4EB9,0006,251E,4279,0007
DATA 5CB0,4279,0007,5F58,4279,0007,6116,4E75,21FC,0007,CBAA,00F0,4EF9,0007
DATA 03E0,0C79,007A,0006,2928,662C,4EB9,0005,D51E,33FC,6006,0007,1ABA,23FC
DATA 0839,0006,0007,1A9A,23FC,00BF,E001,0007,1A9E,33FC,6600,0007,1AA2,4E75
DATA 4EB9,0005,D0FE,4279,0007,3BAB,4279,0007,249A,4E75,21FC,0007,CC02,00F0
DATA 0007,0ACA,33FC,4E71,0007,0ACE,4E75,*
    
```

HUNT FOR THE RED OCTOBER

ATARI



```

1 *****
2 * CARGADOR ATARI ST PARA RED OCTOBER *
3 * POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
4 *****
5 * ----- CREA UNA CARPETA AUTO ANTES DE COPIAR EL CARGADOR ----- *
6 *****
10 Z=3E5:FOR N=Z TO Z+162 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
20 S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0DE447 THEN?"DATAS MAL":END
30?"INSERTA EL DISCO CON LA CARPETA AUTO":A$=INPUT$(1)
40 BSAVE "AUTO\OCTOBER.PRG",3E5,N-3E5
50?"OK, PULSA EL BOTON DE RESET"
100 DATA 601A,0000,0084,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000
110 DATA 0000,0000,3F3C,0020,4E41,4B7A,0054,3F3C,0009,4E41,3F3C,0007
120 DATA 4E41,3F3C,0001,42A7,3F3C,0001,4267,42A7,2F3C,0000,0500,3F3C
130 DATA 0008,4E4E,21FC,0005,FFDE,0432,31FC,4E75,0544,4EB8,0500,4BFA
140 DATA 000E,23CD,0006,0190,4EF9,0006,0000,13FC,00FF,0001,DBC9,4ED0
150 DATA 504F,4E20,454C,2044,4953,434F,204F,5249,4749,4E41,4C20,5920
160 DATA 5055,4C53,4120,554E,4120,5445,434C,4100,0000,0000
    
```

SI NO ME EQUÍVOCO BUSCÁIS UN CACAHUETE AZUL



Y SI YO TAMPOCO ME EQUÍVOCO, LO TIENES TÚ



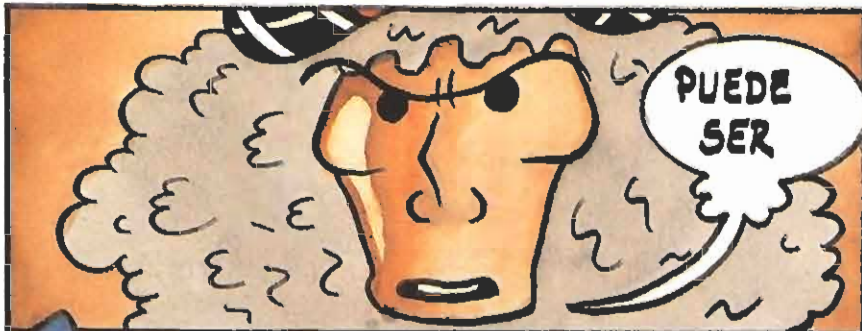
¿PARA QUÉ LO QUEREIS?



PARA ENTREGÁRSELO A ZORTOG



PUEDA SER



ME PARECE QUE YA ES DEMASIADO TARDE PARA ESO



GRRÑÑÑ



¿ESE ES ZORTOG?

YO ME VOY DE AQUÍ...



!



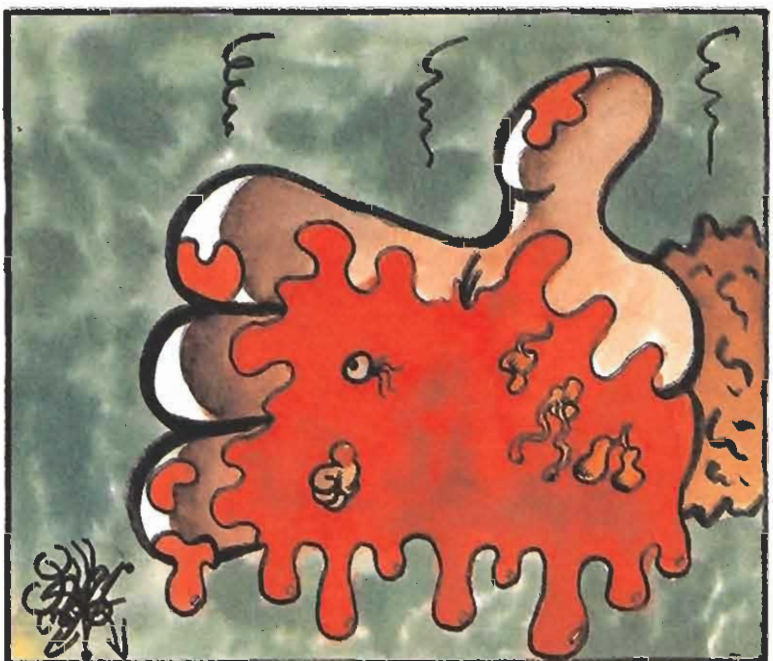
¡HA COGIDO A CHÍPO!



ES HORRIBLE



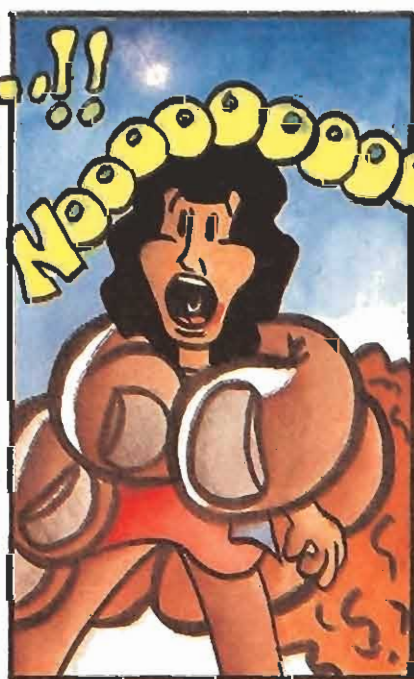
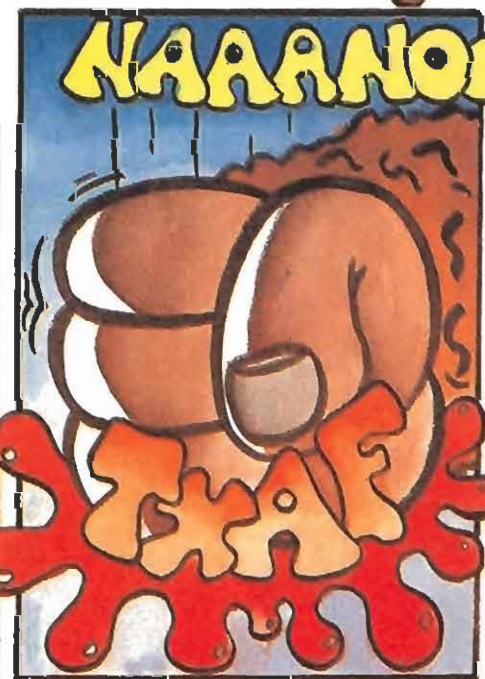
ARFEGG...



ASESINO!!!
¡ATRÉVETE CONMIGO!



NAARNNOOOOOO...!!



Noooooo...



CARGADORES

LEMMINGS

PC

```

20 ' Cargador de LEMMINGS por JESUS PEREZ SICILIA 1.991
50 NB = 520: NL = NB / 20: A=10: B=11: C=12: D=13: E=14: F=15
60 COLOR 6, 0, 0: CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 DIR = 0: DEF SEG = &H9000: OFFSET = 0
90 FOR W1 = 1 TO NL
100 CHECKSUM = 0: Z = 1: READ L$, SUMA
110 FOR W2 = 1 TO 39 STEP 2
120 B1$ = MID$(L$,Z,1): B2$ = MID$(L$,Z+1,1): Z = Z + 2
130 A1 = ASC(B1$): A2 = ASC(B2$)
140 NIB1 = A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2 = A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
150 BYTE = NIB1 * 16 + NIB2: CHECKSUM = CHECKSUM + BYTE:
POKE DIR, BYTE: DIR = DIR + 1
160 NEXT W2
170 IF CHECKSUM <> SUMA THEN CLS: LOCATE 12, 29: PRINT
"ERROR EN LINEA DATA "; W1: LOCATE 22, 1: STOP
180 NEXT W1
190 CLS: LIN = 7
200 D1 = &H1A5
210 B1 = 0: B11 = 0: B12 = 0
220 LOCATE 1, 27: COLOR 7: PRINT "Cargador LEMMINGS": COLOR 6
240 LOCATE 9, 19: PRINT "¿ Pasar siempre nivel (s/n) ? ..... S"
250 LOCATE 11, 19: PRINT "¿ Tiempo infinito ?..... S"
260 GOSUB 390
270 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B11 = 1: Y$ = "S"
280 GOSUB 410
290 GOSUB 390
300 IF X$ = "N" OR X$ = "n" THEN Y$ = "N" ELSE B12 = 2: Y$ = "S"
310 GOSUB 410
320 B1 = B11 + B12
330 LOCATE 20, 23: COLOR 0,3: PRINT " Pulsa <Intro> si
es correcto ": COLOR 6,0: X$ = INPUT$(1): IF X$ <> CHR$(13)
THEN 190
340 POKE D1,B1
350 CLS: LOCATE 12, 1: PRINT "Introduce el disco 1 sin protección
contra escritura": CHR$(13): "en la unidad A: y pulsa una tecla...":
X$ = INPUT$(1)
360 CALL OFFSET
370 PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "Juego modificado. Puedes comenzar ..."
: PRINT: PRINT
380 SYSTEM
390 LIN = LIN + 2: Y$ = "s": LOCATE LIN, 60: COLOR 4: PRINT CHR$(17):
COLOR 6: X$ = INPUT$(1)
400 RETURN
410 LOCATE LIN, 58: PRINT Y$;" "
420 RETURN
64000 DATA "551E8CC88ED8EB2390A0A5013C017418A0A5013C", 2140
64001 DATA "037411A0A5013C027472A0A5013C03746BE95F01", 1695
64002 DATA "EB69901EBA250052E857018CC98ED9B900928EC1", 2505
64003 DATA "8D36A601BF9700B91100F3A45AE84501BA610052", 2070
64004 DATA "EB37018CC98ED9B900928EC18D36A601BF9700B9", 2543
64005 DATA "1100F3A45AE82501BAA10052E817018CC98ED9B9", 2354
64006 DATA "00928EC18D36A601BF9700B91100F3A45AE80501", 2122
64007 DATA "1FE979FFEB66901EBA250052E8EF008CC98ED9B9", 2812
64008 DATA "00928EC18D36B701BF9700B91100F3A45AE8DD00", 2354
64009 DATA "BA610052E8CF008CC98ED9B900928EC18D36D101", 2575
64010 DATA "BF9700B91100F3A45AE8BD00BAA10052E8AF008C", 2438
64011 DATA "C98ED9B900928EC18D36E01BF9700B91100F3A4", 2608
64012 DATA "5AE89D001FE91FFF1EBA250052E8BA008CC98ED9", 2434
64013 DATA "B900928EC18D36C801BF9F00B90900F3A45AA0A5", 2428
64014 DATA "013C02750726C7069B009090E86A00BA610052E8", 1808
64015 DATA "5C008CC98ED9B900928EC18D36E201BF9F00B909", 2424
64016 DATA "00F3A45AA0A5013C02750726C7069B009090E83C", 1987
64017 DATA "00BAA10052E82E008CC98ED9B900928EC18D36FC", 2520
64018 DATA "01BF9F00B90900F3A45AA0A5013C02750726C706", 1797
64019 DATA "9B009090E80E001FEB01901F5DCBE80B00CD259D", 2069
64020 DATA "C3E80400CD269DC38B00928ED828C0B9010029DB", 2392
64021 DATA "C3038EDD33C08BD88BC88BD08BE88BF08BF8C88E", 3327
64022 DATA "DBC606EC44EB9090909090909090909090909090", 3027
64023 DATA "DC019090CBBEDBC6062447EB9090909090909090", 2771
64024 DATA "90CBBEDBC70626029090CBBEDBC606C044EB9090", 2792
64025 DATA "9090909090909090909090909090909090909090", 2498
    
```

PREDATOR 2

AMSTRAD

```

10 REM Cargador 'Predator 2'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 31-5-91
30 DEF FNn=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3EFF:CALL &BD37
40 sum=0:RESTORE:FOR n=&3F00 TO &3F2D:RE
AD a$:byte=VAL("&"+a$):POKE n.byte:sum=s
um+byte:NEXT:IF sum<>4707 THEN PRINT"Err
or en los data!":END
50 INPUT"Energia infinita":a$:IF FNn THE
N POKE &3F18,2
60 INPUT"Creditos infinitos":a$:IF FNn I
HEN POKE &3F1D,&3D
70 INPUT"Balas infinitas":a$:IF FNn THEN
POKE &3F22,&3D
80 INPUT"Cargadores infinitos":a$:IF FNn
THEN POKE &3F27,&3D
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
100 MODE 1:LOAD":.&7000:CALL &3F00
110 DATA F3,21,0,70,7E,EE,C3,77,23,7C,FE
,72,20,F6,21,17,3F,22,A1,70,C3,11,70,3E,
0,32,51,99,3E,A7,32,4A,95,3E,A7,32,3C,91
,3E,A7,32,4A,91,C3,3D,0
    
```

PUZZNIC

SPECTRUM

```

10 REM #####
20 REM ### AMADOR ###
30 REM ### MERCHAN ###
40 REM ### RIBERA ###
50 REM #####
60 REM ## NOVIEMBRE 1990 ##
70 REM #####
80 REM ### PUZZNIC ###
90 REM #####
100 CLEAR VAL "24730": LET L=PE
EK VAL "23631"+VAL "256"*PEEK VA
L "23632"+VAL "5": LET K=PEEK L:
POKE L,VAL "111"
110 LOAD ""SCREEN$: LOAD ""COD
E VAL "30000": FOR A=VAL "25000"
TO VAL "25012": READ X: POKE A,
X: NEXT A: RANDOMIZE USR VAL "25
000": LOAD ""CODE VAL "25088"
120 POKE L,K
130 INK 5: CLS
140 INPUT "INF. TIEMPO? (S/N) "
,A$
150 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE VAL "46080",NOT PI
160 INPUT "INF. INTENTOS? (S/N)
",A$
170 IF A$="S" OR A$="s" THEN PO
KE VAL "37913",NOT PI
180 RANDOMIZE USR VAL "36864"
190 DATA 243,33,48,117,17,0,64,
1,0,27,237,176,201
    
```



VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a: Mail Soft, P.º Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid solicitando tu juego **CARMEN SANDIEGO** y benefícate de este descuento.

Amstrad disco 4.500 3.995 PC 5¼ 5.900 5.295
 PC 3½ 5.900 5.295 Amiga 5.900 5.295

Nombre

Apellidos

Domicilio Población

Provincia C. Postal Teléfono

Forma de pago: contrareembolso. Gastos de envío: 250 ptas.

Número de cliente Nuevo cliente

CARGADORES

WARLOCK THE AVENGER

C 64

```

1 REM*****
2 REM*
3 REM* WARLOCK THE AVENGER C-64 *
4 REM* (C) JOSE DOS SANTOS 24-6-91 *
5 REM*
6 REM*****
7 POKE53281,1:POKE53280,1:POKE646,5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=288TO387:READA:POKEN,A:S=S+A:NEXT
9 IFS<>13952THENPRINT"ERROR EN DATAS":E
ND
10 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)":A$:IFAS
="N"THENPOKE373,44:POKE376,44
11 INPUT"ARMAS INFINITAS (S/N)":A$:IFAS=
"N"THENPOKE381,44
12 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
13 POKE53280,PEEK(162):GETA$:IFAS=""THEN
13
14 SYS288
15 DATA160,0,132,252,169,224,133,253,177
,252,145,252,200,208,249,230,253
16 DATA208,245,169,76,141,225,255,169,23
7,141,226,255,169,246,141,227,255
17 DATA169,53,133,1,162,1,160,1,169,1,32
,186,255,169,0,32,189
18 DATA255,169,0,32,213,255,169,32,141,2
22,3,169,107,141,223,3,169
19 DATA1,141,224,3,76,0,4,173,32,208,73,
2,141,32,208,169,173
20 DATA141,96,109,141,241,115,169,0,141,
7,121,96,74,68,83
    
```

LEMMINGS

AMIGA



```

REM Cargador 'Lemmings'
REM Pedro José Rodríguez 13-6-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):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<>987801& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNn THEN c%(91)=&H6006
INPUT"Trepadores infinitos":a$:IF FNn THEN c%(97)=&H6002
INPUT"Paracaidistas infinitos":a$:IF FNn THEN c%(99)=&H6002
INPUT"Bombas infinitas":a$:IF FNn THEN c%(101)=&H6002
INPUT"Bloqueadores infinitos":a$:IF FNn THEN c%(103)=&H6002
INPUT"Constructores de puentes infinitos":a$:IF FNn THEN c%(105)=&H6002
INPUT"Constructores de túneles infinitos":a$:IF FNn THEN c%(107)=&H6002
INPUT"Mineros infinitos":a$:IF FNn THEN c%(109)=&H6002
INPUT"Excavadores infinitos":a$:IF FNn THEN c%(111)=&H6002
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0014,43FB,0300,45FA,00DC,2649,32D8,B5CB,66FA,4ED3,2C7B,0004,41FA
DATA 002E,2D4B,002E,41EE,0022,7016,42B1,D258,51CB,FFFC,4641,3D41,0052,0839
DATA 0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,4BE7,00B2,2C7B,0004,42AE
DATA 0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,41FA,0016,294B,005A,294B,007E,294B
DATA 00A0,294B,00AC,4EEC,000C,23FC,0000,0390,0007,00DC,4EF9,0007,0000,31FC
DATA 03A0,3FDA,31FC,03A0,4010,4EFB,0400,21FC,6010,4E71,1952,303C,6002,31C0
DATA 13C6,31C0,13BE,31C0,12CC,31C0,1054,31C0,1266,31C0,11F2,31C0,115B,31C0
DATA 132E,4EFB,0400,*
    
```

¡ESTA S VA SO

Al hacer tu suscripción
(12 números) por s
conseguirás totalm
de SUPER SPOKES p

Además los números espe
te saldrán al mismo precio.

Si ya eres suscriptor recibirás tan
(siempre que la oferta se encuentre

Haz tu pedido rellenando el cupón de la revista o ll
(de 9 a 14,30 h. y de 16,00 a 18,30 h. de lunes a viernes

Debido al fuerte incremento de las tarifas postales las nuevas solici-
tudes de suscripción y renovación de Canarias tendrán un recargo de
985 ptas. por envío aéreo. Este recargo no se aplicará si expresamen-
te el suscriptor indica que desea recibir la revista por correo normal.

Para mayor comodidad pod

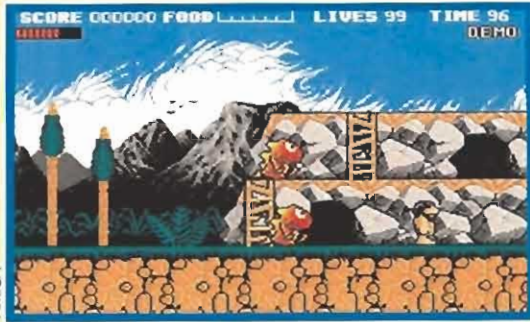
SUPER SPOKES

En exclusiva para nuestros lectores.

CARGADORES

PREHISTORIK

AMIGA



```

REM Cargador 'Prehistorik'
REM Pedro José Rodríguez 6-6-91
DEF FNN=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):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<>981175& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNN THEN c%(74)=&H600A
INPUT"Energia infinita";a$:IF FNN THEN c%(80)=&H6004
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNN THEN c%(85)=&H601C
INPUT"Marcador de comida lleno al destruir un enemigo";a$
IF FNN THEN c%(102)=&H6004
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00C8,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0839,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,00B0,4E40,48E7,00B2,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FEDC,0002,2D48,FEDC,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,21C8,0000,2057,0C90,2840,23EC,6708,4CF8,0100,0000,4E75,2D7A,FFE4
DATA FEDC,D1FC,0000,90C6,317C,4E71,6AAA,317C,4E71,08C8,317C,6002,063C,D0FC
DATA 4000,317C,4E71,0A9A,317C,4E71,2176,317C,4E71,4CA2,317C,4E71,61E6,317C
DATA 4E71,762E,90FC,5000,317C,702E,0DB2,60AC,*
    
```

PREDATOR 2

C 64

```

7 POKE53281.1:POKE53280.1:POKE646.5:PRIN
TCHR$(147)
8 FORN=49168TO49313:READA:POKEN.A:S=S+A:
NEXT
9 FORN=304TO319:READA:POKEN.A:S=S+A:NEXT
10 IFS<>22195THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
11 INPUT"CARTUCHOS INFINITOS (S/N)":A$:I
FA$="N"THENPOKE306.44:POKE309.44
12 INPUT"CREDITOS INFINITOS (S/N)":A$:I
FA$="N"THENPOKE312.44:
13 PRINT:PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA
UNA TECLA"
14 POKE53280.PEEK(162):GETA$:IFA$=""THEN
14
15 SYS49168
16 DATA160.0.132.252.169.224.133.253.177
.252.145.252.200.208.249.230.253
17 DATA208.245.169.76.141.225.255.169.73
.141.226.255.169.192.141.227.255
18 DATA169.53.133.1.162.1.160.1.169.1.32
.186.255.169.0.32.189
19 DATA255.169.0.32.213.255.169.76.141.2
20.2.169.91.141.221.2.169
20 DATA192.141.222.2.76.0.229.160.171.89
.80.3.153.80.3.136.208
21 DATA247.169.32.141.225.3.169.122.141.
226.3.169.192.141.227.3.169
22 DATA208.76.231.2.169.32.141.198.3.169
.143.141.199.3.169.192.141
23 DATA200.3.164.254.153.67.5.96.169.76.
141.229.136.169.48.141.230
24 DATA136.169.1.141.231.136.173.4.220.9
6
25 DATA169.173.141.60.16.141.200.16.141.
17.166.108.22.0.74.68.83
    
```

SUSCRIPCIÓN BRE RUEDAS!

la MICROMANÍA por un año
2.700 ptas,
te GRATIS un paquete
a tu "bici".

les, que son más caros,

én este regalo al renovar por un nuevo año
(avía en vigor).

ndo al teléfono 91/734 65 00



P.V.P. 850 ptas.
si deseas adquirirlo
sin suscribirte.



SUPER SPOKES: 20 tiras de muchos colores más 6 reflectantes,
para tu seguridad por la noche. Córtalas a tu elección, colócalas
sobre los radios de las ruedas y tendrás una "bici"
superdivertida.

¡Echale imaginación, puedes hacer "la tira" de combinaciones!

fectuar el pago con:



poratory, inc.

ER FORTRESS



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

Descubre una galaxia de apasion



SHIMULTANEOUS
2-PLAYER
HEAD-TO-HEAD ACTION

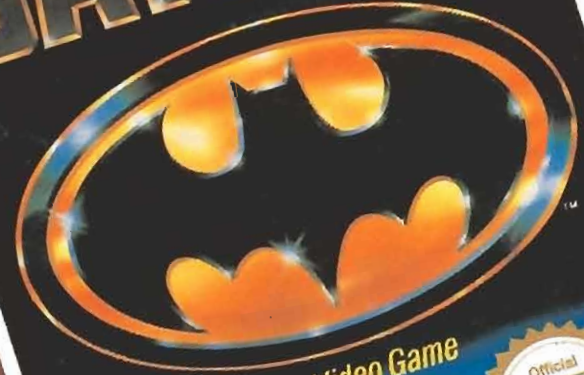
DOUBLE DRAGON

BASED ON THE HIT ARCADE GAME!
NEW MARTIAL ARTS MOVES!
9 INCREDIBLE MISSIONS!



SUNSOFT

BATMAN

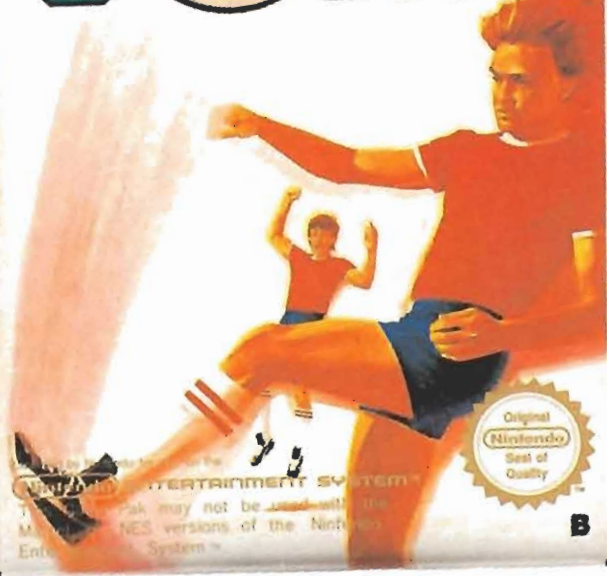


The Video Game



JALECO

GOAL!



TAITO CORPORATION

BUBBLE BOBBLE

THESE ARE TWO HUNGRY DINO-MIGHTS AND THEY'VE GOT BUBBLE FIGHT 'N FUN DOWN TIGHT. You and your two brontosaurus buddies, Bub and Bob, are up to your brows in bubble troubles. You've got to battle battalions of bunnies by blowing and bursting billions of bubbles. It's a fast-paced bubble banquet through over 100 screens of slap happy suds. Got an appetite for fun...then get blown!



TAITO CORPORATION

BLUE SHADOW

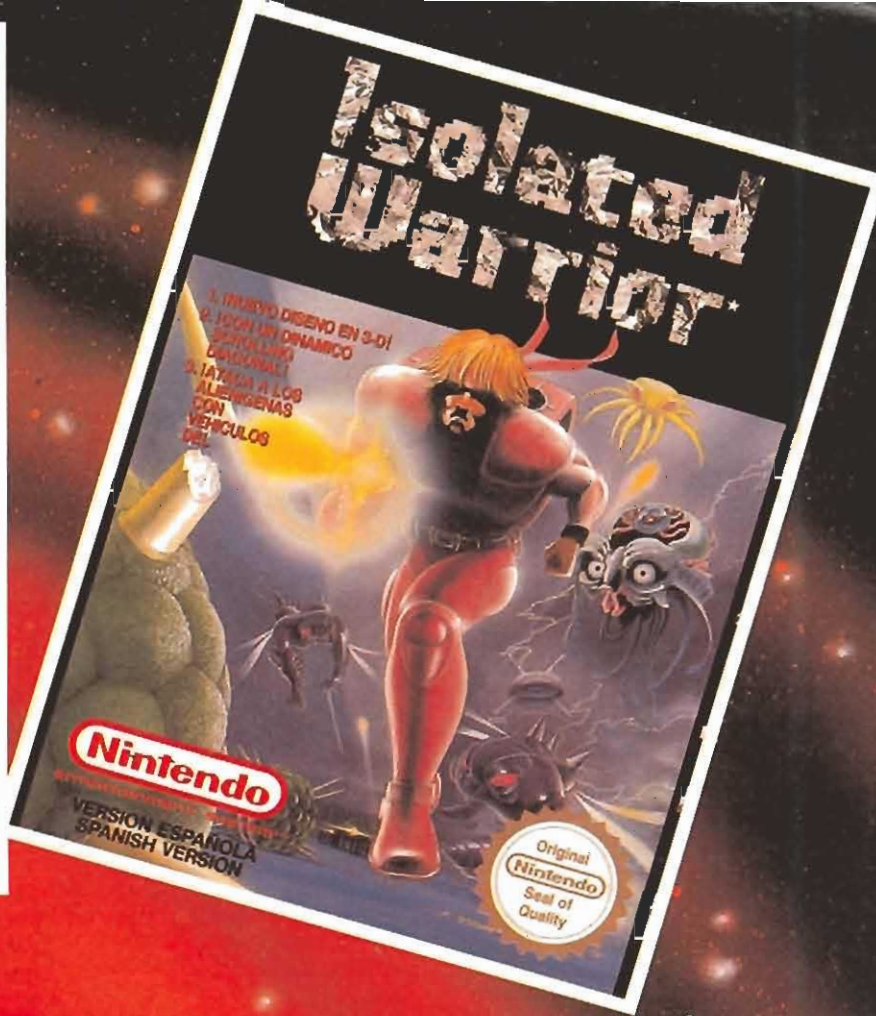
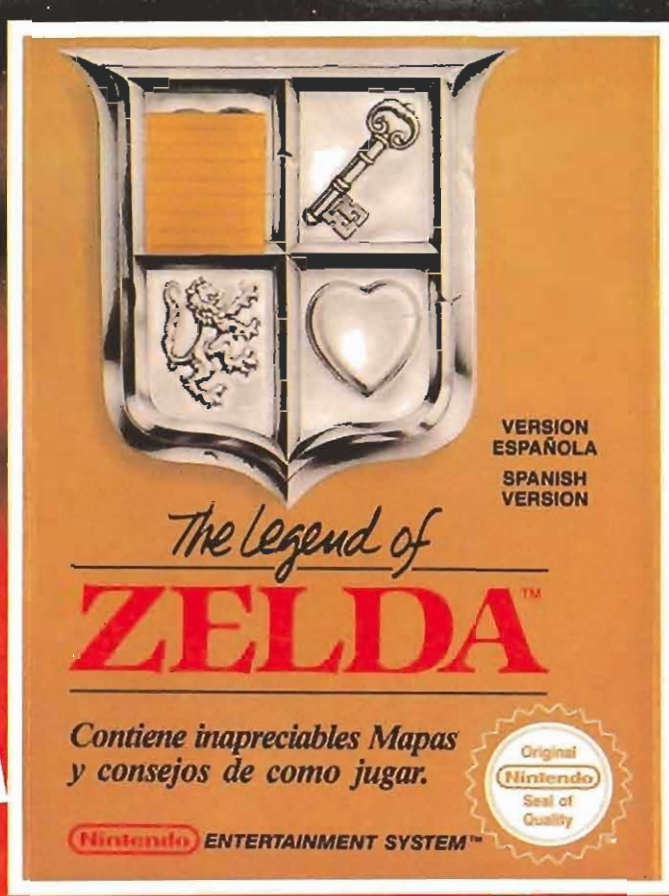
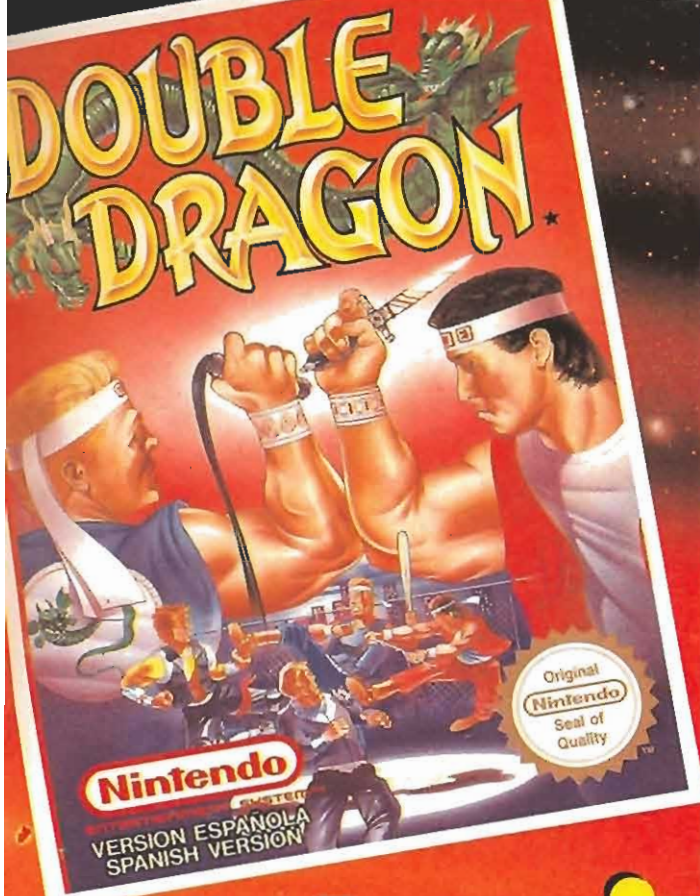


TRACK & FIELD II

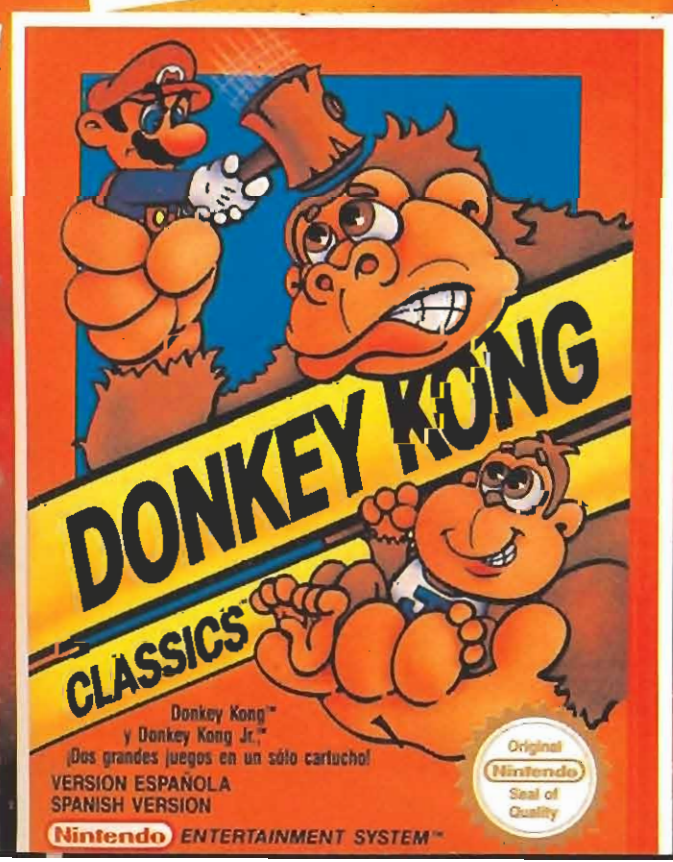
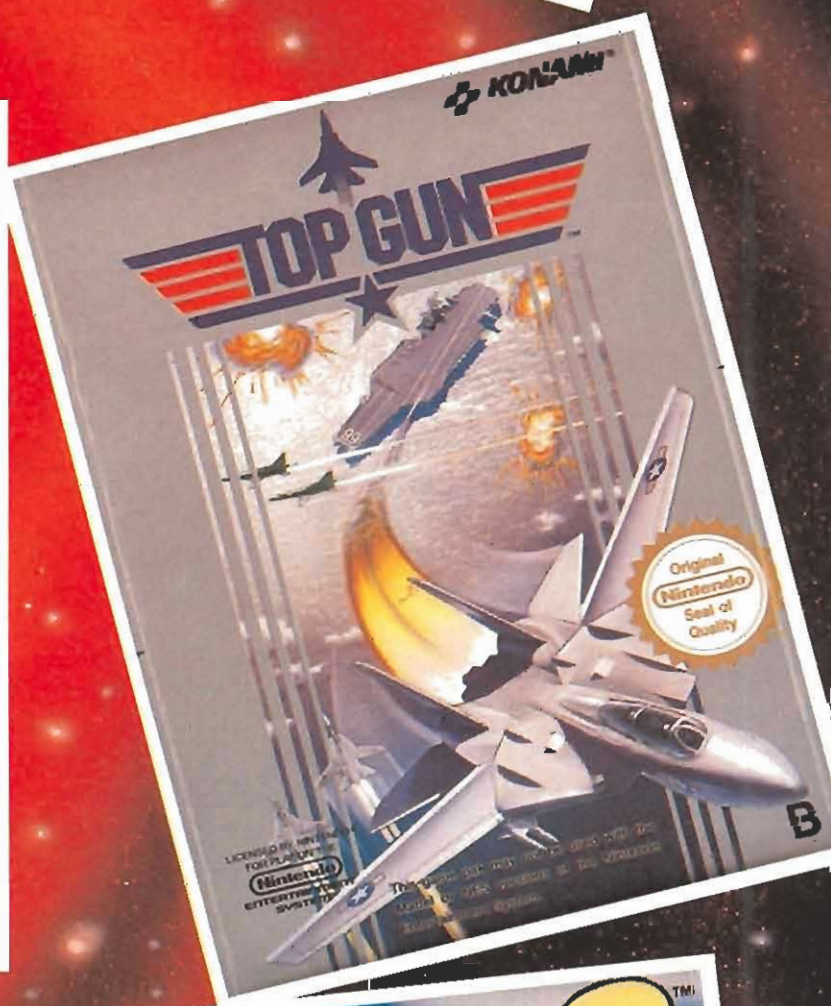
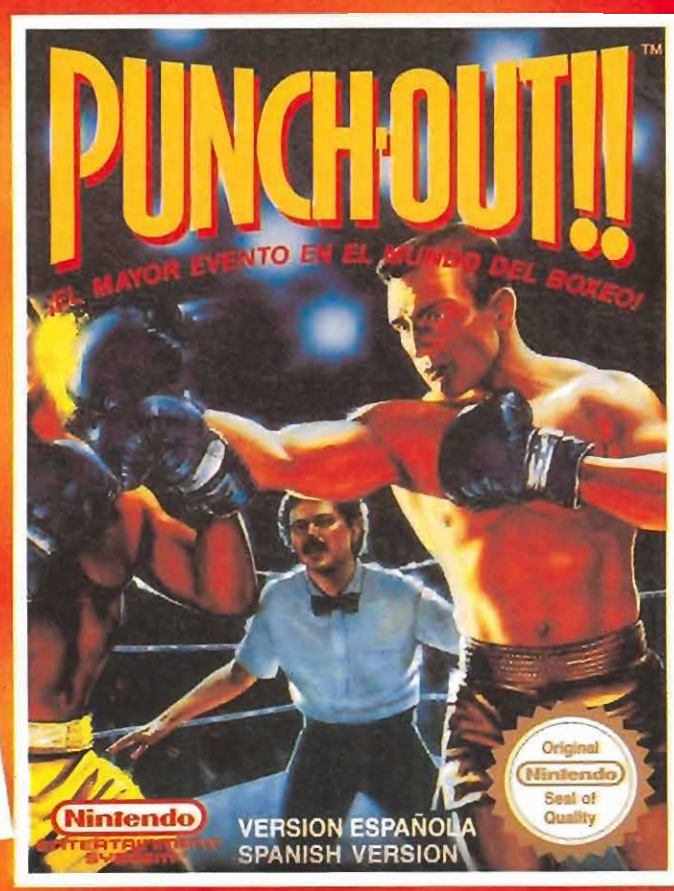
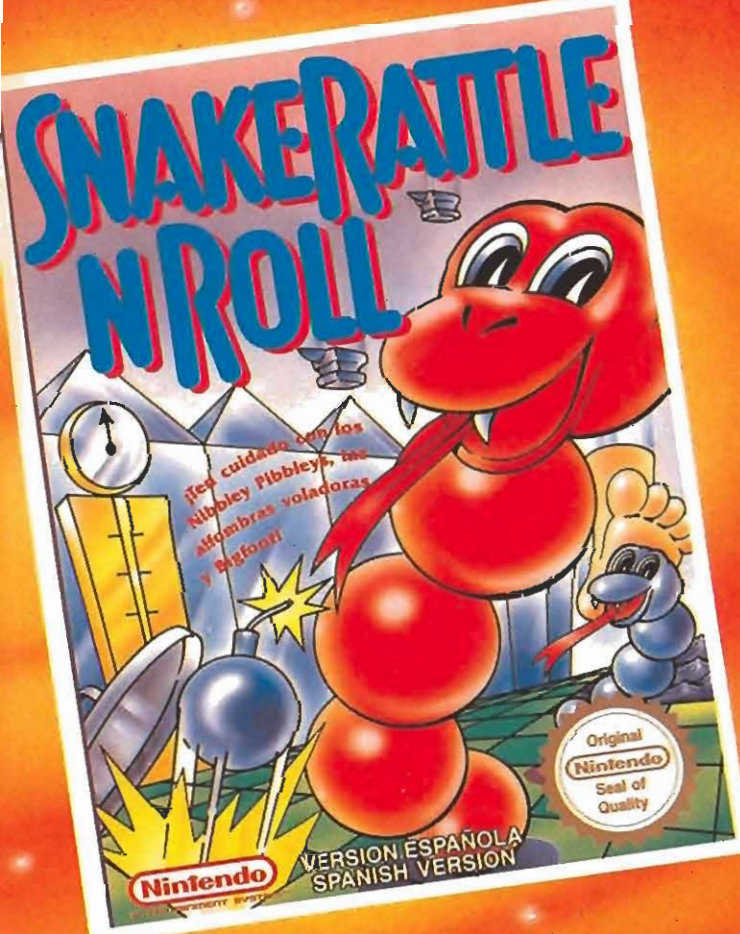


Nintendo

This Game Pak may not be used with the Mattel or IBM versions of the Nintendo Entertainment System.



¡nantes juegos !!

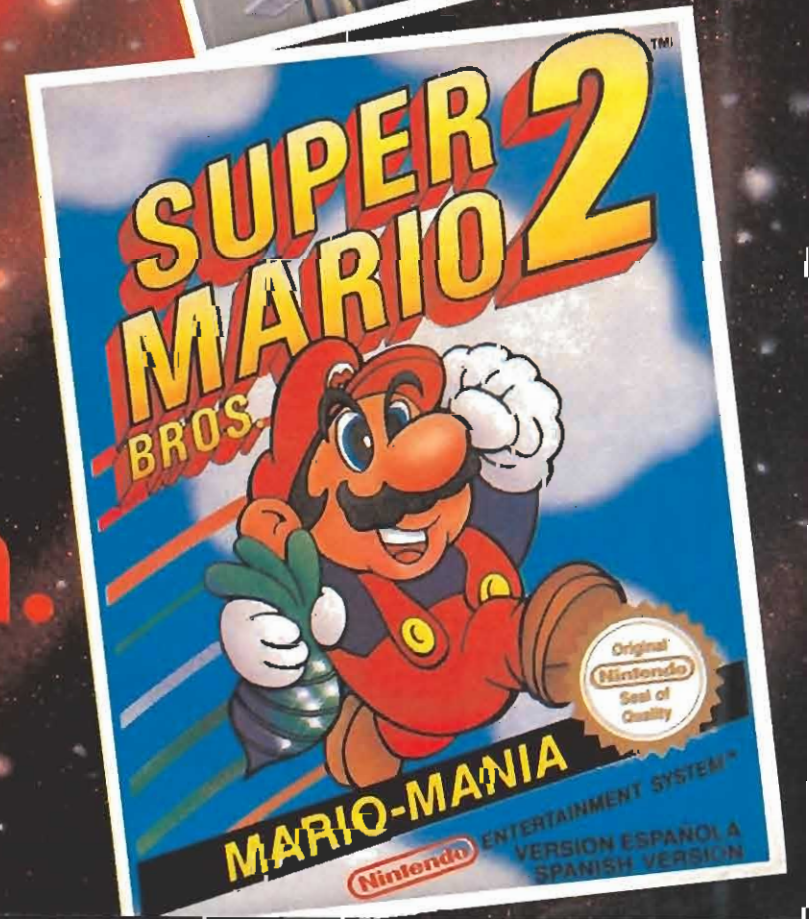


DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA



SPACO, S.A.

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



PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

LOCOS POR LA VELOCIDAD

«FRÍO COMO EL ACERO»

Los clubs de motoristas poseen gancho comercial cinematográfico. En un momento dado sirven como chivo expiatorio cinematográfico (como los drogadictos, los árabes, el ku kius kan o los hippis). Sirven perfectamente para ser los malos en un western de los 90 donde, por razones obvias, los indios a caballo no tienen lugar. De tal idea parte «Frio como el acero», acompañada de unos cuantos topicazos, de espectaculares escenas de acción sobre dos ruedas, de un triángulo explosivo, de suspense con intriga, de

puñetazos... El thriller y el western unidos por las motos en escenas con riesgo y un ritmo trepidante. La historia es sencilla: una banda de motoristas aplica su propia ley de la selva y un policía del FBI se infiltra y gana la confianza del jefe.

Gracias a su papel en la película nace una nueva estrella dispuesta a competir con Stallone o Schwarzenegger. Se trata de Brian Bosworth, que encarna al policía Jhon Stone, un antiguo jugador de rugby inconfundible por su pelo rubio y su inseparable pendiente.

Como Chain, el malo, aparece Lance Henriksen, un veterano y reconocido intérprete de films como «Encuentros en la tercera fase», «Terminator», «Al filo de la sospecha», «Elegidos para la gloria» o «Johnny el guapo». Arabella Holzboog, que hace el papel de Nancy, la ex-novia del malo que ayudará a la policía, es poco conocida hasta la fecha, aunque en los próximos meses se estrenarán varias películas suyas como, por ejemplo, «El último samurai». «Frio como el acero» es el tercer largometraje dirigido por Craig R. Baxley.



MAS RADICALES QUE NUNCA

LOQUILLO Y TROGLODITAS

Ha pasado el antes y ha llegado el después para el Loco y sus Troglós. Se comieron este país con el doble Lp «A por ellos que son pocos y cobardes!», tocaron con profusión del uno al otro confín peninsular, recrearon su vieja historia de cadillacs solitarios, piratas en libertad, mala reputación... y, tras un punto y aparte, vuelven más broncas y radicales que nunca (lo que no está nada mal para un personaje caracterizado por no tener pelos en la lengua). «Hombres» se titula genéricamente su Lp.



Loquillo y los Trogloditas han decidido reivindicar su personalidad como banda de rock, se han cargado las pilas y han marcado una línea que les separa del pop patrio.

Cuando este país era musicalmente un erial, Loquillo se convirtió en compañero de viaje de Alaska (o viceversa) y de más colegas de "movida". Ahora ha decidido juntarse sólo con compañeros afines. El grito de guerra es la fuerza de las guitarras y la consigna no dar jabón a nadie.

Terminó ya la ceremonia de la confusión, cada uno a su lado de la barricada. Y, como siempre, allá arriba en el escenario, un tipo macarra y estirado, largo como un jugador de baloncesto, provocador y pendenciero, tan duro como los malos de las películas y tan atractivo como los pistoleros del viejo Oeste de Huston o Ford. Es Loquillo y se hace acompañar por una banda de chulos como él. Hacen Rock and roll y siguen dispuestos a meterse en líos.

FIEBRE DE VERANO

¡Y EN ESO LLEGO LA SALSA!



Durante años y años la salsa ha sido despreciada en este país. Sólo las orquestinas que iban de pueblo en pueblo se atrevían a destrozar algunos éxitos que llegaban del continente americano y los cantantes de boleros sólo encontraban su público entre burgueses ociosos y señoras pintarrajeadas antes de ir a gastarse el dinero en el casino. Lo latino era algo hortera y epatar, lo que se dice epatar, sólo epataba la música anglosajona. No importaba que en 1.970 un "guitarrista serio" como Santana hubiera grabado «Abraxas», un Lp donde se buscaban puntos de unión entre el rock y lo latino. En el mejor de los casos era una excepción a la regla.

Las cosas empezaron a cambiar con los 80. Algunos progres habían admirado a cantautores cubanos como Silvio Rodríguez o Pablo Milanés pero más por sus consignas políticas que por sus virtudes musicales. Esa música llamada guaracha, merengue, bolero, rumba o son, no importa. Tuvieron que ser anglosajones como David Byrne y su «Rei Momo» los que le colocaran la etiqueta de calidad. Parecía como si una vez bendecida por cantantes de inglés, la salsa pudiera ya ser homologable con el jazz o el rock como un estilo musical más, como una forma de expresión tan válida como otra cualquiera. Los Lobos hacían cantar a todos los americanos «La Bamba» durante la Olimpiada de Los Angeles y la película inspirada en la vida de su autor, Ritchie Valens, era un éxito internacional, pero pocos compraban discos de salsa en España.

El caso es que todavía no era un género seguido masivamente en nuestro país pero algo empezaba a cambiar. Victor Abundancia y sus Coyotes reivindicaban lo latino. Seguramente eran los primeros (la tradición salsera nunca se ha perdido en las Canarias, pero eso es otra

historia). Pronto les seguirían Radio Futura y Los Ronaldos, un poco antes Alaska, Danza Invisible no se quedó atrás, Sabina se apuntó a la movida, Malevaje creaba tangos en Madrid... La salsa, lo latino para ser más exacto, había llegado a España. Los músicos del lugar probaban fortuna y mezclaban con diversa suerte sonidos antes incompatibles.

La explosión se había producido. Compañías discográficas como "Manzana" o "Bat" distribuían a los reyes de la salsa. Una multinacional como Ariola apostaba fuerte por el género. Las discotecas de moda y a la última, primero tímidamente luego a fondo, dedicaron días a ésta expresión musical. En las grandes ciudades proliferaron los locales donde el dai-



kiri conjugaba perfectamente con los ritmos calientes de Rubén Blades, Eddie Palmieri, Willie Colon, los chicos y chicas de la Fania All Stars o Celia Cruz. Los ayuntamientos organizaron conciertos salseros y la respuesta del público fue masiva.

Y llegaron los grandes éxitos: Wilfrido Vargas y su «El africano», Lalo Rodríguez y su «Devórame otra vez», y, por supuesto, las lluvias de café de Juan Luis Guerra. Hacía mucho tiempo que un salsero no vendía en España cientos de miles de discos y éste último lo había conseguido. Como si de una especie de hijo pródigo se tratara, el género era acogido en España. Y llegaba el verano y el calor y la salsa lo inundaba todo. Y se editaban recopilaciones para que los no iniciados se pusieran al día («Mosquito Coast» o el reciente «Tremendos éxitos latinos» superan con creces el calificativo de dignas).

«Cheo» Feliciano ya no era un impresentable sino un maestro del bolero, Las Chicas del Can despiertan pasiones no sólo por razones propias de su sexo sino también por sus ritmos. Hasta una banda formada exclusivamente por japoneses, La Orquesta de la Luz, es conocida por los españoles. El Combo Belga no es un grano de arena en el desierto cansado de compartir constantemente escenario con la Orquesta Platería. La salsa se ha impuesto en un pequeño país llamado España y la música, curiosamente, ha tenido que ser descubierta previamente por manipulaciones como la famosa y extendida «Lambada». Se tuvieron que enterar por otros que en el Bronx, en Puerto Rico, en la revolución cubana, en los clubs de jazz, en las playas cariocas y en medio de la guerra salvadoreña había unos tipos que fusionaban ritmos africanos y españoles, folklore variado, colores calientes y percusiones, luz y alegría con penas. Alguien un día llamó a aquello salsa.



UN DESMADRE MUY BRITANICO

ATRACO A FALDA ARMADA

Se va a subastar el secreto de la fusión fría y como fianza se han depositado tres millones de libras en diamantes. Una jugosa cantidad que Gerald, Sidney y Willie están dispuestos a ingresar en la cuenta corriente de sus respectivos bancos. ¿Dónde está el truco? Muy sencillo, legalmente las "piedrecitas" no les pertenecen. Gerald tiene los modales de un perfecto lord inglés pero no deja de ser un estafador de guante blanco, Sidney es un simple timador que suele terminar entre rejas cuando encuentra socios como Gerald, y Willie es... Willie, una mujer cuyo rasgo de carácter más sobresaliente es la avaricia. Ellos van a dar el «Atraco a falda armada».



Rodada en su mayor parte en escenarios naturales por el director Michael Winner, —un prolífico cineasta británico—, si la película es capaz de transmitir al espectador las vivencias reflejadas en las historias de producción, entonces será una comedia de éxito. El equipo que ha hecho posible «Atraco a falda armada» ha reproducido los escoceses Juegos Highland (una ancestral competición de clanes) con miles de extras; ha sentido el escalofrío de noches en el cementerio; se ha montado en el auténtico Orient Express; ha convivido en verdaderos castillos con fantasma (en las islas hay muchos como pueden atestiguar millones de turistas); y, cuando ha hecho falta, ha cortado el tráfico en Chelsea por exigencias del guión. Una auténtica locura, dicen.

Y para sostener tamaño desmadre (muy británico, eso sí) se ha contado con dos actores muy populares: Michael Caine y Roger Moore, que se han encontrado con el desafío de interpretar a la vez un doble papel, el de los ya reseñados estafadores y el de dos científicos nucleares. El to-

que erótico lo pone la actriz Sally Kirkland. Las relaciones entre los tres, sus apuros, las aventuras que corren, son el meollo de «Atraco a falda armada», una película muy fácil de juzgar: si una sonrisa alegra tu cara, ni fu ni fa; si sueltas un puñado de carcajadas, perfecto; si a la salida del cine comentas los magníficos decorados, lo bien que interpreta Michael Caine, la excelente ambientación del film, recuerdas aquellas series de «El Santo» o estás dispuesto a escribir una carta de amor apasionado a Sally Kirkland, entonces la película es un bodrio. Será la mejor señal de que no te has reído a pierna suelta.



¿QUE FUE DEL POP DONOSTIARRA?

DUNCAN DHU

Hace unos años se puso de moda el pop donostiarra, la movida de San Sebastián o como se quiera llamar. Ahora, de aquel supuesto queda muy poco, un puñado de bandas que se pueden contar con los dedos de la mano que, eso sí, siguen manteniendo una alta capacidad comercial superado el acné de los comienzos.



Entonces Duncan Dhu fueron abanderados de aquel resurgir musical alternativo al rock radical vasco, y ahora son los máximos representantes de una forma de entender el pop que se introduce bien hasta en los mercados internacionales (los ejemplos de «Batman», el penúltimo Lp del trío, «Autobiografía», o el fallido asalto a los Grammys son suficientemente ilustrativos).

Recientemente Mikel Erentxun y Diego Vasallo han visto editado su nuevo trabajo discográfico, «Super Nova» puede ser una herejía. Ahí siguen estando sus características voces y su ya clásica manera de componer letras, más donde antes había aires countrys simples y directos ahora hay moderna tecnología, baile, influencias de Pet Shop Boys y Depeche Mode. Si Duncan Dhu se habían inspirado en épocas anteriores en The Beatles, Elvis Costello o Elvis Presley, ahora lo hacen en Fine Young Cannibals.

Dispuestos a adueñarse de las pistas de baile como se apoderaron de jóvenes corazones adolescentes con canciones de amor a la luz de la luna. ¿Quién dijo que una banda española no podía ser tan camaleónica como David Bowie?

NO TE VAYAS DE VACACIONES SIN TU MICROHOBBY

Increible número extra con dos cintas.



NUEVO

SHADOW DANCER
TURRICAN 2
MERC'S
THE CHAMP
EUROPEAN SUPERLEAGUE
HYDRA

UTILIDADES

NUEVO CARGADOR UNIVERSAL
DE CÓDIGO MÁQUINA

LA LUPA

EXTREME: ABORDAJE EN LAS ESTRELLAS

PLUS 3

EDITOR DE TEXTOS

MICROPANORAMA

DURO GOLPE A LA PIRATERÍA

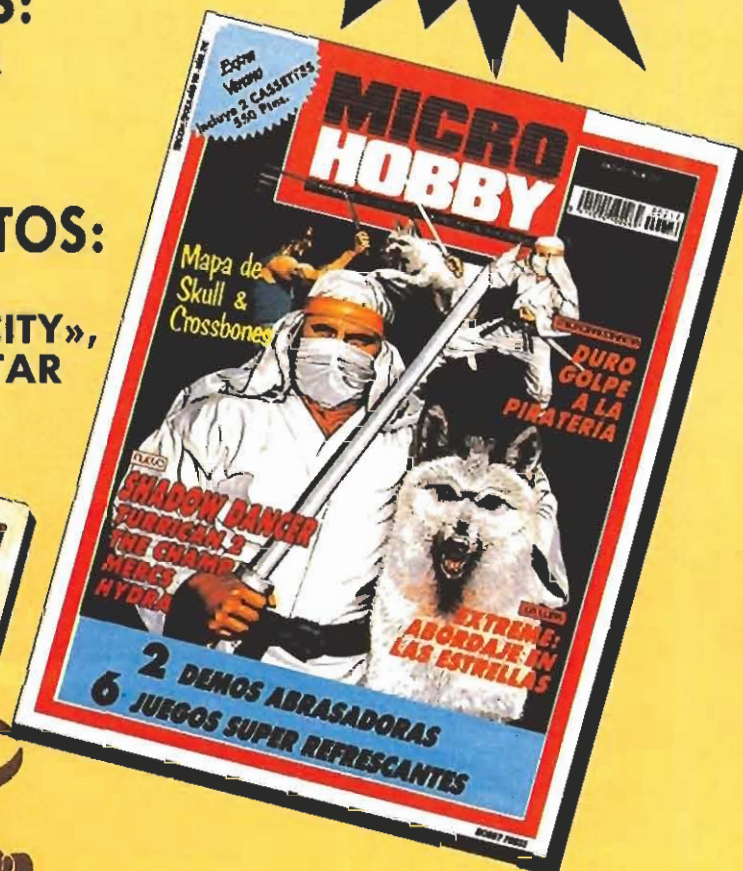
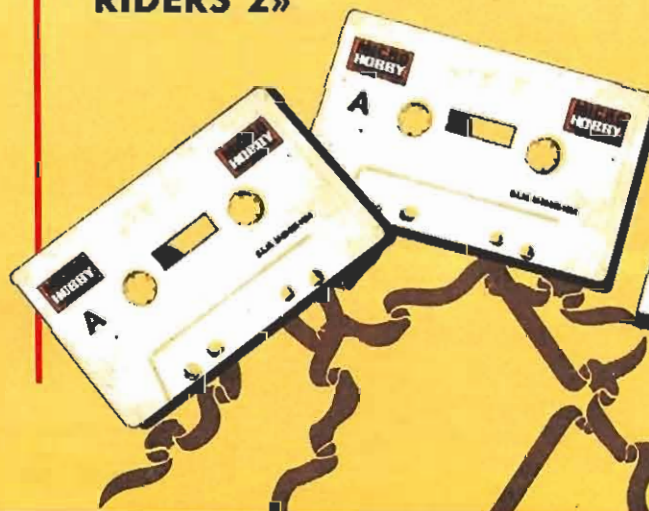
FANTÁSTICO MAPA HECHO POR
AUTOEDICIÓN DE
«SKULL & CROSSBONES».

2 DEMOS JUGABLES:

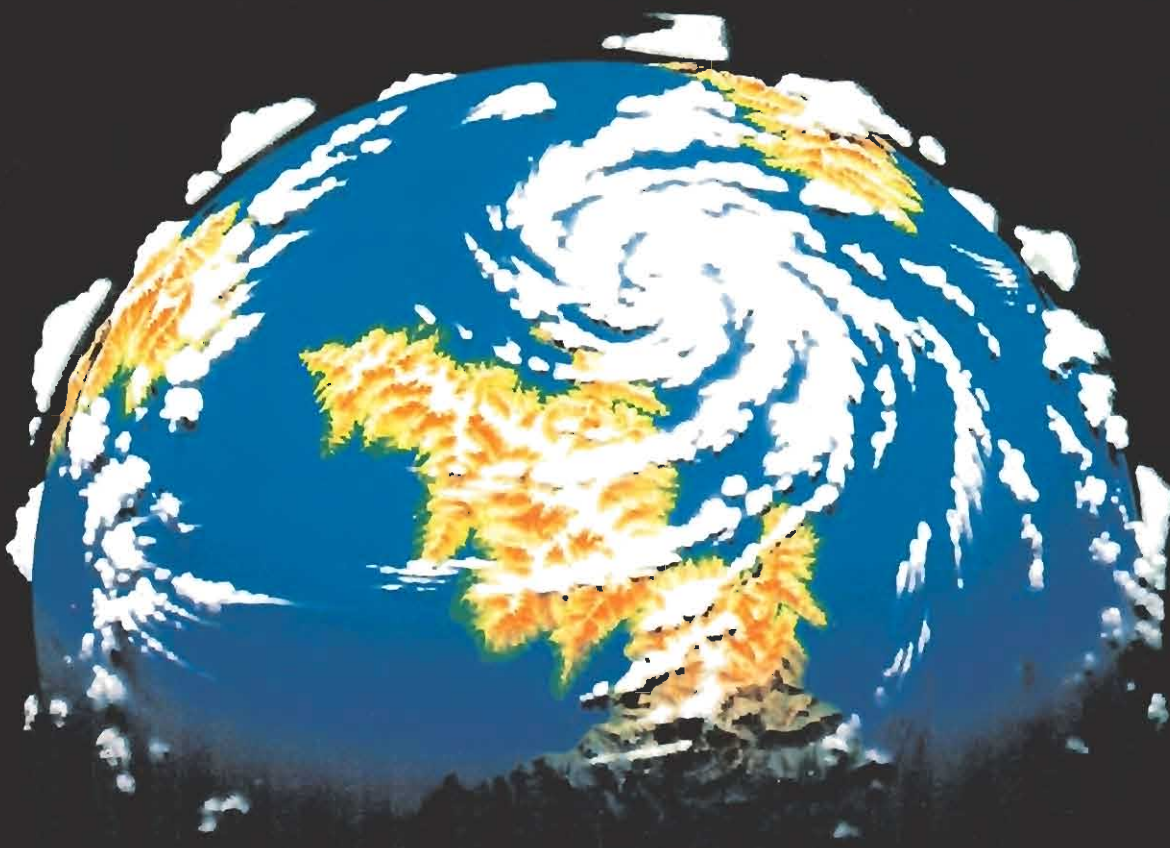
«TURRICAN 2» y «TOYOTA
CELICA GT RALLY»

6 JUEGOS COMPLETOS:

«HUNDRA», «SPHERICAL»,
«BOUNDER», «JACKSON CITY»,
«SHAO LIN'S ROAD» y «STAR
RIDERS 2»



DISFRUTA CON EL SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO MAS AVANZADO



SimEarth™

Toma posesión total de un planeta, desde su nacimiento hasta su muerte, 10 billones de años después Dirige la vida desde su principio como microbios unicelulares a una civilización que podrá alcanzar las estrellas.

Gran variedad de pantallas de gráficos e información, te revelan todos los detalles de tu planeta

Gobierna un número infinito de mundos. Apóderate de planetas ya existentes o crea otros nuevos.

Controla la Geosfera, Atmósfera, Biosfera y civilizaciones de tu planeta

Establece formas de vida en la Tierra y los mares. Pon, donde tu quieras, distintos niveles de civilización. Usa mecanismos especiales para convertir un mundo hostil en un paraíso.

Desata volcanes, terremotos, meteoros mareas y otros fenómenos naturales y artificiales para reformar tu planeta.

Vista del mundo entero, tanto de una proyección plana como del globo girando; Mapas múltiples que identifican todo; desde corrientes continentales a otras variedades biológicas. Primeros planos te permitirán inspeccionar y modificar planetas, en ellos se muestra el clima, distintas capas y vida.

- Fomenta la vida
- Mueve montañas
- Crea y destruye continentes
- Mundos terrenales hostiles
- Guía a las especies inteligentes a través de la guerra, polución, hambre, enfermedad, calentamiento del globo y del efecto invernadero.
- Influye en la evolución
- Cultiva inteligentes formas de vida
- Crea dinosaurios civilizados, moluscos, mamíferos y otros

EL PLANETA VIVIENTE

Inspirado en la hipótesis de Gaia de James Lovelock, Sim Earth simula a la Tierra como un organismo único vivo

MARCA REGISTRADA & COPYRIGHT 1990 MAXIS y WILL WRIGHT TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

IBM PC . APPLE MAC



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID

