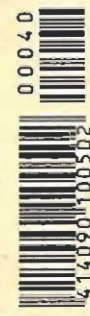


225
ptas

MICRO

Manía



CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
215 PTAS.
HOBBY PRESS

BRIEF



Grandes
problemas
para un
héroe
pequeño

Sólo para adictos

Reportaje

MICROPROSE

Los Reyes de la simulación



- ◆ Preview F-15 Strike Eagle 2
- ◆ Entrevista con sus programadores
- ◆ Historia de la Compañía

ATCHINGO

La fórmula secreta del éxito

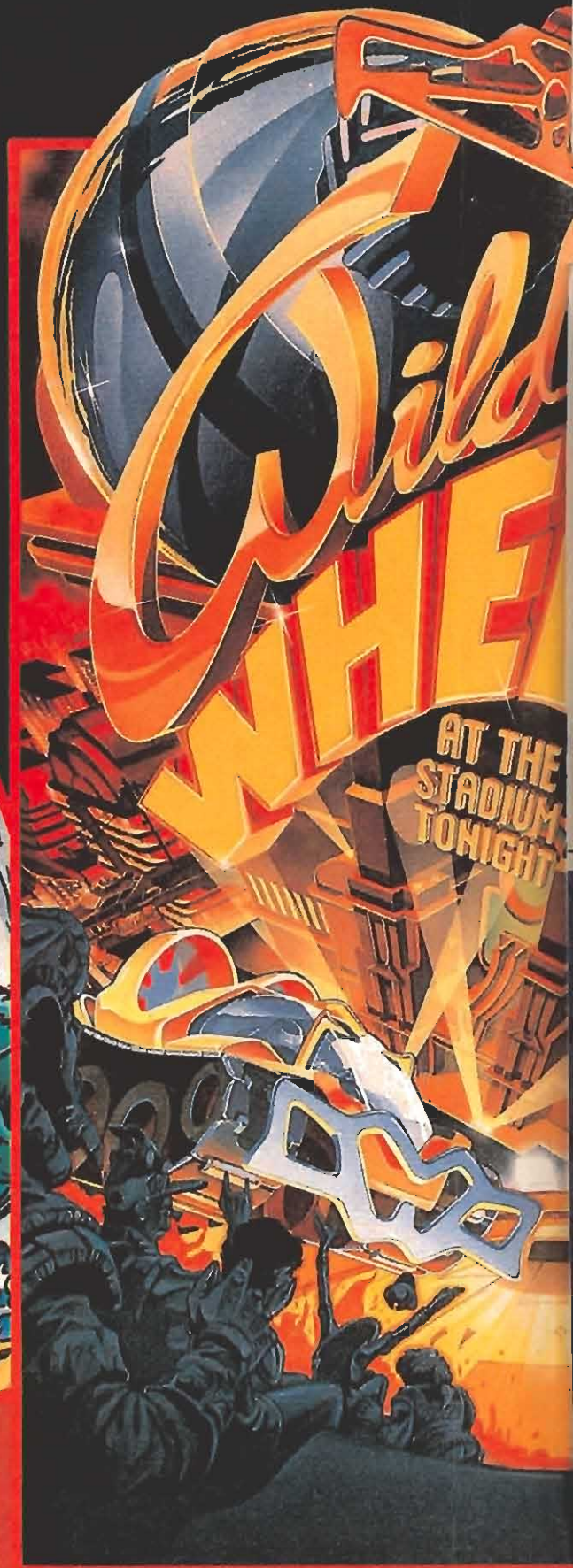


**DESPLEGABLE
CON TODOS
LOS MAPAS
Y GUIA PARA
LLEGAR AL FINAL**

La venganza del hombre sin rostro

DARKMAN

ENTRA EN EL CA



AMIGA .

SPECTRUM . AMSTRAD
COMMODORE
AMIGA
ATARI ST

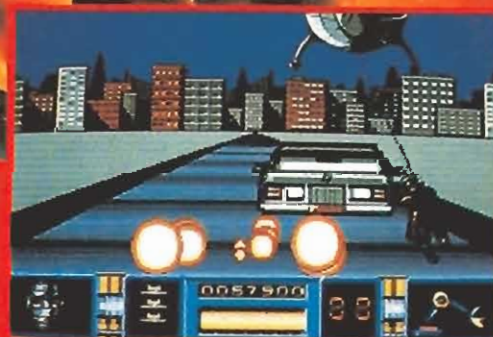
ERBE



AMPO DE ACCION



ATARI ST



SPECTRUM . AMSTRAD
COMMODORE . AMIGA . ATARI ST

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

ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

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.



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.

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.

NUMERO UNO COMUNICACION

MICRO

Manía

Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 40 - Septiembre 1991 - 225 ptas. (Incluido IVA)

Edita

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

Director

Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toné 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 Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
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

Coeets, S.A.
Ctra. Nacional II, Km 602,5
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición

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

Controlado por C.J.D

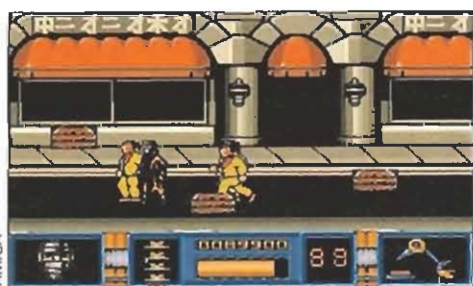
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

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

Darkman, con la colaboración de Ocean, se ha convertido en protagonista de un espectacular arcade que este mes ocupa la zona central de nuestra portada.



«Darkman»



«Atomino»



«Hammer Boy»



«King Quest V»



«Brat»

6 MEGAJUEGO. «Atomino». Psynosis te descubre en un original arcade que formular puede ser todo un placer.

10 ACTUALIDAD. Nuestros informadores te traen las noticias más interesantes del mundo del software.

15 MANIACOS DEL CALABOZO. Impasible ante el peligro Ferhergón continúa adentrándose en los secretos de los RPG's.

16 REPORTAJE. Microprose. Os descubrimos «F-15 Strike Eagle II», su próximo bombazo, y entrevistamos a sus programadores.

20 PREVIEW. «King Quest V», aventuras y desventuras de un Rey sin castillo y «3D Construction Kit», cerca de la realidad virtual.

27 VIDEO CONSOLAS. Acabaron las vacaciones pero no el desfile de novedades para tu consola.

36 MICROMANIAS. Disfruta de nuestras páginas con más sentido del humor.

37 DARKMAN. un arcade tan espectacular como los gigantescos mapas que hemos preparado para la ocasión.

47 PUNTO DE MIRA. Si como Groucho Marx tu ordenador está pidiendo a gritos más madera, aquí la tienes. Este mes entre otros: «Sports 4D Boxing», «Titanic», «Simulcra» y «Builderland».

58 HAMMER BOY. Dinamic nos lo ha puesto difícil, pero ahora podrás ser el más rápido.

62 BRAT. No te fíes de la apariencia inocente de este "angelito", porque te causará más problemas de los que imaginas.

68 COMIC. Por fin llegó el esperado desenlace.

70 CARGADORES. Todo un arma infalible contra esos juegos "imposibles de terminar".

76 PANORAMA. Te mantendremos a la última de lo acontecido en el mundo de la cine y de la música.

Bienvenidos de nuevo a las páginas de ésta vuestra revista. El número de este mes, por eso de que el

verano está dando sus últimos coletazos, es algo muy, muy especial, ya que hemos decidido iniciar la temporada con renovadas energías. Comenzando con un repaso de los programas más interesantes del momento, y terminando con nuestras secciones habituales, os vamos a contar un montón de cosas súper-interesantes que van a ocurrir en el mundo del videojuego durante este mes de Septiembre. Empezaremos diciéndoos que si os gustan los simuladores de vuelo estáis de suerte porque está a punto de aterrizar en nuestros ordenadores el «F-15 Strike Eagle II», lo último y mejor de Microprose.

También Sierra-On-Line tiene a punto el «King Quest V», un programa para despertar el espíritu aventurero que todos llevamos dentro y del que os contamos muchas cosas mientras nuestros expertos trabajan en él para ofreceros, en un futuro cercano, un completo "patas arriba". En el interior de la revista podréis examinar un interesante reportaje del «3-D Construction Kit», sobre el que volveremos probablemente los próximos meses con un proyecto que estamos preparando y que, de momento, nos vais a permitir mantengamos en secreto.

Una nueva conversión de una película de éxito, «Darkman», es la protagonista de las páginas centrales, con un mapa desplegable gigante para que no os perdáis en los intrincados laberintos de un arcade imprescindible.

La sección de Punto de Mira también va "cargadita" este mes: «Captive», el RPG definitivo, «Stormball», una de atómico deporte futurista, «Lone Wolf», un ocho bits con aspecto de dieciséis, y muchos más, todos, tanto o más importantes que los anteriores, han encontrado un hueco en nuestras páginas. Y para que veáis que nosotros no descansamos ni en verano hemos analizado el «Brat» y publicamos los mapas de las fases más interesantes. No nos olvidemos tampoco del Megajuego, «Atomino», o de lo último de Dinamic: «Hammer Boy», que se ha merecido una atención especial por eso de ser la primera recreativa española.

¿Qué os parece? Esperamos que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros lo hacemos escribiéndola. Si todavía tenéis la suerte de estar de vacaciones, enhorabuena, y si no, no os preocupéis que sólo quedan unos pocos meses para las próximas, entretanto intentaremos que los paséis lo mejor que podáis. ¡Hasta el próximo número!

La redacción

Llegó del espacio exterior



● Hace ya algunos meses que os dimos a conocer la buena nueva de la distribución por fin en nuestro país de los fantásticos productos de Sierra on Line, una de las grandes americanas del mundo de las aventuras gráficas. «King Quest V» va a convertirse en la primera y super espectacular oferta de lanzamiento de la compañía en España, pero el título

destinado a tomarle el relevo en el tiempo no tiene tampoco nada que envidiarle: se trata de «Space Quest IV», la última entrega de otra de las más conocidas sagas de Sierra que, además de contar con los mismos espectaculares gráficos e interesante argumento, aporta otros alicientes como su ambientación futurista y un notable sentido del humor.

El color del simulador



● Si eres un fanático del billar pero continúas lejos de poder imitar las virguerías de Tom Cruise y Paul Newman en «El color del dinero» no desesperes, por que Infogrames sigue empeñada en ayudarnos a convertirnos en unos auténticos expertos de este elegante deporte cueste lo que cueste.

Por ello y después del buen

sabor que nos dejó su «Billiards», han decidido realizar para 16 bits una segunda parte de aquel juego, que ha sido bautizada como «Billiards II Simulator» y que aunque básicamente mantiene su mismo estilo y concepción técnica, añade una considerable cantidad de nuevas opciones y modalidades de juego.

Loriciel mon amour



● Corren buenos tiempos para la compañía francesa Loriciel, que además de haber ampliado considerablemente sus fronteras comerciales tras abrirse al campo de la distribución en su país de las grandes del software mundial nos anuncia ya una buena cantidad de novedades para lo que resta del presente año.

Dentro del campo del arcade nos encontramos con «Thunder Burner», un espectacular «shoot'em'up»

con gráficos tridimensionales, y «Guardians», un extraño juego que combina una ambientación futurista con elementos de los clásicos machaca-ladrillos.

En un género hasta ahora no abordado por la compañía francesa, las aventuras gráficas, nos encontramos con «Golden Eagle», un programa que nos traslada a un lejano futuro para sumergirnos en las luchas entre dos razas de diferentes planetas.

ATOMINO

Si te dijésemos que la Química puede ser muy divertida probablemente correrías a tu habitación, cogieras ese "ameno" libro de texto de más de 400 páginas y, sin mediar palabra, nos lo tirarías a la cabeza sin contemplaciones. Bueno, pues trata de contenerte y no precipites tus acciones, ya que esta vez meterías la pata hasta el fondo. Psygnosis acaba de demostrarnos que la Química puede llegar a ser muy, pero que muy divertida.



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

No, no es que el calor nos haya afectado las neuronas; os aseguramos que, como a vosotros, lo que más nos gustaba del colegio eran los recreos y las vacaciones de fin de curso. Lo que ocurre es que una vez más los hábiles programadores de Psygnosis nos han demostrado que se puede realizar un videojuego de primera, incluso partiendo del tema más inverosímil.

Prueba de ello es que a partir de un concepto que traerá de cabeza a más de un sufrido estudiante, —la creación de moléculas mediante la combinación de diferentes átomos—, Psygnosis ha dado forma a un programa comparable en adicción y originalidad al mismísimo «Tetris», en cuyo estilo por cierto podría quedar englobado el juego.

Electrones en juego

La pantalla de «Atomino» está formada por un tablero en el que se pueden disponer un total de 56 átomos (7x8), de forma tal que podríamos decir que cada uno de ellos estaría ocupando una casilla.

A la derecha de éste se halla la



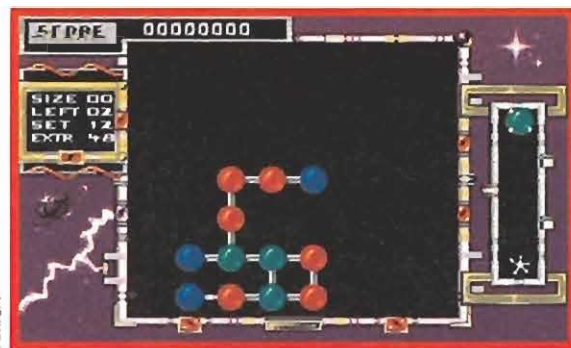
zo - na donde van apareciendo sucesivamente los átomos que debemos colocar, y que tiene una capacidad máxima de 7 unidades, lo cual es sumamente importante, pues en el caso de quedar ocupada en su totalidad la aparición de un octavo átomo, para el que no habría espacio suficiente, sería causante de que la partida acabase para nosotros.

El secreto de la creación de las moléculas no es otro que la combinación de un número variable de átomos cada uno con su correspondiente valencia, es decir con una cierta cifra —que, para más señas, oscila de uno a cuatro— de electrones orbitando en torno al núcleo.

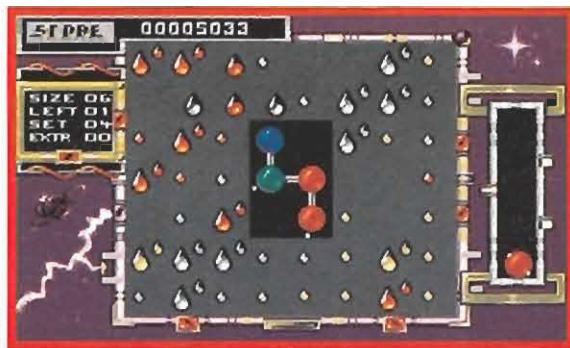
La importancia de este detalle es vital, ya que la valencia de un átomo indica también su posibilidad de combinación de la siguiente manera: un electrón equivale a poder combinarse con otro átomo, dos a dos combinaciones, tres a tres y cuatro a cuatro.

Para que una combinación de átomos forme una molécula es necesario que todos y cada uno de esos átomos tengan sus electrones ocupados (es decir si por ejemplo tiene tres electrones deberá estar combinado con otros tantos átomos), lo cual una vez conseguido hará que la molécula desaparezca de la pantalla.

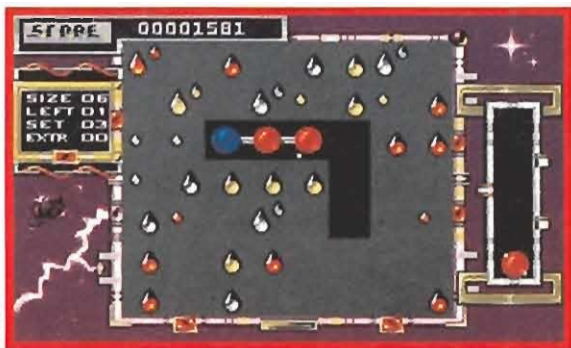
Por supuesto, la molécula más sencilla que se puede obtener resulta de la combinación de dos átomos de un único electrón, pero la gama real de posibilidades va mucho más allá y a menudo acabaremos formando moléculas compuestas por 8, 9 o incluso más de diez átomos.



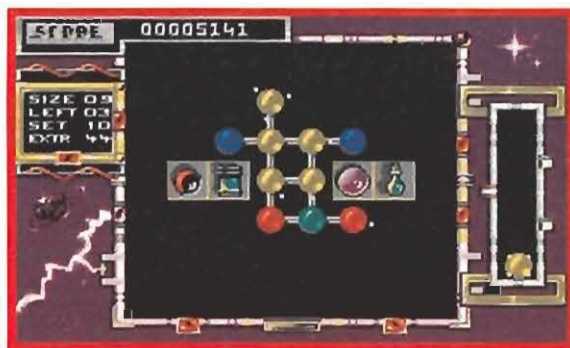
Psynosis ha vuelto a sorprendernos con un juego tan impactante como adictivo y original.



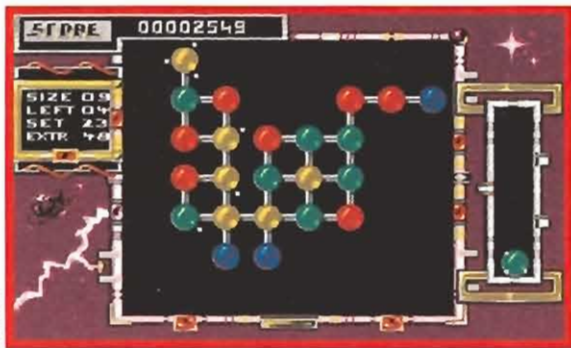
A medida que avanzamos y la dificultad va aumentando el juego te va enganchando hasta hacer imposible parar.



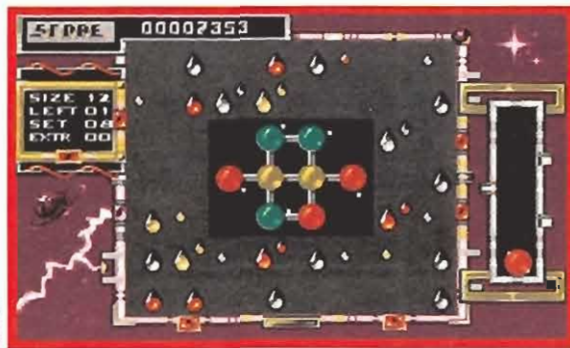
Para poder pasar de nivel es preciso que ningún átomo se quede libre, ya que de ser así no podremos avanzar.



Nuestro objetivo es construir el número de moléculas que se nos especifican al comienzo del nivel.



En la modalidad de juego libre no necesitamos cumplir ningún requisito para construir las moléculas.



Aunque os cueste creerlo Psynosis ha convertido la química en nuestra asignatura preferida en el ordenador.

No hay nada mejor que formular

El objetivo básico del juego consiste en conseguir realizar un número determinado de moléculas que se nos especifica al comienzo de cada nivel, si bien en muchos de ellos además se nos plantean otros problemas adicionales como pueda ser que las moléculas posean además una cantidad mínima de átomos, que hará que combinaciones formadas por menos unidades no sean contabilizadas.

Otro factor que nos complicará tremendamente las cosas es

el hecho de que para pasar de nivel es estrictamente necesario que el tablero se encuentre totalmente vacío, de forma tal que aunque hayamos conseguido alcanzar la cifra requerida de moléculas, si hemos dejado uno o varios átomos olvidados en pantalla tendremos que seguir realizando combinaciones hasta hacerlos desaparecer.

En cualquier caso si no queremos complicarnos mucho las cosas disponemos de una modalidad de juego libre en la que no se nos obligará a cumplir ningún requisito específico, con lo cual podremos disfrutar tranqui-

lamente construyendo moléculas a nuestro aire.

Este juego es atómico

Efectivamente, ese calificativo y no otro se merece este increíblemente adictivo y original rompecabezas que Psynosis ha diseñado.

Aunque a nivel técnico «Atómico» no da lugar a los virtuosismos a los que la compañía inglesa nos tiene acostumbrados últimamente, —de hecho incluso han omitido el característico disco de presentación tan omnipresente en sus más afamadas producciones—, a nivel de «playability», y junto con el superdivertido «Lemmings», ofrece quizás los resultados más espectaculares nunca logrados por los creadores de maravillas del calibre de «Shadow of the Beast» o «Blood Money».

Sin duda alguna, un nuevo motivo para que continúen siendo una de nuestras compañías favoritas. ¡Estos chicos nos pararán de sorprendernos!

J.E.B.

CONSEJOS y TRUCOS

- **Esporádicamente aparecerá lo que los programadores han denominado átomo comodín —reconocible por no poseer ningún electrón— que puede ser colocado donde nos plazca sin preocuparnos de su valencia.**
- **Si situamos un átomo encima de donde ya hubiese uno, se intercambiarán entre sí, lo cual nos permite solventar colocaciones erróneas o poco acertadas de elementos.**
- **Si conseguimos fabricar una molécula con un número de átomos superior o similar al indicado en el marcador EXTRA, al completar el nivel seremos conducidos a una pantalla especial de bonificación.**

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

CONECTA MICROHOBBY A TU SPECTRUM

Ya a la venta



NUEVO

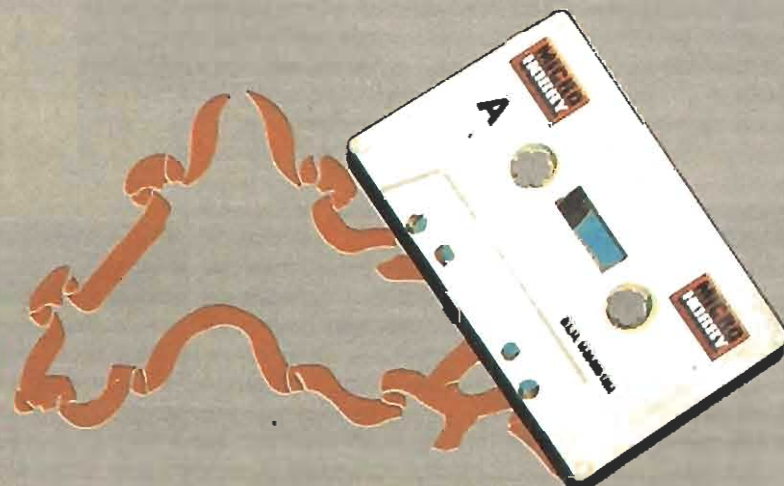
DARKMAN
BUDOKAN
BATTLE COMMAND
DESPERADO 2
LONE WOLF
POOGABOO

LA LUPA
MYSTICAL

INCREÍBLE MAPA HECHO
POR AUTOEDICIÓN DE
«SHADOW DANCER»

UTILIDADES

DISEÑADOR DE CIRCUITOS LÓGICOS



3 DEMOS JUGABLES de:

«DARKMAN» de Ocean,
«DESPERADO 2» de Topo y
«POOGABOO» de Opera

EL JUEGO COMPLETO

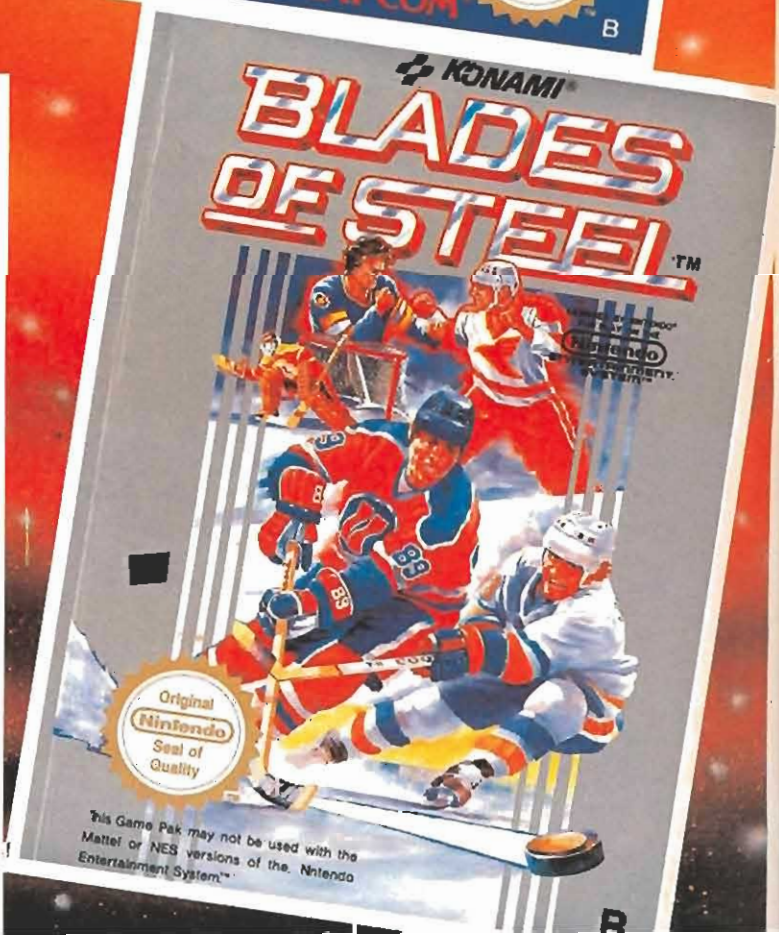
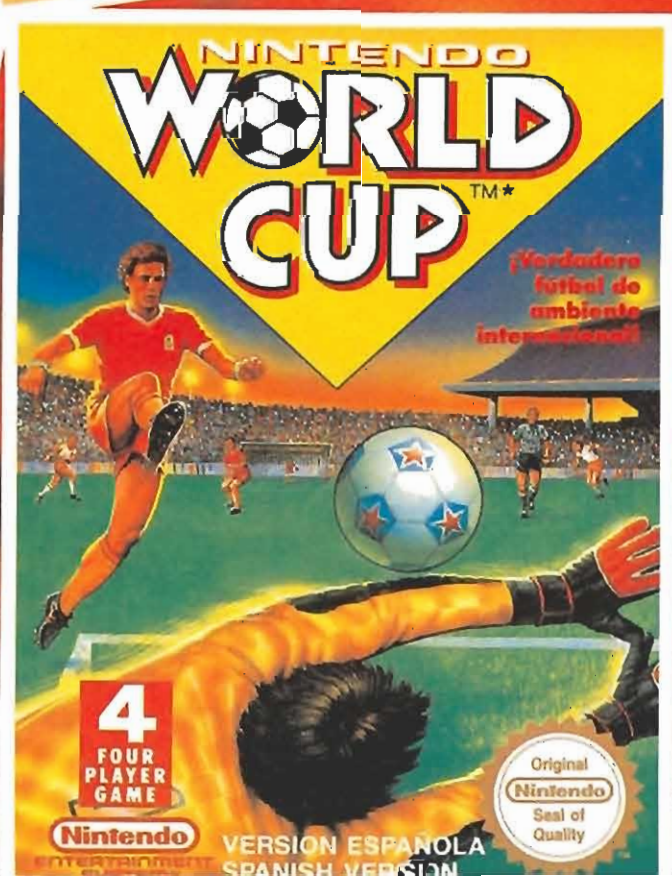
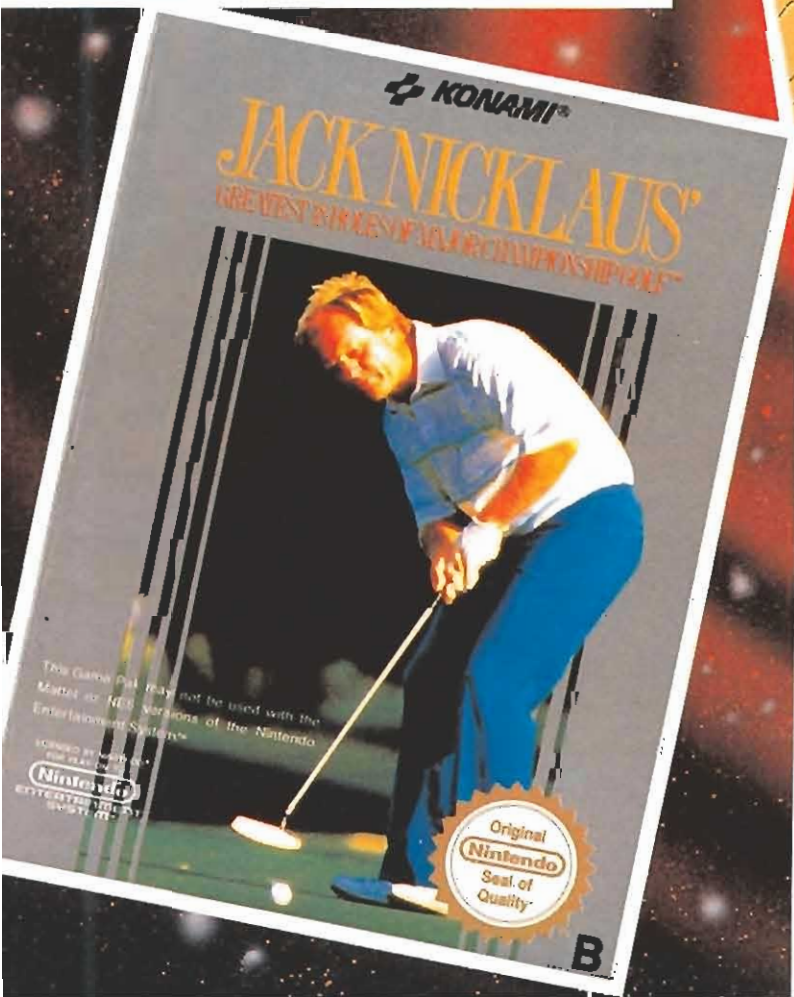
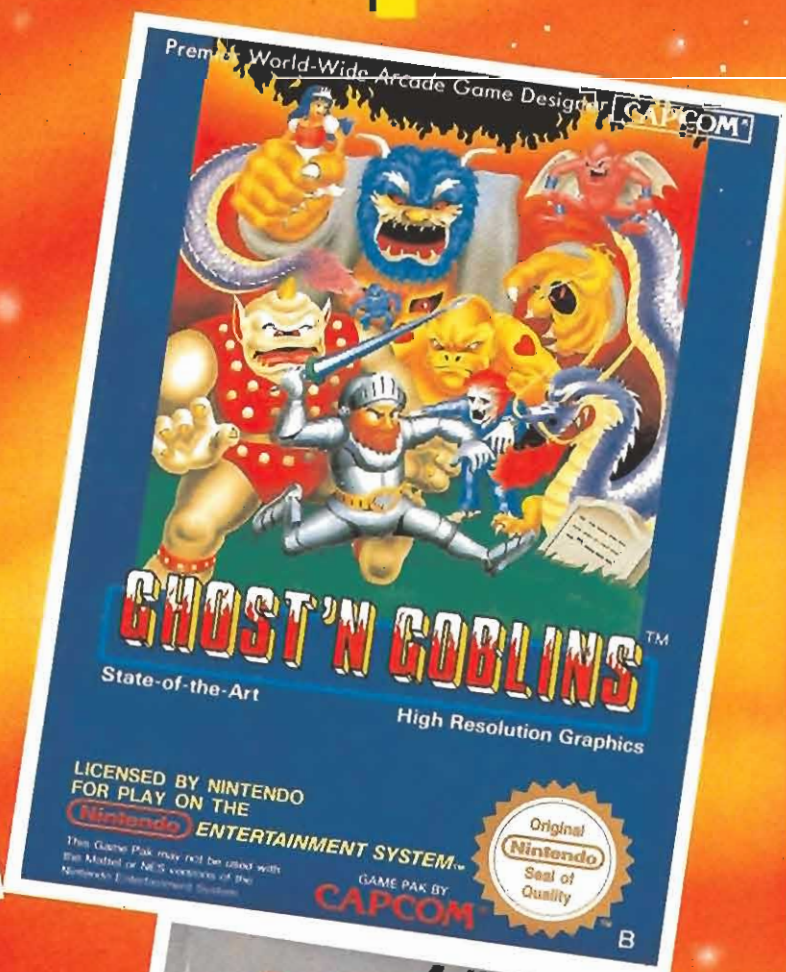
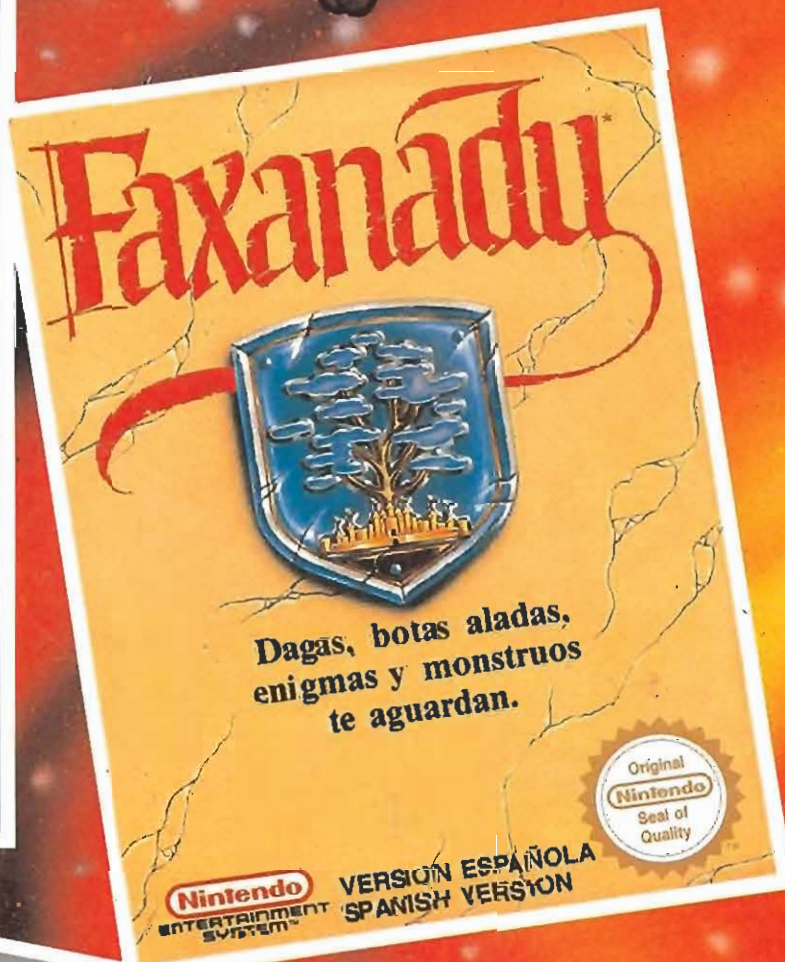
«BALLBLAZER» de Lucasfilms.

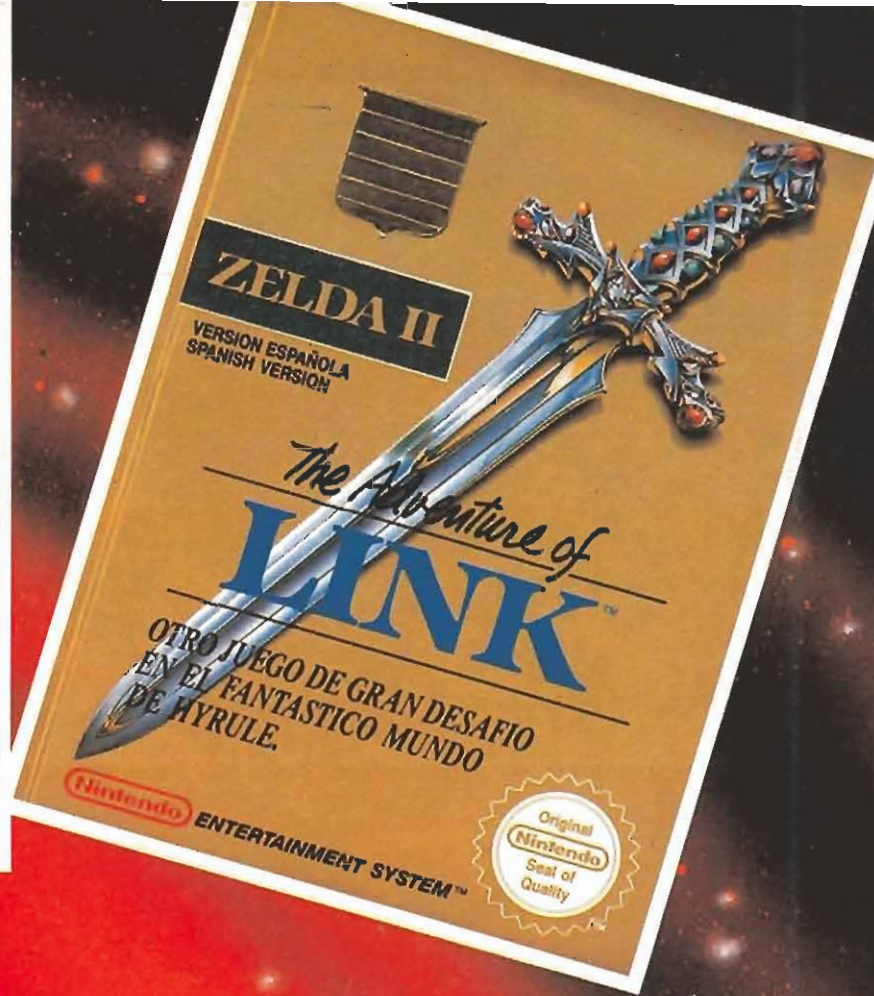
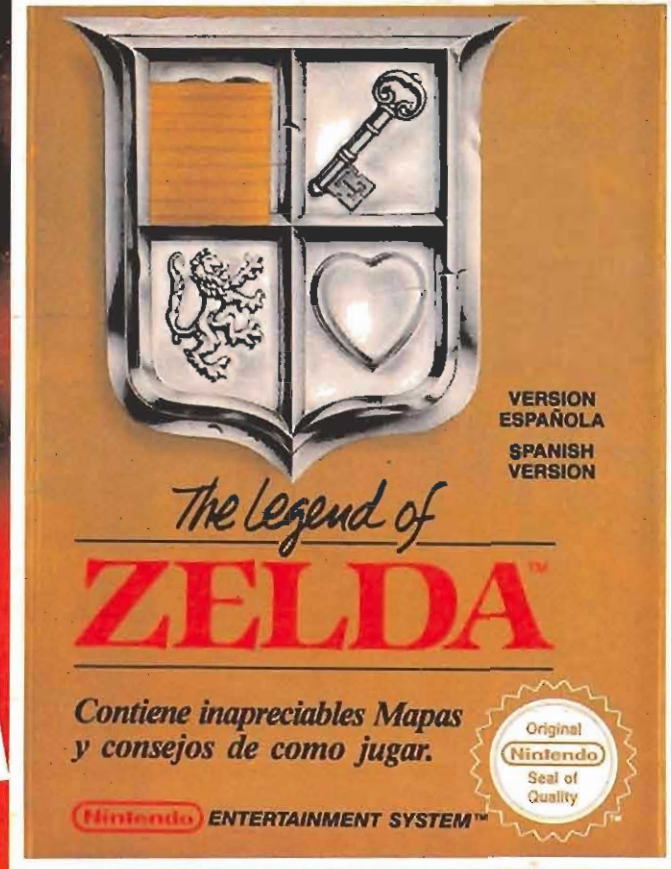
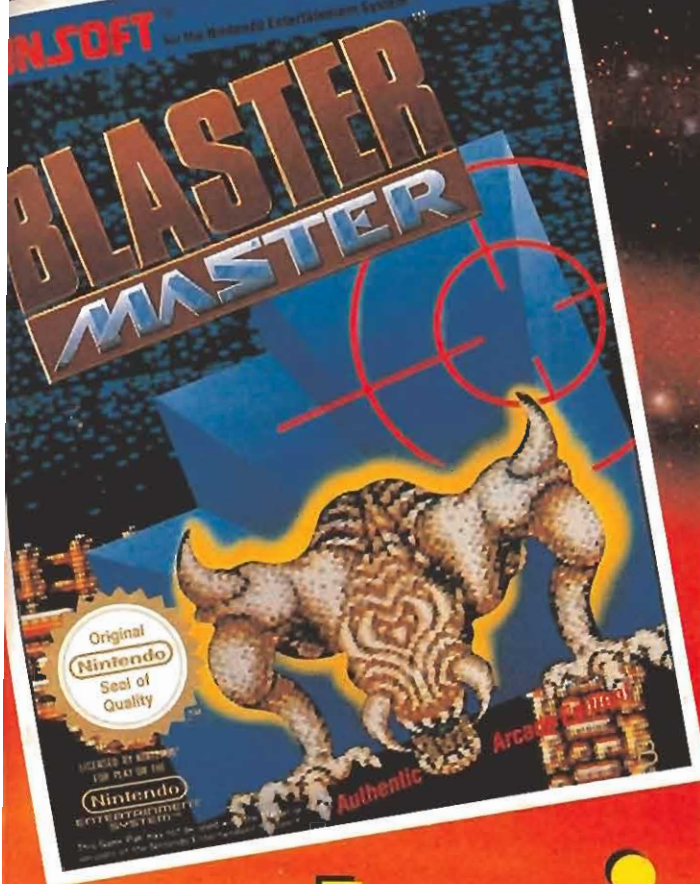


Nintendo®

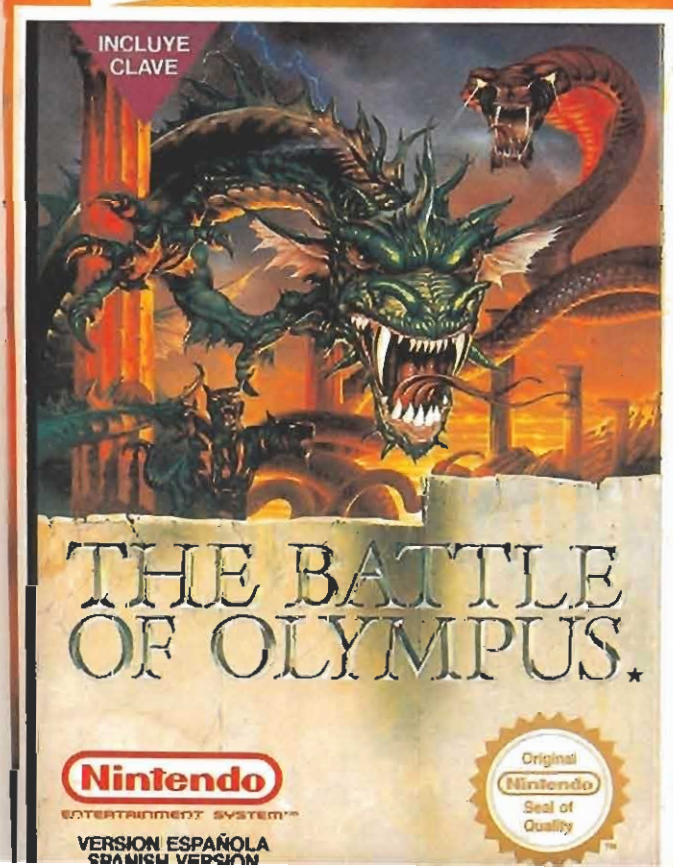
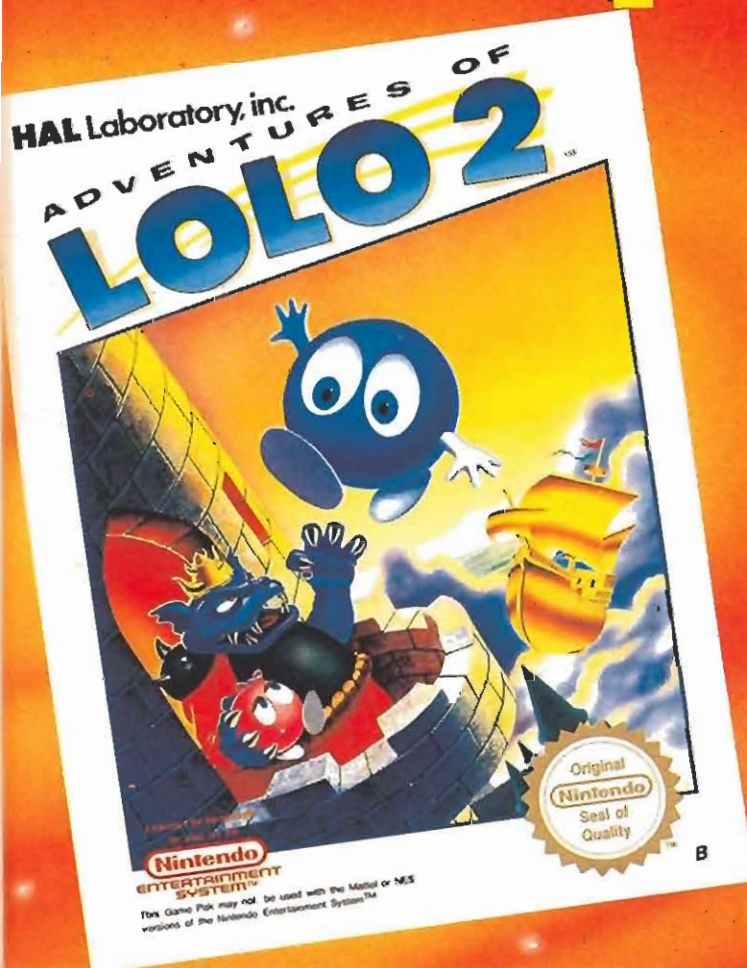
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Descubre una galaxia de apasiao





¡antes juegos !!

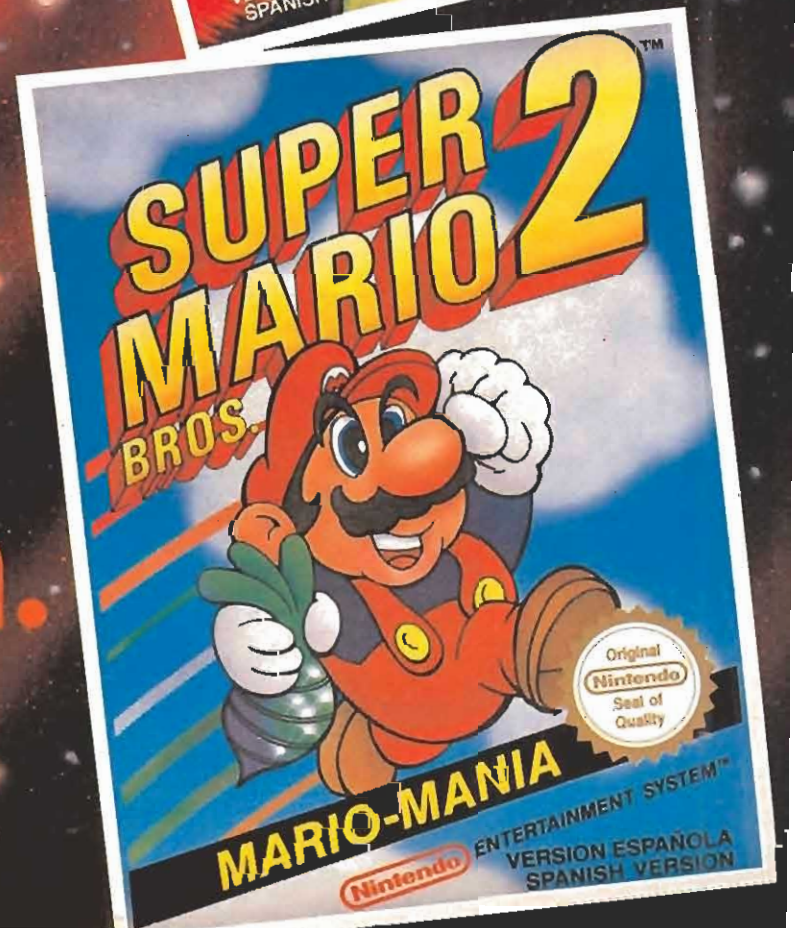


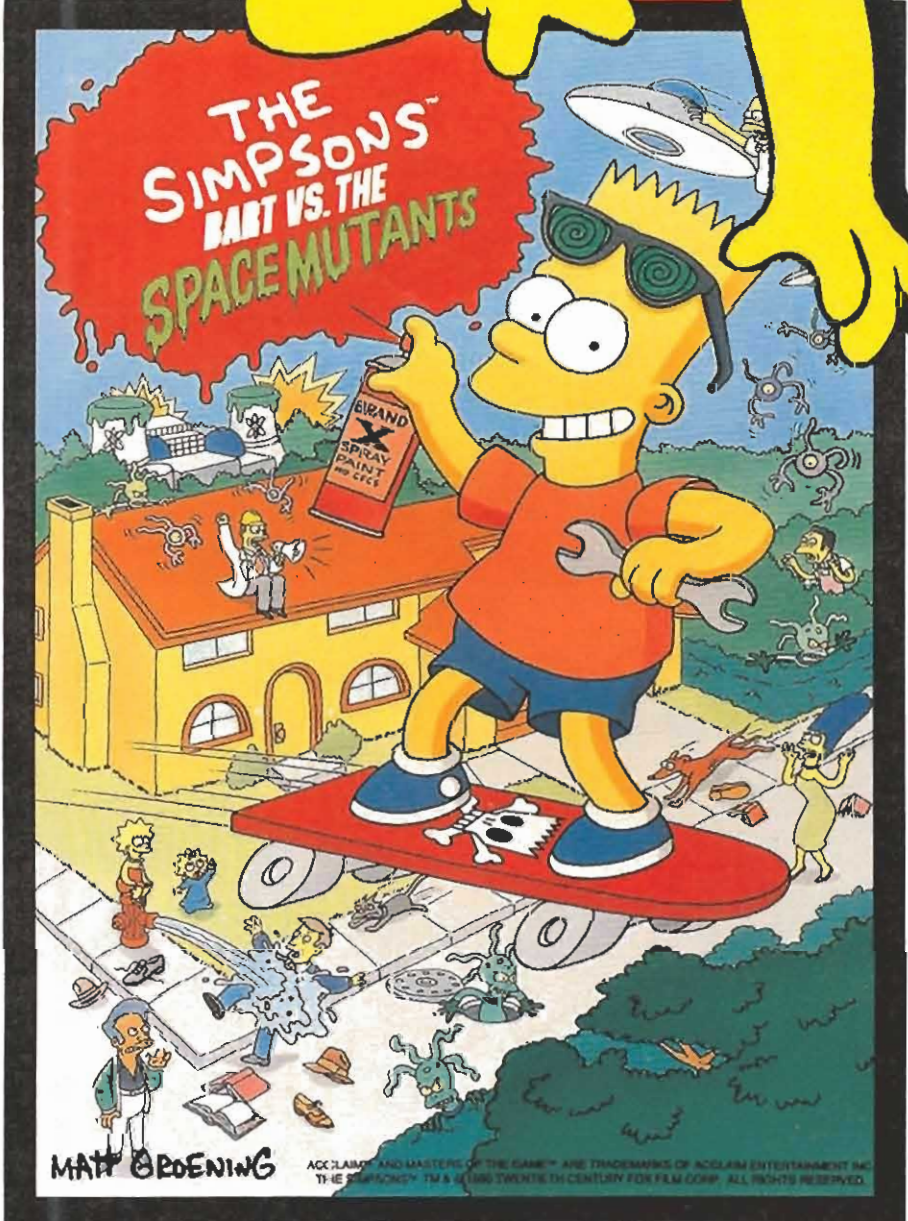
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO
POR NINTENDO
PARA ESPAÑA



SPACO, S.A.

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





ACTUALIDAD

VACACIONES EN LA COSTA

Ubi soft y Atari, dos de los más importantes nombres del software francés, han realizado durante el pasado mes de agosto por la Costa Azul del país vecino una de las promociones más curiosas de los últimos años. Durante quince días, alrededor de cien ordenadores provistos de los últimos lanzamientos de Ubi viajaron en una goleta de 28 metros de largo y 8 de ancho, deteniéndose en algunos de los lugares más turísticos del Mediterráneo. Si alguno de vosotros ha veraneado en Marsella, Tolón, Saint Tropez o Cannes tal vez haya tenido oportunidad de visitar la curiosa exhibición, algo que, sin duda, nos hubiera apetecido a todos. Esperemos que cunda el ejemplo y el próximo año podamos disfrutar de una iniciativa parecida en nuestras costas. ¡Prometemos no faltar a la cita!

CATHY CAMPOS DE MIRRORSOFT VISITO ESPAÑA



El final del pasado mes de Julio deparó a nuestra Redacción la agradable visita de Cathy Campos, responsable del departamento europeo de Mirrosoft, que aprovechó una corta pero productiva estancia en nuestro país para conocer nuestros "cuarteles generales". En el transcurso de nuestra reunión, Cathy nos mostró en primicia todo un completo muestrario de novedades que componen los próximos lanzamientos estrellas de la compañía inglesa. Estos abarcan desde el paso a consola de algunos de los títulos más afamados de Mirrosoft —en concreto la Sega Master System pronto acogerá en su interior cartuchos tan prometedores como «Speedball», «Xenon 2» o la segunda y tercera parte de «Regreso al Futuro», mientras que la Mega-drive además de este último verá el lanzamiento de «Battlemaster», un complejo juego de estrategia—, a la inminente aparición de nuevos juegos no inspirados en licencias cinematográficas entre los que destacan «Mega lo mania», un curioso producto bastante cercano a la línea de «Populous», y «Legend 3», un espectacular juego de rol diseñado por los mismísimos creadores del exitoso «Bloodwych», lo cual es toda una garantía.



TODO LISTO PARA EL E.C.E.S.



El Earls Court II, una de los recintos feriales más prestigiosos de Londres, se halla dispuesto para acoger la presente edición del European Computer Entertainment Show, que como todos los años va a reunir a todo el software internacional. El Jueves día 5 de Septiembre es la fecha escogida por los organizadores para que comience el evento, que se extenderá durante cuatro días para albergar un espectacular desfile de novedades del que por supuesto os mantendremos informados.

GREMLIN CAMBIA DE DISTRIBUIDOR

Gremlin, una de las más conocidas compañías británicas de videojuegos, ha firmado un nuevo acuerdo de distribución en nuestro país. Dro Soft ha sido la elegida y bajo su sello aparecerán las futuras creaciones que los padres del topo Monty están preparando pensando en la próxima campaña navideña.

TU AMIGA 500 PUEDE SER UN PC

Ya es posible conseguir en nuestro país, a través de Mail Soft, uno de los productos más interesantes para Amiga. El AT-ONCE, de Vortex, una compañía alemana, convierte a este potente ordenador de Commodore en un Pc compatible AT. Sin necesidad de soldar nada y con un destornillador como única herramienta, todo lo que deberás hacer es sustituir el 68.000 de tu Amiga por una placa que además de este procesador de Motorola incluye un Intel 80.286. Con solo una ampliación a un mega y AT-ONCE obtendrás un Pc a 12 Mhz con 640 k y tarjetas CGA con emulación EGA y VGA monocroma.



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

Tras arrasar Japón, E.E.U.U. y Europa...

¡LA FIEBRE GAMEBOY INVADA ESPAÑA!

Es la gran invasión. Está en las calles, en los coles, en las casas, en el campo y en la playa.

Es GAMEBOY, la más fantástica consola portátil de videojuegos.

¡Alerta, niños! No os dejéis engañar por su tamaño: aunque mide sólo 10 x 15 cms. y cabe en un bolsillo, GAMEBOY es tremendamente poderoso. Ya ha atrapado a más de 12 millones de personas y se dispone a retar a todos los valientes de dos patas y gorra de nuestro país.



Tetris, su arma secreta.

GAMEBOY llega equipado con auriculares estéreo capaces de dejarte sordo, conector "Game Link" para competir con tus colegas, 4 pilas que le dan aproximadamente 30 horas de autonomía... y el más salvaje programa de regalo, TETRIS, con el que pretende enloquecer a más de un incauto.



LOS MAS IMPORTANTES FABRICANTES DE SOFTWARE DEL PLANETA, OBLIGADOS A CREAR VIDEOJUEGOS PARA GAMEBOY.

COMO RECONOCER GAMEBOY: SU DISEÑO COMPACTO CON JOYSTICK INTEGRADO, BOTONES DE ACCION A Y B Y PANTALLA DE ALTA DEFINICION.

¡GAMEBOY SUENA EN ESTEREO! CONSEJOS PRACTICOS: COMO COMUNICARTE CON ELLOS A TRAVES DEL GAME LINK.

PROTESTA MASIVA DE DIRECTORES DE COLEGIO: "EL NUEVO GAMEBOY PUEDE CON NOSOTROS".

Los padres, en alerta roja.

"Me niego a comprarle este trasto a mis hijos", afirma un padre indignado a la puerta de una juguetería, "...si mi señora no me compra un GAMEBOY a mí también", añade, mientras su señora le propina una colleja. Así están las cosas, lectores.

Su cabecilla se hace llamar Mario. Viene del Planeta NINTENDO, de la mano de ERBE.

El temido protagonista de las más trepidantes aventuras de Nintendo se llama Mario. Se ruega a los ciudadanos que lo busquen en todas las tiendas del ramo. Quien lo cace será recompensado con miles de horas de diversión. Y además tienes más de CIEN programas magníficos para tu GAMEBOY.



Nintendo®

GAMEBOY™

¡PASATE!

¡CON LA MAS INCREIBLE!



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!



LO GAMEBOY!

CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluido)



BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.

Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.



ERBE

Link
Nintendo News

¡CON LA MAYOR FLOTA DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

¡YA ESTAN AQUI!

Los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras de la mano de Mario, sentirte un gran piloto de alta competición, o darle un palizón a tu mejor amigo jugando al tenis. Si la aventura va contigo... ¡Pásatelo Gameboy!

ALLEYWAY,
SOLAR STRIKER,
BURAI FIGHTER
DE LUXE,
DYNABLASTER,
GARGOYLE'S
QUEST,
KWIRK,
PINBALL: REVENGE
OF THE GATOR,
WIZARDS &
WARRIORS,
GOLF.



ROBOCOP,
THE SIMPSONS,
BATMAN,
GHOSTBUSTERS 2,
TEENAGE
MUTANT HERO
TURTLES,
CHASE H.Q.,
DUCK TALES,
GREMLINS 2,
MOTOCROSS
MANIACS,
NAVY SEALS,
PAPERBOY,
DOUBLE DRAGON 2,
PACMAN,
BUBBLE BOBBLE,
CHOPLIFTER 2...
¡Y muchos más!

GAMEBOY™
La consola que se lleva.

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



MANIACOS del Calabozo

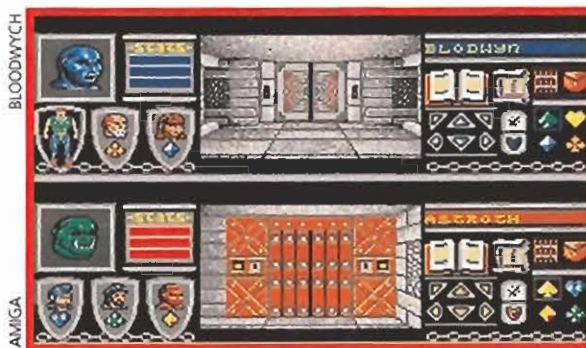
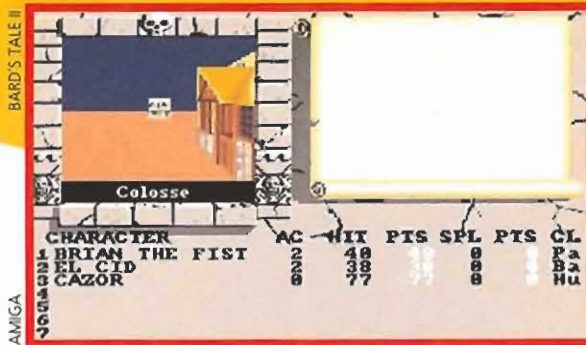
Así las cosas no es de extrañar que las siguientes líneas vayan dedicadas a todo aquello que tenéis que comentar. Yo me paso a un segundo plano y de inmediato comienzan las narraciones que nos van a contar, como siempre...

OTROS MANIACOS

El primero ha recorrido muchas leguas para venir al conclave mensual. Es Federico Andino, de Buenos Aires allí en Argentina. Por supuesto, todos los maniacos te damos una cálida bienvenida y aprovecho para invitar a todos los de por esos lares a unirse a nosotros sin reparos, pese a la distancia. Federico me pregunta algunas cosas sobre el «Bard's Tale II» que voy a procurar responder. No te preocupes por los hechizos que podrás tener, pues los disponibles en cada momento se te muestran al ir a realizar uno. O sea, no es necesario que tengas una lista con todos ellos para poder jugar. Además, te aseguro que son unos cuantos. Respecto a si el «conjurer» coincide con el curandero, te diré que es lo más parecido que encontrarás, si bien el símil no es perfecto. Responder ahora a todas las adivinanzas que aparecen en el juego es un poco inviable (aparte de que ya sabes que me muestro reacto a las soluciones enteras a palo seco). Por tanto, responderé a la que mencionas. La ciudad que has de contestar en las catacumbas es Colosse (si no, prueba con Phillipi). En fin, muchas gracias por los trucos del «Hero's Quest» que paso a archivar para futuras necesidades.

Juan J. Juan vive más cerca: en Valencia. Sus preguntas son sobre el «Elvira». Todos los interesados agudizar los oídos: el papiro con la oración es necesario para que cierta pared se agriete y puedas descubrir un cruzado enterrado... con una hermosa espada. ¿Dónde está esa pared? Bueno... cerca de la capilla. ¿Os acordáis de lo de jugar con cosas infernales y sagradas? Son la cruz de la capilla y el anillo de Emelda. Y por ahora nada más al respecto. El hechizo «glowing pride» se utiliza colocándolo donde queráis usarlo, en aquella zona que queráis iluminar.

Ahora, sorpresa, una maniaca (sí, terminado en A). Se trata de Marta Alonso, de Barcelona, cuyas preguntas sobre el «Heroes of the Lance» caballerosa-



mente me dispongo a contestar: los monstruos del segundo nivel son bastante más difíciles que los del primero. Sin embargo no han de darte problemas si encabezas el grupo con Sturm, pues los mata de dos golpes. La excepción son los dragones contra los que únicamente podrás optar por la retirada. Yo te aconsejo que vayas grabando la partida cada vez que mates algún enemigo, para que no pierdas tu avance si te matan a la cuadrilla en un accidente. Procura no avanzar mucho mientras no hayas derrotado a un enemigo para evitar un enfrentamiento múltiple.

Allá por diciembre, Fernando de la Fuente preguntaba desesperadamente por el «Bard's Tale I». El tiempo ha pasado y el muchacho ya no necesita nuestra humilde ayuda, pues se ha terminado el solito el juego mandándome una solución del mismo con un mapa en forma de prácticas fichas. Muchas gracias y siento que no te hayamos podido ayudar, pero no parece que tal juego este muy extendido por España. Bueno, maniacos, ya podéis bombardear sobre este juego lo que queráis.

Tus preguntas sobre el «Bloodwych» van a correr mejor suerte, no te preocupes: el «n'egg» es comida; las pociones que mencionas tienen efectos como recuperar los puntos de vida, resistencia, magia o todos a la vez. Las losetas a que creo que te refieres tienen utilidades variadas: a veces hacen desaparecer columnas, a veces abren puertas, otras las cierran...

Joseba Zoco, de Pamplona, pregunta por juegos para PC. A ver si ya todos os los apuntáis, que esto creo que lo escribo todos los meses: en España, el «Elvira», «Bloodwych», «Drakkhen», «Megatraveller», «Heroes of the Lance», «Dragons of Flame»... Aquí no debes tener problemas en encontrarlos. Todos son bastante buenos, pero, tal vez, el «Dragons of Flame» o el «Bloodwych» sean los idóneos para comenzar. A más alto nivel, el «Megatraveller» está muy bien. Espero satisfacer con esta respuesta también a Santiago Navarro, de Zaragoza.

Javier Pozo, de Alicante, aporta los primeros trucos sobre el «Drakkhen». Me informa de que hay una poderosa armadura tras el príncipe Wordthken (el del primer castillo). Además, aconseja que preguntemos al citado príncipe para que nos de una misión. Finalmente, recomienda cuidado con las cruces de los ídems.

¿Qué hay colegas del dungeon? Supongo que habréis salvado unas cuantas veces al mundo este verano ya agonizante. Estoy seguro que todos tenéis muchas andanzas y aventuras que compartir, sin contar los innumerables rumores que corren de otras nuevas y fascinantes.

Vamos con Jesús Martín, de Salamanca. Y se refiere otro poquito al «Elvira». Atención, pues. Para matar a Emelda debes usar tres cosas: una la he citado más arriba; las otras dos son obvias. Hasta otra.

David Sánchez habita en Salinas (Asturias) lo que no es óbice para que pregunte por el anillo de «Elvira» que está justamente en el centro del laberinto, lo mismo que los ingredientes por cuya localización preguntas. Las semillas no se pueden cultivar; son una pista falsa. Ahora te diré que la serie «Bard's Tale» no tiene trazas de publicarse en España, al menos por el momento. Respecto al encuadre del «Sleeping Gods lie» como JDR es dudoso. Sigue bien y vuelve pronto con más relatos.

Otro alicantino es Pablo Artell, quien pregunta por las diferencias entre JDR, aventura gráfica, conversacional y videoaventura. Así, a bote pronto, un JDR es una videoaventura. De hecho, y estrictamente, cualquier juego es una videoaventura. Vamos por lo fácil: en un conversacional todo lo que haces lo vas escribiendo en forma de acciones. Se suele decir que es gráfica si incluye gráficos, animaciones y suelen tener alguna escena arcade, se manejan por iconos o menús. La videoaventura sería como un conversacional salvo que no escribes lo que tienes que hacer: directamente lo haces. Finalmente, el JDR es otra cosa distinta. Mientras aquellos se orientan a usar y buscar objetos para proseguir el avance, un JDR puede tener tal elemento, pero predomina la exploración y el combate estratégico con numerosos monstruos.

José Antonio Rodríguez, de Creciente (Pontevedra), no se corta ni un pelo en su estilo epistolar. ¿Qué hay discriminación para MSX? Espero que no lo digas por mí. Por supuesto que no, pero no se puede decir que colaboréis mucho en esto de los JDR. Más bien parece que queréis reivindicar algo con vuestras cartas. Alguno de vosotros se ha pasado la carta contándome las excelencias de su ordenador en vez de hablarme de JDRs. Otros habéis mandado interminables listas de JDRs disponibles. Incluso Angel Carmona, de Tarragona, me ha mandado unas cintas de vídeo grabadas con juegos. Os lo agradezco, pero porque mejor no mandáis preguntas sobre esos juegos (o soluciones) en lugar de intentar alucinarme con lo que el MSX hace, tiene o suena.

Por poco, casi nos dejan encerrados. Se suspende la reunión hasta nuevo aviso. 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 Fecha y Firma
Nombre del titular (si es distinto)

Los cargadores para estos 50 juegos en un sólo disco.

- Alien Synforce
- 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
- Menae
- 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
- Tintin Scanner
- Trained Assassin
- Vigilante
- Vindicators
- Xenon
- Xybots

MICRO
Los **50** mejores CARGADORES **AMIGA**

MICROPROSE SOFTWARE DE ALTOS VUELOS

Para un elevado número de profesionales y aficionados al mundo del software hablar de Microprose es hablar de la compañía líder en el mundo de la simulación. Sin que les falte razón, no se encuentran totalmente en el camino correcto, ya que muchos otros estilos han sido abordados a lo largo de su prestigiosa carrera -y con un notable éxito- por esta importante empresa de origen americano.

El nacimiento de Microprose, allá por 1982, está marcado por una singular anécdota: Bill Stealey y Sid Meier, -en la actualidad presidente y programador respectivamente de la compañía-, por aquel entonces empleados de la empresa norteamericana General Instruments Corporation, jugaban juntos en Las Vegas una partida con una máquina recreativa llamada «Red Baron», en la que dos oponentes medían sus fuerzas como pilotos de guerra. El Mayor Stealey, reputado miembro de las Fuerzas Aéreas, discutía con Meier acerca de la calidad del juego, cuando éste último le aseguró que podría diseñar un programa mejor en apenas una semana. La respuesta del Mayor fue contundente: "Hazlo y yo me encargaré de venderlo...". Sid incumplió en parte su promesa, pues fueron dos meses los que empleó para dar forma a su primera creación, «Hellcat Ace», pero Bill se mantuvo firme a su palabra y pronto se reveló como un excelente vendedor capaz de poner los cimientos de lo que poco a poco terminó por convertirse en un gigante del software internacional.

EL SALTO A LA FAMA

En apenas siete años, Microprose ha pasado de ser una pequeña compañía de ámbito nacional, para convertirse en una poderosa multinacional con sedes en el Reino Unido -concretamente en Tetbury, perteneciente al Condado de Gloucestershire, desde donde se controla todo lo concerniente al mercado europeo-, París, Frankfurt y Tokyo, ofreciendo este salto de gigante un balance tan espectacular que basta con decir que, por ejemplo, en 1983 la compañía tuvo un aumento del 500% en sus ventas y aún cuatro años después en 1987, obtuvo un nada desdeñable 100% de incremento en su volumen de negocios.

De hecho, en la actualidad la producción de un nuevo título de Microprose engloba una gigantesca tarea que, contabilizada en horas de vida de un hombre, esto es, sumando todos los minutos empleados por cada uno de los participantes en el proyecto, arroja la nada despreciable media de unos ocho años, y además supone la inversión de una cantidad multimillonaria tanto en la creación del programa como en las labores de publicitar el producto.

MUCHO MAS QUE SIMULADORES

Aunque fueron títulos como «F-15 Strike Eagle» o «Gunship» los que le dieron a Microprose su aureola de compañía líder en el mundo de la simulación, en 1988, y en previsión de no quedar encasillados en un único estilo y abrirse a otros públicos y mercados, nació MicroStyle; un sello dedicado a productos más genéricos, dentro del cual han aparecido producciones tan destacadas como «RVF Honda» o «Stunt Car Racer».

Poco después, ya en 1989, una sorprendente noticia conmocionaba el mundo del software: la mítica British Telecom Software, a la que pertenecían sellos del renombre de Firebird y Rainbird había sido vendida, y Microprose resultó ser quien se hizo cargo de las dos empresas.

Gracias a ello la compañía americana se enriqueció aún más con una extensa gama de productos entre los que figuran nombres con sabor de leyenda: «Elite», «Rick Dangerous», «Carrier Command», «Midwinter» o «Starglider II».

MIRANDO AL FUTURO

Si estelar ha sido hasta el momento la trayectoria de la compañía que nació casi por casualidad gracias a la apuesta entre dos viejos amigos, no menos prometedor se presenta el futuro inmediato de la compañía, que tras triunfar en la actualidad con títulos como «Silent Service II», «M1 Tank Platoon» o «Railroad Tycoon» (este último doblemente premiado en los Compute Leisure Awards 91), nos prepara ya lanzamientos llamados a la gloria como «F-15 Strike Eagle II» o «Flames of freedom: Midwinter 2», sin olvidar su reciente apertura al mundo de las recreativas.

J.E.B.

Preview

■ MICROPROSE
■ En preparación: Amiga,
Atari, Pc

Todos los aficionados a los simuladores de vuelo recordamos, no sin cierta nostalgia, el «F-15» de Microprose. Quizás no tuviera los mejores gráficos del momento pero fue el primero que consiguió capturarlos y transmitir la auténtica sensación de pilotar un avión de combate. Pues sobre la base de ese legendario juego se ha creado una fabulosa segunda parte. «F-15 Strike Eagle II» viene, ya casi está aquí, repleto de novedades y mejoras.

F-15 STRIKE EAGLE II



Si hay algo que caracteriza a los simuladores de Microprose es la perfección con que emulan a los aparatos reales en los que se basan.

Si hubierais viajado por los Estados Unidos el año pasado, os habríais encontrado con una curiosa y revolucionaria máquina recreativa.

El invento no era, por una vez, un "matamarcianos". El aparato en cuestión se denominaba «F-15 Strike Eagle» y era el primer simulador de vuelo transformado al mundo del "arcade machine". Basándose en el trabajo que el equipo de programación de éste «F-15 Strike Eagle» tuvo que realizar para que la máquina alcanzara el enorme nivel de calidad necesario para

poder estar a la altura del resto de sus competidoras, Microprose encargó a sus creadores que modificaran las rutinas utilizadas en la recreativa para usarlas en un juego de ordenador. De esta forma nació «F-15 Strike Eagle II».

Así será «F-15 STRIKE EAGLE II»

Una de las primeras características que reclama la atención del usuario acostumbrado a emplear su ordenador en simuladores, es la facilidad con que se puede manejar el avión. Tampoco os llaméis a engaño, si elevaseis el nivel de dificultad del programa podríais conseguir un "caza" tan complicado de pilotar como uno de verdad. Sin embargo, «F-15 Strike Eagle II» ha sido realizado de tal forma que en el modo "novato" incluso el piloto menos habilidoso podrá completar las primeras misiones sin llegar a estrellarse.

Otro detalle curioso es que se han empleado los 256 colores del modo MCGA de Pc para dar una sensación de profundidad al vuelo como nunca se había visto hasta ahora. Lamentablemente necesitaréis un ordenador muy rápido para poder apreciarlo en su justa medida, pero, claro, nadie es perfecto.

«F-15 Strike Eagle II» también tiene una opción en la que el mismo ordenador elige cuál de entre las vistas disponibles es la más útil para el combate. Así si escogéis el "modo director" habrá veces que persigáis vuestro propio aparato, "chase jet", veáis lo mismo que el pilo-

HÉROES CON ALAS

ENTREVISTA

Las claves de «F-15» de mano de sus autores

Coincidiendo con las fechas en que el juego estará disponible para que todos podamos disfrutarlo aprovechamos para realizar una entrevista con los programadores responsables

de las versiones de Amiga y Atari de este fantástico simulador. Adrian Scotney, Tim Walter y Mark Scott, respondieron, con un envidiable sentido del humor, a nuestras más osadas preguntas.



— ¿Habéis recibido algún tipo de ayuda técnica de McDonnell Douglas, los fabricantes del auténtico F-15?

— No, pero sí hemos tenido largas conversaciones con gente que de verdad conoce el aparato, además de consultar todo tipo de material, vídeos, libros, etc. que nos pudiera dar información sobre el modo de realizar un programa lo más parecido posible con la realidad.

— ¿Por qué Microprose se dedica casi exclusivamente a los simuladores? ¿No os gustan los arcades?

— Nos dedicamos a los simuladores por varias razones; la primera de ellas es que sabemos que en ese campo somos los mejores, la segunda es que existe un mercado especial para este tipo de productos del cual somos los principales abastecedores, y la tercera es que preferimos dedicarnos a un tipo de programas "serios" y no nos agrada la idea de hacer juegos con una apariencia impresionante pero que en su interior son siempre básicamente iguales y a la larga aburren.

— ¿No pensáis que, en general, también todas las simulaciones son muy parecidas entre sí?

— Es un error muy común pensar que volar en un biplano de la Primera Guerra Mundial es lo mismo que hacerlo en un Jumbo de pasajeros o en un caza F-15. Nosotros intentamos siempre que cada programa sea diferente, que el jugador sienta lo mismo que sentiría estando sentado a los mandos del avión en la realidad.

— ¿Por qué elegisteis el F-15 en particular?

— ¡Porque es un gran avión! Además es uno de los más conocidos en los Estados Unidos, un fantástico caza de combate.

— ¿Qué tipo de ordenador utilizáis para hacer el código base sobre el que luego trabajáis para crear el programa definitivo?

— Utilizamos un Pc con un procesador 80386 conectado mediante un sistema propio a un Amiga o a un Atari, dependiendo de la versión en la que estemos trabajando.

— ¿Fue en Microprose Inglaterra donde se han desarrollado todas las versiones de este programa?

— Sí, aunque el juego original en Pc fue escrito en los Estados Unidos basándose en la máquina recreativa del F-15 original. Aquí en Tetbury convertimos el código para el Amiga y ahora estamos haciendo lo mismo para el Atari.

— ¿Cuál es el secreto de que vuestros juegos sean tan reales?

— Quizás sea que usamos cualquier método que esté a nuestra disposición para intentar sentir el avión y trasladar esa sensación al programa. La versión original americana fue probada, como todos los demás simuladores, por el Teniente Coronel "Wild Bill" Stealy, presidente de la compañía y piloto experimentado, que le dió el visto bueno. En Microprose Inglaterra no tenemos ningún piloto, pero pensamos que conseguir traducir los algoritmos de vuelo americanos a otros ordenadores ya es suficiente labor como para sentirnos orgullosos.

— ¿No creéis que la mayoría de los simuladores son excesivamente complicados?

— En modo tutorial ni siquiera tienes que despegar para encontrarte metido de lleno en la acción, cuando comienza el juego te diriges automáticamente hacia tu objetivo. Además es verdaderamente difícil estrellarse porque además de contar con un infinito arsenal e ilimitado combustible incluso el aparato es capaz de aterrizar

solo. No creemos que con esta serie de ventajas se pueda decir que nuestro juego sea complicado de manejar.

— Ahora que tan de moda están las consolas y el CD-Rom, ¿habéis pensado realizar alguna nueva versión de este simulador u otros para alguno de estos nuevos sistemas?

— Uno de nuestros planes futuros es realizar «F-15 Strike Eagle II» en esos dos formatos, pero todavía es pronto para decir cuándo y cuál haremos en primer lugar.

— ¿Tenéis algún nuevo proyecto? ¿Cuál será vuestro próximo programa?

— Como ya os hemos dicho antes, ahora mismo nos tiene totalmente ocupados la tarea de realizar la versión para Atari del F-15. Para cuando termineamos estamos barajando dos opciones, o bien convertir un simulador de helicóptero que va a salir a la venta ahora en los Estados Unidos o bien la realización de un proyecto original sobre el que Microprose Inglaterra lleva meses trabajando en secreto. ¡No podemos deciros nada más de momento!

— ¿Hay algún detalle técnico que os parezca interesante en esta versión de «F-15 Strike Eagle II» para Amiga?

— Bueno, hemos mejorado mucho el sistema de gráficos en tres dimensiones que utilizábamos en los simuladores, sobre todo se nota en la velocidad. Para lanzamientos futuros estamos experimentando con sombras y curvas.

— Como su predecesor, ¿tenéis en proyecto realizar una máquina recreativa con este nuevo programa?

— ¡Ya existe! Tened en cuenta que este «F-15 Strike Eagle II» está basado en la máquina que se ha hecho en los Estados Unidos con el F-15 original. Así que por motivos obvios no creemos que sea posible realizar una recreativa.

— ¿Cuánto tiempo os ha llevado desarrollar un juego de estas características?

— El original americano tardó dos años en estar listo para su producción, la conversión para Amiga y Atari ha tardado algo más de un año y medio.

— ¿Recibís noticias de que los pilotos reales usen vuestros programas?

— Sí, sabemos que hay pilotos que disfrutan con nuestros simuladores, incluso de vez en cuando recibimos alguna que otra carta felicitándonos.

— Hay muchas compañías que hacen simuladores ocasionalmente, ¿qué juegos de la competencia os gustan más?

— No tenemos mucho tiempo para poder ver otros programas, pero todos los que hemos visto tienen sus cosas buenas y sus cosas malas. La mayor parte de las compañías se dedican a intentar que el simulador sea únicamente "bonito", pero muy pocos entre ellos, excepto los de Microprose, tienen el grado de jugabilidad necesario para hacerlos entretenidos además de reales.

— ¿Qué contestaríais a los que os dijeran que siempre hacéis juegos de guerra?

— Quizás no han visto el «Rainbow Warriors», un juego que creemos no ha salido en España y que hicimos aquí. Se nos puede tildar de muchas cosas pero no de belicistas. Nosotros no tenemos la culpa de que sea más divertido pilotar un caza que un avión de pasajeros.

— Y para terminar, una pregunta "comprometida": ¿qué tipo de juegos os gustan más?

Los dos se miran y responden a coro: ¡El "Pinball"!

Equipo Micromanía

"No tenemos la culpa de que sea más divertido pilotar un caza que un avión de pasajeros"

LOS DEMAS ESTAN

EUROCOM
ADVERTISING

¡LLEVATELA DE CALLE!

Con la nueva GAME GEAR de SEGA se acabó estar encerrado en casa mientras disfrutas de tus Video-Juegos favoritos.

Gracias a su propia fuente de energía y a su revolucionaria pantalla LCD, podrás poner en acción la Video-Consola más completa y avanzada que existe. Allí donde te encuentres, en la calle o en tu propia habitación. Con sólo apretar un botón tendrás en tus manos la posibilidad de salvar mundos y princesas en peligro, ponerte a los mandos de todos los vehículos posibles o manejar el armamento más sofisticado que jamás hayas podido imaginar. Siempre con el mismo realismo y sensaciones de los salones recreativos.

Y, para que vayas entrenándote desde el principio, te regalamos además uno de los Video-Juegos de mayor éxito actual en los Recreativos: COLUMNS.

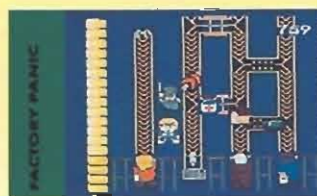
¡TODOS LOS JUEGOS DE MODA!

Otra de las muchas ventajas de tu GAME GEAR frente a las demás portátiles es su amplia colección de aventuras disponibles para elegir.

Tendrás meses y meses de diversión asegurada con los juegos más actuales e ingeniosos del mercado.

Siempre en constante renovación. Estos son algunos de los títulos disponibles. Seguro que ya has disfrutado con muchos de ellos en las Máquinas.

GOLDEN AXE
SHINOBI
MICKEY MOUSE
OUT RUN
SUPER MONACO GP
WONDER BOY
G - LOC
DONALD DUCK
JOE MONTANA
FOOTBALL
SPACE HARRIER
FROGGER
NINJAGAIKEN
BASEBALL
TALOT
PUTTERGOLF
PSYCHIC WORLD
DRAGON CRYSTAL
KINETIC CONNECTION
WOODY POP
PENGO
COLUMNS
FACTORY PANIC
FANTASY ZONE
LEADER BOARD
HALLEY WARS
... Y MUCHOS MAS



REPRODUCCION
AUTÉNTICA DE LAS
PANTALLAS
DE LOS JUEGOS.

¡PONEMOS COLOR A TU FANTASÍA!

Las pantallas verdes son cosa del pasado. Ahora, por fin, tu GAME GEAR te dará el verdadero color de la aventura.

Podrás sorprender a todos tus amigos con increíbles gráficos en 32 colores diferentes, sólo comparables a las mejores consolas profesionales.

Con control de brillos y volumen que conseguirán dar, en cada juego, una perfecta definición de todos los niveles. Gracias a tu GAME GEAR, nadie podrá echarte más en cara que todavía estés demasiado verde para enfrentarte a los más peligrosos rivales.

**SONIDO
ESTEREO**

ADEMAS... ¡CONVERTIBLE EN TELEVISOR!

GAME GEAR no es sólo la mejor Consola de Video-Juegos Portátil existente, sino que, además, podrás convertirla fácilmente en TV. a color, o monitor para la Video-Cámara.

Por medio del sintonizador opcional podrás ver cualquier canal, allí donde te encuentres. Tan simple como conectar el adaptador en la entrada de los cartuchos. Sin cables, ni complicaciones.



VERDES DE ENVIDIA



¡PANTALLA A TODO COLOR!

¡GRATIS JUEGO COLUMNS!

GAME GEAR

SEGA

VIVE UNA AVENTURA SEGURA

Preview

■ SIERRA
■ En preparación. PC

¿Quién de entre todos los que poseen un Pc no conoce al Rey Graham? El protagonista de la saga de los King Quest es, desde hace ya unos cuantos años, visitante habitual de los compatibles de medio mundo. A nuestro país sólo habían llegado versiones de dudosa procedencia o las copias que algún comerciante avisado había traído para revenderlas a buen precio. Ahora, por fin vamos a poder disfrutar de estas sensacionales aventuras y, además, en castellano.



Andy Hoyos forma parte del equipo gráfico de Sierra desde hace un año y su experiencia en este campo le ha permitido conseguir este espectacular resultado en «King's Quest V»



KING'S QUEST V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER

Hace siete años, en 1984, cuando el Spectrum estaba en Europa dando sus primeros pasos y la mayor parte de nosotros ni siquiera sabíamos lo que era un ordenador, en los Estados Unidos una mujer llamada Roberta Williams daba, bajo el sol de California, los últimos retoques a su nueva aventura gráfica.

Su nombre sería «King Quest: Quest for the Crown» y con ella se iniciaban las andanzas de un singular personaje, con una pluma en la gorra y que se convertiría rápidamente en el invitado de honor de todos los Pcs del continente americano.

¡Cómo pasa el tiempo!

Han pasado los años y el Rey Graham va ya por su quinta aventura.

Provisto de un potentísimo interfaz de usuario absolutamente revolucionario, «King's Quest V: Absence makes the Heart go yonder», está recibiendo sus últimos retoques para que alcance nuestros hogares en un breve plazo de tiempo, tal vez incluso cuando leáis estas líneas esté a punto de ver la luz esta edición en castellano.

Con una concepción básicamente diferente a la de otras aventuras gráficas, este juego, aunque sencillo de utilizar, es tremendamente complejo de acabar, un punto común a todas las aventuras de Sierra.

Cada una de las pantallas, —«King's Quest V» va pantalla a pantalla y no con scroll como ocurre en otras aventuras—, está perfectamente realizada y cuidada hasta extremos increíbles.



PC EGA 16 COLORES

Nuestro héroe no debe olvidar comprar en alguna tienda de la ciudad un pequeño aperitivo para el camino.



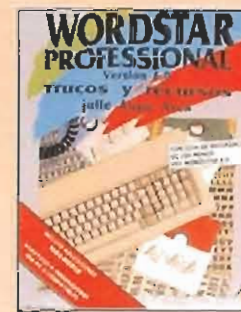
PC EGA 16 COLORES

El templo debe esconder mil secretos, y nada mejor que adentrarnos en él empleando el viejo truco de Alí Baba.

LAS AVENTURAS Y DESVENTURAS DEL REY GRAHAM

UTILIDADES

WORDSTAR PROFESSIONAL V.4.0 TRUCOS Y RECURSOS



333 Págs. 2.650Ptas.

La autora de este libro, mediante un lenguaje inusualmente coloquial en este tipo de manuales, nos ofrece un perfecto recital de información sobre la versión 4.0 de esta interesante utilidad. Para que os hagáis una idea, en el texto se explica desde cómo utilizar el sistema operativo del ordenador hasta cómo emplear la opción de Mailmerge del programa, todo ello profusamente ilustrado con imágenes de los textos creados y listas de comandos en los que se indica paso a paso qué tecla pulsar y en qué momento.

Julie Anne Arca

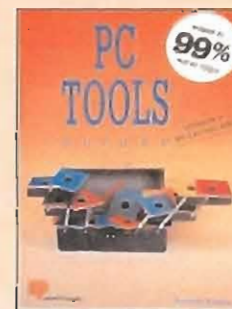
★★★★

Anaya

NIVEL «b»

UTILIDADES

PC TOOLS DE LUXE



253 Págs. 2.300 Ptas.

Seguro que todos los que maneáis un Pc tenéis instalada alguna versión de las famosas Pc Tools. Estas potentes herramientas van por su versión seis. En este libro, escrito para la versión en castellano de Pc Tools, se explica la utilización de todos los comandos y menús. Desde los primeros pasos hasta las opciones más complicadas, el autor, da un completo repaso a todo Pc Tools, ayudado por una gran cantidad de imágenes de pantalla que simplifican grandemente la lectura del manual.

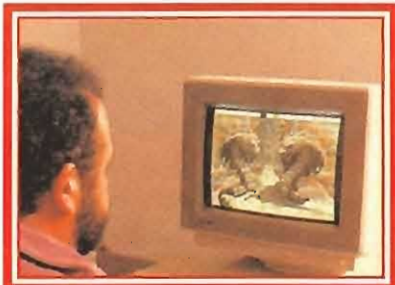
Antonio Rincón

★★★

Paraninfo

NIVEL «b»

RESUMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



EL PROCESO DE DIGITALIZACION.- El equipo gráfico responsable de «King's Quest V», partió de un boceto de la historia en papel, luego trabajó cada escena, que fue digitalizada con un scanner y mientras los programadores incluían los primeros gráficos, retocaron las imágenes en el ordenador hasta conseguir los gráficos que hoy vemos en el juego.



EGA 16 COLORES

Los sastres tienen la tienda hasta los topes, pero aún así Graham debe insistir, probablemente luego hará frío.



EGA 16 COLORES

Una mano amiga en el desierto siempre puede venir bien, pero ¡cuidado!, debemos ser cautelosos.



EGA 16 COLORES

Los pequeños habitantes del bosque viven inmersos en su mundo ajeno a los tesoros que esconden.



EGA 16 COLORES

Las montañas heladas nos contemplan impasibles en todo su esplendor, la aventura avanza por buen camino.



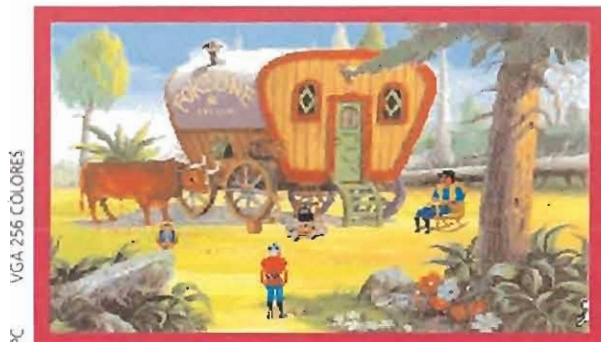
VGA 256 COLORES

En la ciudad podremos utilizar varios objetos que serán imprescindible en otros momentos del juego.



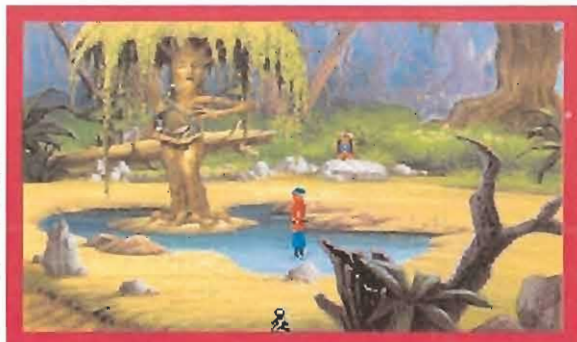
VGA 256 COLORES

¿Qué se puede comprar en una juguetería? Es cuestión de pensarlo seguro que hay algo interesante.



VGA 256 COLORES

Los gitanos con su carromato descansan plácidamente en las afueras de la ciudad.



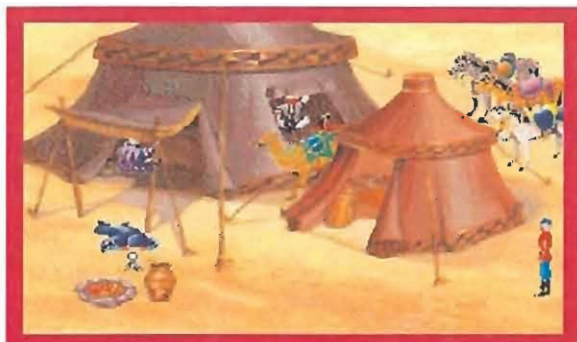
VGA 256 COLORES

Graham mira afucinado el árbol del estanque, hay algo entrañable en él.



VGA 256 COLORES

¿A dónde llevará este camino que se adentra en la oscuridad? Animo, la historia no la escriben los cobardes.



VGA 256 COLORES

No es un palacio, pero qué más puede desear un hombre perdido en el desierto.

No en vano la versión superior del juego, que será también comercializada en nuestro país, posee 256 colores, y en sus pantallas se pueden distinguir una enorme variedad de detalles y emprender casi cualquier acción que podáis imaginar.

Hay que destacar que la mayor parte de las imágenes que podremos ver en la aventura han sido dibujadas a mano sobre papel para luego ser digitalizadas y retocadas posteriormente en el ordenador para su conversión al programa. Este complejo proceso puede daros una idea de la calidad gráfica de este «King's Quest V».

Todo lo que en anteriores juegos de la saga complicaba el manejo, en esta nueva versión ha sido cambiado. Así, el interfaz de usuario de las primeras aventuras, que consistía en la pulsación de las órdenes mediante una serie de comandos en el teclado del ordenador, ha sido modificado, de tal forma que ahora, simplemente con el ratón y con la ayuda de los iconos situados en la parte superior de la pantalla, podremos examinar, actuar, hablar con otros personajes... Si no se dispone de ratón el teclado podrá también realizar las mismas acciones.

El único problema que acompaña a «King's Quest V», es que se necesitan casi diez megas de disco duro para poder jugar la versión VGA 256 colores del programa, cosa, que, por otra parte, merece la pena.

La ambientación ha sido cuidado al máximo y su compatibilidad con diferentes tarjetas de sonido, incluida AdLib y Sound Blaster, contribuye con la genial banda sonora a darle ese toque imprescindible en los grandes programas.

Impecable factura

«King's Quest V» ya está aquí, traducido correctamente a nuestro idioma y presentado con la calidad típica de Sierra, es una aventura imprescindible. Un juego que garantiza horas y horas de entretenimiento, ya que acompañar al rey Graham en su desesperada búsqueda exigirá dedicación exclusiva.

¿Estáis dispuestos a ayudar a Graham a rescatar a su familia de las garras del malvado mago Mordoc? Nosotros ya hemos empezado, os lo contaremos en cuanto lo consigamos, palabra. J.G.V.

*** 17.900 Ptas. + IVA**

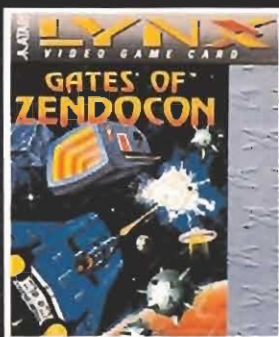


EL PRIMER SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO

ACCION PA



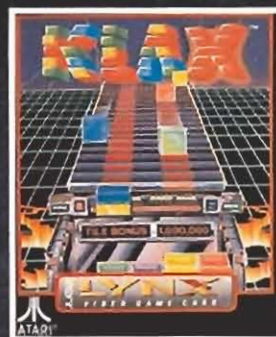
ELECTRO COP. Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.



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



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



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



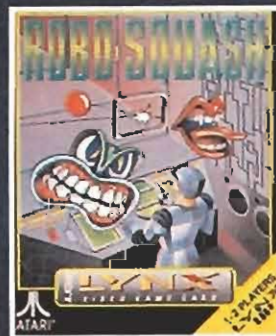
Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y tragale a los fantasmas.



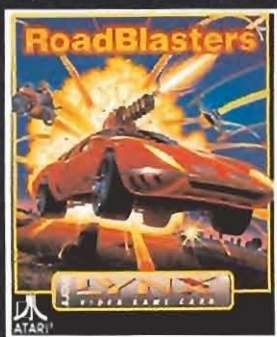
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es difícil distribuir el periódico evitando los obstáculos.



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



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.



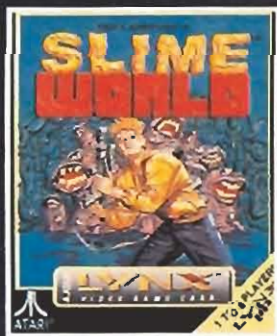
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Solo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstáculos 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.



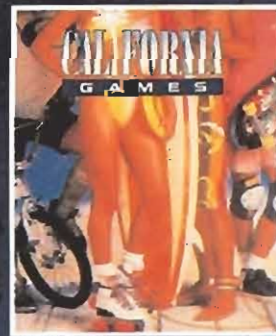
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



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



ZARLÖR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, dispara también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



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

ACCESORIOS 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.

4.900 + IVA Ptas.

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) 661 56 25

DE VENTA EN:
• AGADEL • ALCAMPO • ALDEASA • ALFARO • ALIDE • AUDIO GROUP • CADENA DELEC • CADENA MASTER • CADESA • CADESA AZUL
• CEA • CEMASCE • COMELSA • CONTINENTE • DENSA • DINEL • ECO • ECOAHORRO • ECO BILBAO • EL CORTE INGLES • ELITE
• EROSKI • ESTRELLA AZUL • EXPERT • GALERIAS PRECIADOS • GESTESA • GRUCOGA • GRUPO BAELSA • GRUPO CADELSA
• GRUPO COELBA • GRUPO SACSE • GRUPO SEGESA • GRUPO UVE • INTERDISCOUNT • JOFEMAR • JUMBO • MACLANE ESPAÑA, S.A.
• MAKRO/REPON/CARRY • MARKS AND SPENCER • MERCADONA • OSMOCA ESPAÑOLA, S.A. • PROPINSA • PRYCA • SABECO
• SEVEN ELEVEN • SIGLA, S.A. • SIMAGO • SON COTONER • SUR • UCESA • UGESA • UNEGUA • UNEGUI • VASCADENA

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA
AL MEJOR PRECIO.

Preview

Incentive desarrolló hace unos años un sistema de juego denominado "Freescape". Con él revolucionó el mundo de los ocho bits, pues hizo posible meter en los humildes 48k, que era la única memoria disponible en aquellos tiempos, una gran cantidad de información capaz de generar complejos mundos en tres dimensiones. «Driller» fue el primer programa que empleó el sistema y «Castle Master» el más reciente.



¿Te gustaría convertirte en el autor de juegos auténticamente profesionales? ¿A qué esperas?, ahora ya no hay excusa posible.

DOMARK
En preparación: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC

Nos es obligado hablar de «3D Construction Kit» equiparándole con lo que en su día fueron el «Professional Adventure Writing System», «P.A.W.S.» para entendernos, el «S.T.O.S.» o el «3D Game Maker».

Todos estos programas fueron creados con la idea de proporcionar una herramienta de fácil uso a aquel que quisiera realizar sus propios juegos dándoles un toque prácticamente profesional, sin necesidad de adquirir previamente ningún conocimiento de programación.

El «3D Construction Kit» es, básicamente el mismo sistema que emplea Incentive para hacer sus propios juegos en "Freescape II". Una técnica mejorada que permite una mayor suavidad de scroll y una mayor cantidad de elementos que su antecesor.



Probablemente la sencillez de manejo una de las virtudes más evidentes a simple vista.



En la zona central de la pantalla podremos observar los resultados de nuestros progresos.



«3D Construction Kit» permite crear un mundo a medida en el que sólo la imaginación marcará los límites de nuestra creación.



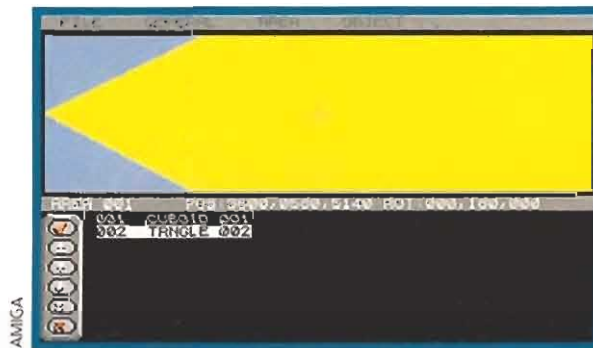
Gracias al ratón podremos manejar fácilmente los distintos menús que dan paso a múltiples opciones.



Los iconos nos dan un control completo de las imágenes que hemos definido previamente.



Aunque existen algunos precedentes de este sistema de programación, su evolución ha sido considerable.



A medida que vamos dominando los distintos menús, nuestros juegos van ganando en calidad e interés.

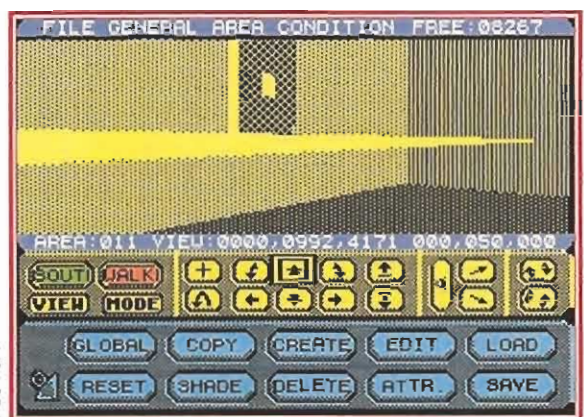


Domark está dando actualmente los últimos retoques a las versiones para ocho bits de este interesante programa.

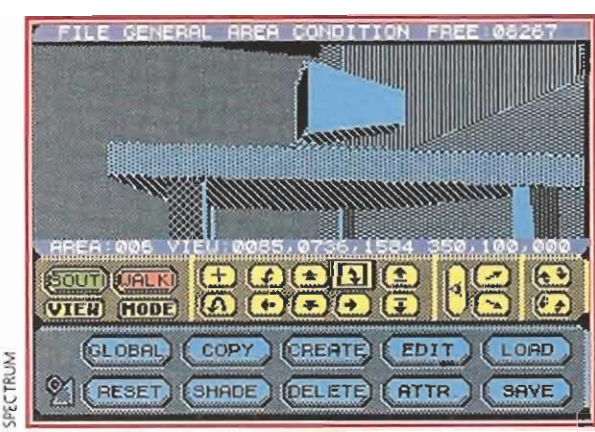
Único Límite:
IMAGINACIÓN



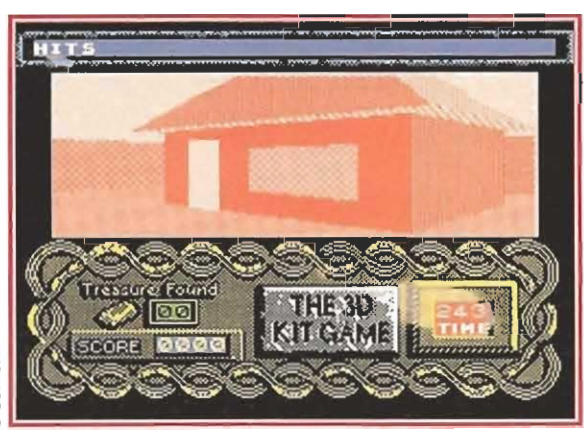
El programa incorpora a modo de demostración un juego con el que aprenderemos fácilmente cómo avanzar.



¿Recordáis la técnica "Freescape" de Incentive? Esta ha sido ahora mejorada y los resultados son sorprendentes.



Las posibilidades son múltiples. Podremos diseñar objetos y escenarios y establecer relaciones entre ellos.



¡Vaya juego! parecía imposible, pero aquí están los satisfactorios resultados de nuestro esfuerzo.

sora. Con este "juego" (aunque quizás sería mucho más correcto denominarle programa) vosotros mismos seréis capaces de crear cualquier tipo de juego en el que se empleen gráficos sólidos vectoriales.

A partir de ahora sólo es necesario saber manejar un ratón y echar a volar la imaginación para convertirnos en autores de cientos de aventuras diferentes.

«3D Construction Kit» posee una enorme cantidad de menús que nos permitirán crear casi cualquier imagen que se nos pase por la cabeza, retocarla a nuestro gusto e incluirla en el mapeado de nuestro propio y personalizado juego.

Además existe la opción de que nuestra obra de arte pueda correr sola, sin necesidad del propio programa, la única limitación es que aparezca claramente en el menú que hemos usado el «3D Construction Kit». ¿Os imagináis lo que puede ser hacer nuestros propios juegos y vacilar con ellos delante de los amigos?

Todas las opciones que puedas imaginar

Incentive ha realizado con este programa un gran esfuerzo. Además de la presentación del propio juego, —impecable para no variar—, todo el desarrollo de esta potentísima herramienta de trabajo ha sido orientado a hacerle al usuario, o sea a ti, mucho más sencillo su uso de lo que es habitual.

Todo, absolutamente todo, en el «3D Construction Kit» puede manejarse con el ratón, —si exceptuamos la versión Spectrum en la que los usuarios tendrán que conformarse con el puntero y las teclas de dirección—, aun-

que también es posible, si se prefiere, usar las predefinidas o elegir otras nuevas.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas claramente diferenciadas. La superior será una barra de la que irán apareciendo los menús que nos van a permitir cargar, salvar, ir a lugares determinados dentro del juego y demás funciones que podremos considerar ajenas a lo que es la aventura en sí.

La parte intermedia de la imagen nos permitirá mirar y movernos por el escenario que estamos creando en ese momento para que podamos ver cuáles son los resultados de nuestros movimientos.

Las últimas líneas incluyen los iconos que nos van a dar un completo control sobre las imágenes que hayamos decidido incluir definitivamente.

Hágaselo fácilmente usted mismo

La forma de crear un juego es verdaderamente simple, primero deberemos definir el número de "zonas", habitaciones o lugares disponibles, luego crearemos los objetos que queramos en cada una de ellas, y, por último, como tarea más complicada, utilizaremos una especie de "parser" para dar valores tales como peso, movilidad, posibilidad de ser destruidos, etc., a los integrantes de nuestro mundo particular.

Esta forma de trabajo resultará muy conocida a los que ya hayáis utilizado el P.A.W.S., en el que la estructura de un juego consistía básicamente en algo muy similar. Claro que éste llevaba un "parser" mucho más complejo, ya que no en vano era una herramienta para diseñar

aventuras conversacionales.

En cualquier caso, y como ya adelantábamos en el titular de éste artículo, vuestra imaginación es el único límite que tiene el programa ya que sus posibilidades son auténticamente asombrosas y su facilidad de manejo invita a adentrarse sin miedo en la divertida aventura de crear un juego a medida.

Si todo esto os suena a chino y seguís pensando que manejar un programa así va a ser mucho para vosotros y que sus numerosos menús os van a hacer la vida prácticamente imposible, os estáis equivocando completamente, ya que no siempre la primera impresión es la que vale. Incentive también ha pensado en los menos hábiles y ha incluido un juego completo como ejemplo. Gracias a él podremos observar paso a paso cómo se han formado los objetos, las salas donde están situados, las relaciones entre ellos... y experimentando seremos capaces de modificarlo a nuestro antojo, aprendiendo poco a poco a usar el programa, sin muchas complicaciones.

Un excelente trabajo

«3D Construction Kit» va a ser completamente traducido al castellano, manual y menús incluidos. De este modo no tendremos ninguna excusa para convertirnos en auténticos programadores. Gracias a esta interesante iniciativa vamos a poder disfrutar en nuestro propio idioma de uno de los más interesantes lanzamientos del año, que llega con aires renovados.

Es probable que para cuando leáis estas líneas «3D Construction Kit» esté ya en la calle. Si os gustaron «Driller», «Dark Side», «Total Eclipse» y «Castle Master», y tenéis un montón de ideas en la cabeza que no habéis podido llevar a la práctica por falta de conocimientos, ahora tenéis la oportunidad de, sin demasiado esfuerzo, convertirnos en autores de vuestras propias aventuras, y, ¿quién sabe?, a lo mejor dentro de poco podamos incluso ver alguna de vuestras creaciones en nuestras pantallas. ¡Animo artistas!

J.G.V.

NADA ESCAPA A LAS GARRAS DEL DEMONIO...

WRATH OF THE DEMON

DISPONIBLE:
 • PC/PS
 • AMIGA
 • ATARI

¡¡SOLO TU PUEDES LIBRARNOS DE SU DOMINIO!!

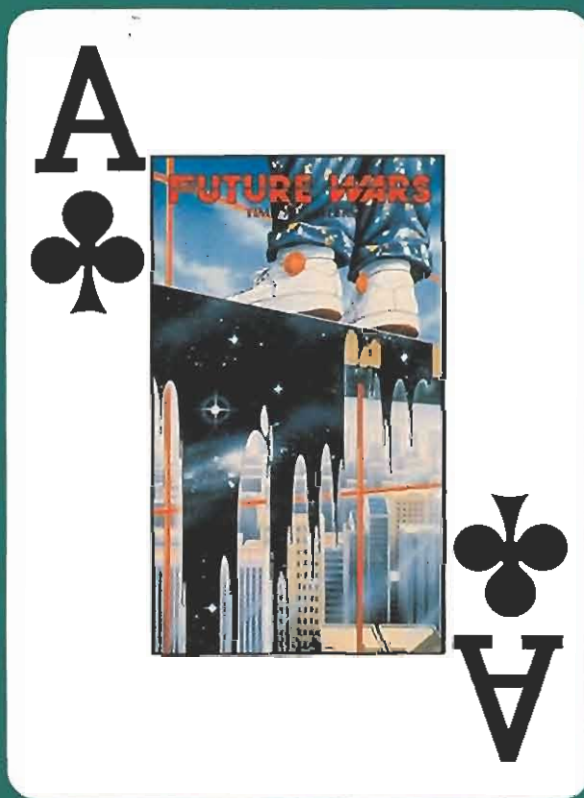
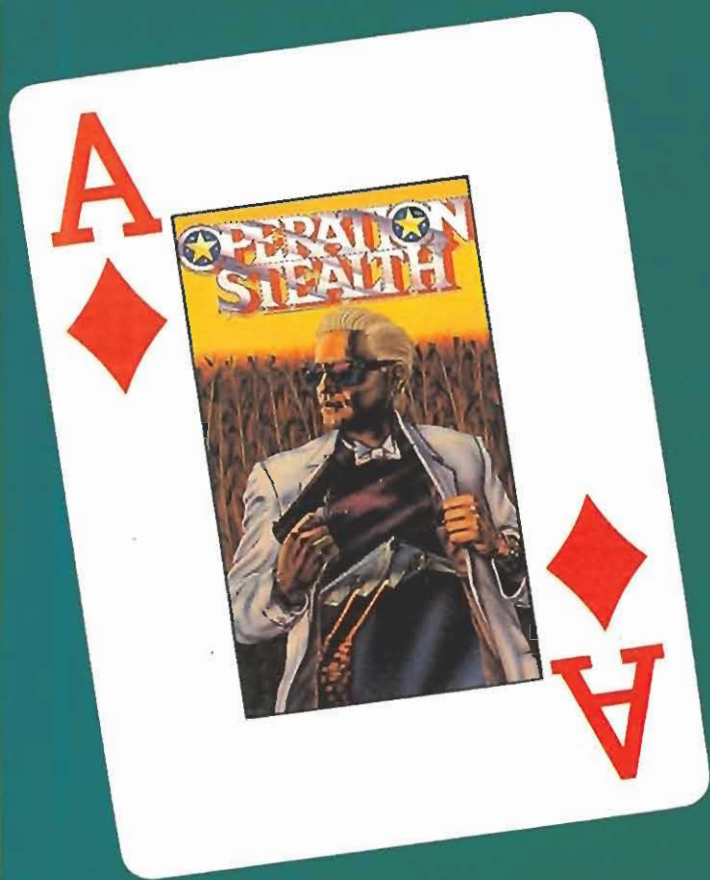
Tu aventura comienza cuando el Rey te ordena que defiendas el reino. "¡Solo tú puedes salvar a mi reino del Demonio!" —grita el Rey cuando te dispones a partir. Galopa hacia el horizonte donde una negra nube ha empezado a extenderse por el cielo cada vez más oscuro...

PROEIN SOFT LINE
 Ediciones de OTRA CALIDAD

PROEIN SOFT LINE
 Marqués de Montequada, 27. Bajo
 Telfs 361 04 32 - 361 05 29
 28028 Madrid

ReadySoft Inc.

TRIO DE ASEs



Prepárate a vivir las aventuras de John Glames, un agente secreto que debe recuperar el prototipo del más moderno avión de combate: el Stealth.

PC, Atari ST, Amiga.



En el siglo 43, la tierra está bajo el ataque de una raza alienígena: los Crughon. Sólo hay un sistema para evitar su destrucción: viajar en el tiempo.

PC, Atari ST y Amiga.



1920. El inspector Raoul Dusentier ha sido invitado a un crucero por el Mediterráneo. Lo que parecía un viaje de placer se iba a convertir en una de sus más peliagudas investigaciones.

PC, Atari ST y Amiga.



© 1989, 1990, 1991.
DELPHINE SOFTWARE.
Todos los derechos reservados.
Pantallas de diferentes versiones.

VIDEO CONSOLAS

EL PERFECTO REPARTIDOR

PAPERBOY

■ MASTER SYSTEM

Continúan lloviendo las conversiones de arcades clásicos de la mano de U.S. Gold. Ahora le ha tocado el turno a nuestro viejo conocido «Paperboy». Y la verdad es que el pequeño repartidor de periódicos ha conseguido resistir como un héroe el paso del tiempo porque el juego continúa siendo igual de divertido que cuando lo vimos por primera vez, y ha ganado además calidad con el tiempo y la experiencia de los programadores.

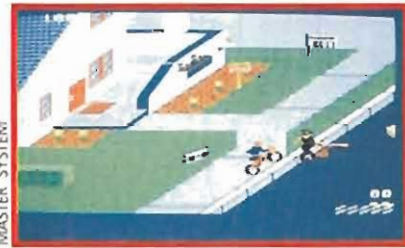
«Paperboy» es, sin lugar a dudas, un clásico entre los clásicos, y la compañía inglesa ha acertado de pleno al elegirle, entre otros, para transformarle en cartucho.

Es una buena idea ésta que ha tenido U.S. Gold; ojalá fuera secundada por otras compañías para que todos tuviéramos oportunidad de volver a disfrutar con las versiones actualizadas de los antiguos programas que tantas y tantas horas de entretenimiento nos proporcionaron y que por una u otra razón pasaron a ser archivados en el fondo del armario.

Simple y adictivo

Si alguna vez has buscado un juego que sea sencillo de entender y manejar ese es «Paperboy». Eres un joven repartidor de prensa que, montado en su bicicleta, debe recorrer las calles principales del barrio enviando un ejemplar de su diario favorito a cada uno de los suscriptores. Por el camino se encontrará con todo tipo de obstáculos que harán que peligre el buen resultado final de su misión, esto es cobrar su paga por el servicio prestado.

Así de simple es el funcionamiento de este arcade. Pulsando en las cuatro direcciones del joystick conseguiremos que nuestro amigo vaya a una determinada velocidad o se desplace a derecha e izquierda. Todo ello para evitar los obs-



táculos que aparecerán en su camino porque el protagonista del juego va completamente desarmado. Únicamente podrá utilizar algún periódico de su reserva para arrojarle contra sus enemigos con la esperanza de que esto les detenga.

La vuelta de un clásico

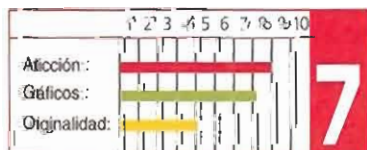
¿Qué tiene «Paperboy» que encandila a todo el que le ve? Pues fundamentalmente cantidades industriales de lo que necesita cualquier juego que se precie: adicción.

Además, esta nueva versión, posee unas características que la sitúan a años luz de sus predecesoras de ocho bits. El movimiento, —que nunca fue el punto fuerte del programa—, se ha mejorado considerablemente, habiendo conseguido U.S. Gold una fluidez gráfica verdaderamente envidiable. El colorido del juego es similar al de la máquina arcade original y está equiparado a las versiones de dieciséis bits. Y, por si le faltara poco, «Paperboy» es jugable. Terriblemente jugable.

Hay algo que llama la atención en éstas últimas producciones de U.S. Gold: la alta calidad conseguida que hace que la Master System parezca un Amiga o un Atari. ¿Cómo lo hacen? No lo sabemos pero seguro que les ha costado mucho trabajo desarrollar el software necesario para obtener unos resultados tan brillantes.

Pero olvidemos las consideraciones técnicas y pasemos a lo importante. «Paperboy», aunque no llega a equipararse a lanzamientos mucho más actuales, guarda un innegable encanto y ha sido producido con un elevadísimo nivel de calidad. Su simple desarrollo le hace ideal para todas las edades y para todas las épocas. ¿Será «Paperboy» uno de los juegos que llegarán incólumes al año 2000? Desde luego tiene todas las posibilidades.

J.G.V.



EL MEJOR AMIGO DEL NINJA

SHADOW DANCER

■ MEGADRIVE

Ya van mil. ¿Os habéis parado a pensar que no hay máquina recreativa que tenga una cierta repercusión que no se transforme en un juego de ordenador o en un cartucho de consola? Pues «Shadow Dancer» es uno de los últimos ejemplos de lo que os acabamos de comentar. No ha terminado casi de aterrizar como arcade en nuestro país cuando ya tenemos las versiones de dieciséis y ocho bits disponibles, y ahora, como no podía faltar, la de Megadrive.

«Shadow Dancer» es un juego al que no se puede tachar precisamente de original. Ni el argumento, —un alumno ninja vuelve a la ciudad de los rascacielos para descubrir que su maestro ha sido asesinado y decide vengarle—, ni el desarrollo,—scroll lateral repleto de enemigos—, de la aventura destacan sobre los cientos de arcades de similares características que hemos visto antes que éste.

Curiosamente es uno de sus personajes principales, y no el juego en sí, el que nos trae alguna innovación. Mientras que los ninjas habituales se contentan con segar cabezas y golpear implacablemente a sus enemigos, el protagonista de nuestra historia tiene un amigo que se encargará del trabajo sucio. Su nombre es Yamato y es un precioso perro de color blanco que se lanzará contra quien ordene su amo.

Mushashi, nuestro héroe, y Yamato, su fiel amigo, tendrán que recorrer cinco fases, divididas a su vez en tres sub-niveles, hasta alcanzar la guarida del asesino del Maestro Shinobi y vengar su muerte. Como ya os habréis imaginado cada una de ellas transcurre en un lugar diferente y cuenta con diferentes clases de enemigos. No podía faltar tampoco el típico guardián entre una y otra que es, por supuesto, mucho más difícil de matar que el resto de sus colegas.

Las armas con las que cuenta nuestro amigo Mushashi, aparte de su fiel can, son las espadas ninja, los puños y el Ninjutsu, la poderosa magia Shinobi que podrá usar una vez por nivel cuando la situación sea desesperada.

Existen en cada fase un número de rehenes que el protagonista del juego deberá rescatar antes de poder acceder hasta el nivel siguiente. Algunos ocultan ciertas ventajas que al recogerlas nos darán alguna ventaja sobre nuestros enemigos. Asimismo al completar una fase tendremos acceso a un nivel bonus en el que, si eliminamos a los ninjas que aparecen en nuestro camino, obtendremos algunas vidillas extras.

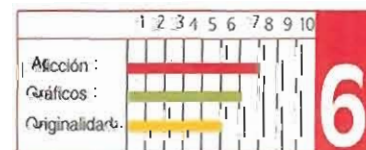
Como veis pocas cosas novedosas hay en esta conversión. Los gráficos, sonido, movimiento y demás cumplen con el nivel estándar que tienen todos los juegos para Megadrive. «Shadow Dancer» es muy parecido a «E-Swat», «Shinobi», «Mystic Defender»... y seguro que nos dejamos a algunos en el tintero. Desde luego nadie podrá decir que el juego esté mal, pero ya va siendo hora de que alguien se exprima el cerebro y nos proporcione algún cartucho medianamente original. Recomendado para incondicionales de la fiebre arcade-conversora que nos invade.

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

- Es más seguro a veces caminar por la carretera pegaditos a la acera que marchar a toda pastilla sobre ésta última.
- Cada uno de los obstáculos tiene una forma ideal de evitarle, estudia cuidadosamente sus movimientos, cuando los tenga, e intenta aprender de ellos.
- Un buen "periodicazo" a tiempo suele ser un arma infalible para usar en última instancia cuando te veas en el suelo. Pero también puede que luego te falte la cantidad necesaria de ejemplares para mantener el número de suscriptores.



007 PASADO POR AGUA

JAMES POND UNDERWATER AGENT

MEGADRIVE

¿Estáis cansados de héroes guaperas y agentes secretos infalibles? ¿No soportáis ni por un momento más su impertérrita sonrisa de cartón ni su asombrosa facilidad para salir victoriosos de las más rocambolescas situaciones? Pues pasar de una vez por todas de Bond y similares, y acercaros al nuevo ídolo de los 90, el dicharachero, mofletudo y escamoso James Pond.

Probablemente muchos de vosotros habréis oído hablar, o incluso habréis disfrutado ya, de las divertidas andanzas del único e inimitable agente submarino, James Pond, que Millennium convirtió en protagonista de un super-divertido arcade que causó excelente impresión en sus primeras versiones para los ordenadores de 16 bits.

Con el mismo número de bits, pero ahora para tu consola Megadrive, llega la conversión de aquel estupendo juego, lo cual nos parece una atractiva oferta que, a priori, merece la pena analizar detenidamente.

De misión en misión

«James Pond Underwater Agent» se adentra en el clásico estilo de los juegos de plataformas, con la salvedad de que éstas se hallan sumergidas y por tanto bañadas por el líquido elemento marino en

el que nuestro agente, no hace falta decirlo se halla como pez en agua (para algo lo es, ¿no?). Por tanto, nadando a toda velocidad a través de los diferentes escenarios que componen el juego, —estos se hallan comunicados entre sí por diferentes tuberías y pasadizos (algunos de ellos escondidos con bastante mala sombra)—, deberemos cumplir las variadas misiones que se nos irán encomendando y que además dan forma a los doce niveles que dan vida al juego.

Los encargos que recibiremos serán de lo más variopinto, e irán desde cosas tan intrascendentes como liberar a unos pobres cangrejos capturados en trampas, a acciones tan arriesgadas como dinamitar una plataforma petrolífera contaminante, u otras tan prometedoras como buscar lingotes de oro en el casco de un antiguo naufragio.

Los peligrosos habitantes del mar

Por supuesto mientras tratamos de cumplirlos seremos atacados por toda una extensa y hostil fauna submarina que tratará de restarnos a marchas forzadas parte de nuestra barra de energía. Si ésta llega a cero, nos provocará la pérdida instantánea de una vida.

Al menos contamos con unos cuantos créditos que

nos permitirán continuar la partida al agotar todas nuestras vidas.

Para defendernos de los ataques de nuestros enemigos Pond es capaz de disparar orondas burbujas, en cuyo interior quedarán encerrados los atacantes.

Si en ese momento aprovechamos para hacerlas explotar, simplemente tocándolas, nos libraremos a la vez del molesto agresor, y de paso muy posiblemente seremos recompensados con la aparición de algún objeto extra que a buen seguro nos resultará de suma utilidad en otra zona del mapeado.

Rápido, fácil y divertido

«James Pond Underwater Agent» es uno de esos arcaicos intrascendentes pero tremendamente adictivos que poco a poco consiguen “picarnos” en pos de acceder a un nuevo nivel aún no visitado. También, como suele ser frecuente en este tipo de juegos, a medida que avanzamos en él lo iremos conociendo mejor y descubriendo trucos, trampas y secretos, que conseguirán que cada vez perfeccionemos nuestro estilo de juego y aumente la diversión.

Por si fuera poco esta versión para la consola Megadrive es tan buena como cualquiera de las vistas para los ordenadores de 16 bits, y con la ventaja de no tener que soportar la carga desde disco, mucho más lenta. En definitiva, un juego super-recomendable para tu consola que no te debes perder por nada del mundo si quieres pasar un buen rato.

J.E.B.

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

TRIPLE PARA GAME BOY

NBA ALL STAR CHALLENGE

GAME BOY

¿Eres bajito? ¿Quieres jugar al baloncesto y no llegas a la canasta? Pues a partir de ahora y gracias a Nintendo y su Game Boy no vas a tener ningún problema en participar en la más famosa liga del mundo: la norteamericana NBA. Todo ello porque acaban de lanzar un cartucho que va a causar sensación.

Vamos a empezar poniendo las cartas sobre la mesa: en nuestro humilde parecer, «NBA All Star Challenge» es el mejor programa de baloncesto que hemos visto nunca. Aunque parezca increíble es muy superior a juegos ya clásicos como «Fernando Martín Basket Master» o «One on One». Cuando os contemos todo lo que hay metido en la pequeña caja de este cartucho no vais a tener ninguna duda al respecto.

Podemos comenzar diciéndoos que este juego permite el uso del Game-link y por lo tanto podremos enfrentarnos contra un amigo en lugar de contra la máquina.

«NBA All Star Challenge» se divide en cinco partes. La primera de ellas es una completa pelea baloncestística cara a cara contra cualquiera de los veintisiete jugadores profesionales que vienen incluidos en el juego, todos ellos con su cara digitalizada, sí, habéis leído bien, y sus características memorizadas. La pantalla nos mostrará la canasta y la mitad del campo y sobre el terreno podremos hacer mates, disparar hacia la red, robar balones... todo únicamente con dos teclas. La segunda parte del juego es un concurso de tiros libres; un cursor se mueve aleatoriamente por el tablero y hacia él irá el balón cuando lo lancemos. En tercer lugar tendremos que realizar una curiosa competición en la que primero tira un jugador desde un lugar y el siguiente participante tiene que repetir el disparo desde el mismo sitio. La cuarta prueba es similar a la anterior pero esta vez con tiempo límite y un contrincante en la pista. Y la última parte es una eliminatoria en forma de liguilla para conseguir ganar el título de la NBA.

Como podéis ver un juego completo, con muy buenos gráficos, mejor movimiento, superior adicción y una sencillez de manejo que para qué contaros. Vamos, que nos ha tenido enganchados desde que lo recibimos y eso que ninguno de nosotros éra demasiado aficionado al baloncesto. Con cartuchos así no hay de forma de trabajar...

J.G.V.



CONSEJOS y TRUCOS

■ Aunque hay multitud de tesoros escondidos por los diferentes niveles, recuerda que dispones de un tiempo límite para cumplir las misiones, así que primero céntrate en conseguir tu objetivo y luego, si te sobra tiempo dedícate a recolectar cuantos objetos puedas.

■ Trata por todos los medios de encontrar el camino hacia tu hogar. Allí podrás obtener algunos objetos además de recuperar tu valiosa energía.

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



NO ES NADA «RARE»

SNAKE RATTLE N ROLL

■ N.E.S.

Si habéis leído el titular que encabeza este comentario probablemente hayáis pensado que descuidadamente se nos ha pasado por alto una errata y que donde debería decir raro figura equivocadamente la palabra rare... pues no señor, mire usted por donde. Tal vez recordéis que hace algunos meses preguntábamos insidiosamente en nuestras Micromanías qué había sido de las aventuras consolas de los hermanos Stamper, fundadores de Ultimate, transformados por arte de magia en Rare Ltd. Pues bien, por fin hemos tenido oportunidad de ver, por partida doble además, de lo que han sido capaces, dentro del terreno de las consolas, estos auténticos genios de la programación.

Si en «Solar Jet Man» -que visteis comentado en estas páginas el pasado número- Chris y Tim recuperaron la línea de dos de sus primeras producciones ya legendarias, «Jet Pack» y «Lunar Jet Man», en este «Snake Rattle & Roll» que ahora nos ocupa han dado forma a un sencillo arcade en el que combinan uno de los elementos que con más peso dió vida a la leyenda Ultimate, el mítico «Fimation», con el desarrollo intrascendente de algunas de sus primeras producciones como «Pssst» o «Cookie».

De hecho el objetivo del juego es tan simple como conseguir que las dos simpáticas serpientes que lo protagonizan, Rattle y Roll, escapen del nivel en que se encuentran, para lo cual todo lo que tienen que hacer es ganar el suficiente peso como para activar el mecanismo de apertura de salida. Este no es otro que una báscula coronada por una campana que sonará si nos subimos con los kilos requeridos, lo que

abrirá la puerta de escape al siguiente nivel.

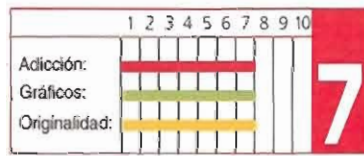
La única forma de hacer engordar a nuestras serpientes es comernos los puntos de colores que salen de los gramófonos, o de igual forma los que se hallan escondidos debajo de algunas tapaderas. El único inconveniente es que cualquier ataque acertado por parte de nuestros enemigos conseguirá hacernos perder parte del peso que hayamos ganado, lo que hace que el juego se convierta en un frenético toma y daca para llegar hasta la báscula con el suficiente peso, y todo ello teniendo en cuenta que tenemos un tiempo límite para lograrlo.

El juego tiene, por si fuera poco, una variada gama de ingredientes que le confieren aún mayor interés y diversión, como la aparición de símbolos que podremos recoger y que tendrán diversos efectos como proporcionar a r n o s tiempo, velocidad o

vidas extras, o la inclusión de todo tipo de trampas y obstáculos que dificultan nuestro caminar a través de los 11 niveles que componen la aventura.

En fin, aunque los fanáticos de Ultimate lo miraremos tal vez con un exceso de entusiasmo, lo cierto es que analizado friamente «Snake Rattle & Roll» es una arcade sencillo, divertido y bien programado, pero tampoco nada tan espectacular como para lanzar las campanas al vuelo. Aún así, vistos estos comienzos no sería nada «rare» que los señores Stamper dentro de muy pronto dieran pruebas más interesantes de su demostrada genialidad.

J.E.B.



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO



NINTENDO

UN CLASICO SOBRE RUEDAS

HANG-ON

■ MASTER SYSTEM

A veces, cuando nos enfrentamos ante uno de esos juegos totalmente desconocidos y de desarrollo estrambótico, suele ocurrir -no nos avergüenza confesarlo- que uno no sabe muy bien encontrar las palabras exactas para definir lo que en ese momento tiene entre manos, y lograr, además, hacérselo entender a vosotros, nuestros lectores. Pero lo que son las cosas, existe aún algo peor, el caso justamente contrario, cuando nos toca situarnos frente a uno de esos juegos tan conocidos, tan clásicos, de los que tantas cosas se han dicho que uno sencillamente se pregunta: ¿pero queda algo por decir de un juego como «Hang-On»? ¿pero acaso queda alguien que no lo conozca y no lo haya jugado hasta la saciedad?

En fin, así son las cosas y tampoco es para quejarse, porque en realidad encontrarse de nuevo en pleno 1991 con todo un jugazo como «Hang-On» es como reencontrarse con una vieja amistad de toda la vida a la que echabas de menos desde hacía mucho tiempo.

Por tanto nada mejor que recibirle con los brazos abiertos y cargarlo rápidamente en nuestra consola para intentar recorrer por completo los ocho circuitos que nos ofrece, listos para ser surcados a toda velocidad a lomos de nuestra potente motocicleta.

La mecánica del juego es sumamente sencilla, ya que todo lo que tenemos que hacer es llegar a determinados puntos de control situados en diferentes lugares de cada circuito antes de que se agote el tiempo que para ello se nos concede al comienzo de la carrera.

Los principales problemas que tenemos que afrontar, aparte de esta frenética lucha contra el tiempo, son las posibles salidas de pista en las curvas por exceso de velocidad, -bastante habituales, dicho sea de paso-, y la enconada lucha que tendremos que mantener contra el resto de los pilotos, con los que deberemos cuidar de no chocar en ningún momento, ya que de ser así sufriríamos inevitablemente una considerable pérdida de tiempo, con lo que podremos despedirnos de entrar en meta en las primeras posiciones.

El juego, sin dar lugar a grandes alardes, está bien programado, es divertido, adictivo y fácil de jugar, y además el nivel de dificultad aumenta de una forma progresiva perfectamente ajustada, lo que logra mantener nuestro interés por bastante tiempo. En fin, que nos parecería un error lamentable que un clásico de este calibre no tuviera un lugar reservado en tu «cartuchoteca».

J.E.B.



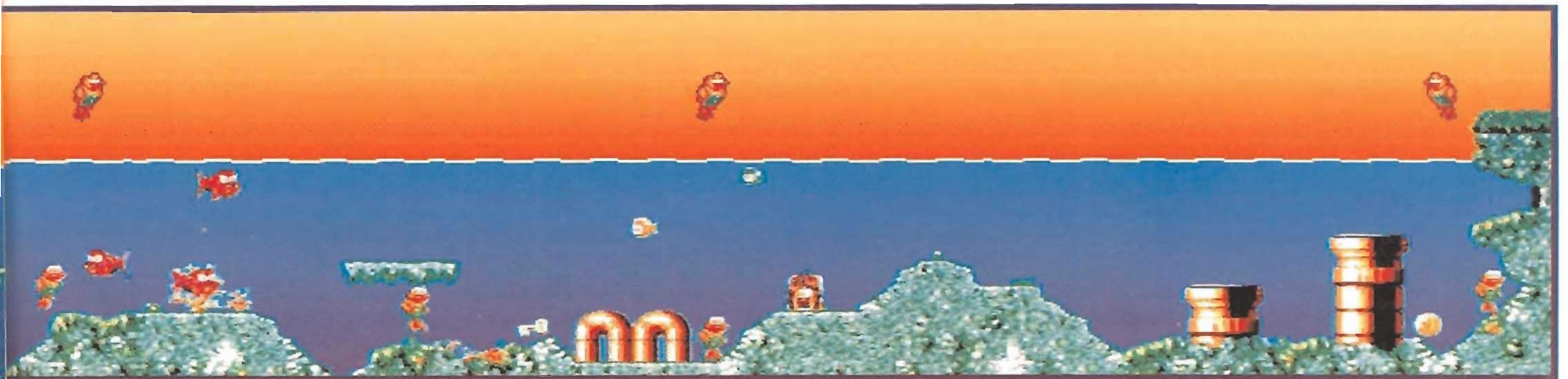
SEGA MASTER SYSTEM



SEGA MASTER SYSTEM



SEGA MASTER SYSTEM



UN AS DE LA RAQUETA

TENNIS

■ GAME BOY

Pocos, poquitos cartuchos de deportes hay de momento para esta pequeña consola de Nintendo, aunque poco a poco, fabricantes y distribuidores están tomando cartas en el asunto. Uno de los primeros juegos que han sido convertidos en cartucho es el tenis. Y, la verdad, es que no nos podíamos imaginar el resultado final.

Parece que en una pantalla del tamaño de la Game Boy iba a ser difícil poder encajar todo un campo de tenis pero los programadores de este juego han encontrado la solución perfecta: hacer un scroll, sencillamente genial, según la pelota pasa por determinadas zonas del terreno. Así aunque la bola esté en uno u otro lado siempre estará prácticamente el centro de la imagen, evitando así que tengamos que seguir la con la vista y distraigamos el momento en que deberemos golpearla.

En «Tennis» además tendremos posibilidades de realizar con facilidad pasmosa cualquier tipo de golpe: volea, smash, revés, dirigir la pelota

hacia un lado u otro y... en resumen, hacer lo mismo que si de verdad estuviéramos vestidos de blanco y con una auténtica raqueta en la mano.

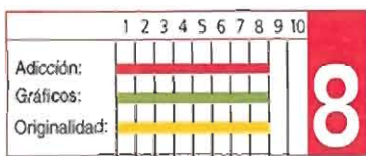
Nintendo y Game Boy, en concreto, se han apuntado un tanto con un juego terriblemente bueno y con una puesta en escena realmente interesante. «Tennis» es adictivo, está bien realizado y además permite dos jugadores si usáis el cable Game-link, algo que os dejará competir contra vuestros amiguets y que aumenta enormemente el interés por el juego.

Resumiendo, que los cartuchos de Game Boy siguen en su línea habitual: elevada calidad, alta jugabilidad y... ¿qué más os podríamos decir que ya no superais?

J.G.V.



GAME BOY



VITAMINAS PARA TODOS

DR. MARIO

■ N.E.S.

«Dr. Mario» es el regreso a la pantalla del personaje estrella de Nintendo. En esta nueva aventura no compartirá el papel estelar con su hermano Luigi, ni siquiera el juego tiene nada que ver con lo que suele ser habitual en los arcades que tienen a los Mario de protagonistas. Ahora nuestro amigo lleva una bata blanca y ha decidido dedicarse a la medicina.

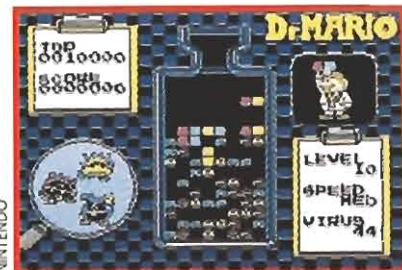
Con claras referencias al archiconocido «Tetris», este nuevo juego para la Nintendo nos trae uno de los desafíos más divertidos con los que hayáis tenido la oportunidad de enfrentaros. Mario, después de haber terminado la carrera de medicina ha decidido salvar al mundo de la amenaza de una extraña infección. Para ello ha desarrollado unas nuevas píldoras vitamínicas que destruyen por completo a los gérmenes.

Contra el malvado microbio

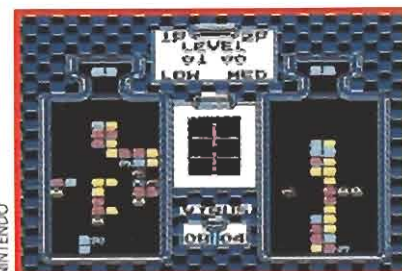
Nuestra misión, como asistentes del eficiente Dr. Mario es colocar las cápsulas sobre los microbios para que éstas les eliminen. En la pantalla aparecerán un determinado número de "bichitos" colocados aleatoriamente, en proporción directa al nivel en que nos hallemos, desde la parte superior de la imagen, Mario nos irá lanzando las píldoras. Cada una tiene diferente color, al igual que cada microbio, y deberemos rotarlas, como las fichas del «Tetris», de tal forma que consigamos que sobre cada germen haya tres, momento en el que éste pasará a mejor vida.

Habrà muchas piezas-cápsulas que caigan fuera y os podréis imaginar que si dejamos que alcancen la parte superior de la pantalla habremos terminado la partida. Pero, no os preocupéis, si en vez de tres del mismo color conseguís amontonar cuatro, éstas se eliminarán entre sí, dejándoos hueco para que podáis continuar jugando.

«Dr. Mario» tiene muchos niveles de dificultad y permite comenzar en cualquiera de ellos desde un primer momento. También incluye un modo para dos jugadores en el que el quien llegue a cuatro victorias será campeón.



NINTENDO



NINTENDO

Nuestra opinión

Sin duda, es en la propia simpleza del juego donde «Dr. Mario» guarda todo su atractivo. Además, es fácil entender su mecanismo desde el principio, lo que permite que cualquiera que conecte el cartucho pueda, en breves instantes, comenzar a divertirse sin necesidad de leerse complicadas y tediosas instrucciones.

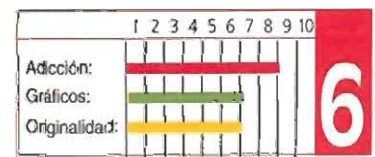
Se han hecho muchas variaciones sobre el «Tetris» original y Nintendo, aunque ya posee en su programoteca una versión del auténtico juego, no ha podido resistir la tentación de darle un toque personal a un programa tan atractivo como éste, y que mejor elección, habrán pensado ellos, que involucrar a Mario en la historia.

La pura verdad es que la cosa ha resultado muy bien y «Dr. Mario» cumple todas las expectativas que los amantes del «Tetris» teníamos puestas en él, lo cual no es poco teniendo en cuenta la calidad del original.

Si un juego es fácil de manejar, jugable, adictivo, está bien hecho y además viene en cartucho, ¿se le puede pedir más? Difícilmente porque ya lo tiene casi todo.

Quizás los adictos a matar marcianos puedan pensar que es un poco aburrido, pero los que únicamente buscamos pasar un rato entretenido, sin terminar con un ataque de nervios, estamos encantados con nuestro amigo el «Dr. Mario». Así de simple y así de rotundo.

J.G.V.



Tele Juegos
Haz tu pedido llamando
91 304 0947
VENTA POR CORREO
A TODA ESPAÑA

¡PIDE AQUÍ TU GAME BOY!

SI YA TIENES UNA, PUEDES PEDIR CARTUCHOS Y COMPLEMENTOS

Todo esto por solo...

14.900

PESETAS

¡PIDETE UNA YA!
LLAMA AL (91) 304 09 47

- 1 CONSOLA GAME BOY.
- 2 CARTUCHO DEL JUEGO TETRIS.
- 3 CABLE PARA DOS JUGADORES.
- 4 AURICULARES STEREO.
- 5 PILAS GRATIS. Lote de cuatro pilas.
- 6 PACKAGE. Caja e instrucciones en castellano. Garantía oficial.
- 7 SUSCRIPCIÓN a la revista Club Nintendo.



GAME BOY BUBBLE BOBBLE...3.900	GAME BOY CASTELVANIA...4.400	GAME BOY DOBLE DRAGON...4.400	GAME BOY FUTBOL WORLD CUP...4.400
GAME BOY MERCENARY FORCE...3.900	GAME BOY PACMAN...4.400	GAME BOY PAPERBOY...3.900	GAME BOY ROBOCOP...4.400
GAME BOY SKATE OR DIE...3.900	GAME BOY SUPER MARIO BROS...3.900	GAME BOY TORTUGAS NINJA...4.400	GAME BOY WRESTLING (WWF)...4.400

MAS PARA TU GAME BOY

CARTUCHOS	
ALLEYWAY	3.900
AJEDREZ CHESSMASTER	4.400
BATMAN	4.400
BUBBLE GHOST	3.900
CHASE H.Q.	3.900
DOCTOR MARIO	3.900
DRAGONS LAIR	4.400
FORMULA 1	4.400
GARGOYLES	3.900
DUCK TALES	3.900
KUNG FU BOY	3.900
GREMLINS 2	4.400
GOLF	3.900
GHOSTBUSTERS 2	3.900
KUNG FU	3.900
MOTOCROSS	3.900
N.B.A. ALL START GAME	3.900
NEMESIS	3.900
NINJA BOY	4.400
PINBALL	3.900
SPIDERMAN	3.900
SNOOPY	3.900
TENNIS	4.400

MAS PARA TU GAME BOY

ACCESORIOS	
GAME LIGHT. Sirve para iluminar la pantalla de la GAME BOY en la oscuridad.	2.100
LIGHT BOY. Sirve para iluminar la pantalla y además tiene una lupa para verla más grande.	3.900
BOLSA-MALETÁ de viaje, para meter la GAME BOY y 4 cartuchos y transportarla cómodamente.	2.100
BOLSA-CARTUCHOS, sirve para transportar hasta 10 cartuchos.	1.625
ALTAVOCES AMPLIFICADORES. En estéreo. Mejoran el sonido.	2.100
ADAPTADOR MECHERO DE COCHE. Para no gastar pilas si la usas en un viaje en coche.	2.100
ADAPTADOR A RED. Para no gastar pilas, conectandola a la red.	2.100
ADAPTADOR Recargable...consultar	

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

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

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

TITULOS	PRECIO
GASTOS DE ENVIO	250
TOTAL	

Tele Juegos

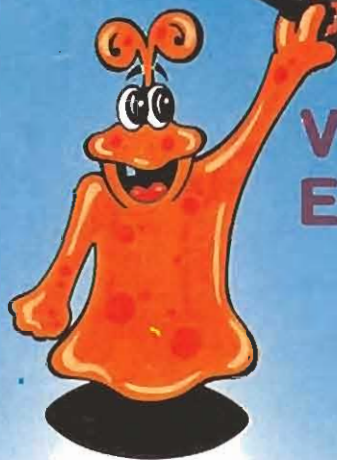
Haz tu pedido llamando:

(91) **3040947**

(5 LINEAS)

VENTA POR CORREO

A TODA ESPAÑA



**MAS DE 150.000 TELE-CLIENTES
QUE YA HABEIS DEPOSITADO
VUESTRA CONFIANZA
EN NUESTRO SERVICIO.**

**MAS DE 400.000 PAQUETES
ENVIADOS POR CORREO
A VUESTRAS CASAS, POR
TODOS LOS RINCONES DE ESPAÑA.**



**MAS DE UN MILLON DE JUEGOS SERVIDOS.
NOVEDADES, OFERTAS,
EXITOS, CLASICOS, PAKS...
VUESTROS JUEGOS FAVORITOS.**

EN TELEJUEGOS NOS OCUPAMOS EXCLUSIVAMENTE A LA

VENTA POR CORREO DE JUEGOS DE ORDENADOR.

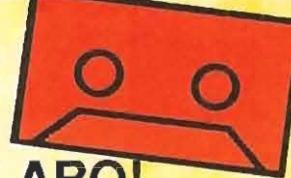
POR ESO, SOMOS LOS PRIMEROS EN EL SECTOR.

POR ESO, SI HAS DECIDIDO HACER TU PEDIDO POR CORREO,

LO TIENES MUY FACIL.



POR CADA CINTA QUE PIDAS



Haz tu pedido llamando al **91 304 09 47**
VENTA POR CORREO

AHORA ADEMÁS TIENE PREMIO... ¡LO TIENES MUY CLARO!



CAPITAN TRUENO Este es Capitán Trueno y su objetivo hay demitidos obstáculos: decenas de enemigos, peligros naturales, la magia negra... Pero no estás solo, al pulsar un botón, Capitan o Goliath aparecerán.
CAZAFANTASMAS 2 Cuando parecías en el olvido, son llamados de nuevo para salvar New York de una nueva ola de fenómenos extraños. Guía a los cazafantasmas por 3 secuencias extraídas de la película.
CHUCK YEAGERS Los pilotos de prueba solo se equivocan una vez. Una simulación con visión en 3D espectacular. 18 aviones, ángulo de visión múltiple, cajas negras, vuelo en formación y nocurno. Mandos reales...
CONTINENTAL CIRCUS De la mano de TAITO, el simulador definitivo del circo de la Fórmula 1. El primer paso para competir con los mejores es la clasificación. Corre por 8 circuitos fielmente reproducidos.
CRAZY CARS 2 En esta segunda parte pilotas un FERRARI F-40, en una carrera contra el reloj, con estafas, coches de lujo robados, policías corruptos... Solo si estás seguro de vencer, entra en acción...

SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS**



HOSTAGES Debes liberar la embajada. Coloca a tus francotiradores sin ser visto. Entra, protegido por ellos, al edificio. Libera con vida a los rehenes. Debes tener cuidado, hay trampa ocultas.
INDIANA, ULTIMA CRUZADA Para luchar con honor el sombrero y el lazo de Indiana, tendrás que demostrar tu valor en las cuevas de Colorado, en las tumbas malditas del Templo Sagrado y en los desiertos escabrosos del film.
ITALIA 90 (U.S. GOLD) El más exitoso y popular de los juegos del mundial de ITALIA 90. Muestra tu propia competición mundial con las mejores selecciones del mundo, y con todas las estrellas de este deporte.
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 amantes de los juegos de artes marciales.
KICK DE 1 El juego de fútbol más divertido por la jugada, y por los usuarios. Sencillo de jugar, difícil de dominar. Scroll rápido y claro. Falas y jetsas. Dribblings. Tiro controlado. Cabeceos de cometa. Contra...

SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS**



PAK LO MEJOR DE DINAMIC Seis auténticos juegos de DINAMIC que han hecho historia: GAME OVER, ARMY MOVES, FREDDY HARDEST, TURBO GIRL, PLANTS Y FM BASKETBALL.
MADE IN SPAIN El misterio del Niño: Juego de acción. Sir Fred: Aventura de aventuras. Afterdroid: Juego de nave y disparos. Stamprey: Divertido y fácil de jugar.
PERICO DELGADO El juego clave de simulación ciclista con diferentes vistas de cada fase, control de avistamiento, marchas, crono escalada durísima, perfil de la etapa (para ver los puertos), ciclistas chaparrados...
PIPE MANIA Un adictivo juego de pensar con rapidez que te puede hacer dormir menos de lo deseable. Conecta las tuberías correctamente, pero date prisa, ya que el agua empieza a fluir insuperablemente.
RAINBOW ISLANDS Rab y Bob, los héroes del Bubble (Bobbie ha vuelto, para enfrentarse a los peligros de las islas Rainbow. Pasalos niveles y descubre nuevos coloridos, enemigos y sorpresas inolvidables.

SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS**



SOVIET La conflictiva situación en la Unión Soviética ha estallado. Combate con poder contra los rebeldes. Con un vehículo acorazado debes recorrer zonas urbanas como Bakú, Vilnius, Lituania...
STRIDER 1 Uno de los arcades más premiados de Capcom. Infiltrate en la armadura de un héroe y lucha ante monstruos soviéticos, creados en secreto, de increíble tamaño.
STRIP POKER 2 Elige a tu chica favorita y ve a por ella. Pero juega las naipes lo mejor que sepas ya que ella no se va a dejar ganar con facilidad e incluso se tirará favores para amarrarse si se descuida.
SUPER SKRAMBLE ¡Acepta el desafío de la prueba de moto cross más emocionante! Durísima terreno, empinadas colinas, atroyas, cantoneros y filas de coches para saltar. Regula la velocidad, el freno y el cambio.
SUPER WONDER BOY Atraviesa fases plagadas de monstruos sin igual: amocodas, vampiros solitarios de sangre, hombres de hierro, esqueletos saltantes... recogiendo los tesoros, para llegar al dragón Meka y matarlo.

SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS**



TURBO CUP El mejor programa de conducción deportiva. Experimenta la sensación de derrape al entrar pasado en una curva. Competencia en carrera a la que hay que prestar. Dificultad progresiva.
TURRICAN 1 Con tu poderoso Warrior Astral vas a recorrer trece niveles diferentes totalmente, vas a cruzar mas de trece mil pantallas de acción, te vas a enfrentar a mas de 50 alienígenas destructivos...
WANDERER 3D Una nueva experiencia en aventuras espaciales. Incluye unas gafas tridimensionales, especiales para ser usadas con el juego, excepto en versión Commodore. Atrévete a seguir lo nuevo.
WAR IN MIDDLE EARTH La secuela de la obra El Señor de los Anillos. Una aventura a través de bosques con hobbits, jinetes, magos, anillos, fantásticos elfos, hechizos malignos o benignos, conjuros...
X-15 Tu X-15 ha sido equipado de manera polivalente para cumplir las misiones a las que has sido destinado. La misión Alfa no puede esperar. Pilota un ingenio que tardara todavía años en ser fabricado.

SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **COMMODORE 395 PESETAS**

GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **SPECTRUM** ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS



VIVE Y DEJA MORIR El juego de mas acción de las películas del agente 007. James Bond. Pilotas una rápida lancha fuera-borda, equipada con cañones, por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos que desean verte muerto.
POGOTRON Has sido abandonado a tu suerte en un planeta hostil, pero al menos tienes el turbo-pogo, un vehículo propulsado con el que deberas luchar, después de haberle reforzado y llenado de combustible para escapar.
ACE 2088 Entre las galaxias vas pilotando tu nave. Tienes suerte, porque esta equipada con el más moderno armamento aéreo. Pero tus enemigos son feroces, rápidos y astutos. Intentan además, absorber tu energía...
BLASTEROIDS Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a través de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de acción.
LA OCA El sencillo juego de mesa, que todo el mundo conoce y ha jugado alguna vez, listo para ser jugado en tu propio ordenador, sin necesidad de extender en la mesa el tablero, las fichas a los dados.
TINTIN Un cohete está a punto de ser lanzado a la luna. Dentro están: Tintin, Milu, el capitán Haddock, Calculius y Wolf. Toma el control de la nave y prepárate para vivir una gran aventura, digna del mejor comic.

GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **AMSTRAD** ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS



TINTIN Un cohete está a punto de ser lanzado a la luna. Dentro están: Tintin, Milu, el capitán Haddock, Calculius y Wolf. Toma el control de la nave y prepárate para vivir una gran aventura, digna del mejor comic.
CHUBBY GRISTLE El clásico juego de plataformas, pero programado en el futuro... Debes aparcarte los coches de los clientes, pero esa manía tuya de engullir todo lo que encuentras va a causar innumerables problemas.
METROPOL El clásico juego del Monopoly en versión de ordenador, para que puedas vender y comprar tu ciudad, pulsando unas teclas. Pueden tomar parte en la partida hasta 7 jugadores de terreno al mismo tiempo.
MOONWALKER Dale el toque de tener una super estrella dentro de tu pantalla! Distintas fases de tejedondeo con reproducciones de su famosa película. Te encontrarás inmerso en persecuciones, pelicas y todo tipo de lous.
PICAPIEDRAS Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes... Advirta quien va a quedarse caído al beber y pintando las paredes de la casa. Juega con los famosos Piciapiedras en este arcade.
PETROVIC Se acaba eso de chupar banquillo. Despegate del chandall y salta a la cancha para vivir la emoción del basket de elite de la mano de Dragan Petrovic. Con vida aérea de la jugada y del tiro a canasta.

GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **COMMODORE** ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS



BLASTEROIDS Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a través de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de acción.
POGOTRON Has sido abandonado a tu suerte en un planeta hostil, pero al menos tienes el turbo-pogo, un vehículo propulsado con el que deberas luchar, después de haberle reforzado y llenado de combustible para escapar.
FERNANDEZ DEBE MORIR El dictador Fernandez, ha instalado seis bases fuertemente armadas y vigiladas para asegurar la zona que ha invadido y arrasado. Vas a liderar a la guerrilla, con la que combatirás a muerte hasta liberar la zona.
ACE 2088 Entre las galaxias vas pilotando tu nave. Tienes suerte, porque esta equipada con el más moderno armamento aéreo. Pero tus enemigos son feroces, rápidos y astutos. Intentan además, absorber tu energía...
PICAPIEDRAS Pedro y Pablo quieren ir a la bolera, pero Wilma tiene otros planes... Advirta quien va a quedarse caído al beber y pintando las paredes de la casa. Juega con los famosos Piciapiedras en este arcade.
VIVE Y DEJA MORIR El juego de mas acción de las películas del agente 007. James Bond. Pilotas una rápida lancha fuera-borda, equipada con cañones, por mares y rios plagados de minas y barcos enemigos que desean verte muerto.

GRATIS

ESTAS SON CINTAS DE REGALO PARA **MSX** ELIGE UNA POR CADA CINTA DE LA ZONA AMARILLA QUE PIDAS



NAVY MOVES MISION: destruye al submarino atomico que se oculta en la isla. El enemigo esta alerta y los peligros son casi insalvables, pero con armamento, información y valor quizás tengas una oportunidad.
PERSEGUIDO El show televisivo favorito del año 2.019, donde condenados a muerte tachan en desigualdad contra terribles enemigos por salvar su vida. En tu mano esta suerte a Arnold S. de una muerte cruel.
BLASTEROIDS Usando el empuje de tu nave, debes abrirte paso a través de 4 sectores plagados de meteoritos y naves enemigas. Resiste las hordas de ataque de intensidad progresiva, para ir ganando nuevos niveles de acción.
MEGANOVA Sumergite en el mundo de MEGANOVA. Con FX triple carga. La calidad grafica y la intensidad de este arcade te atrapan. Lucha sin pánico en un mundo arrasado por el terrible Imperio invasor.
PETROVIC Se acaba eso de chupar banquillo. Despegate del chandall y salta a la cancha para vivir la emoción del basket de elite de la mano de Dragan Petrovic. Con vida aérea de la jugada y del tiro a canasta.
COSMIC SHERIFF Ser el sheriff de la planta minera de un satélite, puede resultar muy duro. Acaba con los sabotadores con tu potente laser desactiva las bombas que han puesto en toda la columna espacial.

SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS | **SPECTRUM AMSTRAD 595 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **SPECTRUM AMSTRAD 395 PESETAS** | **COMMODORE 395 PESETAS**

No lo pienses más. Haz ya tu pedido. Elige:
POR TELEFONO. Llama ahora al (91) 304 09 47
POR CORREO. Envía el cupon de pedido de la izquierda, siguiendo las instrucciones.
En cualquier caso no olvides elegir un juego de regalo de la zona rosa, por cada cinta que pidas de la zona amarilla.



INSTRUCCIONES DE LA PROMOCION

La decisión más rentable, elegir juegos de oferta, ahora tiene premio. Te regalamos una cinta por cada otra que pidas. Te ofrecemos 62 juegos en oferta a 395 o a 595 pesetas. Estos están sobre la zona de fondo de color amarillo.
Por cada cinta de la zona amarilla que pidas, tienes derecho a otra cinta totalmente gratis de la zona de color rosa.
Hay cuatro cuadrados en la zona rosa, uno para cada modelo de ordenador. Elige cintas del ordenador que tú tengas.

En caso de agotarse alguno de los juegos de regalo, será sustituido por otro juego para el mismo modelo de ordenador.

YO, NEXUS 7

"Yo, Sprite" (Parte uno)



Siempre me disparan en el mismo brazo. No sé por qué tienen esa manía. Yo sólo quiero alcanzar aquella plataforma donde me espera una fresquita lata de Coke que, por otra parte, además de refrescarme la garganta, aumenta el escaso nivel de energía en mis sistemas.

No hay manera. Estos tíos no se deben estar enterando muy bien de que "esto" es solamente un juego y que obedezco "órdenes" de ese gigantón del exterior. ¿Qué culpa tengo yo de ser un esclavo, un mandado en éste loco mundo de luces y destellos? Me hacen sentir como una pequeña marioneta, sin hilos pero con impulsos eléctricos que obligan a mis articulaciones a mecánicos y forzados movimientos algunos de los cuales son de esos de "pirueta" en los que más que un policía (el brazo armado de la ley) parezco un estúpido saltimbanqui del circo de los medio-mega (1).

Qué se le va a hacer. De todas maneras no he sido yo el que voluntariamente se ha metido en este follón de mil demonios. ¡Y dale! ¡Qué pesadito es el terrorista ese de las "bombitas". ¡Jo con tanta explosión! Ya, ya sé que para esto me pagan, pero no creo que por unos pocos bits (2) sea necesario tanto esfuerzo y sacrificio. Claro que visto más positivamente qué sería de mí, pobre inmortal, si no me transformara en "sprite" cada cierto tiempo?

Desde luego es preferible "estar" en el decorado (3) aunque de vez en cuando te den más leches de la cuenta, a permanecer encerrado en las magnéticas y frías paredes de los floppys, en un sueño eterno e inerte.

Sí, eso es de agradecer. Lo que no

comprendo demasiado bien es por qué los masters (4) tienen la mente tan retorcida y complican tanto la vida; aunque los peores son los controladores (5), esos sí que disfrutan "poniéndomelos de gargantilla" y enfrentándose a mil y un enemigos, algunos de los cuales hubiesen ganado el fétidus (6) al malo de la película. ¡Claro, como a ellos no les duele!

Sin embargo he de reconocer que tampoco se está tan mal aquí dentro. La verdad es que alguna compensación por tanta paliza habría de tener. Es agradable sentir esa "sintética-metamorfosis" que lo mismo nos convierte en Caballero-Medieval-maçhaca-zombies que en apuesto detective privado, o nos transforma de piloto de coches de carrera a temible pirata de los mares del sur. Está también la ventaja de viajar, sin billete, a preciosos paisajes y parajes, a maravillosos entornos multicolores e ingeniosos laberintos, donde el grafista plasma toda su creativa imaginación. Sí, eso no está mal.

Recuerdo una vez en la que me convertí en un gigantesco monstruo antdiluviano. En aquella ocasión mi misión consistía en destruir las viviendas de los "humanitos" —controladores pequeños— que por allí asomaban, merendándose de paso sus automóviles y supermercados. ¡Eso sí que estuvo divertido! Por lo menos me desquité un poco el coraje, pensando que aquellos "pequeñines" no iban a dominar a ningún sprite más. Solamente fue una pasajera visita al mundo de los humanos. Minutos después me veía inmerso en los húmedos callejones de una gran ciudad disparando a diestro y siniestro a los malvados "capos" de una "malévola"

organización. Y allí estaba yo, de nuevo, dándome de piñas contra mis enemigos de partida, además sin asegurar y sin paga extra.

De todos modos sigo pensando que los "peores" son los controladores. Sin duda. Cuando no tienen otra cosa que hacer, se parapetan detrás de la "muralla de cristal" y ¡hala!, que venga el prójimo a dárselas contra tanto infiel. Es dura la vida de esclavo. Peor es desde luego esperar en las filas del "desempleo".

Me vais a disculpar. Ahora tengo que cumplir un nuevo desafío. Me envían a una poblada selva donde los traficantes hacen de las suyas; creo que hay que interceptar un cargamento de chupa-chups de fresa y lunares amarillos o algo parecido. Ya os contaré la próxima cómo me ha ido. Ya veo encima de mi cabeza las letras de LISTO? ¡FIRE!

Rafael Rueda

(1) Medio-mega: Nombre despectivo con el que los Sprites identifican a los humano/usuarios.

(2) Bits: Monedas de curso legal para Sprites y empleados de los videojuegos.

(3) Decorado: Vida interna en el videojuego. Mundo sintético.

(4) Masters: Los Creadores de programas. Programadores.

(5) Controladores: El Usuario. El Jugador. El que agarra el joystick.

(6) Fétidus: Premios equivalentes a los Oscars que se dan en el hábitat del Sprite a los más "feos" del barrio.

LA OTRA PANTALLA



El Presidente honorífico de la Asociación para la Defensa del Lemming Indefenso, D. Rubén Nogueira Martínez, nos ha enviado una carta indignado con el trato que DMA y Psygnosis han dado a esta raza de simpáticos animalitos.

Junto a la misiva iba un disquette en el que se incluía una imagen de un Lemming que había participado en la creación del juego pero que consiguió escaparse a tiempo de las mazmorras de Psygnosis. Desde estas páginas nos hacemos eco de la queja y ya estamos comenzando la redacción de una carta abierta en la que vamos a pedir a Adena y Greenpeace que intercedan ante la ONU para que se declare al Lemming especie protegida de interés mundial. ¡Todo sea por preservar la naturaleza!

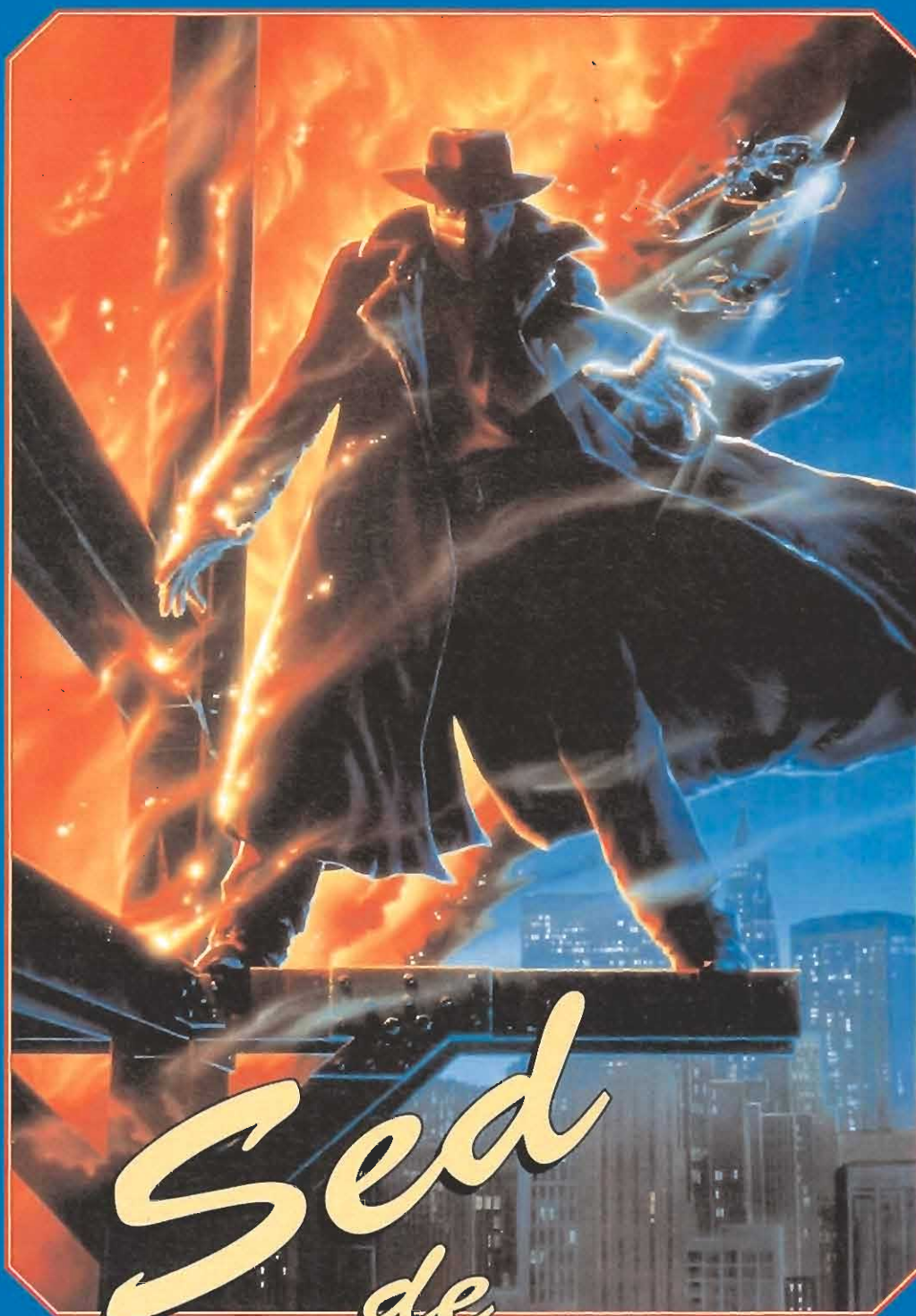
FORMIDABLE que, por una vez, no parece que nuestro país esté quedándose a la zaga y los juegos de Rol estén conociendo un importantísimo desarrollo paralelo, aunque algo tardío, al que han tenido en el resto de los países de nuestro ámbito geográfico. Los recientes lanzamientos y traducciones auguran un importante futuro a esta nueva e interesante forma de jugar.

LAMENTABLE que se hayan acabado las vacaciones —lo mismo que os decimos todos los años y que nunca nos cansaremos de repetir—, y todavía nos queden hasta las próximas 12 meses, 365 días, 8760 horas, 525600 minutos... ¡socorro!

■ Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanías. Esta es nuestra dirección: MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. Ctra. de Irún km. 12,400 28049 Alcobendas MADRID.



DARKMAN



Sed de VENGANZA

Oculto tras las sombras, protegido por la oscuridad que es ahora su hogar y su único consuelo, un hombre aparentemente siniestro esconde su rostro tras un vendaje. Su silueta alta y recortada se dibuja sobre los matices de la noche como la de un fantasma que oculta tras las vendas una cara desfigurada por el ácido. Un odio sin límites brota del corazón de este hombre ahora despiadado, que solamente guarda en su corazón deseos de venganza hacia los que le convirtieron en la horrible aparición que ahora es.

señala si Darkman dispone de una máscara, el número de vidas representado por unos sombreros (inicialmente disponemos de cuatro vidas), la puntuación, la energía restante y el tiempo que nos queda para completar el nivel, que al principio es siempre de 99 segundos.

PRIMERA FASE

Tras intentar obtener su primera máscara, Darkman se interna en el barrio chino donde, según algunos rumores, va a producirse la entrega de una importante cantidad de dinero procedente de la venta de droga. El objetivo de nuestro protagonista consiste en recorrer las calles repletas de enemigos y conseguir la mayor cantidad de dinero posible antes de escapar hacia la autopista.

La acción transcurre linealmente de izquierda a derecha. Los enemigos, elegantes pistoleros vestidos con impecables trajes o musculosos rufiánes de no tan sofisticada imagen, atacan a Darkman en grupos de dos o tres personas.

El scroll de pantalla se detiene cuando hay enemigos en pantalla y en estas circunstancias Darkman no puede seguir avanzando, lo que le obliga a eliminar a todos sus atacantes lo más rápidamente posible mediante patadas o puñetazos, o incluso arrojándoles los cajones desperdigados por las calles. Algunos enemigos al ser atacados dejan caer billetes que, una vez recogidos, incrementan la puntuación de nuestro personaje.

Cerca del final del nivel hace su aparición un personaje de rasgos particulares que lleva en sus manos un maletín que contiene el dinero antes mencionado. Basta con derribar a dicho personaje para que el maletín pase a nuestro poder, pero deberemos volver a recogerlo cada vez que Darkman, tras recibir un golpe, lo deje caer al suelo.

Al alcanzar el límite derecho del mapeado Darkman obtiene una bonificación por los segundos restantes y por la posesión del maletín lleno de dinero. Solamente si completamos la fase con el maletín en nuestro poder obtendremos la cantidad suficiente como para desbaratar los planes de Durant.

SEGUNDA FASE

Tras obtener una nueva máscara, Darkman comprueba que sus planes han sido descubiertos. Los secuaces de Durant le rodean en su propio refugio y Julie, su novia, es raptada por su odiado enemigo. Desbordado por la rabia y el rencor, Darkman lucha con una ferocidad sin límites para escapar de la trampa en la que se ha convertido su propia casa.

En esta ocasión el mapeado es bastante más complejo que en la fase anterior, pues Darkman debe abrirse paso hacia los pisos superiores de la casa hasta alcanzar el tejado. Sin embargo, la peculiar distribución de las escaleras que comunican los diversos pisos obliga a Darkman a recorrer las plantas de la casa de un extremo a otro.

Frente a objetos tan útiles como platafor-

Darkman, el hombre oscuro, vive una existencia oculta en la que destaca una única obsesión, vengarse de los que desfiguraron su rostro y le obligaron a esconderse entre las sombras. Sus odiados enemigos son dos de los más poderosos gangsters de la ciudad, los cuales controlan directamente la distribución de droga y el crimen organizado. Sus nombres son Durant y Strack, y Darkman no descansará hasta acabar con ellos y hacerles pagar con su vida el irreparable daño que le causaron.

La venganza de Darkman se estructura a lo largo de diversas fases que recogen algunas de las escenas más destacadas de la película. Son seis los niveles a recorrer, pero cuatro de ellos están precedidos por un curioso subjuego cuyo desarrollo pasamos a describirlos.

Sobre una única pantalla fija varias columnas delimitan una serie de ventanas y pasillos cuya ubicación y tamaño varía para cada una de las cuatro ocasiones. Súbitamente, uno de los secuaces de Durant y Strack emerge de las columnas y recorre sin detenerse el espacio que le separa de la columna siguiente.

En el breve período de tiempo en el que el personaje queda visible debemos mover rápidamente un puntero con forma de cámara fotográfica y disparar junto al esbirro para sacar una fotografía lo más detallada posible.

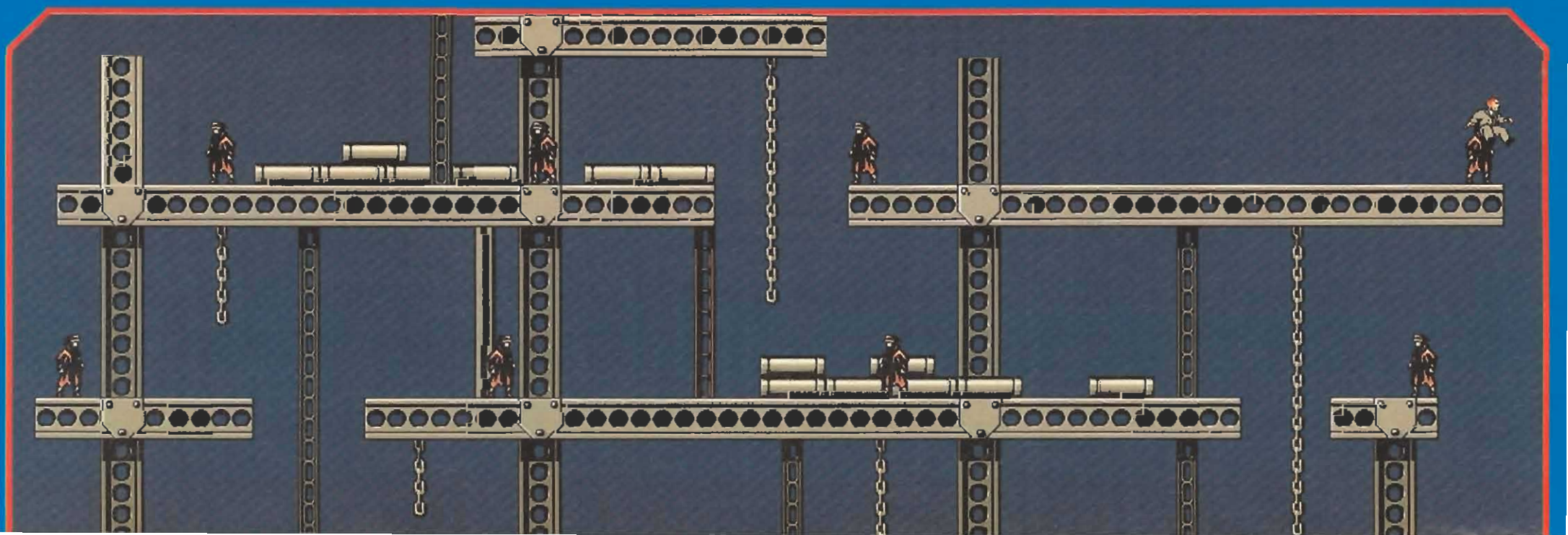
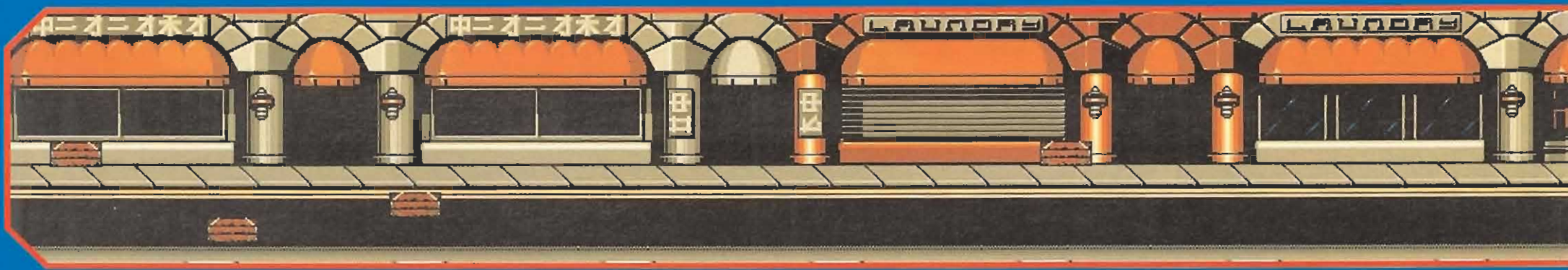
Disponemos de 20 fotos y 99 unidades de tiempo, y el juego finaliza al agotarse el tiempo o al realizar la última foto, lo que nos obliga a sacar las fotos lo más rápidamente posible. Aunque este subjuego puede controlarse con el joystick recomendamos el uso del ratón para ganar en precisión y velocidad.

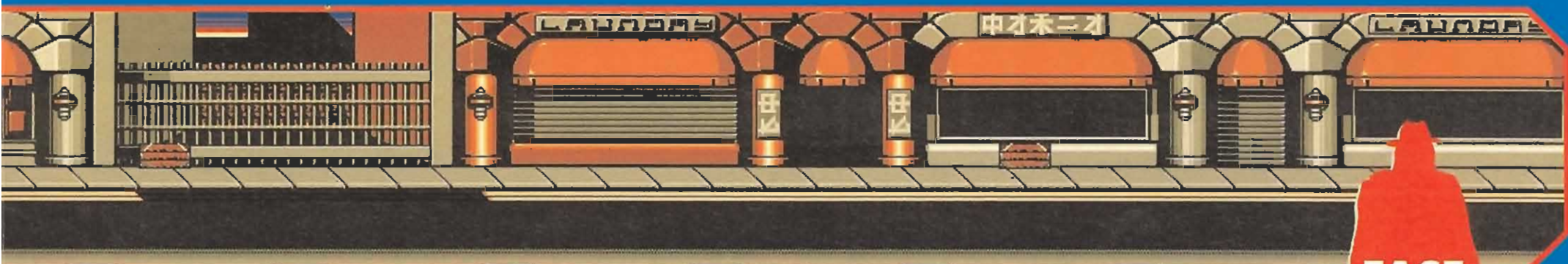
En ese momento las fotografías realizadas por Darkman son procesadas por un ordenador, el cual las amplía y extrae de ellas todos los datos disponibles sobre el personaje fotografiado.

En función del porcentaje del cuerpo del personaje que aparece en cada foto el ordenador les asigna una puntuación de 0 a 12 y va sumando las puntuaciones de todas las fotografías realizadas. Si conseguimos más de 70 puntos el ordenador podrá realizar una máscara que reproduzca con total fidelidad los rasgos físicos del personaje fotografiado, pero en caso contrario lo único que obtendremos será el mensaje "Insufficient data".

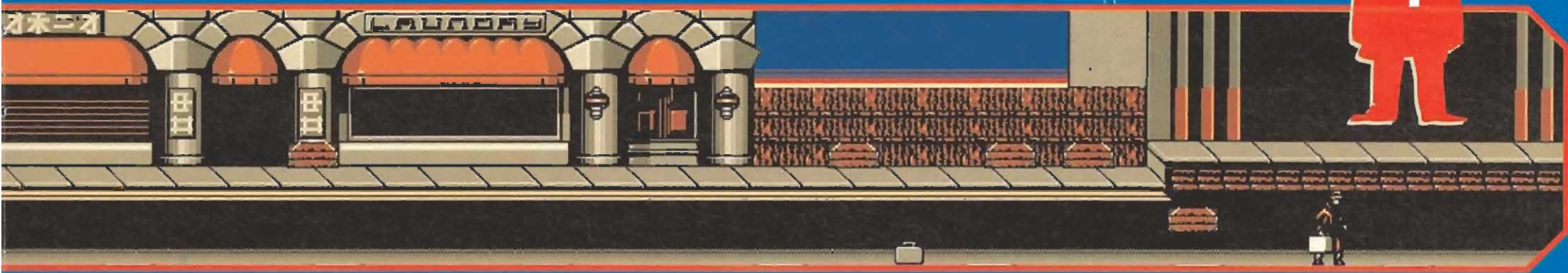
La utilidad de esta máscara se observa en la fase siguiente. Si disponemos de ella adoptaremos los rasgos físicos del personaje fotografiado y los enemigos de Darkman no le atacarán al confundirle con uno de sus compañeros. Por desgracia la máscara se difumina con facilidad, lo que significa que este período de inmunidad es bastante breve. A los pocos segundos Darkman volverá a adoptar su apariencia habitual y los secuaces de Durant y Strack comenzarán a atacarle.

En las seis fases del juego, —exceptuando claro está las recién descritas escenas de sesión fotográfica—, la parte inferior de la pantalla contiene, de izquierda a derecha, los siguientes marcadores: un gráfico que



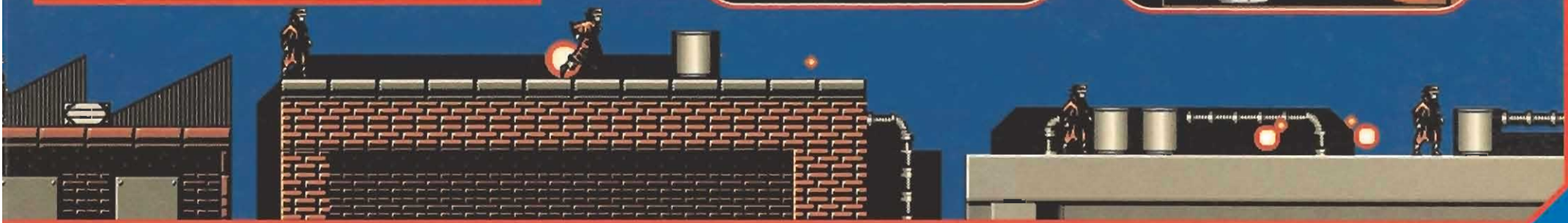


FASE
1



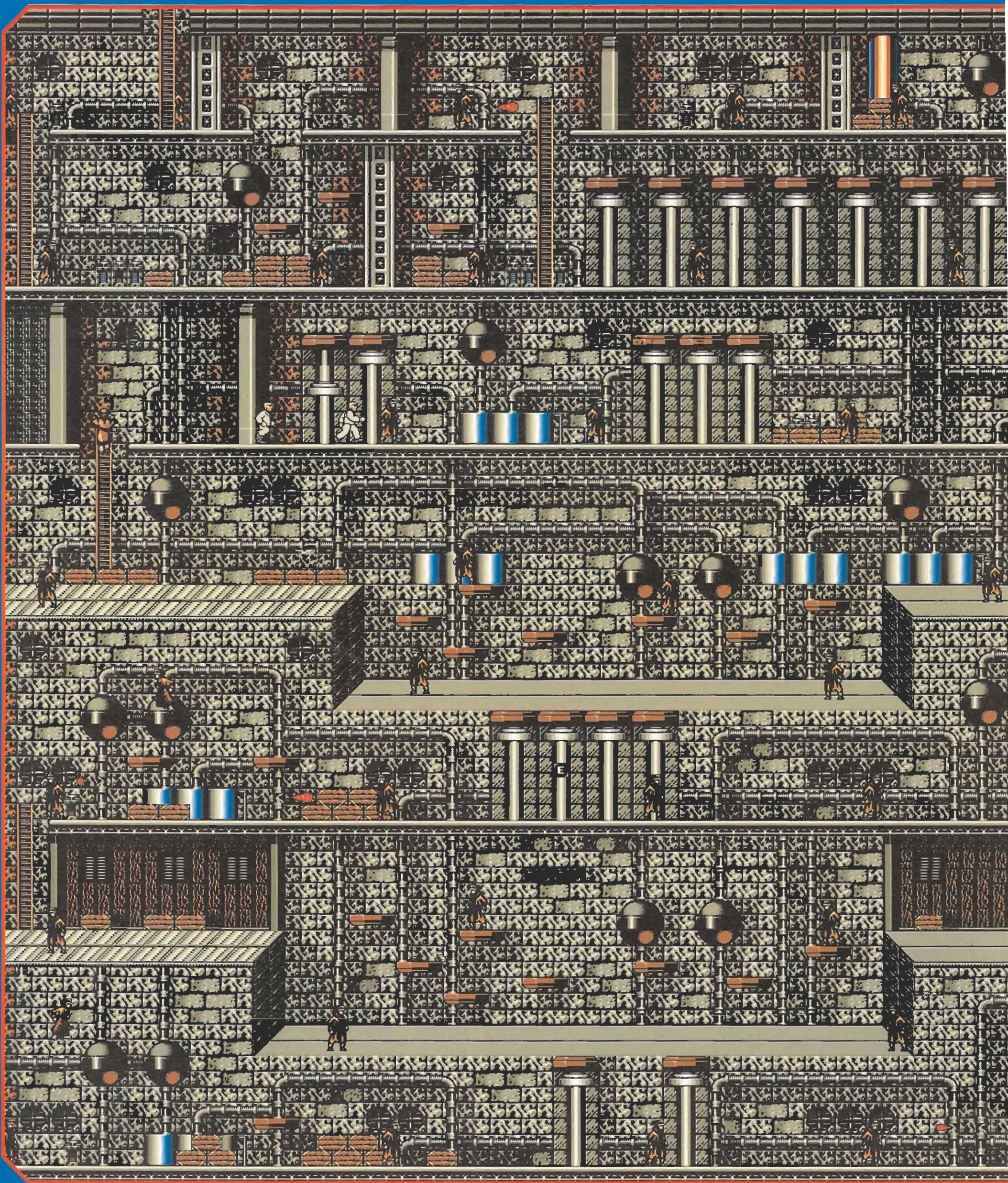
MICRO

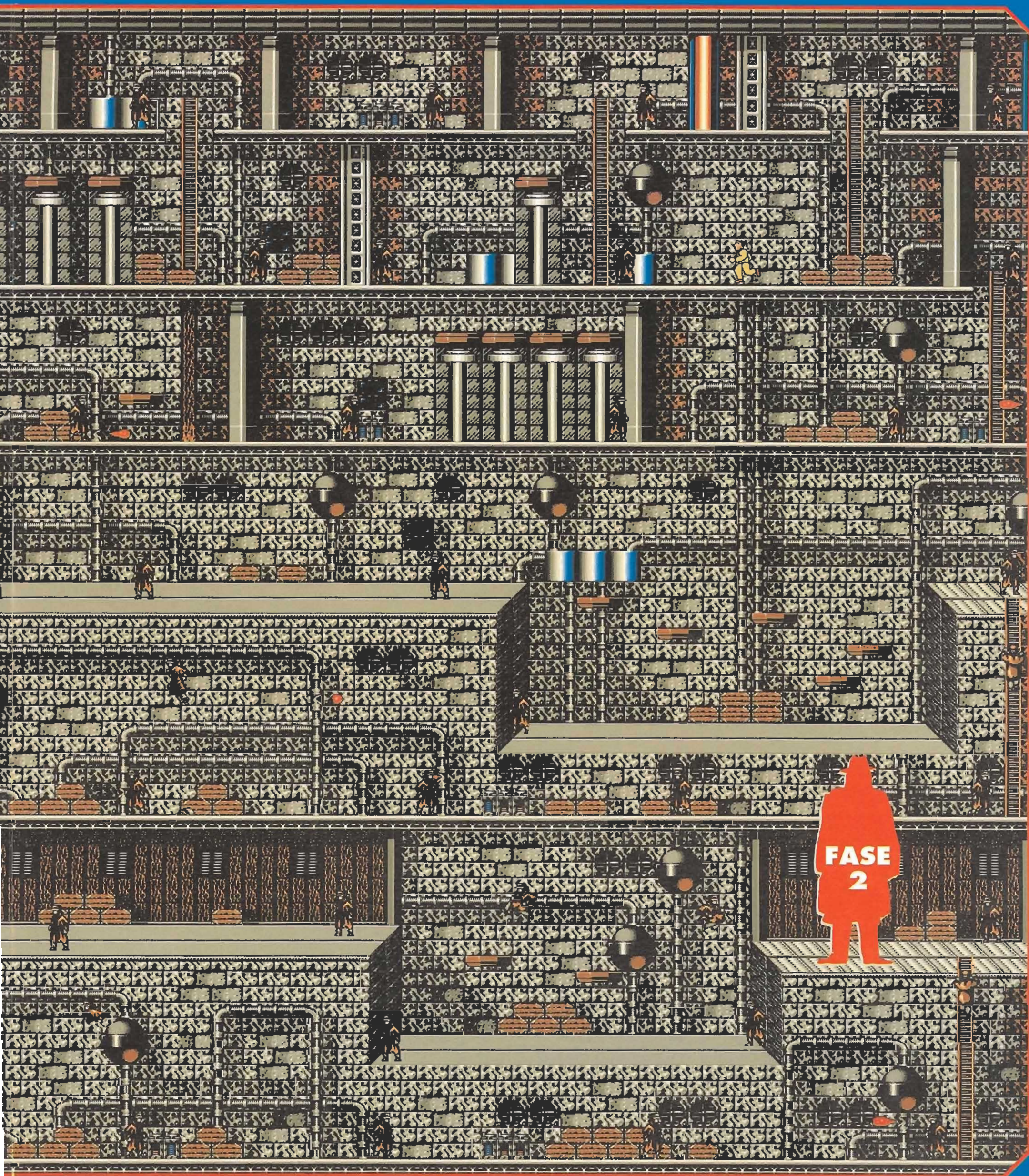
Mania



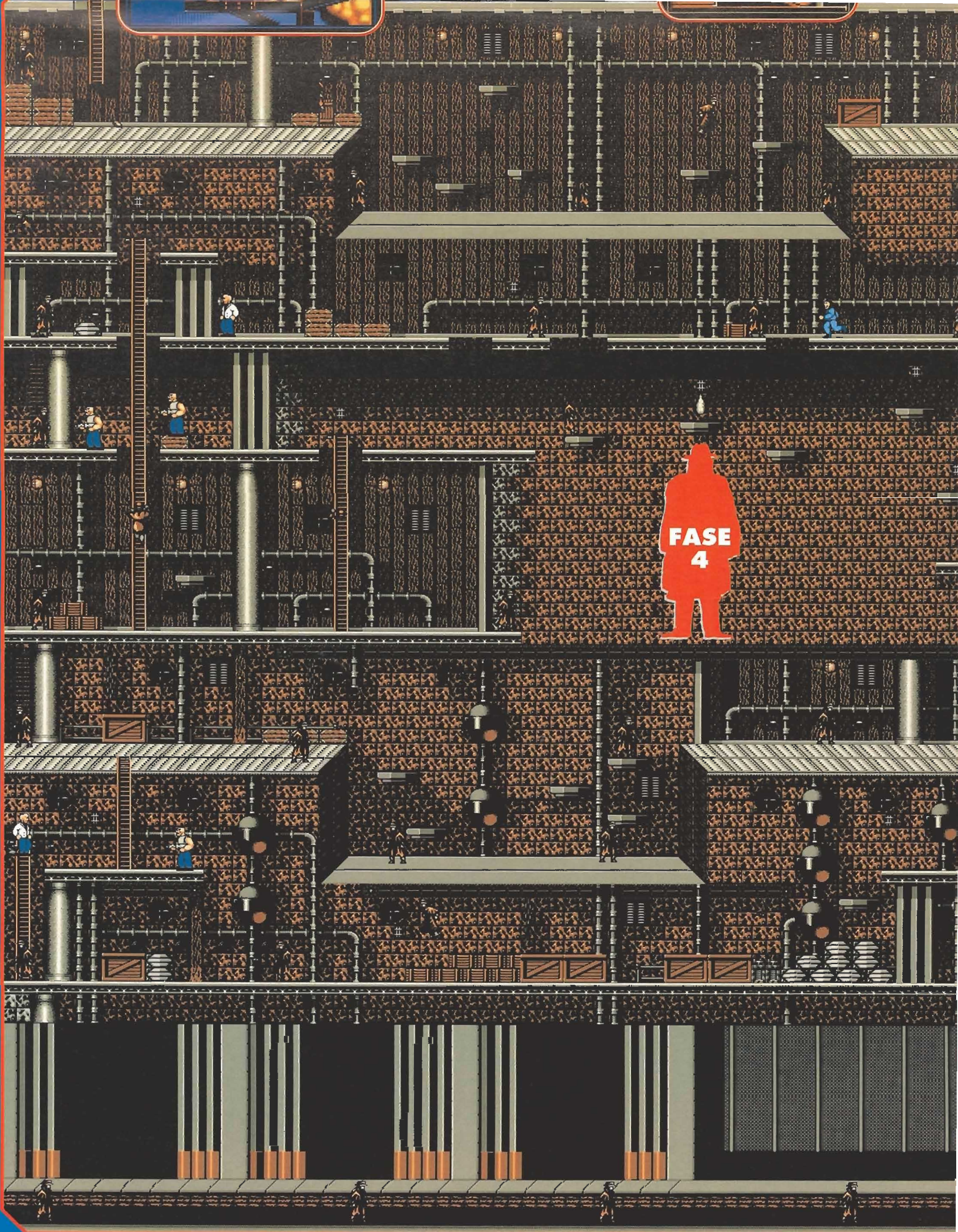
FASE
5



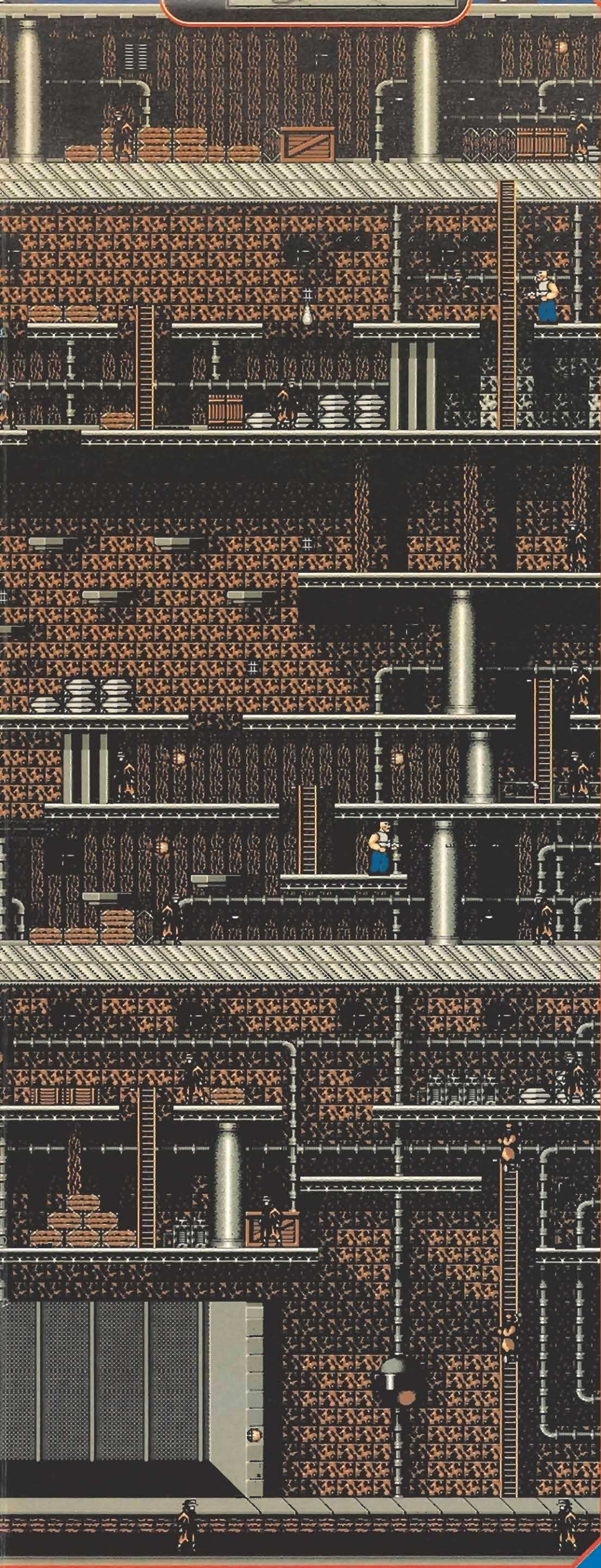




Darkman deberá recorrer seis fases repletas de obstáculos y enemigos hasta saciar su sed de venganza.



**FASE
4**



man llegar a zonas de otro modo inaccesibles, encontramos elementos muy peligrosos como escapes de gas procedentes de algunas tuberías y martillos neumáticos que pueden aplastar a nuestro amigo.

Hay tres tipos de enemigos diferentes reconocibles por el color de sus trajes, algunos de los cuales siguen teniendo la interesante costumbre de dejar caer el dinero, que nos apresuraremos a recoger, cuando son atacados.

Unas cápsulas negras con una letra "E" recargan la energía de Darkman, pero en algunas ocasiones se encuentran en lugares difíciles de alcanzar.

TERCERA FASE

Darkman llega al tejado del edificio donde se halla su laboratorio y decide alcanzar el lugar saltando de azoteas en azotea. Por desgracia uno de los helicópteros de Durant ha sido enviado a la zona donde se encuentra nuestro amigo e intenta acabar con él sin piedad lanzándole misiles.

Darkman debe recorrer de izquierda a derecha el peligroso camino que le separa del edificio donde se encuentra su laboratorio, pero debe ser muy hábil en el salto para evitar caer al vacío por los huecos existentes entre los diversos edificios.

Al mismo tiempo debe evitar a toda costa los misiles lanzados desde el helicóptero, pues no solamente le hacen perder energía sino que, lo que es peor, la onda expansiva de la explosión lanza a Darkman por los aires durante un breve periodo de tiempo, lo que en algunos casos puede suponer la caída al abismo.

Darkman carece de armas contra el helicóptero, por lo que debe limitarse a intentar adelantarse a sus movimientos.

CUARTA FASE

Darkman alcanza por fin su laboratorio, donde le queda aún tiempo para obtener una nueva máscara. A continuación desciende hasta los sótanos del edificio, donde abre la llave del gas y coloca un pájaro mecánico sobre un detonador para que actúe de bomba de tiempo y haga saltar el laboratorio por los aires en pocos minutos. Darkman se dispone a escapar antes de que tenga lugar la explosión, pero los secuaces de Durant han rodeado la salida y nuestro amigo llega a la conclusión de que su única forma de escapar consiste en volver a los tejados.

La estructura de esta fase es similar a la de la segunda en el sentido en que debemos intentar alcanzar los pisos superiores del edificio subiendo por las diversas escaleras, si bien el mapeado es bastante más tortuoso ya que en algunos puntos el camino no es todo lo lineal que cabría esperar.

No solamente deberemos enfrentarnos a los enemigos ya conocidos sino que en algunos lugares, generalmente junto a escaleras, deberemos eliminar o esquivar a unos feroces esbirros que disparan ráfagas de sus ametralladoras.

Las plataformas son bastante más frecuentes que en la segunda fase, y en algunas de ellas una caída al vacío puede obligarnos a repetir un largo camino. Los escapes de gas procedentes de algunos ventanucos restan energía a nuestro amigo, y algunos de ellos se encuentran en puntos estratégicos lo que les hace casi imposibles de evitar.

Darkman alcanza el tejado del laboratorio pocos segundos antes de que tenga lugar la explosión y casi milagrosamente consigue lanzar una cuerda hacia un helicóptero manejado por el propio Durant. El helicóptero se eleva por los aires con su inesperada carga dejando atrás el laboratorio en llamas, pero Darkman es pronto descubierto.

Durant dirige el helicóptero a una autopista frecuentada por gran cantidad de coches y camiones y comienza a disparar contra nuestro amigo para intentar arrojarle al vacío. Suspenso de la cuerda, Darkman se encuentra en una situación insostenible. Frente a los misiles procedentes del helicóptero y al riesgo de choque contra los vehículos que circulan por la autopista su única posibilidad consiste en intentar esquivar a unos y otros balanceando adecuadamente la cuerda hacia la izquierda o la derecha.

Por tanto Darkman deberá vigilar los peligros procedentes de ambas direcciones para evitar los impactos que le harían perder gran cantidad de energía.

Sin embargo, esta desesperada situación va a tener un final casi imprevisible. Darkman consigue alcanzar la escalerilla de un camión cisterna y agarrarse a ella poco antes de llegar a un puente que cruza la autopista. Demasiado ocupado intentando acabar con nuestro amigo, Durant no se fija en la presencia del puente hasta que es demasiado tarde. Un ruidoso choque y una violenta explosión pone punto final a las fechorías de Durant, uno de los más odiados enemigos de Darkman.

SEXTA FASE

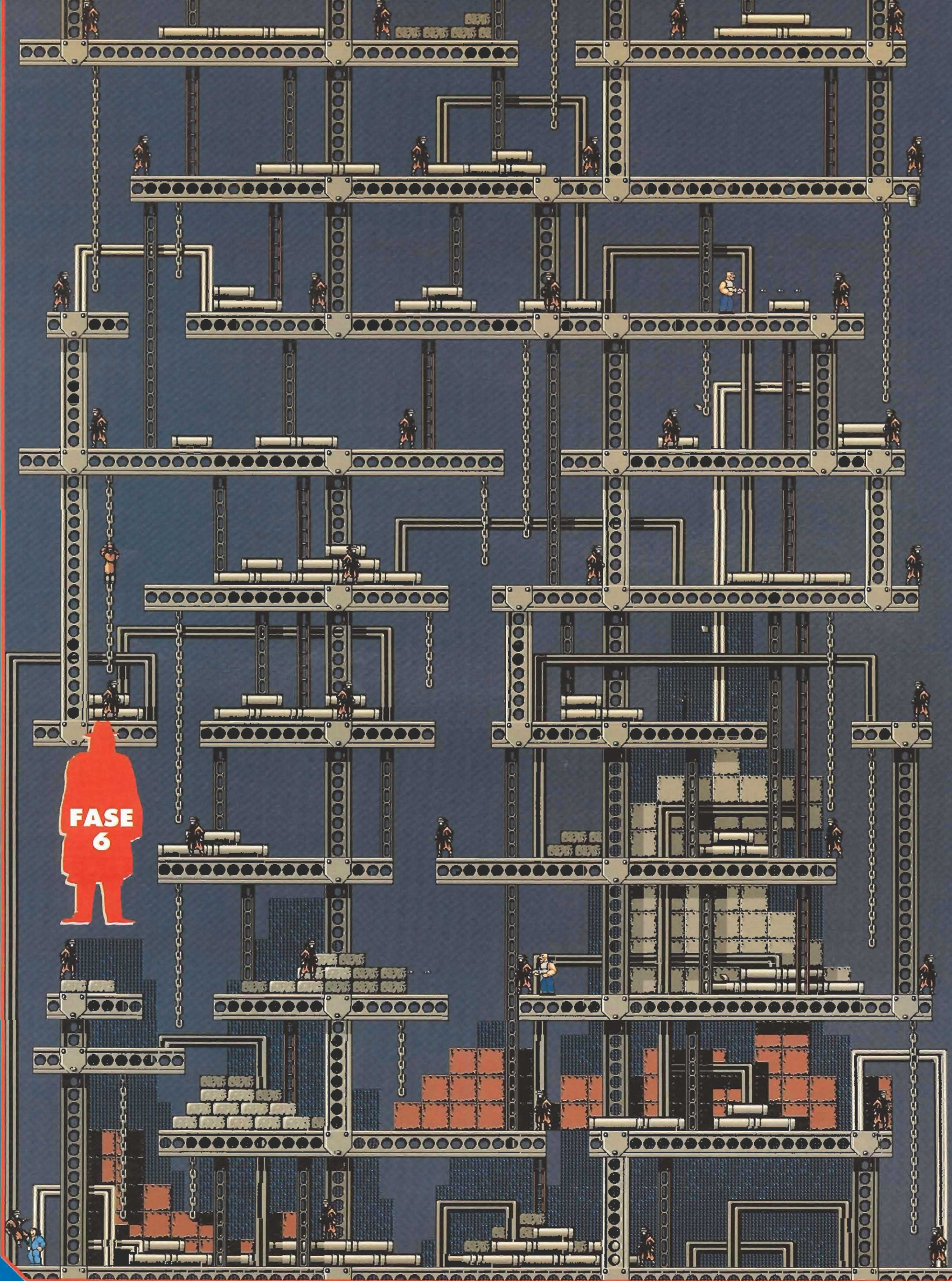
Esta sexta y última fase, que viene precedida por una nueva sesión de fotografía, transcurre en un edificio en construcción en lo más alto del cual Strack mantiene prisionera a Julie. Con una estructura similar a las fases segunda y cuarta, este último nivel consiste también en alcanzar el piso más alto del edificio utilizando en esta ocasión no escaleras sino gruesas cadenas que cuelgan de las vigas de los pisos superiores.

Cajas amontonadas por las diversas plantas del edificio permiten en algunas ocasiones acceder a puntos importantes y es preciso evitar el contacto con algunos objetos que caen de los techos.

El camino es bastante irregular, pero dado que consiste básicamente en subir no ofrece demasiadas dificultades de orientación. En muchas ocasiones si el recorrido se interrumpe lateralmente basta con intentar avanzar en dirección opuesta hasta encontrar una nueva cadena que nos permitirá seguir ascendiendo.

Darkman alcanza finalmente el último piso y, tras caminar un corto trecho hacia la derecha, se enfrenta con Strack en un último y mortal combate. El rencor acumulado ante ese odioso ser que fue el responsable de su rostro desfigurado y el recuerdo de la afrenta sufrida por su querida Julie multiplica las fuerzas del hombre oscuro. En una indescriptible escena llena de violencia y venganza, Darkman arroja a Strack al vacío y lo precipita a la muerte tras una terrible caída. En una especie de ruptura con el pasado, Darkman se libera de las vendas que cubren su rostro y contempla desde las alturas su obra sangrienta.

P. J. R.



FASE
6

¿Qué razones impulsan a las compañías españolas a prescindir del gran número de fantásticos dibujantes de cómic nacionales, situados entre los mejores del mundo, en sus producciones informáticas?

¿Cuándo sabremos definitivamente si el SAM sobrevivirá y se convertirá en una alternativa al Spectrum?, quizás a eso estén esperando los distribuidores para traerlo hasta nuestro país.

¿Cómo es que dos compañías como Topo y Dinamic, que hasta hace unos meses nos sorprendían constantemente con fichajes de conocidos ases del deporte, llevan un tiempo sin anunciar nuevos lanzamientos?

¿Por qué en nuestro país no se distribuyen, ni siquiera como algo muy especial reservado para una interesada minoría, ordenadores como el Arquimedes o el FM Towns, comercializados ya en otros lugares?

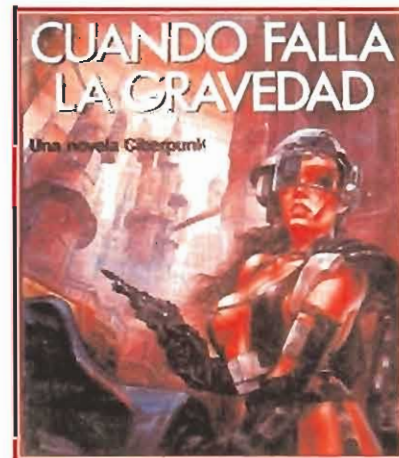
¿Sabías que...? Boots, una cadena de tiendas de las más importantes de Inglaterra, se ha negado a vender por separado los juegos en cinta para los ordenadores de ocho bits. Como consecuencia de su decisión y para que os hagáis una idea de su influencia, dentro de poco los programas para Amstrad y Spectrum van a aparecer en el mismo cassette. De esta forma se intentará paliar el problema del gran espacio necesario para el software de entretenimiento, que amenaza, debido a la diversificación de sistemas, con "comerse" el resto de las secciones de las grandes superficies británicas. ¿Ocurrirá aquí lo mismo?

El HUMOR de Ventura & Nieto



VENTURA & NIETO '91

Busca las diferencias



Miguel Lara, un lector de Gandía, nos ha enviado unos recortes de prensa en los que ha detectado una extraña y curiosa coincidencia que seguro que más de uno, fundamentalmente quienes sean aficionados a la ciencia ficción, también habrá notado.

En una de las imágenes podéis ver la carátula del juego «La Aventura Espacial» de AD y en la otra la portada del libro «Cuando falla la gravedad», escrito por G. L. Effinger. Que nadie piense mal, la cosa tiene una explicación muy sencilla. La mayor parte de los dibujantes profesionales suelen vender sus trabajos a agencias que son las encargadas de negociar a su vez quién empleará las ilustraciones. Esto significa que si nosotros compramos los derechos para utilizar un dibujo durante un tiempo y con un fin concreto, transcurrido ese tiempo cualquier otro puede volver a repetir la operación y ocurrir lo que ha sucedido en este caso. Así que L. Royo, el autor del dibujo original, no ha sido plagiado, simplemente sus dibujos han sido empleados en dos tipos de producto diferentes.

AVALANCHA EN LA REDACCION

El otro día ocurrió un grave accidente en nuestra redacción. Una de las montañas de juegos, donde acumulamos los programas que recibimos y que no nos da tiempo a archivar, se derrumbó, atrapando bajo su peso a uno de los redactores que en esos momentos pasaba junto a ella. Avisados los bomberos, tras varias horas de duro trabajo se consiguió liberar al pobre infeliz. Gracias a Dios su estado no reviste gravedad aunque no cesa de repetir los nombres y direcciones de los programadores de los juegos que casi le aplastan mientras acaricia una escopeta del 36. Como veis incluso esto de trabajar en el mundo del videojuego tiene su riesgo, de momento, los que todavía estamos enteros nos hemos negado a seguir "currando" si no es bajo la protección de un casco.



ANTOR 2

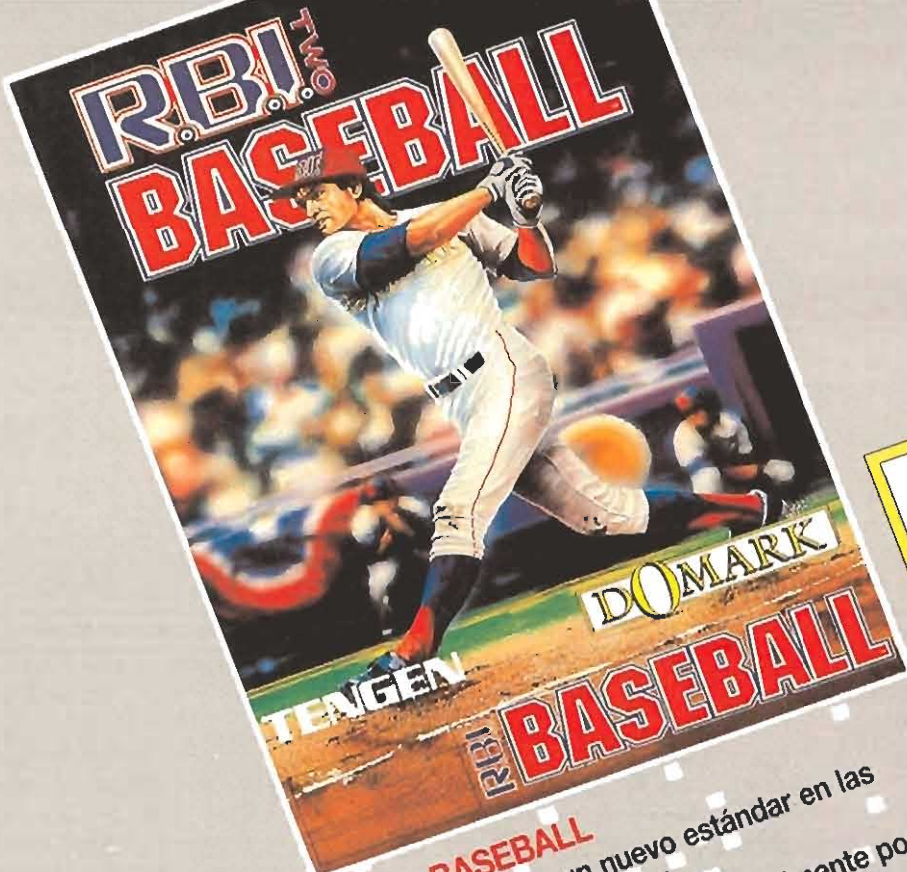


LJN is a registered trademark of LJN Ltd. All rights reserved.

INT DAYS

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





DOMARK

R.B.I. BASEBALL
 R.B.I. establece un nuevo estándar en las simulaciones de béisbol. Un juego muy sencillo, en él realmente podrás sentir el sonido de la pelota al chocar contra el bate cuando lances un buen golpe y empieces a correr. Gírate para lanzar una bola rápida o utiliza tus trucos para enviar globos ralentizados. Ponte el guante y tirate a por las bolas o intenta pillar a los corredores entre las bases.
 C64, AMSTRAD, SPECTRUM, ATARI, AMIGA y PC



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 viejas camaradas Red Dog y One Eye.
 C64, AMSTRAD, SPECTRUM, PC, AMIGA y ATARI

HYDRA
 En el futuro los terroristas son los amos de los cielos y de los mares. Cuando existen paquetes especiales de alto secreto que tienen que llegar como sea a su destinatario, el único correo al que pueden acudir los gobiernos eres tú. Tu nombre secreto: HYDRA.
 SPECTRUM, AMSTRAD, AM y ATARI



T.N.T. COMPILACION
 Este pack contiene 5 estupendos juegos:
HARD DRIVIN'
 La simulación de coches definitiva. Experimenta los riesgos y emociones de unas carreras de coches tridimensionales y realistas.
TOOBIN'
 Practica el Toobing con los mejores. Navega por los rápidos y comprueba los desafíos del agua para tener un día lleno de acción.
APB

Un loco juego de policías y ladrones. Persecuciones a alta velocidad, peligrosos arrestos y disparos en una chiflada acción animada.
DRAGON SPIRIT
 Abrete camino en los cielos en un frenético vuelo de locura y destrucción. Una misión a vida o muerte.

XYBOTS
 El más reciente juego de doble acción y pantalla dividida. Mantente por delante de los mortales robots.
 C64, AMSTRAD, SPECTRUM, AMIGA y ATARI



Un aspecto insólito para un juego de boxeo

SPORTS 4D BOXING

■ MINDSCAPE
■ Disponible: PC
■ En preparación: AMIGA, ATARI
■ V. Comentada: PC
■ T. gráficas: HERCULES, CGA, EGA, VGA

Hacia ya algún tiempo que no veíamos ningún juego de boxeo. Si no nos falla la memoria, el último fue uno llamado «The Champ» y no tenía ningún parecido con éste que ahora nos trae Mindscape. Un super-programa que parece de otra galaxia y que es de lo mejor que ha aparecido para Pc en los últimos meses. ¿No nos crees? Pues continúa leyendo.

Antes de entrar en materia debemos hacer una puntualización, «Sports 4D Boxing» no es simplemente un arcade, está conceptualizado y desarrollado como un complejo simulador. No hay más que ver las pantallas que aparecen en la caja del programa para darse cuenta de que nos encontramos ante algo completamente diferente a todo lo visto hasta ahora.

Mindscape ha realizado un programa rápido y adictivo a base de gráficos vectoriales sólidos, al estilo de los clásicos simuladores de vuelo, y ha conseguido que el resultado final alcance unas elevadísimas cotas de calidad.

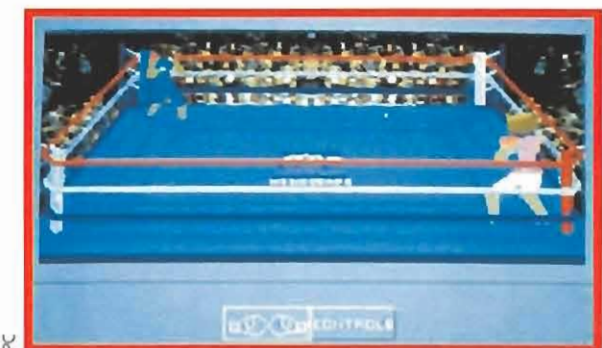
Calidad que, debido a las pretensiones del juego, únicamente podrán disfrutar completamente aquellos de vosotros que tengáis un potente equipo, pues aunque «Sports 4D Boxing» funcione con todo tipo de tarjetas gráficas, es un programa tan complejo que sólo con un AT como mínimo podréis conseguir la suficiente fluidez gráfica como para que todo corra con la velocidad necesaria.



PC Durante el combate es posible cambiar el punto de vista para observar con detalle nuestros movimientos.



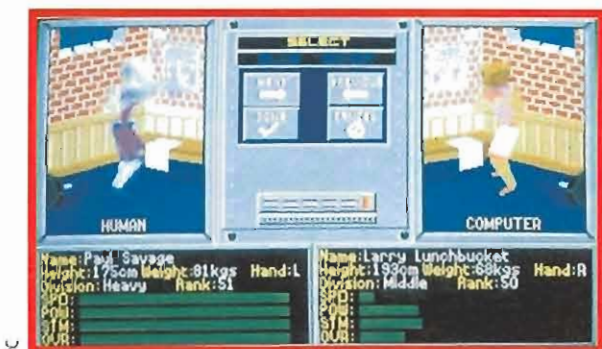
PC Las opciones son múltiples y es posible desde elegir al contrincante al número de asaltos o la modalidad de combate.



PC Una grabación nos mostrará al final de cada encuentro nuestra actuación para estudiar los posibles errores.



PC Dotándoles de un aspecto insólito para un juego de estas características, los gráficos tienen gran calidad.



PC Los iconos nos permitirán modificar y escoger nuestras características y las de los implacables contrincantes.



PC Sin dejar de ser muy adictivo este «Sports 4D Boxing» se acerca más a la simulación que a los simples arcades.

“Upper cuts”, “ganchos” y algo más

Para jugar con «Sports 4D Boxing» primero deberemos escoger la imagen del boxeador, su nombre y las cualidades que deseamos entrenar. Tras elegir nuestro aspecto físico pasamos a una pantalla donde veremos todas las características del resto de los luchadores que pelean por el título. Por supuesto, nosotros comenzamos en el último lugar de la lista y únicamente tras ganar un combate podremos conseguir que nuestro nombre gane puestos en el ranking.

Durante el combate podremos elegir cualquier perspectiva para ver el ring, e incluso observarnos con los ojos de nuestro contrincante.

CONSEJOS y TRUCOS

- Si pensáis que la fuerza bruta es la única cualidad que os hará campeones estáis completamente equivocados. Con un buen juego de piernas conseguiréis acorralar a vuestro contrincante en una esquina y allí machacarle.
- ¿Recordáis «Rocky»? Poned mucha atención al uno dos porque con una buena cadencia en la forma de golpear conseguiréis mucho más que buscando el puñetazo-K.O.
- Limitar la inteligencia de los contrarios es un buen truco para poder enfrentarse a algunos campeones que os enseñarán muchas cosas para el campeonato definitivo. Al principio será de gran ayuda, sobre todo en la modalidad de combate contra el ordenador.

«Sports 4D Boxing» posee la elevadísima cantidad de movimientos diferentes, veintitres para más datos, lo que os dará una idea de la versatilidad lograda en el programa.

También incluye, para cuando termine la pelea, una opción de “vídeo”, en la que podremos repasar, desde cualquier ángulo y a cualquier velocidad, los últimos minutos del combate. Una magnífica iniciativa de los programadores que nos va a permitir aprender de nuestros errores para superarnos en futuros enfrentamientos.

No creáis que el juego únicamente tiene las opciones que acabamos de comentaros. ¿Os parecían pocas? También debéis incluir: la posibilidad de jugar entre dos humanos, elegir el número de asaltos y su duración, pelea de entrenamiento o competición, grabar y cargar partidas, uso de tarjetas de sonido, Soundblaster, Roland y AdLib, utilización de ratón, joystick o teclado, control sobre la inteligencia del boxeador contrario... y alguna más que nos dejamos en el tintero.

¿Quién da más?

«Sports 4D Boxing» es, sin ninguna duda, el programa más completo de los últimos meses. Si Mindscape erró con «Days of Thunder» no tenemos más remedio que descubrirnos ante lo que es, en nuestro humilde parecer, el mejor juego de boxeo informático que ha aparecido en el mercado hasta el momento. Es una lástima que todavía no estén disponibles las versiones para St y Amiga porque podría ser sin duda uno de los bombazos de este 1991.

Un elevadísimo número de posibilidades, acompañadas por una facilidad de manejo que no suele ser habitual, soberbios gráficos en cualquier tarjeta, sonido y efectos casi perfectos y adicción a tope. Un juego que no puede faltar en ninguna programoteca. ¡Tres hurras por Mindscape!

J.G.V.

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

RECOMENDADOS

- 1 **DARKMAN**
OCEAN (Spectrum, Amstrad, C-64, Atari St, Amiga, Pc)
- 2 **HAMMER BOY**
DINAMIC (Spectrum, Amstrad, C-64, MSX, St, Amiga, Pc)
- 3 **BRAT**
IMAGE WORKS (Atari St, Amiga)
- 4 **ATOMINO**
PSYGNOSIS (C64, Atari St, Amiga, Pc)
- 5 **WARZONE**
CORE DESIGN (Atari St, Amiga)
- 6 **SPORTS 4D BOXING**
MINDSCAPE (Pc)
- 7 **SPEEDBALL 2**
IMAGE WORKS (Atari St, Amiga, Pc)
- 8 **CYBERCON III**
U.S.GOLD (Atari St, Amiga, Pc)
- 9 **STORMBALL**
MILLENNIUM (Atari St, Amiga, Pc)
- 10 **LONE WOLF**
AUDIOGENIC (Spectrum, Amstrad, C-64, MSX)
- 11 **¿DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?**
BRODERBUND (Amstrad, Amiga, Pc)
- 12 **TITANIC**
TOPO SOFT (Pc)
- 13 **CAPTIVE**
MINDSCAPE (Atari St, Amiga, Pc)
- 14 **SIMULCRA**
MICROSTYLE (Atari St, Amiga)
- 15 **MERCS**
U.S.GOLD (Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari St, Amiga, Pc)
- 16 **BUILDERLAND**
LORICIEL (Amstrad, Atari St, Amiga)
- 17 **TOUR 91**
TOPO (Spectrum, Amstrad, MSX, Pc)
- 18 **LA PULGA 2**
OPERA (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Pc)
- 19 **ARACNOFOBIA**
TITUS (Pc)
- 20 **PREHISTORIK**
TITUS (Atari St, Amiga, Pc)

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

Malditos virus

SIMULCRA

Quizás los nombres de Steve Turner, Andrew Braybrook, Dominic Robinson, y Darren Eteo no os suenen de nada. Pero tal vez si os decimos que en el "currículum" de estos genios de la programación se encuentran programas de la categoría de «Avalon», «Uridium», «Rana-rama» o «Dragontorc» seguro que ya os imagináis que «Simulcra», su última creación, no es sólo un juego más, y estáis en lo cierto.

■ MICROSTYLE
■ Disponible: AMIGA, ATARI
■ V.Comentada: AMIGA

Simulcra es el nombre de un centro de entrenamiento militar de un futuro no demasiado lejano en el tiempo. Un lugar en el que los pilotos de las modernísimas máquinas de guerra del siglo XXI se preparan para el combate contra la poderosa Alianza del Este.

En «Simulcra» se produce una simbiosis casi perfecta entre el escenario y el soldado, —conectados entre sí por un sofisticado chip biológico—, los ordenadores del centro son capaces de adaptarse al nivel de entrenamiento del usuario y actuar en consecuencia.

El problema es que los espías enemigos, miembros de la Alianza del Este, han introducido un virus en las computadoras que gobiernan «Simulcra». Si éste no es desactivado a tiempo todos los programas del complejo quedarán destruidos y los soldados, debido a su conexión con ellos, sufrirán también en sus cerebros los efectos de la desastrosa "infección".

La Alianza del Este puede apoderarse del mundo libre. Solo tú puedes llegar al último nivel de entrenamiento de «Simulcra» y desactivar el virus.



"¡Fuego el uno!"... y la torre de control quedará destruida completamente.



Hay muchos tipos de enemigos diferentes y según avancemos serán más difíciles de eliminar.



Existen zonas más complicadas de atravesar en las que deberemos poner a prueba nuestros reflejos.



Una de las torres que suministran la energía a las líneas de fuerza está en nuestro punto de mira.

Las apariencias engañan

Si leemos el manual que acompaña al juego, —por cierto no demasiado bien traducido e incomprensible en algunos puntos—, «Simulcra» parece un programa altamente complejo. Sin embargo, y tras las primeras partidas, nos daremos cuenta de que este nuevo lanzamiento de Microstyle es nada más y nada menos que un arcade con un aspecto muy peculiar, pero no tan complicado como en principio podría pensarse. Este cuenta además con una serie de características que le diferencian claramente de cualquier otro matamarcianos que haya caído en los últimos meses en tus manos.

Nuestra misión es desactivar una serie de líneas de fuerza que impiden el paso a nuestro vehículo destruyendo las torres generadoras que encontraremos en sus extremos.

Cada nivel posee un determinado número de barreras electrónicas y cuando las hayamos destruido comenzaremos una nueva fase. Por todo el mapeado están situados los robots atacantes que manejan los ordenadores de «Simulcra» y deberemos enfrentarnos a ellos si no queremos que nos destruyan en cuanto nos descuidemos.

Al eliminarlos aparecerá en su lugar un "polígono" de color gris que, si lo recogemos, nos proporcionará ciertas ventajas. Entre ellas destacaremos misiles teledirigidos, escudos, potencia para el motor, combustible para convertir nuestro tanque en un avión y planear hasta nuestro objetivo...

Una gran calidad

No hay mucho más que contar sobre «Simulcra», al menos desde el punto de vista del juego. No ocurre lo mismo si examinamos la parte técnica.

Graftgold, el equipo de programación del juego, ha conseguido un arcade rápido y adictivo, con un scroll muy curioso en el que lo que rota es el escenario y no nuestra nave. Los gráficos, —muy similares a los del clásico «Virus»—, no son especialmente buenos pero cumplen perfectamente su misión.

«Simulcra» destaca sobre todo por su nivel de dificultad, porque éste parece "testado" de tal forma que permita jugar un buen rato al más inexperto y se convierta en todo un desafío para el que lleve ya muchos arcades a costas.

Lo nuevo de Microstyle es un juego "diferente", dedicado a aquellos que buscan arcade pero en pequeñas dosis y que pasan de conversiones de máquinas recreativas o de programas super-complicados. Turner, Robinson y compañía saben que hay un tipo de público que demanda juegos de alta calidad con los que pueda pasar un buen rato y que no desea arcades en los que llegar más allá de la primera pantalla pueda costarles un ataque de nervios. A ellos está recomendado «Simulcra».

J.G.V.

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

8

PUNTO de mira

Un tesoro en tus manos

TITANIC

- TOPO
- Disponible: PC
- V. comentada: PC
- T. Gráficas: CGA, EGA, VGA

Ya os anunciamos hace algunos meses las intenciones de Topo de convertir algunos de sus éxitos en ocho bits para los ordenadores compatibles. Como primer fruto de esa labor desfiló recientemente por nuestras páginas una excelente versión de «Silent Shadow»

Le llega ahora el turno a un juego no menos significativo en la trayectoria de Topo, «Titanic»; toda una excitante mezcla de arcade y video-aventura que para esta ocasión ha visto notablemente alterados sus planteamientos originales.

Aunque en principio nuestra misión es exactamente la mis-

ma, -esto es, localizar el lugar donde se produjo el naufragio más trágico y recordado de la historia de la navegación, y proceder a indagar en el interior del casco del barco en busca de maravillosos tesoros ocultos- hay algunas diferencias que lo alejan en parte de la versión original.

La más evidente es probablemente el número de fases. Tal vez recordéis que en sus versiones de 8 bits el juego constaba de dos fases, -una primera que se desarrollaba a lo largo de unas angostas y peligrosas cavernas submarinas, y una segunda que tenía ya lugar en el interior del propio Titanic-. Nuestro objetivo final consistía en abrir la caja fuerte oculta en el barco, para lo cual debíamos recoger previamente un cierto número de cartuchos de dinamita



La calidad gráfica del juego es muy superior a la que tenían en su día las anteriores versiones de ocho bits.

además de vigilar el estado de nuestras reservas de oxígeno y munición.

En esta versión Pc el juego consta de un total de cuatro fases, tres primeras compuestas de nuevo por laberintos submarinos que debemos recorrer en busca del camino correcto hacia el Titanic, en cuyo interior, y dando forma a la cuarta fase, nos veremos la cara contra un gigantesco pulpo al que sólo podremos eliminar tras acertarle repetidas veces en los ojos con nuestros disparos.

De nuevo nuestras principales preocupaciones serán los continuos ataques de la hostil

fauna del lugar (si bien encontraremos algún que otro competidor poco dispuesto a permitirnos triunfar en nuestra labor), junto con la necesidad de reponer periódicamente nuestras reservas de oxígeno recogiendo las bombonas abandonadas por el mapeado.

Afortunadamente, lo que permanece inalterable en el juego es su excelente calidad técnica, con mención especial para los gráficos, francamente espectaculares para VGA.

La jugabilidad está presidida por lo que en principio puede parecer un grado de dificultad excesivo, si bien como en

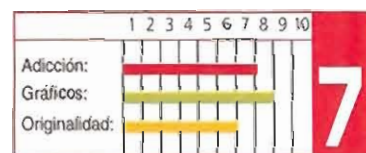


En esta versión Pc, Topo ha añadido diversas innovaciones, como estos buzos que nos atacarán persistentemente.

la mayoría de los arcades la práctica acabará por convertirse en nuestro mejor aliado con vistas a conseguir completar nuestra aventura.

En definitiva, Topo ha intentado ir más allá de realizar una simple conversión y lo ha conseguido con creces, porque este «Titanic» es uno de los mejores arcades que en la actualidad puedes encontrar para tu Pc.

J.E.B.



TÍTULO	SPK-C	ARC-C	AMS-D	C-8A	AMIGA	PC-3
ANCIENT ART OF WAR	1200	1200	2250	1200	3900	3900
BATTLE COMMAND	1500	1500	2250	1200	2500	2500
BUDOKAN	1700	1700	2250	1200	2500	2500
BATTLE OF THE BULGE	---	---	---	---	2250	3900
BILLARD SIM. 2	---	---	---	---	3900	3900
BLUE MAR	---	---	---	---	3900	3900
CARMEN SAN DIEGO	---	---	---	---	2850	2850
CHORT	---	---	---	---	4995	4995
CAPCOM COLLECTION	1750	1750	2950	1750	---	---
DARKMAN	1200	1200	2250	1200	2750	2750
DRAGON'S OF FLAME	1900	1900	2850	1900	3990	3990
DRAXKHEN	---	---	---	---	4490	4490
ELVIRA	---	---	---	---	4995	4995
EL GRAN MALCON	---	---	---	---	2750	---
F-15 S. EAGLE 2	---	---	---	---	---	---
FUTURE WARS	---	---	---	---	---	---
FINAL FIGHT	1200	1200	2250	1200	2250	---
F-16 COMBAT PILOT	2250	2250	2650	2250	4995	---
F-19 S. FIGHTER	2850	---	3200	---	5990	5990
F-29 RETALIATOR	---	---	---	---	4490	4490
GAUNTLET III	1200	1200	2250	1200	2250	---
GENDRIS KHAN (ESTRATEGIA)	---	---	---	---	5990	5990
GOLDEN AXE	1200	1200	2250	1200	2850	---
HAMMER BOY	1500	1500	2250	1500	2500	2500
INDY (AVENTURA)	---	---	---	---	5990	5990
KICK OFF 2	1200	1200	2250	1200	3990	3990
MING QUEST V	---	---	---	---	---	---
LA BATALLA DE INGLATERRA	---	---	---	---	---	---
LEMMINGS	---	---	---	---	5990	5990
MERCS	1200	1200	2250	1200	3900	3900
MACHHESTER UNITED EUROPA	1200	1200	2250	1200	2250	2250
MEGABOX	1700	1700	2500	1700	2500	2500
MEGAPHENIX	1200	1300	2250	---	2500	2500
MURDER	---	---	---	---	3990	3990
MURDERS IN SPACE	---	---	---	---	4490	4490
M-1 TANK PLATOON	---	---	---	---	6990	6990
NAM	---	---	---	---	7250	7250
PANG	1200	---	---	---	2250	2250
PRO TENNIS TOUR 2	---	---	---	---	2500	2500
POWER MONGER	---	---	---	---	3900	3900
RBI 2	1500	1500	2250	1500	2500	2500
RICK DANGEROUS 2	1200	1200	2250	1200	2850	2850
SHADOW DANCER	1200	1200	2250	1200	2250	---
SIM DANCER	1200	1200	2250	1200	2250	---
SIM EARTH	---	---	---	---	---	---
SQUASH J. KHAN	1200	1200	2450	1200	2150	2150
SUPER MONACO GRAN PRIX	1200	1200	2250	1200	2250	2250
SECRET OF MONKEY ISLAND	---	---	---	---	5990	5990
SECRET W. LUFTWAFFE	---	---	---	---	---	---
SPEEDBALL 2	---	---	---	---	2250	---
THEIR FINEST MISSION	---	---	---	---	---	---
INT. PAK	1900	1900	2900	1900	3900	3900
TOKI	1200	---	---	---	7250	---
TORTUGAS NINJA	1350	1350	2250	---	2850	2850
TOYOTA CELICA GT 4 RALLY	1300	1300	2250	---	2250	2250
TOUR 91	1200	1200	2250	---	2250	---
TURBICAN 2	1200	1200	2250	1200	2250	---
WAR ZONE	---	---	---	---	---	---
WORLD CH. SOCCER	1500	1500	2250	1500	2500	2500
WINNING TEAMA	1900	1900	3900	1900	3900	---

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*

NUEVOS TELS. (91) 594 35 30 y (91) 447 91 29

(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)

Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30

ABIERTO SÁBADO TARDE

QTA. DE BILBAO

MALVARA

FUENCARRA

D. PASTOR

VELARDE

BARCELÓ

C/ VELARDE, 8

28004, MADRID

METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 19900

FUENTE DE ALIMENTACIÓN 2190

CABLE GEAR TO GEAR 1990

GOLDEN AXE	5190
G. LOOK AIR BATTLE	5190
DRAGONS CRYSTAL	5190
MIKEY MOUSE	5190
OUT RUN	5190
PSYCHIC WORLD	4590
PUTTER GOLF	4590
REVENGE OF DRAGON	5190
SHENGBI	5190
SUPER MONACO G. PRIX	5190
WONDER BOY	4590

MATERIAL AMIGA

AMIGA 500	Consult.	DISCO DURO A-500 40MB/512	10800
AMIGA 2000	Consult.	MODEM EXTERNO 2400 BPS	21900
A-500 + M. COLOR 10845	Consult.	RATON	3900
A-200 + M. COLOR 10845	Consult.	RATON OPTICO	2900
MONITOR COLOR 10845	Consult.	ROBOSHIFT	2990
IMPRESORA MATRICIAL	29900	UNIDAD DISCO EXTERNA 3.5"	16900
AMPLIFICACION 312 KB (CON RELOJ)	11900	AUDIO MASTER II	14900
ACTION REPLAY II A-500	13500	ANIMACION STUDIO DISNEY	16500
CONVERTIDOR TV - M. 1084	12500	DELUXE PAINT II	12900
EURONEXX	2500	DELUXE PAINT III	18900
DISCO DURO A-500 20MB/512	95900	DELUX VIDEO III	18900

SEGA 8 BIT

MASTER SYSTEM II 14900

LIGHT PHASER (PISTOLA) 5990

ACTION FIGHTER 2590

ATTEC ADVENTURE 1990

INDIO RACER 1990

FANTASY ZONE 1990

GLOBE DEFENSE 1990

MY HERO 2990

RESCUE MISSION (PISTOLA) 1990

SECRET COMMANDO 1990

SUPER TENNIS 1990

THE NINJA 1990

TEDDY BOY	1990
TRANSBOOT	1990
WORLD GRAND PRIX	1990
ACE OF ACES	5990
GOLFMANIA	5990
ALIEN SYNDROME	5990
DICK TRACY	5990
DOUBLE DRAGON	5990
E-SWAT	5990
FORGOTTEN WORLDS	5990
GAUHHIT	6990
GOLFMANIA	5990
GOLFMANIA	5990
GHOLIS I GHOST	5990
INDIANA JONES	5990
MIKEY MOUSE	5990
MOONWALKER	5990
SPIDERMAN	5990
SUMMER GAMES	5990
SUPER MONACO GP	5990
WORLD CUP ITALIA 90	8990

CLUB SEGA DE ALQUILER DE CARTUCHOS

SEGA 16 BIT

SEGA MEGADRIVE 29900

ARCADE POWER STICK 7900

CONTROL PAD 2595

AFTER BURNER II 6990

ARROW FLASH 6990

BLOCK OUT 6990

BUSTER DUGLAS BOXING 5990

CENTURION 8490

CRACKDOWN 6990

DICK TRACY	6990
FANTASIA	6990
GAIN GROUND	6990
GHOLIS N GHOSTS	6990
GOLDEN AXE	6990
JOHN MADDIN BOOBBLE	6990
KINGS BOUNTY (F.P.Q.)	6990
LAKERS Y CELTICS	6990
MIKEY MOUSE	8490
MOONWALKER	7990
RIGHT AND MAGIC	8490
M-1 A. BATTLE TANK	6990
PHANTASY STAR III	6990
RASTAN SAGA II	6990
SONIC THE HEDGEHOG	6990
SPIDERMAN	8490
STRIDER	8490
SUPER MONACO G.P.	6990
SUPER REAL BASKETBALL	6990
VERMILION	8490
WINGS OF WOR	7490
WORLD CUP ITALIA 90	5990

COMPLEMENTOS

10 DISCOS 3.25 BULK	995	ARCHIVADOR 40 U. 3.25	1400
10 DISCOS 3.25 H.D. BULK	1400	ARCHIVADOR 100 U. 3.25	1800
10 DISCOS 3.25 NASHUA	1500	ARCHIVADOR 40 U. 5.25	1400
10 DISCOS 3.25 H.D. NASHUA	2700	ARCHIVADOR 100 U. 5.25	1800
10 DISCOS 5.25 BULK	495	CABLE CASSETTE CPC	1200
10 DISCOS 5.25 H.D. BULK	1100	CABLE 2 JOYSTICK CPC	2200
10 DISCOS 5.25 NASHUA	850	CABLE IMPRESORA CPC/SPE	2200
10 DISCOS 5.25 H.D. NASHUA	1550	CONVERTIDOR T.V. CPC	21900
10 DISCOS 3" CIS	3900	DISCOLOGY 3 AMSTRAD DISCO	3900
10 DISCOS 3" BULK	3300	MODULADOR T.V. CPC	9500
ALFOMBILLA RATON	950	MESA ORDENADOR	24900

GAME BOY

DOUBLE DRAGON 4400

FRAGON'S LAIR 4400

F-1 RACER 4400

GO GO TANK 3900

GHOSTBUSTERS II 3900

BREMLINS 2 4400

PHUN FOR RED OCTOBER 4400

KUN FU MASTER 3900

NBA ALLSTARS 3900

JAVER BOY 3900

ROLAND CURSE 3900

RESCUE OF PRINCESS 4400

ROBOPOP 4400

SKATE OR DIE-TOUR THE TRASH 4400

SUPER MARIO LAND 3900

SOLOMON'S CLUB 3900

SPIDERMAN 3900

TAIL GATOR 4400

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3900

WORLD CUP FUTBOL 4400

WRISTING (LUCHA LIBRE) 4400

CONSOLA + TETRIS + AURICULARES 14900

ESTUCHE NUBY 2190

CARTUCHERA 12 JUEGOS 1690

LIGHT BOY + LUPA 3990

LIGHT BOY-ILUMINACION 1900

LUPA NUBY 1700

BURAI FIGHTER 3900

BATAKAM 4400

BUBBLE BOBBLE 3900

CASTLEVANIA 4400

CHESSMASTER 4400

JAI ALAI 3500

LIVINGSTONE SUPONGO II 3500

MUNDIAL DIE FUTBOL 3500

MYTHOS 3500

SHOGUN 3500

PAK YOW 3500

POLY ORAL 3500

REACTA EN EL GOLFO 3500

SOVIET 3500

TEMPLOS SAGRADOS 3900

TETRIS 3500

LINX

CHIP'S CHALLENGE 3900

GAUNTLET III 3900

SEMI WORLD 3900

WLAX 3900

ROADBLASTER 3900

XENOPHOB 3900

MS PACMAN 3900

ZARCON MERCENARY 3900

PAPERBOY 3900

ROBOSQUASH 3900

FIGAR 3900

SHANGHAY 3900

RAMPAGE 3900

CALIFORNIA GAMES 3900

CONSOLA LINX 17900

ADAPTADOR PARA RED 220 V. 1900

COM LINX CABLE CONECTOR 2 LINX 900

LINX + ADAP. RED + COM LINX + JUEGO 22900

BLUE LIGHTNING 3900

ELECTROPOP 3900

GATES OF ZENDOCON 3900

PCW 8256-8512

ANGEL NIETO POLE 500	3500	JAI ALAI	3500
ARNHEM (WAR GAME)	3600	LIVINGSTONE SUPONGO II	3500
COLECCION PCW VOL. I	3990	MUNDIAL DIE FUTBOL	3500
COLECCION PCW VOL. II	3990	MYTHOS	3500
COLECCION PCW VOL. III	3990	SHOGUN	3500
COLECCION PCW VOL. IV	3990	PAK YOW	3500
COLOSAROS	3500	POLY ORAL	3500
COZUMEL	3900	REACTA EN EL GOLFO	3500
CLASSIC COLLECTION 1	3600	SOVIET	3500
CLASSIC COLLECTION 2	3600	TEMPLOS SAGRADOS	3900
GOLDEN BASKET	3500	TETRIS	3500

JOYSTICK'S

CRISTAL ROJO	2750	QUIKITY M-5	4300
CRISTAL TRANSPARENTE	2750	SG-FIGHTER SEGA	4300
CRUISER NEGRO	2750	SEIK STEK	1500
CRUISER TRANSPARENTE	2950	SUPERBOARD	4300
JET FIGHTER	2600	SUPERCHARGER	2500
JUNIOR	1250	TAC 2	2600
KONIX AUTOFIRE	2750	TELEMACH 200	7200
KONIX STANDARD	2500	TELEMACH MADERA	7200
MEGABOARD	6250	TELEMACH DOBLE	15900
NAVIGATOR	3500	TOP STAR	5750
NI-S-NITENDO	4300	JOYSTICK PC + TARJETA	4900

IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS



CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT. C/VELARDE, 8. 28004 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS _____ TITULOS _____ PRECIO _____

DIRECCION _____

PROVINCIA _____ LOCALIDAD _____

TELÉFONO _____ C.P. _____

MODELO ORDENADOR _____ Gastos de envío 250

FORMA DE PAGO: TALÓN CONTRA REEMBOLSO TOTAL _____

¡Mira por donde andas!

BUILDERLAND

■ **LORICIEL**
 ■ Disponible: **AMSTRAD, ATARI, AMIGA,**
 ■ V. comentada: **ATARI**

Loricel vuelve a la carga con un programa verdaderamente curioso. Una extraña mezcla entre arcade y habilidad en la que nuestra misión es en cierto modo construir y no sólo destruir.

Aunque todo parecía muy tranquilo, en «Builderland» se estaba preparando una buena batalla porque el malvado mago Melzak estaba dispuesto a dejar el país arruinado, matando a todo bicho viviente y destruyendo los cultivos. Sin embargo, no contaba con la valentía de sus habitantes que, luchando contra el invasor, consiguieron hacerle huir. Allí, oculto entre sombras, Melzak, poco a poco iba recuperando sus fuerzas. Los Buil-

derlandianos sabían que un ejército no podría llegar hasta el mago con sigilo como para pillarle por sorpresa, pero una sola persona sí podría tener éxito en la misión. Tenían poco tiempo y buscaban un valiente que fuera capaz de llegar hasta Melzak y destruirle ¿Quieres serlo tú?

«Builderland» es un programa fuera de lo común. Tiene un elevado nivel de adicción y resulta original. Nuestro objetivo es, mediante un cursor que aparece en la pantalla, eliminar los obstáculos que nuestro héroe encontrará por el camino.

Para ello colocaremos las piezas que hallemos, en los lugares donde más falta haga. Así pues taparemos agujeros, construiremos puentes sobre abismos o simplemente haremos estallar bombas que encontremos a nuestro paso.



Lo peor de Builderland es la baja calidad gráfica que posee. Podría haber quedado mucho mejor.



En algunos momentos del juego las cosas se complican demasiado y el nivel de dificultad resulta excesivo.

La mayor dificultad que tendremos que afrontar será el tiempo que cómo os podéis imaginar que no va a sobrar.

También hay objetos que recoger por el camino que nos darán ciertas ventajas sobre algunos obstáculos. E incluso existen los típicos enemigos de final de fase ante los que deberemos pelear para conseguir avanzar.

En «Builderland» vais a encontrar diversión de la buena. Aun así vamos a tirar un poco de las orejas a los programadores porque aunque la idea del juego es muy interesante, su realización técnica deja bastante que desear.

Es imperdonable que no se haya previsto la utilización del ratón o que los gráficos del juego no sean nada del otro mundo, por ejemplo, una casi total carencia de fondos. O que el sonido, habitualmente muy cuidado en los programas franceses, se limite a un par de efectos y una melodía machacona de la que únicamente nos libraremos bajando el volumen del monitor.

«Builderland» podría haber sido un arcade sensacional, se nota que está hecho con imaginación, sin embargo, le falta ese algo que tienen los juegos en los que se ha cuidado hasta el más mínimo detalle.

Esta vez Loricel nos ha defraudado. Esperábamos algo más de una de las compañías punteras del videojuego europeo que se ha ganado a base de buen hacer un reconocido prestigio.

De cualquier forma, «Builderland» tampoco es un mal programa. Sólo que a nivel técnico tiene algunos fallos evidentes que deberían haberse corregido.

J.G.V.

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

“PSSST - DISELO A TUS AMIGOS...
 ... LLEGA FINAL FIGHT™”



Cuando Hagar se convirtió en el alcalde de la ciudad pensó que sus días de peleas callejeras habían pasado a la historia. Pero su encantadora hija Jessica es secuestrada por la banda del brutal Mad Gear y ahora deberá enfrentarse a la LUCHA FINAL.

Disponible en SP, SP+3, Ams, Amd, C-64, ST y Amiga.

CAPCOM
USA

FINAL FIGHT™
 © 1991 CAPCOM USA, INC.
 Todos los derechos reservados.



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



La gran escapada

CAPTIVE

■ **MINDSCAPE**

■ Disponible: **ATARI, AMIGA**
PC

■ V. Comentada: **AMIGA**

Si os gustaron «Bloodwych» o «Dungeon Master», —juegos estos imprescindibles en la colección de los aficionados a los RPG—, «Captive» os gustará más aún, ya que incorpora nuevas opciones que le harán mucho más ameno y entretenido de lo que ya es por sí mismo. Mindscape ha creado un juego de rol con un argumento muy interesante que ambienta perfectamente el juego.

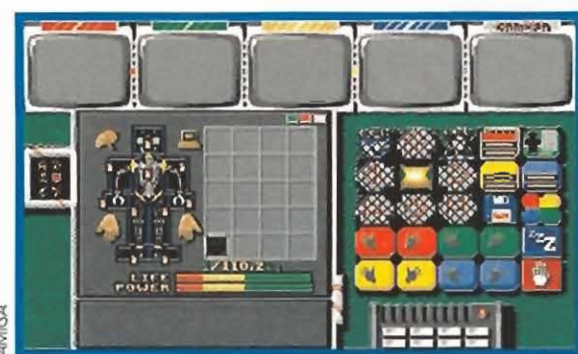
En «Captive» controlamos un grupo de androides por medio de un sistema de control remoto con el único objetivo de escapar de una cárcel con la ayuda de los robots.

En él encontramos dos fases de juego: la terrestre y la cósmica.

La fase terrestre se desarrolla en los diferentes planetas en los que vamos aterrizando, y la cósmica en el espacio exterior de planeta en planeta en busca de el objeto que ayude a los robots a rescatarnos de la cárcel en la que fuimos encerrados injustamente por un delito que jamás cometimos: traicionar a la comunidad galáctica.

Los gráficos son muy buenos, con una definición extraordinaria. La animación está bastante bien lograda con algunos detalles sobresalientes —el realismo con el que los dinosaurios se mueven es realmente increíble—. El sonido es también muy bueno, los gritos son muy realistas, dando la sensación de que alguien está siendo atacado y está perdiendo la fuerza vital.

Si hay algo que destacar de «Captive» es su sistema único



«Captive» incorpora muchas novedades que van a encantar a todos los amantes de los juegos de rol.

que permite intercambiar los miembros de los personajes entre sí. De este modo si uno muere, y otro tiene una pierna dañada, un brazo mal y la cabeza casi destruida, se le pueden implantar las partes de otro personaje muerto, si no se encuentran en muy malas condiciones.

También se pueden intercambiar los chips cerebrales entre los cuerpos para hacer que los que son diestros en el manejo del armamento tengan un cuerpo habilitado para el combate. Este detalle consigue que el juego gane en agilidad y multiplica la adicción al generar diferentes

partidas constantemente

También se puede subir la habilidades de los androides mediante la experiencia acumulada al eliminar monstruos o descifrar complicados enigmas o incluso saber cuándo hay que huir para que un fiero dinosaurio no nos mate entre sus afiladas fauces o un furioso robot gigante destruya a nuestros androides con sus manos.

En definitiva «Captive» es un RPG en toda regla con gráficos muy bien hechos y un sonido que no es menos. Además incorpora conceptos revolucionarios que nunca antes se habían visto en otros



Los gráficos están tan bien realizados que casi parece que una película esté desfilando ante nuestros ojos.

RPG's, tales como el intercambio de partes del cuerpo entre personajes y que nunca muere un personaje totalmente siempre que esté su chip cerebral; el personaje podrá morir una y otra vez pero será perfectamente posible buscar un repuesto para él.

Una buena forma de acercarse a este género tan apasionante como divertido. ¡Palabra de jugador profesional!

M.E.P.

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

LAS PUERTAS DEL INFIERNO ESTAN ABIERTAS...

LA BUSQUEDA FINAL

GAUNTLET III

Entra en el mundo místico de Capra, la tierra de los ocho reinos. Lucha contra las fuerzas del mal, gobernada por un rey demonio. Cada reino tiene que ser liberado de las legiones de la oscuridad antes de enfrentarte a la lucha final, donde solo uno sobrevivirá.

Disponible en Spectrum 128k, Sp+3, Amstrad, Amstrad disco, Commodore, Atari, Amiga.

U.S. GOLD

ERBE

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

Deporte cibernético

STORMBALL

■ MILLENNIUM
■ Disponible: AMIGA, ATARI y PC
■ V. Comentada: AMIGA

Siguiendo los pasos de juegos tan conocidos como «Speedball» o «Master Blazer», Millennium nos trae ahora el programa deportivo futurista más adictivo de los últimos tiempos. Además, firmado por Paul Carruthers, creador de «Archipelagos» y «Resolution 101», toda una garantía de calidad que se nota en «Stormball» de principio a fin. Veamos en qué consiste este deporte que muy probablemente volverá locos a nuestros bisnietos.

Hay pocos hombres capaces de llegar a ser jugadores de Stormball. Se necesitan una serie de cualidades muy difíciles de alcanzar. Sólo una vida dedicada en cuerpo y alma desde muy joven al entrenamiento es capaz de forjar los musculosos cuerpos capaces de los más ágiles movimientos y las más potentes reacciones.

Quizás ésta sea la razón por la que se empezaron a construir y entrenar sofisticados androides para los partidos, luego llegaron los cyborg, mitad humanos mitad máquinas, mucho más evolucionados tecnológicamente, y así estaban las cosas hasta que surgió el actual campeón. Un ser perfecto que poco a poco ha conseguido ir derrotando a todos sus adversarios.

Ahora es tu oportunidad de llegar a enfrentarte con él. Desde que comenzaste tu preparación no sueñas con otra cosa, pero para conseguir el partido de tu vida antes deberás derrotar al resto de tus contrincantes. ¡Adelante! Ya ha llegado la hora de que demuestres que todos tus sacrificios, a lo largo de tantos años, han merecido la pena.



«Stormball» es uno de los simuladores deportivos futuristas más interesantes y novedosos de los últimos meses.



La calidad gráfica alcanzada en el juego es, sin ninguna duda, poco menos que perfecta.



El pequeño triángulo que podéis ver en la parte central-superior de la imagen indica el lugar donde está la pelota.



Nuestro primer contrincante será un androide y nos servirá de entrenamiento para la que nos espera luego.



Para quedar campeones no basta únicamente con tener buenos reflejos, hay que saber engañar al contrario.



Sólo los más duros son capaces de practicar bien el «Stormball», y si no nos creéis fijaros en las caras de estos amigos.

Tras los pasos de Speedball

«Stormball» tiene, desde los primeros momentos, un aire muy parecido al legendario juego de los Bitmap Brothers, aunque su desarrollo y la perspectiva usada es absolutamente diferente.

El juego consiste básicamente en una lucha entre dos personajes sobre un tablero formado por un cierto número de baldosas.

A cada uno de los participantes le corresponde una de las mitades del campo, marcado de diferente color para que podamos distinguirlos fácilmente. Estos no pueden bajar ningún concepto salir de él.

¿Y qué hay que hacer? Muy sencillo: la cosa consiste en arrojar una bola de acero hacia el campo del contrario intentando que éste no pueda alcanzarla por mucho empeño que ponga.

Una eficaz barrera electrónica rodea el escenario del enfrentamiento y la pelota metálica rebota en ella constantemente. Por cada baldosa que sobrevuela nuestra bola antes de ser capturada obtendremos un determinado número de puntos y en algu-

nos lugares localizaremos zonas de bonus que aumentan nuestro marcador. Para movernos de un lugar a otro usaremos un monopatín volador, fácil de manejar y lo suficientemente rápido para llegar hasta la pelota en el menor tiempo posible.

CONSEJOS y TRUCOS

■ **Practicar contra un amigo antes de enfrentarnos contra el ordenador. No se os ocurra comenzar la liga sin haberos entrenado lo suficiente durante algunos encuentros, de otro modo no durarás ni un partido.**

■ **Procura engañar a tu contrincante girando hacia los lados y lanzando la pelota en el momento en que cambies de dirección.**

■ **No esperes la bola justo en la línea que divide el campo. Retrásate un poco déjala pasar y gírate rápidamente para ver qué camino toma y el mejor modo de interceptarla.**

Las claves del éxito: Rápido y divertido

«Stormball» está concebido como un juego en tres dimensiones. La perspectiva usada por el programador es la trasera desde nuestro jugador y el campo rota y se acerca a nosotros cada vez que nos movemos. Todo ello con una suavidad y una velocidad realmente impresionantes que aumentan hasta límites insospechados la sensación que realismo que caracteriza a este programa de Millennium.

Las posibilidades que nos brinda este innovador simulador deportivo y futurista son asimismo muy variadas. Por ejemplo, podremos participar contra el ordenador o contra un amigo. En este último caso la pantalla aparece dividida en dos zonas horizontales, una para cada contrincante. Además tenemos la opción de conectar dos ordenadores entre sí para enfrentarnos máquina contra máquina.

Tampoco se ha dejado en el tintero el autor del juego que podamos construirnos nuestros propios tableros y el programa viene acompañado por un potente editor, aspecto este que contribuye a prolongar durante mucho más tiempo la vida del simulador.

En el aspecto técnico «Stormball» es sencillamente irreprochable. Fácil de manejar, rápido, con buenos gráficos, excelente sonido y scroll suave.

Lo único que probablemente os dará algún problema al principio será la perspectiva usada, pero con un poco de tiempo y algo de práctica os acostumbraréis a ella sin complicaciones.

Si «Speedball» era bueno, —con quién no cesamos de comparar este nuevo juego de Millennium—, «Stormball» es mejor.

Pensábamos que no existía la perfección informática y estábamos completamente equivocados, Paul Carruthers nos ha sacado del error; existe y es real, se llama «Stormball». Divertido, bien hecho y muy adictivo. Sencillamente genial. ¿A qué esperas para ponerte en forma?

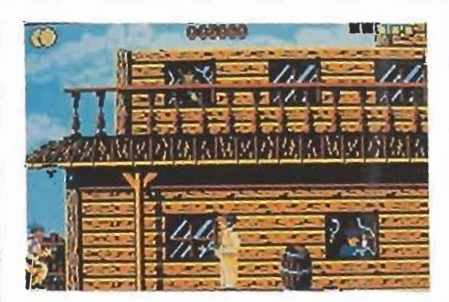
J.G.V.

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

9

...DESPERADO FUE EL INICIO DEL EXITO...

DESPERADO 2



ERBE

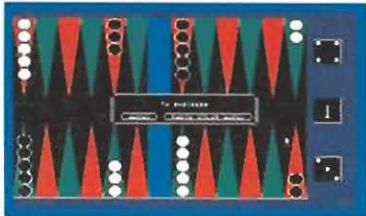
DISTRIBUIDOR EN
EXCLUSIVA:
ERBE SOFTWARE
C/ Serrano, 240.
28916 Madrid.
Tel. (91) 458 16 98
Fax. (91) 563 46 11

topo
SOFT

...DESPERADO 2, LA CULMINACION

Pena penita pena

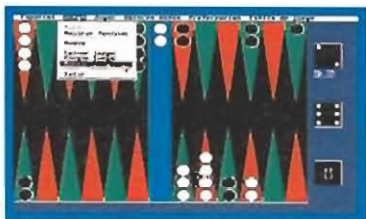
BACKGAMMON



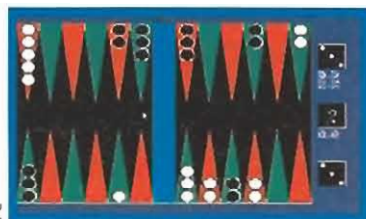
PC Realmente la sencillez, reflejada por la falta de opciones, no es en esta ocasión una virtud.



PC Si no eres un experto jugador de backgammon es probable que aceptes este reto con entusiasmo.



PC El backgammon era uno de los pocos juegos de tablero que no contaba todavía con una versión para 16 bits.



PC Por una vez, y sin que sirva de precedente, podemos darnos el gustazo de ridiculizar al ordenador.

- OXFORD SOFTWORKS
- Disponible: ATARI, AMIGA, PC
- V. Comentada: PC
- Tarjetas gráficas: HERCULES, CGA, EGA

Decepción, frustración, tristeza... esos son algunos de los sentimientos que embargan a este sufrido redactor a la hora de elaborar estas líneas. Probablemente ésta sea la misma reacción que en breves instantes, y tras avanzar algo más por estos párrafos, sufran todos los aficionados a ese apasionante juego que es el «backgammon» del que personalmente este humilde servidor se confiesa un auténtico fanático.

La cosa no es para menos: ¿alguien se ha parado a contabilizar cuantos ajedreces distintos han sido lanzados al mercado? ¿habéis caído en la cuenta de que la gran mayoría de los juegos de tablero han sido versionados para nuestros ordenadores? ¿por qué entonces los usuarios de 16 bits hemos tenido que esperar tanto para ver el «backgammon» en nuestras pantallas, y ahora que por fin lo hemos conseguido no es sino para descubrir que ha sido tratado de una forma claramente discriminatoria?

¿De qué estamos hablando? Pues muy sencillo, de que Oxford Softworks ha aplicado la ley del mínimo esfuerzo y ha realizado un programa que tiene lo mínimo e imprescindible para poder jugar al «backgammon» sin muchas complicaciones, o dicho más

claro: el juego está pensado para principiantes y no para amantes y verdaderos conocedores del juego, lo cual no dice mucho de sus probabilidades de mantener el interés durante demasiado tiempo.

¿Queréis pruebas de ello? Pues aquí van: ¿qué os parecería si os dijésemos que el juego no tiene diferentes niveles de dificultad?, ¿mal, no?, ¿y si le añadimos que un jugador normalito de «backgammon» puede ganar casi todas las partidas sin dificultades y que uno experimentado puede sencillamente ridiculizar a la computadora?, ¿peor, no?, ¿y si no hubiera diferentes tableros y juegos de piezas entre los que elegir y además el juego hiciera ostentación de una «cutrez» gráfica espantosa?

Pues lamentablemente esa es la verdad por cruda que resulte, y aunque el juego como ya hemos dicho puede contentar a jugadores no muy exigentes o a principiantes, lo cierto es que comparado con producciones como las que hemos visto para otros juegos de tablero —especialmente para el ajedrez— el resultado global de este «Backgammon» es pobre y decepcionante... baste decir que sigo prefiriendo el veteranísimo «Backgammon» de Psion con sus modestos 8 bits.

J.E.B.

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

Magia en 8 bits

LONE WOLF

Los últimos juegos de Audiogenic, —«Exterminator», «Loopz», «Helter Skelter»—, demuestran que la imaginación de la compañía se halla en pleno arrebatado de inspiración, y que sus programadores de 8 bits están poniendo toda la carne en el asador a la hora de realizar las versiones para estas máquinas.

- AUDIOGENIC
- Disponible: SPECTRUM, AMSTRAD, C64, MSX, ATARI ST, AMIGA, PC
- V. Comentada: SPECTRUM

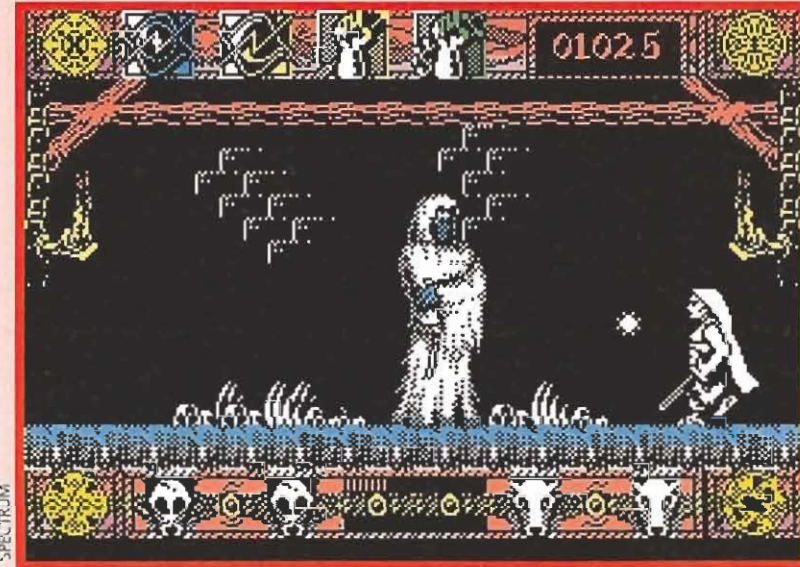
Hacia mucho tiempo que no veíamos a una compañía poner tanto empeño en convertir dignamente para 8 bits, juegos pensados y diseñados en 16 bits. Sin embargo, y aunque ya decimos que este particular se ha convertido en una costumbre para Audiogenic a lo largo de sus últimas producciones, tal vez en esta ocasión el mérito sea aún mayor, por no tratarse el juego versionado de un programa tipo «puzzle» sin demasiados alardes técnicos, sino de un arcade de pura raza.

Entre otras cosas éste ofrece la particularidad de estar protagonizado por un guerrero cuyo «sprite», además de un gran tamaño, está dotado de una amplia gama de movimientos perfectamente animados.

Cuenta la leyenda...

El argumento de este «Lone Wolf» está directamente inspirada en las novelas del escritor Joe Dever, de reconocido prestigio en el Reino Unido aunque mucho nos tememos que casi desconocido en nuestro país, especializado en la creación de libros de «role-playing».

De hecho el protagonista del juego, Lone Wolf, no es otro que el personaje central de la mayor parte de sus obras, concebidas en forma de serie, cuya historia, —demasiado larga de



La calidad de este juego, en sus versiones de ocho bits, es innegable. Los programadores de Audiogenic se han vuelto a superar.

contar en estas líneas pero convenientemente resumida en el manual de instrucciones, nos habla de las luchas entre la raza de nuestro héroe, los Kai, y los Señores Oscuros de Helgedad, que concluyó con el casi total exterminio —sólo Lone Wolf sobrevivió— de los Kai.

Nuestro protagonista anda pues en busca de venganza, y la forma de conseguirla no va a ser otra que recuperar los siete trozos en que fue dividido el Espejo, custodiados por otros tantos demonios, para que nuestro héroe logre el poder para destruir a los Señores Oscuros.

A nuestro cargo va a quedar la labor de localizar y recuperar los siete fragmentos de espejo. Esto sólo será posible tras derrotar a los demonios que, por efecto del poder del Espejo de la Muerte, han asumido una representación que viene a ser nuestro lado oscuro.

Delicada elección

Tal vez el factor más decisivo de cara a declinar la victoria hacia nuestro lado o al del enemigo lo encontraremos nada más

comenzar la partida, momento en que nos veremos obligados a tomar una peliaguda decisión: escoger cuatro poderes mágicos de entre los ocho que se ponen a nuestra disposición.

Para ello deberemos tener en cuenta que mientras que algunos de ellos tienen una utilidad bastante reducida, otros por contra resultan prácticamente imprescindibles, por lo que una elección poco acertada puede llevarnos a sudar tinta para intentar cumplir nuestra labor o incluso a que dicha tarea se convierta en un milagro casi imposible de realizar.

Espejito, espejito, dime quién es el más fuerte

«Lone Wolf» recuerda notablemente en aspecto y desarrollo al «Barbarian» de Psygnosis, si bien el complicado sistema de manejo de áquel ha sido obviado, y simplemente haciendo uso del joystick podemos controlar fácilmente los ágiles y variados movimientos de nuestro héroe, que puede andar, saltar, dar puñetazos, usar su espada, agacharse, subir escaleras...

CONSEJOS y TRUCOS

- Los poderes mágicos más recomendables son Healing, que nos permite ganar vidas en presencia de un demonio y Sixth Sense, que nos ayudará en más de una ocasión a encontrar el camino correcto.
- En las habitaciones con pájaros, eliminalos antes de seguir caminando o subir una escalera, pues en caso contrario terminarán por avalanzarse contra ti.

El bate a debate

R.B.I. BASEBALL 2

- **TENGEN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V. comentada: **AMIGA**

No resulta muy fácil, desde luego a priori, tratar de analizar un juego como este «R.B.I. Baseball 2», ya que tiene en su contra factores tales como la escasa popularidad de este deporte en nuestro país, el desconocimiento por la mayoría de los usuarios de la primera parte del juego, e incluso de cualquier otro simulador de baseball, y el hecho de estar inspirado en una recreativa, lo cual siempre nos inspira ciertos recelos acerca de la capacidad de los programadores de trasladar un juego realizado con un alto nivel de posibilidades gráficas y sonoras a un ordenador que, aún con 16 bits como es este caso, dista bastante de ser una recreativa.

Lo peor del caso es que muchos de estos temores resultan bastante fundados, por que por una parte el baseball lo tiene en nuestro país bastante difícil para competir contra el fútbol, el baloncesto o el tenis, por otra, resulta que la mayoría de los usuarios no tienen la menor idea de las reglas de este deporte, y por que por último, encima, la conversión tampoco es todo lo brillante ni perfecta que sería deseable para que el juego alcanzara una repercusión destacable.

Tampoco queremos pecar de injustos, la verdad desprovista de consideraciones previas es que «R.B.I. Baseball» es un simulador entretenido, con un nivel de calidad bastante aceptable pero que falla principalmente en algo tan imprescindible como es la jugabilidad.

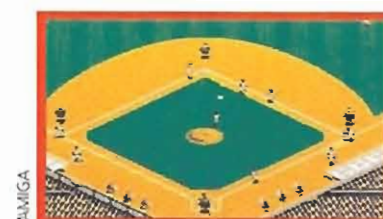
¿Dónde está el problema? Pues bien, es tan sencillo como que en las diferentes partidas jugadas por los redactores de esta revista —que sin considerarse unos virtuosos tienen el suficiente “oficio” como para no ser considerados como unos torpes totales—, no sólo no hemos conseguido ganar ni una sola vez, sino que además hemos sido vapuleados inexorablemente de una forma escandalosa.

Los motivos principales para que esto sea así no son otros que los siguientes. Lo extraor-

dinariamente difícil que resulta batear —mientras que el ordenador es todo un consumado maestro—, y una vez recogida la pelota tras batear nuestro adversario, cosa nada fácil tampoco, resulta bastante complicado tratar de mandar la pelota a la base que queremos, por que los gráficos son pequeños, el “scroll” muy brusco, y nuestros ojos a menudo demasiado lentos para seguir de cerca el juego. La dificultad no está nada bien ajustada y además no existen diferentes niveles que nos permitan adecuar el juego a nuestras posibilidades



Aunque «RBI 2» no es un mal programa su escasa jugabilidad le hacen perder muchísimos enteros.



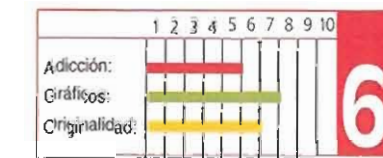
Sólo en la opción de juego simultáneo con otro contrincante podremos saborear las mieles de la victoria.

reales, lo cual resulta francamente frustrante.

Es decir, que por mucho que en la caja se nos diga que «R.B.I. Baseball 2» viene a ser algo así como el equivalente a «Kick Off» en baseball, lo cierto es que el juego no ofrece ni por asomo la fantástica jugabilidad de aquél, y se queda tan sólo en un bonito escaparate que sólo llega a resultar atractivo en la opción de juego simultáneo para dos personas. Esta si permite disfrutar gran parte de las cuali-

dades del programa, que nosotros no negamos. Tan sólo recordamos que los juegos son para eso, para jugar, y aunque no queremos tampoco ganar siempre, por lo menos no queremos quedar como nefastos inútiles una ocasión tras otra...

J.E.B.



Olvida los nervios, sólo mantener la calma y planear cada paso nos permitirá alcanzar el objetivo.



Reunir las siete piezas del Espejo mágico es una tarea apasionante que nos divertirá siempre.

El número de enemigos por habitación no es muy elevado, y la tensión rara vez llega a ser agobiante, por lo que más bien el factor primordial para avanzar en el juego es planear cada paso. Además, tendremos que averiguar el recorrido correcto y más corto para completar nuestra misión, teniendo en cuenta que algunos caminos se encuentran bloqueados y sólo podremos atravesarlos tras derrotar a un demonio concreto.

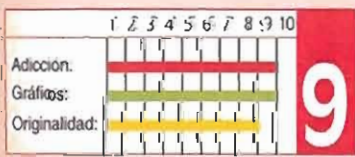
La situación de mayor peligro que tendremos que afrontar tendrá lugar precisamente cuando nos encontremos cara a cara con uno de estos perversos personajes, cuya resistencia física y agresividad es digna de figurar en el Guinness.

8 en bits, 9 en calidad

En efecto, este «Lone Wolf» se ha ganado a pulso un sobresaliente que viene acreditado por su calidad técnica global —mención especial al tamaño y calidad de los gráficos—, su jugabilidad y su atractivo argumento, que nos motivan a jugar partida tras partida.

Por si fuera poco, aunque llegar a completar el juego resulta ardua tarea, avanzar una buena cantidad de pantallas no lo es tanto, lo cual equivale a decir que el nivel de dificultad está medido a las perfección y nunca llega a resultar frustrante.

J.E.B.



¡LA OLA DEL CRIMEN HA LLEGADO!

Crime Wave

EXCLUSIVA PC - VGA
256 COLORES

Pantallas PC versión 256 colores

Dispones de la más sofisticada tecnología de asalto y aún así no será fácil. Si tienes las agallas suficientes, ya sabes lo que debes hacer.

Un poderoso sindicato criminal ha tomado gran parte de la ciudad, convirtiéndola en el escenario de una devastación casi total. Tráfico de drogas, asesinatos, incendios provocados... y ahora terrorismo y secuestro. Han secuestrado a la hija del presidente y tu misión es rescatarla.

Disponible en PC, Atari ST y Amiga.

T.M. y © 1990 por Access Software.

Domina la armadura del poder

CYBERCON III

■ U.S.GOLD
■ Disponible: ATARI, AMIGA, PC
■ V.Comentada: AMIGA

Antes de nada, no os despistéis pensando que se trata de la tercera parte de un juego, pese a que el nombre parezca indicarlo. Nunca hubo previamente un programa con este nombre y si no asumís la responsabilidad de salvar al mundo una vez más, quizá no pueda haber jamás Cybercon IV.

Efectivamente, este nuevo lanzamiento de U.S.Gold no parte de una temática excesivamente original. El nombre que le da título es, —si no he descifrado mal el documento ultrasecreto que acompaña a las instrucciones—, una especie de base controlada por un cerebro robot. Este, para realizarse como tal, no ha tardado en volverse loco y pretender dominar la Tierra.

De aquí se sacan dos conclusiones. La primera es que los constructores de cerebros electrónicos son unos negados, pues siempre que construyen uno termina volviéndose loco y pretendiendo conquistar la Tierra. La segunda nos atañe más: hay que salvar al planeta de esta nueva esquizofrenia transitorizada y...¿adivinas a quién le toca?

Vaya tela de armadura

Para llevar a cabo la misión encomendada (que, por si no quedó claro, consiste en infiltrarse en la base y localizar y destruir al cerebro estropeado) nos van a dotar de una portentosa armadura biónica, la Armadura del Poder.

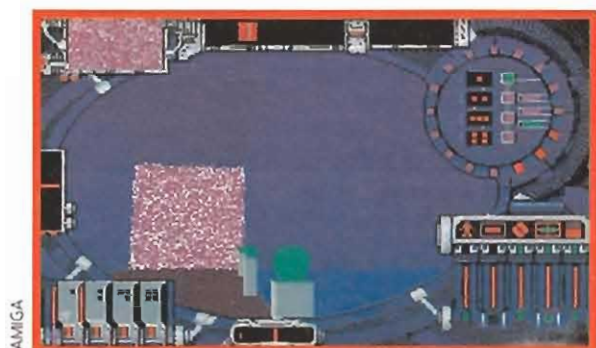
Sólo hay un pequeño problema, controlar esta armadura es para nota. Voy a hacer os un esbozo de sus posibilidades. Para empezar, puede moverse: avanzar, girar, deslizarse lateralmente, girar la cabeza para mirar techo y suelo... El movimiento es muy sencillo de manejar y rápidamente podremos observar



Una hiper-moderna armadura y una dosis poco habitual de valentía es lo necesario para salvar de nuevo al mundo.



Todos los objetos son fácilmente identificables, logrando que el juego sea bastante adictivo y entretenido.



La mejor característica que define a este «Cybercon III» es la suavidad y facilidad de movimientos.



Podremos observar nuestro entorno casi desde cualquier ángulo, algo que pocos programas nos ofrecen.

nuestros alrededores con facilidad. Añado, además, que el movimiento es muy rápido, lo que resulta poco práctico cuando pretendes girar ya que terminas dando tres vueltas a poco que fuerces el mar.

Todas las posibilidades de la armadura se alimentan desde cuatro tanques de energía portá-

tiles, que podremos conectar o no según la energía que precisemos. Cualquier acción consume energía, por lo que deberemos tener un ojo aquí de continuo. Por ejemplo, la armadura puede saltar pero lo hará con más potencia si el sistema de salto está alimentado con mayor energía.

Esto nos lleva a los innumera-

bles sistemas de nuestra armadura. Hay un sistema de radar, otro de armamento, de control de armadura, de escudo energético, de auto-reparación, de recuperación de energía, de apertura de puertas y manejo de objetos..., incluso uno para controlar cámaras que previamente hayamos instalado.

Todos ellos son muy importantes, lo que significa que no podremos separarnos del libro de instrucciones hasta que los hayamos controlado un poco, lo que al principio no resultará nada fácil.

Lo cierto es que te sientes como los protagonistas de Star Trek. "Armamento en posición", "Escudo protector activado", "Recuperando energía", son frases que te vienen a la boca cuando estás jugando, aunque estés solo. De hecho, el control de esta armadura es más complejo que el de muchos simuladores de vuelo a los que he jugado, con la diferencia de que aquí no te puedes despreocupar de ninguno de los sistemas si quieres conseguir algo.

El desarrollo del juego es básicamente como sigue: encontrar claves para ir abriendo puertas que permiten acceso a zonas más interiores de la base, claves que manejaremos mediante un sofisticado sistema de llaves sónicas no muy complicado. Por supuesto, por el camino habremos de enfrentarnos

a los androides que sin descanso patrullan el complejo. La pregunta que queda por responder es si merece o no la pena dominar la armadura del poder. Para saber la respuesta deberéis seguir leyendo un poco más.

Nuestra opinión

El juego se desarrolla en un entorno tridimensional tipo «Driller». Sin embargo, tanto los gráficos como el movimiento son más "amigables" que en otros juegos de este estilo. Con lo que se consigue que el movimiento sea muy sencillo.

Lo dicho, a poco de empezar a jugar podremos observar con gran facilidad todo lo que nos rodea, que adicionalmente resulta fácilmente identificable por lo cual es una gran ayuda. Así pues, gráficos y movimiento correctos, sin espectacularidad en general, si bien hay monstruos bastante llamativos.

En cuanto a la adicción, es bastante alta y esto se debe principalmente a la sencillez de movimiento ya comentada. Pese a lo complejo de la armadura, el hecho de que te muevas con tanta facilidad invita a aprender el manejo de los restantes sistemas (que a la larga no resulta tan difícil). Con esto, comienzas a encontrarle el gusto a esto de explorar bases tridimensionales.

La originalidad no es grande. Sin embargo, tiene apartados bastante curiosos, de entre los que destaca el manejo de cámaras ya comentado. Gracias a ellas podremos explorar sin gran peligro zonas posiblemente habitadas. Un excelente detalle, máxime teniendo en cuenta que contamos con cuatro cámaras.

«Cybercon III» es un juego típico 3-D. Los aficionados a esta clase de juegos apuestan sobre seguro si lo compran: encontrarán mucho sitio que "mapear" y numerosos puzzles que resolver. Los no tan aficionados no debéis tampoco salir huyendo; debido a la enorme facilidad de movimiento (¿habéis contado cuántas veces lo he repetido?) puede que lo disfrutéis si le dedicáis unos minutos y os animáis a jugar un poco con él.

F.H.G.

CONSEJOS Y TRUCOS

■ **Mantén el escudo desactivado cuando no haya enemigos por los alrededores. De esta forma, podrás ahorrar valiosa energía. Lo mismo se aplica para cualquier otro sistema de la armadura.**

■ **Un truco tópico, pero no por ello menos necesario: haz mapa de la base apuntando lo que encuentres en cada sala, monstruos u objetos. Ya sabes que un mapa nunca viene mal y ahorra disgustos y sorpresas repetidas.**

■ **Cuando vayas a entrar en una nueva dependencia, lleva el sistema de armas listo para su uso. De hecho, procura llevarlo siempre seleccionado y cambia cuando tengas que usar las llaves sónicas o ver si hay un generador de energía cerca.**

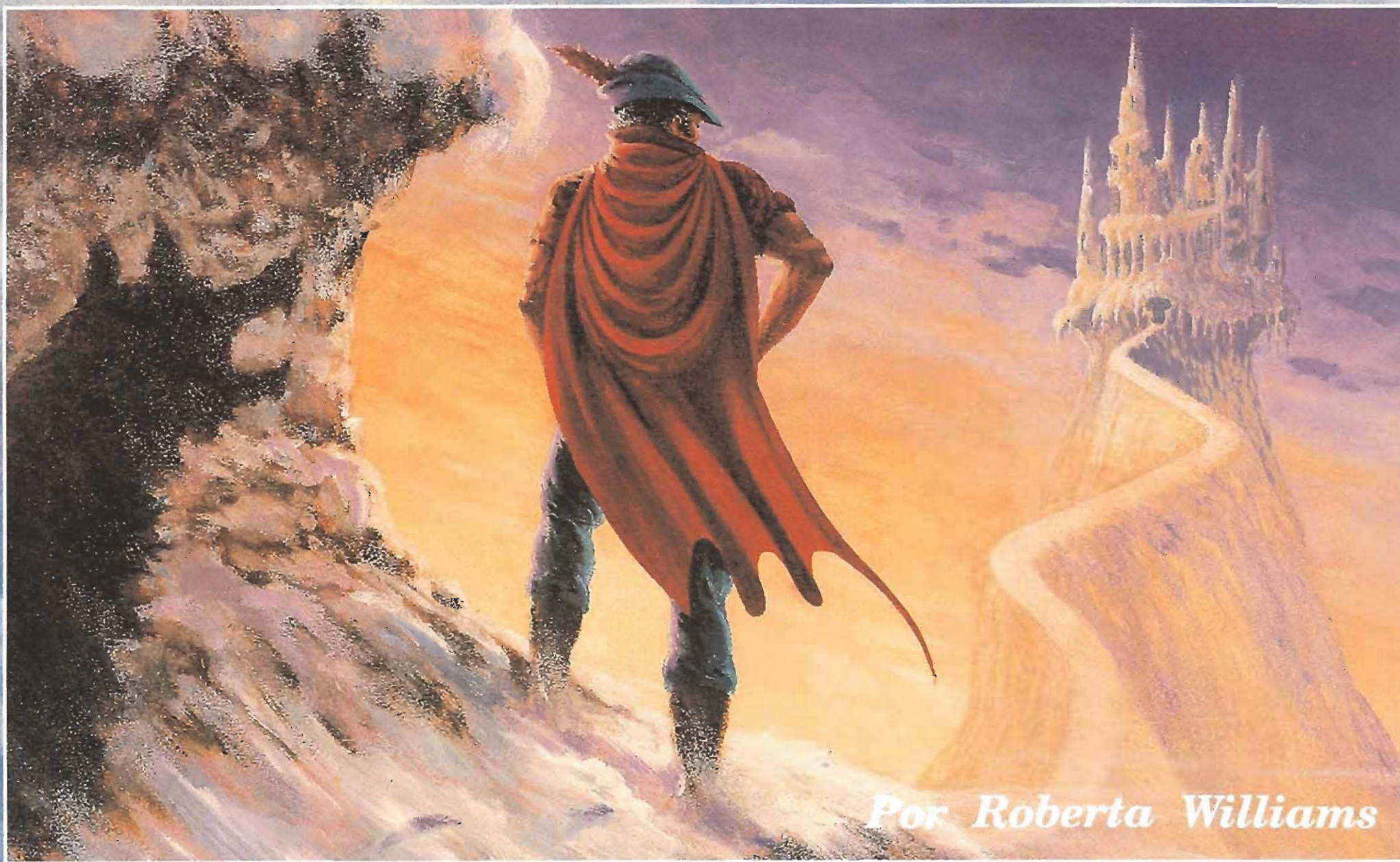
■ **Si llegas a un punto sin salida, lánzate por algunos de los abismos que hayas encontrado, sin olvidar conectar el sistema de aterrizaje para evitar el fuerte golpe.**

■ **Interroga todas las puertas cerradas que encuentres. Algunas te facilitarán símbolos de las llaves sónicas que las abren.**

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

King's Quest V

ABSENCE MAKES THE HEART GO YONDER !



Por Roberta Williams

Comienza la mayor aventura en la historia de Davenport...

... y en Castellano.

CARACTERISTICAS

- Primer juego de Sierra completamente traducido al castellano.
- Sencillamente los mejores gráficos que has visto jamás en un ordenador.
- No requiere teclear instrucciones. Un simple y nuevo entorno permite completar el juego sin tener que teclear ninguna.



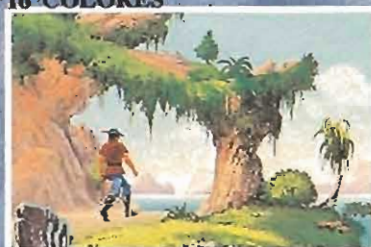
16 COLORES



16 COLORES



256 COLORES



256 COLORES



Roberta Williams viene diseñando aventuras gráficas 3-D desde 1980. Ha llegado a ser la autora de las aventuras gráficas más popular del mundo; su serie King's Quest ha vendido más de un millón de copias en todo el mundo, haciendo a esta aventura gráfica la más vendida en la historia de los videojuegos.

Descubre por qué hay más gente que ha jugado con King's Quest que con cualquier otro juego.

HAMMERBOY



Si pertenecéis al grupo de los "jugones" que pasan la mayor parte de su tiempo en los salones arcade olvidando que existe el resto del mundo, si pasáis olímpicamente de videoaventuras y juegos complejos, si pensáis que los programas de ordenador sólo están para pasar el rato y disfrutáis como gigantes con un matamarcianos sencillo pero tremendamente adictivo. En resumen, si os gustan los videojuegos a tope, «Hammer boy» está dedicado a vosotros. Dinamic, como ya os comentamos hace unos meses, ha comenzado a moverse en el mundo de las máquinas recreativas, -esas que con unas moneditas funcionan en los salones arcade-. Su

primer lanzamiento para ese competitivo mercado fue «After the War», seguro que ya lo habéis visto por ahí, y el segundo es este «Hammerboy» que ahora nos ocupa. Este programa ha sido desarrollado al mismo tiempo que la máquina original y, claro, eso sin duda se nota. «Hammerboy» está protagonizado por un intrépido y pequeño héroe provisto de una larga cabellera rubia y un enorme martillo. Su misión, y por tanto la tuya, es impedir que una serie de malvados personajes, -indios, piratas, caballeros medievales y marcianos-, tomen al asalto una fortaleza situada en cuatro épocas diferentes. «Hammer boy» es

simple y adictivo. No esperéis encontrar un complejo manual de instrucciones ni nada parecido. Podríamos definirlo como el arcade por el arcade y ya Dinamic advierte desde el principio que está pensado en el más puro estilo "hand held", o sea, como esas máquinatas que tienen una pantalla de cristal líquido y con las que todos hemos jugado alguna vez. Vamos a ver ahora paso a paso cómo está estructurado el primer programa español basado en una recreativa o la primera recreativa que está basada en un programa de ordenador español, que da lo mismo-lo mismo-da.



PRIMERA FASE La aventura comienza en el lejano Oeste americano. En primer plano el típico fuerte. Este tiene una pequeña diferencia con los de las películas: en su interior no está el séptimo de caballería con Custer a la cabeza, sino nuestro pequeño amigo dispuesto a todo con tal de evitar que lo capturen los pieles rojas.

Los peligros en esta primera fase nos vendrán de dos formas diferentes: por un lado aparecen los indios que intentan escalar las paredes y por otro surgen, por los bordes de la pantalla, dos simpáticos apaches que arrojarán teas encendidas sobre la madera de la edificación. Cualquiera de los dos peligros serán fácilmente superados si nuestros reflejos son rápidos y les golpeamos con nuestro eficaz martillo antes de que comiencen a parpadear.

Deberemos soportar el ataque durante un corto periodo de tiempo, -tranquilos que luego se complicarán las cosas-, y si más de cinco guerreros o antorchas consiguen hacer mella en el fuerte habremos perdido una de las tres vidas con las que contamos.

INO



TERCERA FASE Ahora estamos en los Siglos Oscuros, el terrible medievo europeo. Nuestro castillo puede ser fruto de la rapiña del Señor feudal al que se le ha antojado hacernos picadillo sin complicaciones. Sus guerreros colocan las escaleras en las almenas y comienza el ataque.

En esta tercera fase debemos defender también cinco posiciones estratégicas contra los enemigos que intentan escalar los muros. Y, cómo no, también poseen una catapulta que nos arrojará piedras sin descanso; al menos ésta lo hace en un único lugar, la parte central del muro, así que teniendo un poco de ojo y nervios de acero no os resultará muy complicado poder llegar sin problemas al cuarto y último nivel del juego.





Adicción es la palabra mágica que mejor puede describir este divertido arcade con sello español y carácter internacional

SEGUNDA FASE Piratas y barcos son los principales peligros de este segundo nivel, en el que el ataque será más corto si hemos conseguido que en la fase anterior hayan entrado pocos enemigos en la fortaleza. Mientras que al comienzo del juego sólo teníamos cuatro lugares posibles por donde intentaban atacarnos, en éste ya son cinco, además de tener ya tres, en lugar de dos, tipos de agresores: unos vendrán en barca de remos, otros nadando y luego, por si fuera poco, aparecerán dos galeones a los lados de la imagen que arrojarán sobre nuestro barco todo el contenido de sus baterías de cañones. Si la primera fase te pareció fácil seguro que después de ver ésta ya no estás tan convencido de poder seguir avanzando en el juego.

PASARÁN!



CUARTA FASE Año dos mil y mucho, en una galaxia lejana, muy lejana se encuentra nuestro amigo Hammer boy, armado de un martillo láser y dispuesto a proteger las cúpulas de la ciudad, frente a los casi invencibles invasores galácticos.

Platillos volantes, robots y marcianos en motos espaciales son los tres tipos de atacantes contra los que deberemos luchar, esta vez en seis posiciones diferentes y además ayudados por los disparos láser de los cañones que están situados a los lados de la fortaleza.

Os podemos asegurar que esta cuarta fase está pensada únicamente para los expertos porque es terriblemente complicada, claro que si habéis llegado hasta aquí llevaréis el suficiente entrenamiento como para conseguir vuestro objetivo. De cualquier modo, y aunque lo logréis, estaréis metidos de lleno en un círculo interminable, porque tras la era espacial volveréis a empezar de nuevo, con ataques más rápidos y duraderos, en el lejano Oeste americano.

¿Queráis adicción? Pues aquí la tenéis. Pura, simple y llana, sin complicaciones. Dinamic, una vez más, sabe lo que se hace.

J.G.V.

Nuestra Opinión

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

«**H**ammer boy» es un juego adictivo y puntero. Su sencillez responde a las nuevas opiniones de Dinamic sobre el mundo del arcade. La cosa comenzó con «Megaphoenix», un matamarcianos con el sabor de las primeras recreativas, y ha continuado con este nuevo programa. ¿Por qué no volver a los juegos de siempre en los que primaba la adicción sobre todas las cosas? Al fin y al cabo eso es lo que todos buscamos en un videojuego.

De esa idea básica fraguada en las mentes pensantes de Dinamic, léase hermanos Ruiz y compañía, ha surgido el acuerdo gracias al cual podemos jugar con «After the War» y «Hammer boy» en los salones arcade, y de ella también han salido los últimos lanzamientos de la compañía para nuestros ordenadores.

Puede que el juego hubiera mejorado con un mayor número de pantallas, cuatro parecen pocas, o con la posibilidad de obtener algún tipo de bonus, pero Dinamic ha preferido ir directamente al grano. Ya lo hemos dicho: puro «hand held» en tu ordenador.

J.G.V.

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

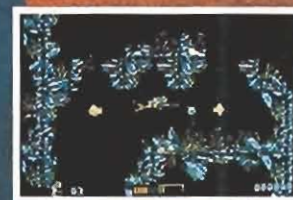
8

Todos los que han visto el último juego de Topo para PC opinan lo mismo...

Gráficos de Jorge Azpíri
el grafista de LORNA y
Viaje al Centro de la Tierra

TITANIC

(MISION: RESCATE)



¡¡IMPRESIONANTE!!

NO TE PIERDAS
LA LUCHA FINAL
CON EL PULPO

C/ SERRANO, 240
28016 Madrid
Tel. (91) 456 16 58*





MAILsoft

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SÁBADOS DE 10,30 A 14
TELÉFONOS:
(91) 527 39 34
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54



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

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

STOP NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PÁGINA STOP

AMIGA 500



69.900 ptas.

TE REGALAMOS:

- PACK CREACION Y FANTASIA
- Deluxe Paint
- Deluxe Music
- Deluxe Video
- Budokan
- AMC
- After the War

1 AMPLIACION A 1 MEGA

Y 100 PROGRAMAS MÁS

NO TE CONFORMES CON MENOS

Si compras tu Amiga con monitor color además te regalamos el convertidor TV **119.900 ptas.** y recuerda en 24 h. puede ser tuyo. Llámamos.

AMIGA 2000

TE REGALA ESTA IMPRESORA AL COMPRAR TU AMIGA 2000



VALORADA EN 49.900

COMMODORE MPS 1270 INKJET

Y ADÉMÁS TE REGALAMOS EL PACK CREACIÓN FANTASÍA Y 100 PROGRAMAS MÁS

POR SÓLO 139.900 ptas.

SI NOS COMPRAS TU A-2000 CON MONITOR COLOR TAMBIÉN TE REGALAMOS EL CONVERTIDOR TV - 187.900

AMIGA 2000 MULTIMEDIA CONSULTANOS. ES UNA OFERTA INCREÍBLE



ATARI 520 STF sólo 49.900 ptas.

- + Satan
- + Lorna
- + Paris Dakar
- + Sherman M4 + Music Marker II
- + Omnicron Basic
- + Hyper Pain II

Y 50 PROGRAMAS GRATIS

ATARI LYNX - 17.900 ptas.

4096 Colores			
APB	3990	Paper Boy	3900
Baba Pouch	2395	Rampage	3900
Chip Challenger	3900	Road Blaster	3900
Electro Cop	3900	Robot Squad	3900
Gates of Zandocam	3900	Rygar	3900
Generel III	3900	Ninja	3900
Klaxx	3900	Slime World	3900
Pac Man	3900	Yinor Solar	795
Podond	3900	Xenophobe	3900

GAME BOY 14900

Alleway (Arkanoid)	3900	Ninja Boy	3900
Amazing Penguin	3900	Ninja Turtles	4400
Batman	4400	Pac Man	4400
Beach Volley	3900	Paper Boy	3900
Bubble Bobble	3900	Penguin Wars	3900
Bugs Bunny	3900	Pimball 66	3900
Castlevania	3900	Qix	3900
Chase H.Q.	4400	October	4400
Chessmaster	4400	Koopa	4400
Double Dragon	4400	Skate Die	3900
Dr. Mario	3900	Snoopy	3900
Dragon's Lair	4400	Spiderman	3900
Duck Tales	3900	Super Mario	3900
F-1 Racer	4400	Tennis	3900
First of the N. Star	3900	Turtles /Foot Clan	3900
Futbol	4400	WWF Wrestling	4400
Gargoyles	3900		
Ghostbuster II	4400		
Golf	3900		
Gremlins II	4400		
In Your Face (Basket)	3900		
Kung-Fu-Boy	3900		
Kung-Fu-Master	3900		
Motorcross Mamoc	3900		
NBA All Star	3900		
Nemesis	3900		

DISPONIBLE YA **GAME GEAR** **SEGA**

CON EL JUEGO COLUMNS 19.900 CONVERTIBLE EN TV

CARTUCHOS GAME GEAR

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

COMPLEMENTOS AMIGA

Action Replay II	13.500
Alfombrilla ratón	995
Ampliación 1/2 MB 8 MB Externa	24.900
Ampliación 2MB A-2000 Amp. 8MB	32.900
Ampliación memoria 512K	6.900
Cable Euroconector	2.500
Convertidor TV para monitor	12.500
Disco duro 40Mb XP A-500 8Mb-512K	79.900
Disco duro 20Mb A-2000	34.900
Digi View Gold 4.0	23.900
Disquetera 3 1/2 externa	14.900
Disquetera 3 1/2 interna A2000	11.900
GST40 Genlock	49.900
Midi	9.900
Modem externo 2400b	18.900
Modulador A-520	6.500
Perfect Sound (Digitalizador)	14.900
Ratón de alta resolución	3.900
Ratón óptico «sin bola»	7.900
Tarjet AT A-2000 + U. Dis. 5 1/4	89.900
Tarjeta AT A-500	44.900
Transformador PC	6.500

Impresoras

STAR LC 200 Color - 47.900 Ptas.

225 cps

STAR LC 20 B/N - 37.900 ptas.
CARTUCHO TINTA - 1.200 ptas.
CARTUCHO TINTA COLOR - 2.800 ptas.
Cables incluidos
STAR LC 200 24 AGUJAS - 57.900 ptas.
STAR LC 200 24 AGUJAS color - 57.900 ptas.

COMPATIBLES PC

TE OFRECEMOS UNA BUENA MARCA AL MEJOR PRECIO



TODOS LOS EQUIPOS INCLUYEN UN PACK DE SOFTWARE TUTORIAL DE:

- WORLD PERFECT
- LOTUS 1,2,3
- SBASE III
- OPEN ACCESS

ADÉMÁS CON LOS MODELOS PC20 y AT286

REGALAMOS UNA IMPRESORA COMMODORE MPS 1270 INK SET

PC 10 1 FLOPPY VGA MONOCROMO	79.900
PC 10 1 FLOPPY VGA COLOR	119.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA MONOCROMO + IMPRESORA	149.900
PC 20 1 FLOPPY 20 MB VGA COLOR + IMPRESORA	189.900
PC 20 MULTISYNC COLOR + IMPRESORA	199.900
AT DT 286 VGA MONOCROMO 40 MB + IMPRESORA	179.900
AT DT 286 VGA COLOR 40 MB + IMPRESORA	219.900
AT DT 286 VGA MULTISYNC 40 MB + IMPRESORA	229.900

SEGA DRIVE

+ ALTERED BEAST + CONTROL PAD

28.900

PERIFÉRICOS

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

VERSIÓN OFICIAL ESPAÑOLA

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990	Last Battle	6990
Afterburner II	6990	MIKEY MOUSE	8490
Alien Storm	6990	Mitch and Magic	8490
B. Douglas Boxing	6990	Moon Walker	7990
Baseball	6990	Pga Golf	8490
Batman	7990	Phantasy Star II	8490
Battle Squadron	8490	Phelios	4490
Battle Tank	8490	Populous	8490
Block Out	7990	Rambo III	5990
Budokan	8490	Rastan Saga II	6990
Centurion	8490	Revenge of Shinobi	6990
Columns	5490	Road Bush	8490
Cyberball	6990	Shogun	6990
D.J. Boy	3990	Shadow Dancer	6990
Dick Tracy	6990	Sonic	6990
Dynamite Duke	6990	Space Harrier II	6990
E. Swat	6990	Spiderman	6990
Fairy Tale	8490	Star Control (12 magas)	8490
Fatal Labyrinth	6490	Starlight	8490
Fire Shark	6990	Strider	8490
Flicky	4490	Super Hang On	6990
Forgotten World	6990	Super League Baseball	6990
Ghostbuster	6990	Super Monaco G.P.	6990
Ghouls'n'ghosts	8490	Super Real Basketball	6990
Golden Axe	6990	Super Thunderblade	6990
Hard Ball	7990	Sword of Sodan	8490
Hard Driving	6990	Sword of Vermillion	8490
Hellfire	6490	Thunderforce II	6990
Hockey	8490	Thunderforce III	6990
James Pond	8490	Truxton	6990
John Madden Football	6490	Trin Hawk	6990
Juction	6490	Wonderboy III	6990
King's Bounty	7990	World Cup Italia 90	5990
Klaxx	5990	Zany Golf	8490
Lakers V. Celtics	6990	Zoom	5990

Master System II

+ ALEX KIDD + CONTROL PAD

+ SUBSCRIPCIÓN REVISTA DISNEY

14.900

PERIFÉRICOS

Control PAD	1590
Rapid Fire Unit	1590
Pistola	5990
Control Stick	2590
Pistola + 3 juegos	10490
Joystick Konix	2800
Joystick Zero Zero	2950
Joystick Sg Fighter	3900

CARTUCHOS SEGA

Ace of Ace	5990	Impossible Mission	6990
Action Fighter	1990	Indiana Jones	6990
Aerial Assault	5990	Italia 90	5990
After Burner	5990	Joe Montana Football	5990
Alex Kidd in Shinobi	5990	Jungle Fighter	5990
Alex Kidd	4990	Maze Hunter	3490
Alex Kidd-High Tech	4990	Mickey Mouse	5990
Alien Syndrome	3900	Moonwalker	5990
Altered Beast	5990	My Hero	1990
American Pro-Football	4990	Operation Wolf	5990
Assault City	5990	Secret Command	5990
Aztec Adventure	1990	Pacmania	6990
D. Douglas Boxing	5990	Paper Boy	6990
Basketball Nightmare	5990	Parlour Games	3490
Battle out Run	5990	Pro Wrestling	5990
Black Belt	1990	Psychic World	5990
Bomber Raid	5990	Psycho Fox	5990
California Games	5990	Quartet	3490
Captain Silver	5990	R-Type	5990
Carmen San Diego	5990	R.C. Gran Prix	5990
Casino Games	5990	Rambo III	5990
Chase HQ	5990	Rampage	5990
Chopflifter	4990	Rastan	5990
Cloud Master	5990	Rescue Mission	1990
Columns	5990	Scramble Spirit	5990
Cyber Shinobi	5990	Wanderboy	1990
Dead Angle	5990	Shinobi	5990
Dick Tracy	5990	Slap Shot	5990
Double Dragon	5990	Space Harrier	4990
Double Hawk	5990	Spiderman	5990
Dynamite Duke	5990	Strider	5990
Dynamite Dux	5990	Submarine Attack	5990
E-Swat	5990	Summer Games	4990
Enduro Racer	1990	Super Monaco G.P.	5990
Fantasy Zone	5990	Super Tennis	5990
Fire and Forget II	6990	Teddy Boy	1990
Forgotten Worlds	5990	The Ninja	1990
Gain Ground	5990	Thunderblade	5990
Galaxy Force	5990	Transbot	1990
Gauntlet	6990	Vigilante	5990
Ghostbusters	4990	Wanderboy	4990
Ghosthouse	3490	Wonderboy III	5990
Ghouls and Ghosts	5990	Wonderboy in Monster	4490
Global Defense	1990	World Games	5990
Golden Axe	5990	World Grand Prix	1990
Golf Mania	6590	World Soccer	4990
Govellius	3900	Zillion	3900
Great Volleyball	3900	Zillion II	3900

CONSIGUE UNA CAMISETA SEGA AL COMPRAR CUALQUIER PRODUCTO SEGA POR CORREO

SERVICIO TÉCNICO

Commodore

Tel. (91) 527 39 34
Tel. (91) 539 04 75

PARA TODA ESPAÑA

ESPECIALISTAS EN AMIGA REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA TRES MESES GARANTÍA PORTES GRATIS

TODOS LOS MESES RENOVAMOS LOS LISTADOS, BUSCAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES Y LAS MEJORES OFERTAS. SOLO PARA TI. ¡NO TE PIERDAS ESTA PAGINA! ESTAMOS TODOS LOS MESES

VEN A LAS TIENDAS MAIL SOFT



EXITOS



VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELÉFONO
LUNES A VIERNES DE 10.30 A 20.30
SÁBADOS DE 10.30 A 14
TELÉFONOS:
527 39 34 *
539 04 75 / 539 34 24
FAX: 467 59 54

PRECIOS IVA INCLUIDO

SUPER NOVEDADES PROXIMOS LANZAMIENTOS

GARANTÍA EN TODOS NUESTROS PRODUCTOS

PRODUCTO ESPECIAL 16 Bits

SUPER OFERTAS 16 Bits

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
4D Sports Boxing						3900	
4D Sports Driving						3900	3900
Armourgeddon							3900
Atomino			1900			3900	3900
Awesome							5000
Battle Command	1200				2250	2250	
Battle of Buldge	1200	1200			2250		
Billards Simulator 2						2250	2250
Billy the Kid						2250	2250
Blue Max						3900	3900
Bonanza Brothers	1200	1200	1200		2250		2250
Booly		1200			2250		2500
Budokan	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Builderland		1200			2250		2500
California Games II						2250	
Celica GT4	1200	1200	1200		2250		2250
Cohort						2850	2850
Coin - op Hits 2	1550	1550			2250		
Corporation						2500	
Crime Don't Pay						2950	2950
Cybercom 3						2250	2250
Darkman	1350						2250
Das Boot						3900	3900
Days of Thunder	1300		1300			2500	2500
Desperado 2	1200	1200		1200	2250	2850	
Disc						2500	2500
England Campeonato Europa	1200	1200	1200		2250	2250	
Exitos PC						3900	
Freneic							2500
Gauntlet III	1200	1200	1200		2250		2500
Hammer Boy	1500	1500	1500	1500	2250	2500	2500
Hard Drivin' 2	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Hill Street						3995	3995
Hydra	1300	1300	1300		2250		2500
Iron Lord	1300					3900	3900
Jack Nicklaus II						5000	5000
Judge Dreed	1200	1200	1200		2250	2250	2250
La Corona Mágica	1200	1200			2250	2250	2250
Lemmings						3900	3900
Logical		1200			2250	2250	
Loopz	1200	1200	1200		2450	2850	2850
Mario Andreotti						3900	
Megaphoenix	1300	1300		1300	2250	2500	2500
Mercs	1200	1200	1200		2250		2250
Nam						2250	2250
Pack in Action						5000	5000
Pack Megabox	1750	1750	1750	1750	2500	3900	2500
Predator II	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Prehistorik						2500	2500
RB12	1500	1500	1500		2250	2500	2500
Shadow Dancer	1200	1200	1200		2250	2250	
Skull & Crossbones	1300	1300	1300		2250		2500
Smoily	1295	1295		1295	2250		
Speedball II						2250	2250
SWIV	1300		1300	1300	2250		2250
T.N.T.	1500	1500	1500		2250		2500
The final Conflict W. game						2850	2850
The Winning Team	1900	1900	1900		3900		3900
Theme Park Mystery						2250	2250
Toki	1200						2250
Tour 91	1200	1200		1200	2250	2250	
Turrican 2	1200	1200	1200		2250		2250
W.C. Squash	1200	1200	1200		2450	3150	
War Zone							2500
Whart of Demons						7995	6995
Wild Wheels						2250	2250

TITULO	PC5 1/4 PC3 1/2	AMIGA ATARI
Ancient Art of war	3900	3900
Batalla de Inglaterra	5590	5590
Carmen Sandiego		5900
Crime Wave	3990	3990
Dragons Breath	4490	4490
F-29 Retaliator	3990	3990
Genghis Khan	5990	4990
Indiana Adv. Castellano	5490	5490
Loom	3990	3990
M1 Tak Platoon	6990	6990
Maniac Mansion	3990	3990
Mig 29 Fulcrum	3990	3990
Midwinter	5490	5490
Murder	3990	3990
Operation Stealth	3990	3990
Power Monger		3900
Secret Of Monkey Island	5990	5990
Silent Service II	6990	
King's Quest V	6990	
Their Finest Mission	Consul.	Consul.
The Secret Weapons	Consul.	Consul.
Sim Earth	Consul.	Consul.

SUPER OFERTAS 8 Bits

JUEGOS A 395 pts.

SPECTRUM
Continental Circus, Chuck's yeager, Gemini Wing, War in middle earth, Shinobi, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Space Harrier, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, Cosmic Sheriff, Mortadela II, Dan Dare III, Magic Jhonson, Italia 90, The Cycles, Buggy Ranger, Aventura espacial, Garfield.

AMSTRAD
Continental Circus, Gemini Wing, War in middle earth, Test Drive II, Corsarios, Gonzalez, Mad Mix II, Ice Breaker, Ram, AAARG, Magic Jhonson, Snoopy, Italia 90, Buggy Ranger, Aventura espacial, Shogun Super Sprint, Rampage, Mortadela II, Gardfield, Abadia del crimen, Chuck Yeager.

COMMODORE
The Train, Skate or Die, Continental Circus, Dan Dare III, Gemini Wing, Marble Madness, Way of Explodin Fist, 4x1, Aventura espacial, Shangai, Ninja Warrior.

MSX
4x1, Artifox, War in the Middle Earth, Knight Lore, Knight Shade, Buggy Ranger, Aventura espacial, Demonios, Ballblazer, Howard the Duck, River Raid, Hero, Space Shuttle, 3D Knockout, Super Bowls, Mutant Monty, Lazy Jones, Winter Olympic, Turbo Chess, European games, Who Dares Wins II, Addictaball, Italia 90, Ram, Michel.

Existencias limitadas en ofertas.

JUEGOS A 295 pts.

SPECTRUM
Livingstone Supongo, Goody, Cosa Nostra, Robotcops, Web Bank, Super Sapiens, Funky Punky.

AMSTRAD
Livingstone Supongo, Last Mission, Cosa Nostra, West Bank, Coloni.

MSX
Fernando Martín, Fredy Hardest, Phantis, Hundra, Turbo Girl, Game Over, Don Quijote, Nonamed, Dusty, Army Moves, Capitán Sevilla, Comando Tracer, Bestial Warriors, Enchanted, Road Ward, Terropod, Colony, Ocean Conqueror, Terminus, Trial Blazer, Sorcery, Amo del Mundo, Starquake, Pantera Rosa.

COMODORE
Fernando Martín, Fredy Hardest, Game Over, Army Moves, Don Quijote, Meganova, Megacorp, Archon Collection, Pantera Rosa, Speed King, Terropods, Fórmula I, Flash Gordon, Lazer Wheel, Feud, Kit Star II, Pack Mastertronic, Rockfor, Motorbike Madness, Boxing, Action Force, Thrus, Micro Rhythm, Dan Dare.

JUEGOS DE 995 pts.

PC 5 1/4 PC 3 1/2
Magic Johnson, Michel, Aventura Espacial, Aspar, Capitán Trueno, Satán, Cozumel, Game Over, Phantis, Driller, Mutant Zone, Corsarios, Telemark Warrior, Side Winder, Tomahawk.

SOLO PC 5 1/4
World Darts, Ace of Aces, Gyzor, Salomon's, Vector Ball, Horse Racing, Sol Negro, Academy, Tauca, GBA Basketball, Eaglest Nest, Harrier Combat, Karting G. Prix, Combat Course.

SOLO PC 3 1/2
Power Boat, The Train, Mot, Street Sport Basket, Ulises, Mission Impossible II, Livingstone II, Simulador tennis, Skate or die, Freddy Hardest, King of the Beach.

AMIGA
Blue Angel, Corsarios, Garfield 2, Genius, Horse Racing, Livingstone II, Mot, Rock n Roll, Sky Fox, Sol Negro, Telemark Warriors, Vectorball, APB, Roller Coaster.

ATARI
Circus Attraction, Continental Circus, Double Dragon, Games Winter ED., Gemini Wing, Hard Driving, Marble Madness, Menace, Mortadela y Filémon, Pantera Rosa, Splitting Images, Telemark Warriors, Tiburón.

EXITOS PC 5 1/4 - 3 1/2

JUEGOS DE 1200 pts.

Arkanoid, Barbarian, Championship Golf, Gauntlet, Green Beret, Indiana (Arcade), Italia 90, Out Run, Platoon, Rampage, Robocop, Subatlante Simulator, Thunderblade, W.C. Leader Board, Imp Mission II, Light Corridor, Star Dust, E-Motion, Tiger Road, Livingstone II, Titanic, Mad Mix, Batman, Tetris, Pictionary.

SUPER OFERTAS AMSTRAD DISCO

JUEGOS DE 995 pts.

Chuck's Yeager, Comando Trace, Don Quijote, Guerra de Vajillas, Hundra, Pájaros de Bangkok, The Cycles, Magic Jhonson, Dan Dare, Dan Dare III.

2 x 1 AMSTRAD DISCO

Hyung Shark / Galaxy Force	1.900
Tiger Road / Street Fighter	1.900
Out Run / Road Blasters	1.900
Robotcop / Batman	1.900
Cadill / Operation Wolf	1.900
Bubble Bubble / Super Wonderboy	1.900
New Zealand Story / Rainbow Island	1.900
Crazy cars / Super Sprint	1.900
Remegale / Target Remegale	1.900
Gauntlet / Gauntlet 2	1.900
Dragon Ninja / Op. Thunderbolt	1.900
Arkanoid / Arkanoid 2	1.900
Chase H.Q. / War Le Mans	1.900
Thunderblade (1943)	1.900
Nightshade / Vigilante	1.900
Judo / Judo II	1.900
Green Beret / Combat School	1.900
Hyper Sports / March Day II	1.900
Star Wars / Return Jack	1.900
Red Heat / Head over Heels	1.900
Last Ninja 2 / Remegale III	1.900
Barbarian / Barbarian II	1.900
Rambo / Rambo II	1.900
Impossible Mission / Impossible Mission II	1.900
Wally / Light Corridor	1.900

DISCOS VIRGENES NUEVO PRECIO

GARANTIZADOS
10 discos 3 1/2 795
50 discos 3 1/2 3.490

10 discos 5 1/4 495
10 discos 3" 3.900
10 discos 3 1/2 HD 1.500
10 discos 5 1/4 HD 995

TITULO	SPECTRUM	AMSTRAD	COMMODORE	MSX	AMSTRAD DISCO +3	PC 5 1/4 PC 3 1/2	AMIGA ATARI
Acien Battles (War Games)	1200	1200			2250	2450	2450
ADS		1200			2250	2500	2500
Arnhem (War Game)	495	495				2250	
Battlestorm		1200			2250	2250	2250
Carlos Sainz	1295	1295		1295	2250	2850	
Chip Challenger	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Creta 1941 (War game)	1200	1200			2250		
Desafio total	1350	1350	1350		2250		2250
Dragon of Flame	1900	1900	1900		2850	3990	3990
El oro de los Aztecas						2250	2250
Emlyn Hughes	1100	1100	1100		2250		2250
Emmanuelle						1595	1595
European Superleague	1100				2250	2250	2250
F-15 Strike Eagle	1350	1350	1350		2250	3900	3900
F-16	2250	2250	2250		2650	4990	4990
F-19 Stealth Fighter	2850			2850		5990	5990
Football Man. W. Cup Ed.	1200	1200	1200		2250	1595	1595
Football Manager II	595	595	595		1495	1495	1495
Gazza II	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Axe	1200	1200	1200		2250		2250
Golden Basket	1200	1200		1200	2250	2850	
Gremlins 2	1200	1200		1200	2250	3900	
Gunship	1350	1350	1350		1900	3990	3990
Hermes E.S.S.						1595	1595
Heroes of the Lance	1350	1350	1350		2250	3990	3990
Jai Alay	1200	1200	1200	1200	2250	2850	
Kick off	595	595	595		1495		1495
Kick off II	1200	1200	1200		2250	3995	3995
La batalla de Inglaterra	495	495	495			5595	5595
La espada sagrada	1200	1200	1200	1200	1900	2250	
Libro de la selva						1495	1595
Lotus	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monaco Grand Prix	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Monty Phytton	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Mundial Fútbol (Opera)	1200	1200		1200	1900	2850	
Mystical	1200	1200		1200	2250	2250	2250
Narc	1200	1200	1200		2250		2250
Navy Seals	1200						2250
Nightshift	2850	2850	2850		3200	3990	3990
Norte y Sur	1200	1200	1200	1200	2250		
Octubre Rojo	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Pack a toda maquina II	1750	1750	1750		2950		
Pack Challenger	1500	1500	1500		2500	3900	3900
Pack Full Blast						3900	3900
Pack genial	1200	1200	1200	1200	1900		
Pack Platinum	1550	1550	1550		2250		
Pack Sega Master Mix	1750	1750	1750		2950		
Pack to by Topo II	1550	1550		1550	2950		
Pang	1200						2250
Panza Kick Boxing		1200			2250	2500	2500
Pimball Magic		595			995	995	995
Poli Diaz	1200	1200		1200	2250	2850	
Power Pack						6500	6500
Prince of Persia		1300			2250	2500	2500
Puzznic	1200	1200	1200		2250	2250	2250
Rally Cross	595	595	595		1595		1595
Ratas del desierto	495	495				2250	
Razas de noche	1200	1200	1200		2250	2850	2850
Regreso al futuro III	1200	1200	1200		2		

BRAT

A sus apenas doce meses de edad, Nathan es el niño más adorable de la vecindad, el orgullo de su madre, la envidia de las vecinas y la debilidad de sus numerosos parientes. Pero ninguno de ellos sabe que, cuando cae la noche, Nathan sale sigilosamente de su cuna, se pone una cazadora de cuero, una gorra de baseball y unas gafas de sol y, convertido en Brat, abandona la tranquilidad de su cuarto para lanzarse a la búsqueda de aventuras.



Tampoco saben que detrás del armario de los juguetes se esconde un mundo desconocido. Ese país de fantasía, —que nuestro angelito ha denominado Bratland—, se divide a su vez en tres mundos diferentes cada uno de los cuales consta de cuatro niveles. Al llegar la noche, tras su inesperada transformación, Brat se lanza a explorar los parajes mágicos que se esconden tras el increíble armario de los juguetes, pero estos mundos encierran multitud de sorpresas que podrían despertarle y devolverle súbitamente a la cruda realidad.

Nuestra misión, en el papel de ángel de la guarda de Brat, consiste simplemente en evitar que nuestro protegido se haga daño mientras pasea por Bratland. Dado que el movimiento de Brat es automático, lo único que podemos hacer es guiarle adecuadamente para que sus pasos transcurran siempre por lugares seguros.

Brat inicia su camino en la parte superior de cada nivel y avanza constantemente hacia abajo siguiendo los símbolos que hay en el recorrido. Pero la ruta es sumamente irregular y el pequeño puede caer al vacío si no hacemos algo para evitarlo, siendo aquí donde entra en juego nuestra colaboración.

Los iconos

Para ayudar a Brat es imprescindible comprender la distribución de la pantalla, sabiendo que toda la acción transcurre en la parte izquierda y que hay un gran panel a la derecha que contiene numerosos marcadores e iconos.

El juego se maneja íntegramente con el ratón. Disponemos de un puntero, inicialmente con la forma de un chupete, con el cual podemos apuntar tanto a los iconos del panel como a cualquier punto de la pantalla principal. Si pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre uno de los iconos del panel el puntero adoptará la forma de dicho icono, siendo entonces el momento para volver a pulsar, esta vez sobre un punto del mapa, y conseguir que el icono seleccionado se coloque en el lugar deseado.

Los iconos básicos son las seis flechas de dirección, y basta con colocar una de ellas en el camino de Brat para que éste, al alcanzarla, gire en el sentido indicado en la flecha y continúe en dicha dirección hasta que encuentre otra flecha distinta.

Para saber con exactitud el lugar en el que se colocará la flecha contamos con la ayuda de un cuadrado parpadeante que se mueve junto con el pun-

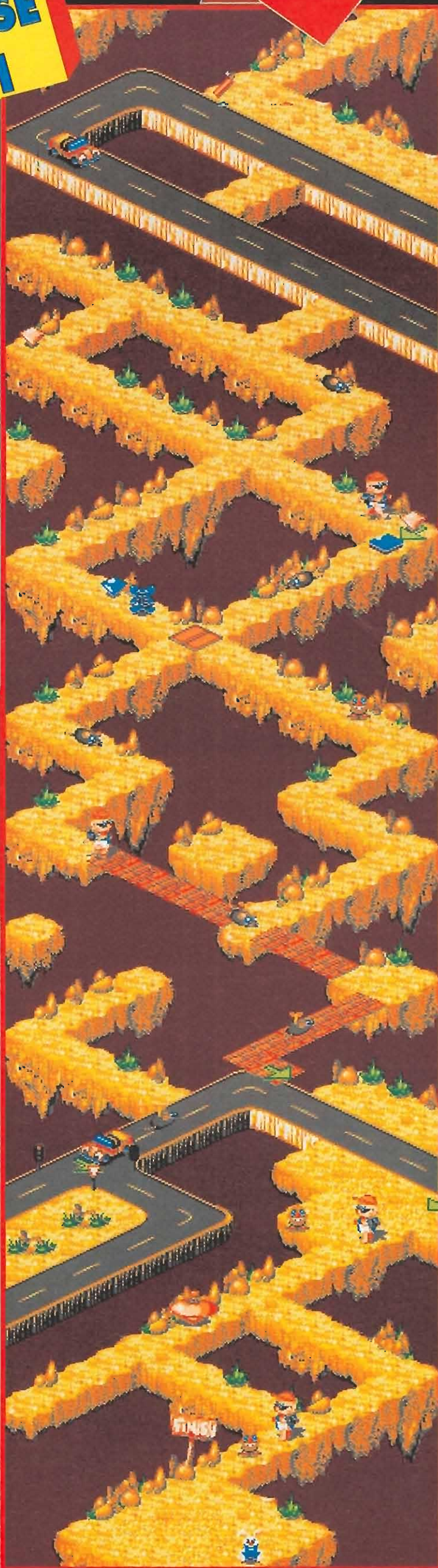
LOS PROBLEMAS



CRECEN



FASE 1



Junto a Brat, deberemos recorrer los peligrosos parajes que se esconden tras su armario de juguetes.



Utilizando los caramelos, podremos librar a nuestro pequeño héroe de un fatidico atropello.

tero. Existen flechas para las cuatro diagonales, arriba y abajo, y podemos eliminar cualquier flecha ya colocada utilizando cualquiera de los dos iconos que representan una goma de borrar.

Entre las flechas hay un nuevo icono que representa una señal de stop. Basta con colocarlo en el camino de Brat para que éste se detenga al pasar sobre él, permaneciendo inmóvil hasta que lo pongamos de nuevo en movimiento con cualquier flecha de dirección.

Debajo de las flechas podemos observar los diez bolsillos de Brat, inicialmente vacíos, y un indicador que refleja el número de puentes disponibles, cinco al comenzar cada nivel.

Al pulsar sobre el icono del puente, y siempre que queden puentes disponibles, el puntero se transforma en una tabla de madera de forma cuadrada que podemos colocar en cualquier sitio libre del mapa, lo que nos permite crear nuevos caminos o completar caminos interrumpidos.

Por otro lado, en los bolsillos de Brat se irán colocando los objetos que el pequeño recorre en su camino por el mero hecho de pasar sobre ellos.

Cualquier objeto puede ser seleccionado con el ratón y trasladado al lugar deseado del mapa para, si es colocado en el lugar adecuado, realizar diversas acciones.

No es posible llevar más de once objetos, ya que si Brat pasa sobre un nuevo objeto cuando no tiene sitio para más dicho objeto no se añadirá a su inventario. En algunas ocasiones será necesario deshacerse de objetos para dejar espacio para otros más importantes. Es posible asimismo nuevos puentes que se añadirán a los ya existentes hasta un máximo de noventa y nueve.

Sobre las flechas hay dos nuevos iconos que, no disponibles al principio de la aventura, se adquieren en ciertos puntos de la misma cuando Brat pasa sobre ellos, momento en el cual dichos iconos podrán ser utilizados un número ilimitado de veces. Ambos son colocados en el suelo y activados cuando Brat pasa sobre ellos: el de la izquierda detiene momentáneamente el scroll de pantalla mientras que el de la derecha invierte la dirección de dicho scroll.

Los marcadores

Los marcadores superiores señalan el número de vidas, -inicialmente contamos con tres-, la cantidad de dinero disponible y el número de botellas de leche restantes.

Cada vez que coloquemos una flecha en el suelo se descontará su valor del indicador de dinero y no podremos colocar nuevas flechas si carecemos de

BRAT

fondos, pero por suerte podemos incrementar dicho marcador recogiendo diversos objetos.

Las botellas de leche, que pueden ser recogidas como un objeto más, tienen una interesante utilidad. Si disponemos de una botella al menos, cuando perdamos una vida su marcador parpadeará mientras comienza una cuenta atrás a partir de cinco. Si dejamos que la cuenta transcurra hasta el final Brat comenzará de nuevo sus andanzas desde el comienzo del sector actual (si aún le quedan vidas, por supuesto), pero si pulsamos el botón izquierdo del ratón sobre el recuadro de las botellas de leche conseguiremos, a cambio de una botella, comenzar de nuevo en el mismo lugar en el que Brat cayó al vacío por última vez.

El marcador numérico que señala la cuenta atrás antes mencionada tiene otras utilidades. Al principio de cada vida, dicho marcador arranca desde nueve y comienza a decrementarse, de forma que el scroll de pantalla solamente se pone en marcha cuando el contador llega a cero, lo que proporciona a Brat unos segundos de ventaja. Cuando detenemos el scroll mediante el icono apropiado, el mismo contador nos informa del tiempo que falta hasta que la pantalla se ponga de nuevo en marcha.

Para controlar los movimientos de Brat

Brat no solamente pierde una vida cuando cae al vacío al no encontrar a tiempo una flecha que le haga variar adecuadamente de dirección. También lo hace cuando permanece demasiado tiempo inmóvil y queda por tanto fuera de la pantalla. Igualmente puede producirse el fenómeno contrario, ir más allá del límite inferior de la pantalla porque hayamos congelado el desplazamiento de la misma durante demasiado tiempo.

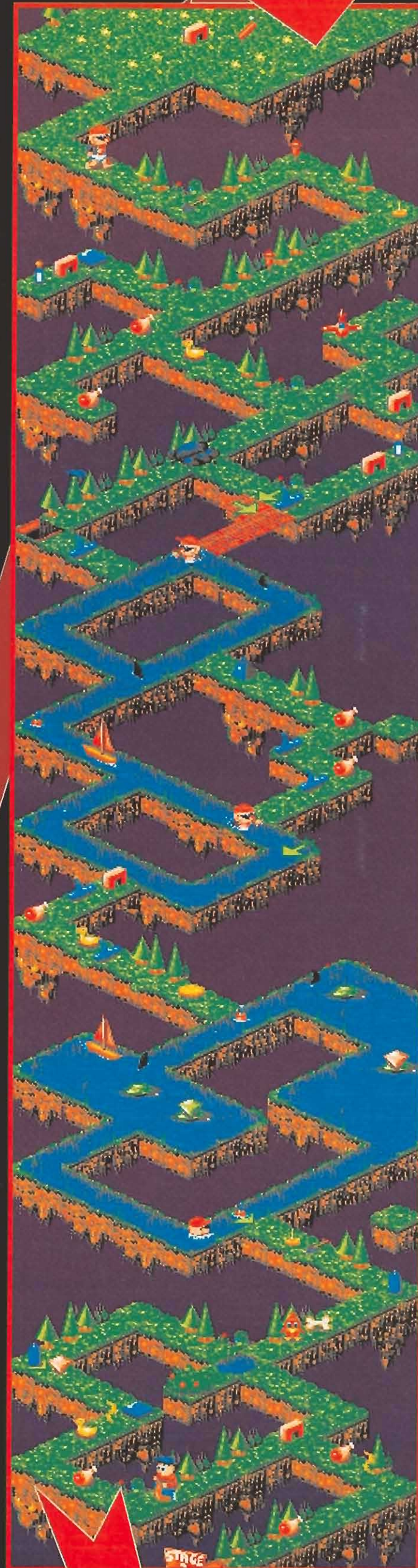
Como pronto comprenderéis al comenzar a jugar, es preciso controlar en todo momento el scroll de la pantalla, parando o invirtiendo su desplazamiento, para evitar a toda costa que Brat se salga de los límites de la misma. También es preciso comprender que Brat solamente obedece a las flechas que hayan sido colocadas antes de pasar sobre ellas. Si colocamos una flecha sobre el lugar que Brat está

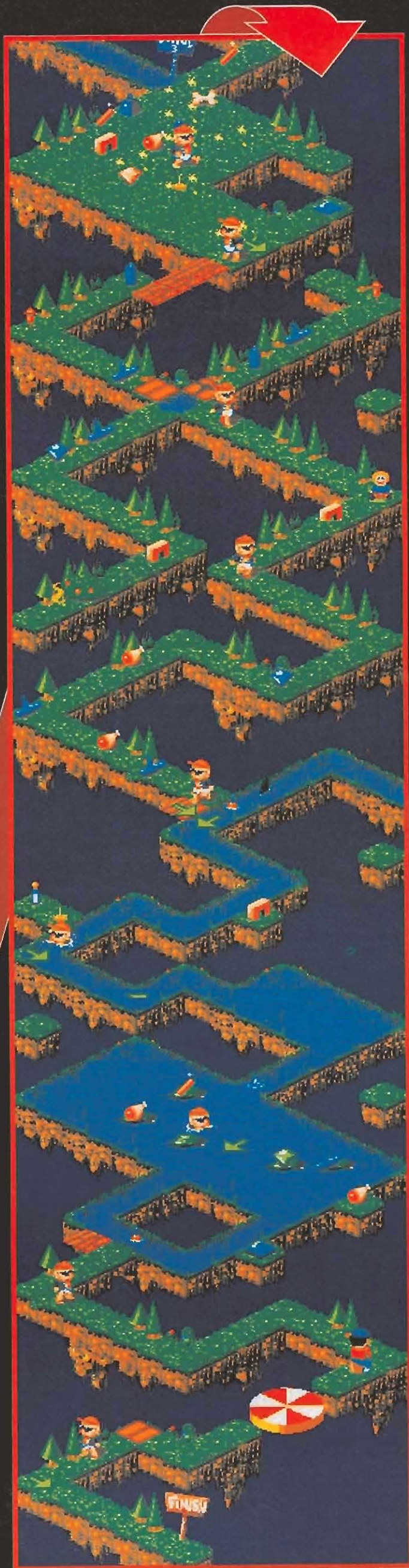


Utilizando las tablas de madera podremos construir puentes con los que superar los mortales abismos.



Cada uno de los niveles se divide en dos o más sectores fácilmente reconocibles por un cartel.





Parkland, el segundo mundo, es un terreno plagado de estanques, árboles, setos y peligrosas trampas.



Nuestro intrépido bebé puede perder una de sus escasas vidas al caer al vacío o al quedar fuera de la pantalla.

pisando dicha flecha será ignorada y el pequeño seguirá caminando en la misma dirección.

Como hemos señalado anteriormente, Bratland se compone de tres mundos con cuatro niveles cada uno, lo que hace un total de doce niveles. Todos los niveles se dividen a su vez en dos o más sectores fácilmente reconocibles por un letrero.

Al finalizar un sector la acción se detiene momentáneamente y aparece una cigüeña que deja caer una buena cantidad de objetos, tras lo cual la pantalla continúa desplazándose. Al perder una vida, y si no dispone de botellas de leche o bien disponiendo de ellas no desea utilizarlas en ese momento, Brat continúa su camino al comienzo del último sector visitado. Al completar todos los sectores de un nivel se nos proporciona una palabra clave que podremos utilizar en una partida posterior para poder comenzar el juego en un nivel distinto al primero.

Pulsando la tecla "P" el juego se detiene momentáneamente, lo que nos permite decidir con calma nuestro próximo movimiento. Dicha pausa puede finalizar mediante una nueva pulsación de la misma tecla o mediante una pulsación del botón izquierdo del ratón. Para ganar tiempo, y dado que el puntero sigue bajo nuestro control al realizar una pausa, os recomendamos desplazar el puntero hacia el panel de iconos y escoger uno de ellos, lo que nos permite finalizar la pausa con el puntero transformado en el icono que vamos a utilizar seguidamente.

La anticipación es fundamental para controlar los movimientos de Brat. Por ello conviene tener planeados al menos los dos o tres próximos movimientos a realizar y estar pendientes no de los lugares por los que pasa el pequeño, sino de los que aún no ha alcanzado.

Guía para completar la aventura

Como ya habéis podido adivinar, nos hallamos ante un juego de habilidad dotado también de una desbordante imaginación, en el que la previsión y la inteligencia juegan un papel fundamental. No vamos a ofrecer por tanto una solución detallada de cada uno de los doce niveles del programa porque pensamos que de ese modo no haríamos sino incurrir en una aburrida descripción de los movimientos a realizar que restaría al juego su enorme interés. Por el contrario, hemos preferido explicar con cierto detalle las características de los diversos mundos para ponerlos en antecedentes de los numerosos peligros que vais a encontrar en ellos. El resto es preferible que esté en vuestras manos.

El primer mundo es Toytown (la ciudad de los juguetes), y sus cuatro niveles son accesibles mediante las palabras Bishigmo, Mihemoto, Sasutozo y Sumatzee. En él podemos encontrar rocas que hacen que Brat cambie de dirección y que son fácilmente destruidas con un cartucho de dinamita, rato-

BRAT

nes mecánicas que se detienen unos instantes si dejamos caer a su lado un trozo de queso, soldaditos de plomo que solamente quedarán inmóviles atraídos por una muñeca y cajas cerradas de las que saldrá un muñeco que dará un susto de muerte a Brat a no ser que coloquemos un peso sobre la tapa.

En algunas zonas del recorrido llegaremos a carreteras por las que circulan coches y ambulancias siguiendo las indicaciones de los semáforos. Los coches pueden destruirse los unos a los otros si chocan frontalmente y se quedarán pegados a la calzada durante unos segundos si dejamos caer un caramelo en el lugar por donde vayan a pasar.

En algunos puntos del recorrido hay pájaros picoteando que harán que Brat cambie de dirección si choca contra su cuello. No pueden ser destruidos, por lo que la única solución consiste en esperar y pasar frente a ellos cuando elevan el cuello.

También hay placas de color azul que actúan como interruptores abriendo y cerrando trampillas colocadas posteriormente, plataformas móviles que solamente pueden ser accedidas en los breves instantes en los que se detienen en uno de los extremos de su recorrido, cañones que se elevan con interruptores y se disparan con una cerilla y sirven para destruir grandes rocas resistentes a la dinamita, y peonzas que solamente pueden ser detenidas colocando un peso en su camino.

El segundo mundo es Parkland (la tierra de los parques) y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras Nokitago, Itsanono, Mozi-mato y Hozitomo. En un terreno lleno de estanques, árboles y setos, es posible encontrar elementos comunes al mundo anterior como las rocas solamente vulnerables a la dinamita y muchos personajes nuevos que describimos a continuación.

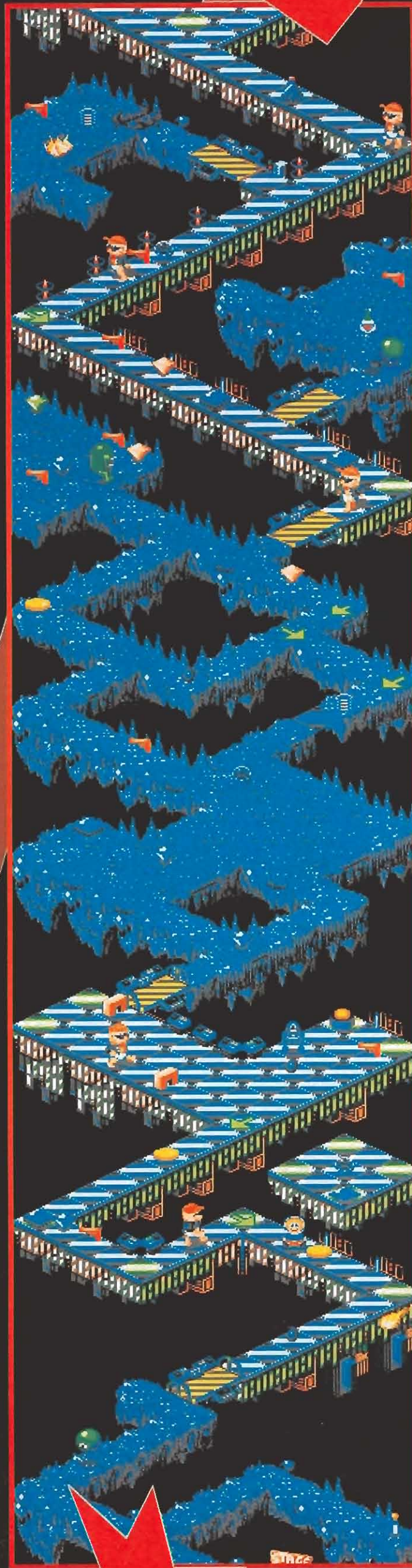
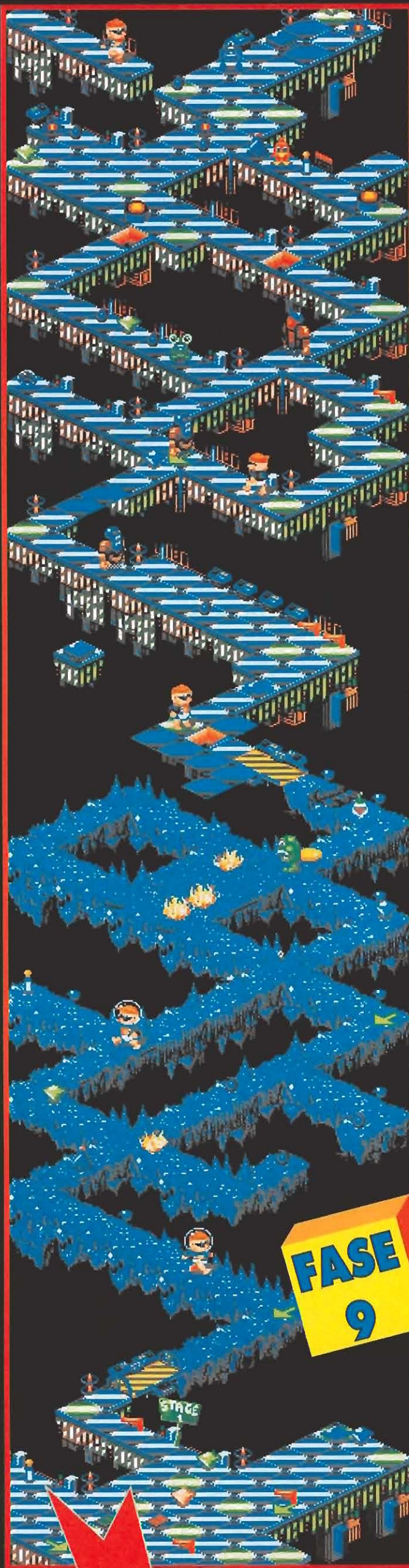
Comencemos por la fauna de los estanques. Los tiburones estarán ocupados un buen rato si les arrojamos un trozo de carne y los objetos mecánicos como barcos veleros y boyas pueden ser eliminadas mediante torpedos si dejamos caer un submarino cerca de ellos. En el exterior podemos distraer a los perros mediante un hueso, detener el movimiento de los topos que crean túneles bajo tierra clavando una pala en el lugar adecuado, hacer volar

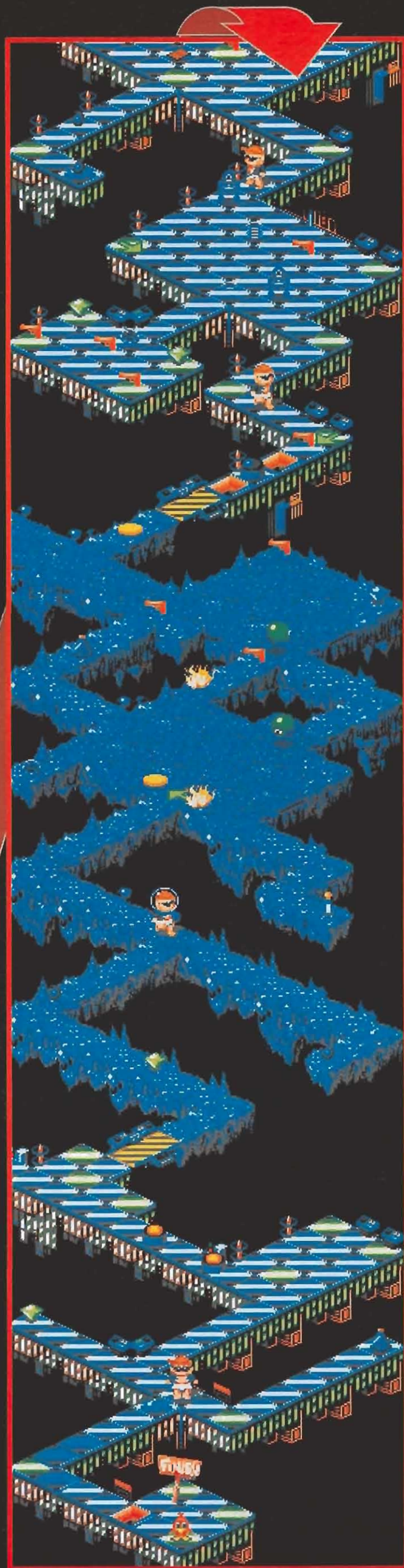


Incluso los héroes tienen derecho al relax; aquí tenéis a Brat demostrando de lo que es capaz sobre un tobogán.



Brat girará indefinidamente sobre las ruedas a menos que le ayudemos a salir de tan comprometida situación.





Las barandillas que impiden el acceso a los puentes se accionan mediante ciertos interruptores.



Si intentamos cruzar los puentes sin el casco espacial, Brat comenzará a levitar y volverá al principio del nivel.

por los aires a los chicos montados en pelotas botadoras colocando hábilmente un clavo en su camino y lanzar cohetes contra los aviones que sobrevuelan la zona arrojando bombas.

En algunos árboles encontraremos personajes que emergen momentáneamente del follaje arrojando llamas que pueden quemar a Brat, las cuales pueden ser neutralizadas mediante los frascos de insecticida.

En algunos puntos es necesario hacer uso de los toboganes y de las ruedas giratorias (estas últimas harán que Brat gire indefinidamente sobre ellas hasta que le saquemos de tan desagradable trance activando una flecha de dirección en el momento adecuado), y dado que ciertas flechas azules nos obligan a saltar a plataformas colocadas a gran distancia será preciso disponer de un paracaídas que amortigüe nuestra caída en esos momentos.

Finalmente el tercer y último mundo se denomina Moon Base (base lunar) y podemos acceder a sus cuatro niveles mediante las palabras Mokitemo, Zumohato, Chanastu y Nagaitu.

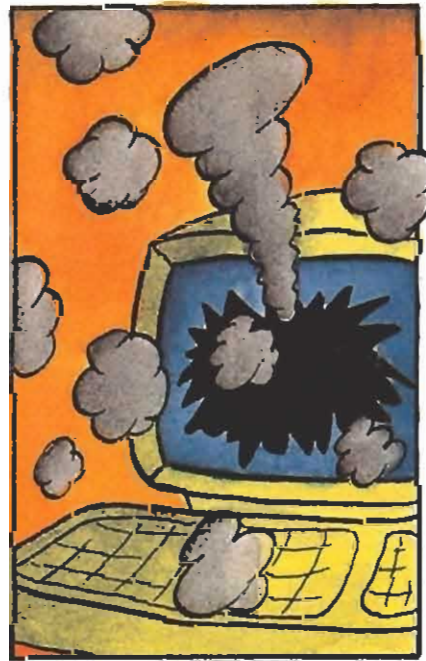
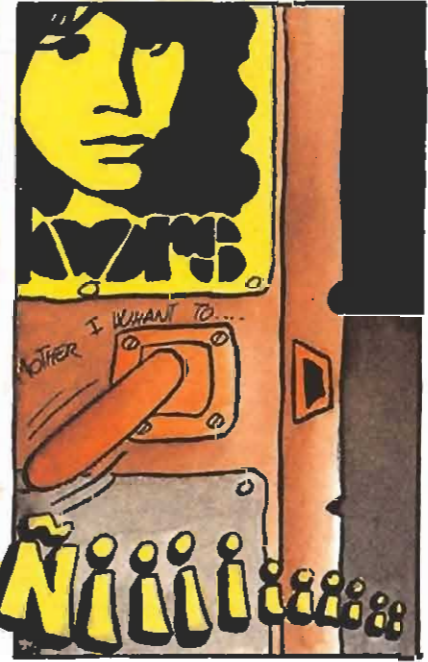
Es el mundo más largo y complejo de todos y contiene muchas sorpresas que preferimos no desvelaros, de forma que solamente os adelantamos lo que podéis encontrar en sus primeras pantallas. Se trata de un escenario futurista defendido por robots de baja gravedad y objetos cilíndricos que se desplazan sobre el suelo. Unos y otros pueden ser destruidos con bombas, eliminados con disparos de pistola o paralizados mediante placas magnéticas.

Los interruptores no sólo abren o cierran algunas baldosas del suelo sino que también abren o cierran una o dos de las barandillas que impiden acceder a ciertos puentes. Para cruzar un puente además de abrir sus extremos es imprescindible disponer de un casco espacial ya que en caso contrario Brat comenzaría a levitar por el espacio y debería volver a comenzar desde el inicio del sector actual aún disponiendo de botellas de leche.

Estos sofisticados escenarios futuristas se alternan en ocasiones con desérticos paisajes lunares. En ellos observaremos alienígenas de todas las formas y colores imaginables y llamas de fuego lanzadas por erupciones volcánicas que pueden ser sofocadas mediante una botella de agua.

P.J.R.

Mapa
MICRO
Manía



**NUEVO
EN ESPAÑA**

Las super pompas más grandes del mundo

David
Stein's
**bubble
thing**®

**¡DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE
JABON TAN GRANDES COMO TU!
¡ES SUPER FACIL!**

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING.

BUBBLE THING hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú.

Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras.

Animate, practica con BUBBLE THING y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

BUBBLE THING EN EL LIBRO GUINNESS DE LOS RECORDS

DAVID STEIN de New York (creador de BUBBLE THING), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m. y 24 cm. el 6 de Junio de 1988, utilizando únicamente BUBBLE THING, agua y líquido jabonoso.

**¡AHORA PRUEBA TU A BATIR
EL RECORD!**

**PASATELO POMPA
CON BUBBLE THING**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid.

- Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío. (IVA incluido)
 Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. de gastos de envío. (IVA incluido).
 Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. de gastos de envío. (IVA incluido).

NOMBRE APELLIDOS

DOMICILIO

LOCALIDAD..... PROVINCIA.....

CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) TELEFONO.....

Forma de pago:

Contra reembolso.

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

Tarjeta de crédito nº

VISA MASTER CARD AMERICAN EXPRESS

Fecha de caducidad de la tarjeta

Titular de la tarjeta (sólo 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, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

CARGADORES

DRAGON BREED

AMSTRAD

```

10 'Cargador Para "DRAGON BREED" Versio
n ORIGINAL
20 'AMSTRAD-Cinta realizado por C.H.A B
para "Micromania"
30 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0:FOR X=&6473 1
0 &66F4:READ A$:A=VAL("&" +A$):POKE X,A:C
HECK=CHECK+A:NEXT
40 IF CHECK<>71706 THEN SOUND 1,400,15,1
5:PRINT "ERROR EN DATAS":END
50 LOCATE 2,23:PRINT "INSERTA 'DRAGON BR
EED' Y PULSA UNA TECLA":CALL &BB18:CALL
&BD37:LOCATE 6,1:PRINT"Ya tienes Credito
s INFINITOS":CALL &6473
60 DATA F3,11,8C,A4,21,8C,64,01,70,02,ED
,B0,DD,21,F5,A6,11,BB,00,CD,84,A6,C3,36,
A7,00,1A,12,0F,1A,00,02,08,0A,0C,0E,10,1
2,16,18,10,00,00,06,F6,AF,ED,79,DD,77,00
,DD,2B,18,F9,D1,08,FE,01,06
70 DATA 7F,3E,10,ED,79,3E,54,ED,79,D9,E1
,D9,D8,D9,C3,00,00,3D,20,FD,A7,24,C8,06,
F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06,7F,3E,10,ED,7
9,79,2F,4F,D9,7D,3C,E6,0F,6F,F6,20,D9,17
,ED,79,37,C9,3D,20,FD,A7,24
80 DATA C8,06,F5,ED,78,A9,E6,80,28,F5,06
,7F,3E,10,ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,
79,37,C9,06,F6,3E,10,ED,79,D9,E5,2E,00,D
9,21,AE,A4,E5,06,F5,ED,78,E6,80,4F,CD,CO
,A4,30,FB,21,15,04,10,FE,2B
90 DATA 7C,B5,20,F9,3E,0A,CD,CO,A4,30,EA
,26,C4,3E,1C,CD,CO,A4,30,E1,3E,DA,BC,38,
F2,26,C4,3E,1C,CD,CO,A4,30,D3,3E,DA,BC,3
8,E4,FD,21,F1,A6,FD,6E,00,26,C4,3E,1C,CD
,CO,A4,30,BE,3E,D7,BC,30,DD
100 DATA 2C,20,EF,26,70,3E,1C,CD,CO,A4,3
0,AD,3E,1C,CD,CO,A4,30,A6,7C,FE,CD,30,0E
,FE,9C,30,CF,FD,23,FD,7D,FE,F5,20,CB,18,
C5,3E,0B,26,80,2E,08,3E,0B,18,02,3E,09,C
D,E6,A4,D0,3E,0B,CD,E6,A4,D0
110 DATA 3E,9F,BC,CB,15,26,80,D2,93,A5,3
E,1D,BD,C2,9E,A4,00,AF,08,26,A1,2E,01,FD
,21,00,AC,3E,04,18,17,3E,28,AD,C6,10,DD,
77,00,DD,23,1B,26,A1,2E,01,2E,01,3E,01,1
8,02,3E,09,CD,E6,A4,D0,3E,0B
120 DATA CD,E6,A4,D0,3E,C0,BC,CB,15,26,A
1,D2,D3,A5,08,AD,08,7A,B3,20,CE,C3,AA,A4
,3E,28,AD,C6,10,DD,77,00,DD,23,1B,2E,02,
3E,04,26,B3,CD,70,A6,D0,FD,7E,04,B7,28,5
A,69,01,00,7F,00,00,00,FD,4E
130 DATA 00,FD,46,01,DD,21,00,00,DD,09,4
D,3E,01,2E,02,26,B3,CD,70,A6,D0,3E,7F,BD
,28,03,32,F0,A6,2E,02,3E,08,26,B3,CD,70,
A6,D0,FD,5E,02,FD,56,03,69,01,05,00,FD,0
9,4D,7B,B2,26,A1,2E,01,3E,01
140 DATA C2,D5,A5,11,AA,A4,ED,53,F1,A5,1
1,D8,A5,3E,B7,32,12,36,C3,61,2B,3E,06,00
,00,18,B6,3E,0D,CD,E6,A4,3E,10,CD,E6,A4,
D0,3E,DB,BC,CB,15,26,B3,D2,6E,A6,C9,CD,0
6,A5,21,00,80,06,FF,C5,1E,00
150 DATA 4B,16,FF,06,F5,ED,78,E6,80,A9,2
8,50,1C,79,2F,E6,80,4F,15,C2,92,A6,73,23
,C1,10,E2,21,00,00,11,32,80,06,32,C5,1A,
06,00,4F,09,13,C1,10,F6,E5,21,00,00,11,C
D,80,06,32,C5,1A,06,00,4F,09
160 DATA 13,C1,10,F6,C1,7C,B7,20,13,A7,E
D,42,01,32,00,A7,ED,42,D8,09,01,CD,FF,A7
,ED,42,D0,3C,32,F0,A6,C9,00,00,C3,A1,A6,
00,1E,2A,28,22

```

PREDATOR 2

AMIGA

```

REM *****
REM * CARGADOR 'PREDATOR 2' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Jun-1991 *
REM *****
DIM C%(71):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6002
FOR I=0 TO 70:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>28997153& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "ENERGIA ILIMITADA (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(59)=V
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(61)=V
INPUT "MUNICIONES INAGOTABLES (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(63)=V+2
INPUT "INOCENTES INMUNES (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(66)=V+4
CLS:PRINT "OK, INSERTA EL DISCO 'PREDATOR 2' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,0,100,2D49,2E,303C,4E,12DB,51CB,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51CB,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EF8,12E
DATA 64,4EEB,C,4E75,4EAE,4,303C,6002,31C0,5842,31C0,4974,33C0,1,31DC,31C0
DATA 70C4,31C0,7B38,4E75

```

PREDATOR 2

PC

```

10 ' CARGADOR PARA EL PREDATOR II (PC,TODAS LAS TARJETAS)
20 '***** POR JAVIER SANCHEZ FRANCESCH *****
30 DIM D%(500):LINEAS = 6:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL ("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 9421 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cpred.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CPRED.COM, cárgalo antes del
PREDATOR II para jugar con vidas infinitas."
140 DATA "EB46551E8BEC8E5E06BD9090813E7125FF0E7510892E"
150 DATA "7125892E7325892EC720892EC9201F5DEA0000000043"
160 DATA "6172676120656C20505245442049490A0D284329204A"
170 DATA "2E532E462E24B800008ED88B1EB4008B0EB600B80201"
180 DATA "A384008C0EB6000E1F891E2701890E2901B409BA2B01"
190 DATA "CD21BA2B01CD27000000000000000000000000000000"

```

WARLOCK

ATARI

```

1 '*****
2 '* CARGADOR ATARI ST PARA *
3 '* WARLOCK *
4 '* BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
5 '*****
10 FULLW 2:CLRWR 2:GOTOXY 0,0
20 Z=3E5:FOR N=Z TO Z+148 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$):POKE N,A
30 S=S+A:NEXT N:IF S <>&H0E7DDD THEN ? "DATAS MAL":END
40 ? "ENERGIA INAGOTABLE (S/N) "":D=106:P=&H6006:GOSUB 90
50 ? "HECHIZOS INFINITOS (S/N) "":D=114:P=&H6012:GOSUB 90
70 ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80 A$=INPUT$(1):CALL Z
90 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95 ? A$:RETURN
100 DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,4238,FA1D,3F3C,0009
110 DATA 4267,2F3C,0001,0001,4267,42A7,4879,0007,0000,3F3C,0008,4E4E
120 DATA 41FA,001C,43F8,0140,7050,22DB,51CB,FFFC,33FC,0140,0007,006E
130 DATA 4EF9,0007,0000,33FC,0154,0000,80CA,33FC,0154,0000,811A,4EF8
140 DATA 1200,3C3C,4E71,4DF8,7000,3D46,01AA,3D46,0CE6,3D46,1AEB,3D46
150 DATA 324A,3D46,215E,3D46,1E6E,3D46,2CAE,33FC,0140,0002,2C32,4EF8
160 DATA 2900,0000,0000

```

VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a Tele-Juegos - Apto. de correos 23.132. Madrid solicitando tu juego **BRAT** y benefícate de este descuento

Atari 2.250 1.900 Amiga 2.250 1.900

Nombre..... Apellidos.....

Domicilio..... Población.....

Provincia..... C. Postal..... Teléfono.....

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

Número de cliente..... Nuevo cliente.

Joysticks

Quickjoy

Supercharger

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



Ni-5

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



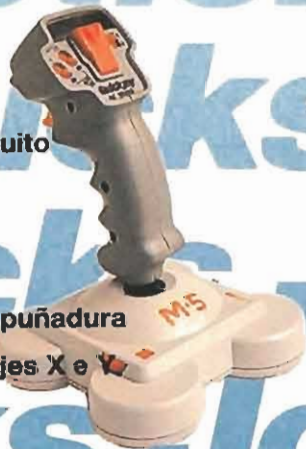
PC Connection

- 2 microinterruptores de disparo
- Posibilidad de disparo por ráfagas
- Autocentrado / botones centrados ejes X e Y
- Respuesta superrápida
- Compatible con IBM PC/XT/ AT y compatibles



M5

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



Jetfighter

- 6 microinterruptores de alta calidad
- Mandos incorporados a la empuñadura
- Autodisparo con control de velocidad
- Compatible con C64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



Sg-Fighter

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



Game Card

- Conexiones para 2 joysticks
- Control de velocidad seleccionable para XT, AT y TURBO
- Compatible con IBM PC/ XT / AT y compatibles



Superboard

- Calidad de competición
- Cronómetro digital
- Autodisparo con control de frecuencia
- 6 botones de disparo sobredimensionados
- 10 microinterruptores de alta calidad
- Compatible con C64, Amiga, Atari, Amstrad CPC



Junior

- Palanca ergonómica
- Dobles botones de disparo
- 4 ventosas estabilizadoras
- Compatible con C64, Atari, Amiga, Amstrad CPC



Megaboard

- Cronómetro y cuenta atrás
- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Microinterruptores de alta calidad
- Botón de disparo sobredimensionado
- Compatible con C64, Amiga, Amstrad CPC



Topstar

- Empuñadura ergonómica
- Autodisparo
- Eje de palanca en acero
- 6 microinterruptores de alta calidad
- Sistema amortiguador patentado
- Compatible con: C64, Amiga, Amstrad CPC



Todos los modelos son compatibles con **SPECTRUM** (vía interfaz) excepto M5, Ni-5, Sg-Fighter y PC Connection



CARGADORES

EXTREME

AMSTRAD



```

10 REM Cargador 'Extreme'
20 REM Pedro Jose Rodriguez 13-4-91
30 DEF FNN=(UPPER$(a$)="N"):MODE 1:MEMOR
Y &3FFF:CALL &BD37
40 dir=&4000:lin=110:GOSUB 100:dir=&124:
lin=350:GOSUB 100
50 INPUT"Energia infinita":a$:IF FNN THE
N POKE &139.&3D
60 INPUT"Tiempo infinito":a$:IF FNN THEN
POKE &13E.&3D
70 INPUT"Armamento infinito":a$:IF FNN T
HEN POKE &143.&3D
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original de
spues de la":PRINT"pantalla y pulsa una
tecla..."
90 CALL &BB18:MODE 0:FOR n=0 TO 15:INK n
.0:NEXT:CALL &BD19:CALL &124
100 READ a$:IF a$="" THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byte=V
AL("&"MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:sum=s
um+byte:dir=dir+1:NEXT:IF sum=con THEN l
in=lin+10:GOTO 100 ELSE PRINT"Error en l
a linea"lin:END
110 DATA F331400021000211FFBD.852
120 DATA CD710030F5CD63002100.948
130 DATA C011FF3FCD710030F531.1187
140 DATA 00C0C3004001547FAFED.1075
150 DATA 79ED493CFE1120F7C93E.1304
160 DATA 10E5D5E5D5CDE800D9D1.1763
170 DATA 13D9E13E2632130106F5.882
180 DATA ED784F1E20165B3E09CD.887
190 DATA F50030F53E91BA30F01D.1248
200 DATA 20EF165BCDF90030E63E.1178
210 DATA 70BA38F4CDF90030DC3E.1382
220 DATA 2A32130111019A3E0718.377
230 DATA 023E09CDF50030163EC4.851
240 DATA BACB13169A30F073231E.1052
250 DATA 01D91B7AB3D93E0620E5.1092
260 DATA 01547FED49AFCDE800D1.1343
270 DATA E1CD190196FE01C906F6.1314
280 DATA ED792100002B7DB420FB.1022
290 DATA C9CDFB00D03E0B3D20FD.1284
300 DATA 14C806F5ED78A9F2FE00.1493
310 DATA 067F3E10ED79792F4F1F.847
320 DATA 3E2A17ED7937C9AF8623.1085
330 DATA 1B4F7AB37920F7C90000.1008
340 DATA *
350 DATA F321004011400001E400.650
360 DATA D5EDB0213801226100C9.1048
370 DATA 3EA73261B03EA7323F1B.921
380 DATA 3EA732DA993214AB327A.1063
390 DATA 963205AC3268AB32A9AA.1091
400 DATA C3004000000000000000.259
410 DATA *
    
```

PREDATOR 2

ATARI

```

1 * *****
2 * CARGADOR ATARI ST PARA *
3 * PREDATOR II *
4 * POR MARC STEADMAN Y JULIAN ROM *
5 * *****
10 FULLW 2 :CLEARW 2:GOTOXY 0,0
20 Z=3E5:FOR N=Z TO Z+112 STEP 2:READ A$:A=VAL("&H"+A$)
30 POKE N,A: S=S+A:NEXT N:IF S<>&H0D4E3B THEN ? "DATAS MAL":END
40 ? "ENERGIA INFINITA (S/N) "":D=096:P=&H6002:GOSUB 90
50 ? "ARMAS INFINITAS (S/N) "":D=100:P=&H6004:GOSUB 90
60 ? "PON EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA":A$=INPUT$(1):CALL Z
90 A$=INPUT$(1):IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95 ? A$:RETURN
100 DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,423B,8260,4267,4879,0006,0002
110 DATA 4879,0006,C000,4879,0004,0002,4E4D,41FA,0012,43FB,0140,7050
120 DATA 32D8,51C8,FFFC,4EF8,0140,33FC,4EF9,0006,C252,41FA,000E,23C8
130 DATA 0006,C254,4EF9,0006,C200,12D8,5380,66FA,42B8,427E,42B8,4CDD
140 DATA 42B8,2D8A,42B9,0001,1036,4EF8,0500,0000,0000
    
```

LOS INTOCABLES

PC

```

10 * CARGADOR PARA EL INTOCABLES (PC,CGA-EGA-VGA)
20 * ***** POR JAVIER SANCHEZ FRANSESC *****
30 DIM D%(500):LINEAS =11:CLS
40 FOR T=1 TO LINEAS:READ A$
50 FOR Y=1 TO 44 STEP 2:P=P+1
60 D%(P) = VAL("&h"+MID$(A$,Y,2)):SUM = SUM+ D%(P):NEXT Y,T
70 IF SUM <> 21606 THEN PRINT "Error en DATAS":END
80 PRINT "PULSA UNA TECLA PARA GRABAR EL CARGADOR EN EL DISCO"
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 OPEN "R",#1,"cintoc.com",1
110 FIELD#1,1 AS A$
120 FOR T=1 TO P:LSET A$=CHR$(D%(T)):PUT #1,T:NEXT:CLOSE 1
130 PRINT "Creado el fichero CINTOC.COM, cárgalo antes del
INTOCABLES para jugar con energia ilimitada.NOTA: Ten cuidado
con el tiempo"
140 DATA "E9C000551E8BEC8E5E06515653BD9090803E2952FF75"
150 DATA "34C6065C5B01C606517501C606DAA701C606FABD01C6"
160 DATA "06359F01C60655AF90B90A008E83012E8B1C83C60289"
170 DATA "2F896F02E2F3EB2F90803E3F3FFF7527C6064C4F01C6"
180 DATA "06436801C606ACBD01C606AAA601B906008E97012EBB"
190 DATA "1C83C602892F896F02E2F35B5E591F5DEA0000000006"
200 DATA "9251AF6B4AB84B2F4D9F4D1450EC50B85129523F3F6D"
210 DATA "403342344401458746436172676120656C20494E544F"
220 DATA "4341424C45530A0D284329204A2E532E462E24880000"
230 DATA "BED88B1E20008B0E22008B0301A320008C0E22000E1F"
240 DATA "891E7F01890EB101B409BAA301CD21BAA301CD270000"
    
```

PICK'N PILE

AMIGA

```

REM *****
REM * CARGADOR 'PICK'N PILE' (AMIGA) - TONI & FRANCESC VERDU / Jun-1991 *
REM *****
DIM C%(69):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 68:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>19956461& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!!":END
INPUT "TIEMPO ILIMITADO (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(65)=V
IF NOT FNU THEN PRINT " (usa opcion TICTAC OFF) "
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":V$: IF FNU THEN C%(62)=V
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'PICK'N PILE' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,3A,43F9,7,FF00,2D49,2E,303C,4A,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C6B,1000,86,6610,23FC,7
DATA FF34,0,80,317C,4E40,84,4E75,2F7C,0,1000,2,31FC,4E71,2434,31FC,601A,241E
DATA 4E73
    
```

VALE DESCUENTO



Recorta y envía este cupón a Mail Soft, Paseo Sta. Maria de la Cabeza, 1. 28045 Madrid solicitando tu juego **DARKMAN** y benefícate de este descuento.

Spectrum y Amstrad cinta ~~1.350~~ 1.150 Spectrum y Amstrad disco ~~2.250~~ 1.900
 Commodore ~~1.350~~ 1.150 Atari y Amiga ~~2.250~~ 1.900

Nombre..... Apellidos.....
Domicilio..... Población.....
Provincia..... C. Postal..... Teléfono.....
Forma de pago; contrareembolso. Gastos de envío; 250 pto.
Número de cliente..... Nuevo cliente.

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PARO draw™

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

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



CON DIFERENTES MATERIALES
CONSEGUIRÁS
DIFERENTES RESULTADOS



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

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

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

¡DIBUJA CON EL MATERIAL
QUE MEJOR UTILICES!

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



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

1 ¡DIBÚJALO!
Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!
Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

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

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. 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)

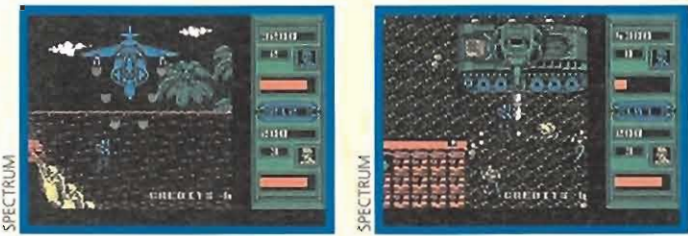
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 734 65 00 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 734 82 98.

Fecha y firma:

CARGADORES

MERCS

SPECTRUM

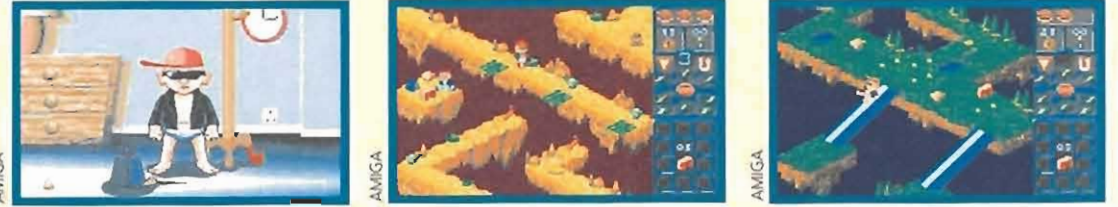


```

1 REM *****
2 REM * Antonio Dos Santos *
3 REM * / Jose Dos Santos *
4 REM * Cargador Spectrum *
5 REM * M E R C S *
6 REM * MADRID 24/6/91 *
7 REM *****
10 CLEAR 3e4: POKE 23658,1: PR
INT "Cargador MERCS", "Antonio/J
ose Dos Santos 91",
30 INPUT "Quieres CREDITOS INF
INITOS?(s/n):";a$
35 INPUT "Quieres 250 BOMBAS?(
s/n):";b$
40 INPUT "Quieres TIEMPO INFIN
ITO?(s/n):";c$
50 PRINT "Introduce la cinta o
riginal": LOAD "SCREEN$": LOAD
"CODE
60 FOR f=37068 TO 37085: READ
a: POKE f,a: NEXT f
70 IF a$="n" THEN POKE 37071,0
72 IF b$="n" THEN POKE 37079,0
74 IF c$="n" THEN POKE 37074,0
80 POKE 37066,204: POKE 37067,
144: RANDOMIZE USR 36864
100 DATA 175,50,169,162,50,58,1
57,62,250,50,190,151,195,32,151,
65,68,83
    
```

BRAT

AMIGA



```

REM Cargador 'Brat'
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$:byte=VAL("%H"+a%):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>743169% THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(117)=0
INPUT"Dinero infinito";a$:IF FNn THEN c%(121)=0
INPUT"Puentes infinitos";a$:IF FNn THEN c%(125)=0
INPUT"Biberones infinitos";a$:IF FNn THEN c%(129)=0
PRINT:PRINT"Las claves para los doce niveles son BISHIGMO, MIHEMOTO,"
PRINT"SASUTOZO, SUMATZEE, NOKITAGO, ITSANONO, MOZIMATO, HOZITOMO,"
PRINT"MOKITEMO, ZUMOHATO, CHANASTU y NAGAITSU"
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00FA,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,2948,0072,4EEC,000C
DATA 41FA,000E,23C8,0007,C1C2,4EF9,0007,8000,41FA,0024,43F9,0007,FD00,45FA
DATA 005E,33FC,4EF9,0000,85E2,23C9,0000,85E4,32D8,B5C8,66FA,4EF8,0200,48E7
DATA FFFE,0279,0010,00DF,F01E,6710,5278,02B0,4EB8,08D6,33FC,0010,00DF,F09C
DATA 4CDF,7FFF,33FC,0003,0000,80CE,33FC,0063,0000,80D0,33FC,0063,0000,80FC
DATA 33FC,0063,0000,80D2,4E73,*
    
```

¡ESTA S VA SO

Al hacer tu suscripción
(12 números) por solo
conseguirás totalmen
de SUPER SPOKES por

Además los números espe
te saldrán al mismo precio.

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

Haz tu pedido rellenando el cupón de la revista o lla
(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

TURRICAN II

ATARI



```

1  * *****
2  *                CARGADOR ATARI ST PARA                *
3  *                TURRICAN II                            *
4  *                BY MARC STEADMAN Y JULIAN ROM          *
5  * *****
10 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
20 Z=3E5: FOR N=Z TO Z+114 STEP 2: READ A$: A=VAL("&H"+A$): POKE N,A
30 S=S+A: NEXT N: IF S <> &H0DD6D5 THEN ? "DATAS MAL": END
40 ? "VIDAS INFINITAS (S/N) " : ; D=92: P=&H6002: GOSUB 90
50 ? "ENERGIA INFINITAS (S/N) " : ; D=96: P=&H6002: GOSUB 90
60 ? "RAYOS Y TIME INFINITOS (S/N) " : ; D=100: P=&H6002: GOSUB 90
70 ? "SUPERARMA INFINITA (S/N) " : ; D=104: P=&H6002: GOSUB 90
75 ? "INSERTA EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA "
80 A$=INPUT$(1): CALL Z
90 A$=INPUT$(1): IF A$="N" OR A$="n" THEN POKE Z+D,P
95 ? A$: RETURN
100 DATA 3F3C,0020,4E41,3F3C,0025,4E4E,4238,8260,3F3C,0002,42A7,3F3C
110 DATA 0001,4267,42A7,2F3C,0001,FFE2,3F3C,0008,4E4E,13FC,0006,0007
120 DATA FFFB,46FC,2700,4BFA,0010,33FC,4ED5,0002,0094,4EF9,0002,000C
130 DATA 207C,0002,3D40,43FB,3D40,3E3C,8485,12DB,51CF,FFFC,4278,65AC
140 DATA 42B8,61E6,42B8,6322,42B8,5B82,4EF8,3D40,0000,0000
    
```

MYSTICAL

SPECTRUM



```

*****
Antonio Dos Santos *
/ Jose Dos Santos *
Cargador Spectrum 48K*
M Y S T I C A L *
MADRID 8/7/91 *
*****
10 PRINT "Cargador MYSTICAL"
"Antonio/Jose Dos Santos"
20 FOR F=49000 TO 49014: READ
A: POKE F,A: NEXT F
30 INPUT "Quieres VIDAS INFINI
TAS? (s/n) " : ; a$: IF a$="n" OR a$
="N" THEN POKE 49003,0
40 INPUT "Quieres INMUNIDAD? (
s/n) " : ; a$: IF a$="n" OR a$="N" T
HEN POKE 49008,0
50 PRINT "Inserta el juego
ORIGINAL"
60 LOAD ""CODE : POKE 48265,19
5: POKE 48266,104: POKE 48267,19
1: RANDOMIZE USA 48128
90 DATA 175,50,160,97,62,58,50
,79,133,195,0,91,65,68,83
    
```

SUSCRIPCIÓN POR UN AÑO POR 2.700 PTAS, TE REGALAMOS GRATIS UN PAQUETE DE SUPER SPOKES PARA TU "BICI".

Con la **MICROMANÍA** por un año
por 2.700 ptas,
te regalamos **GRATIS** un paquete
de Super Spokes para tu "bici".

Los Super Spokes, que son más caros,

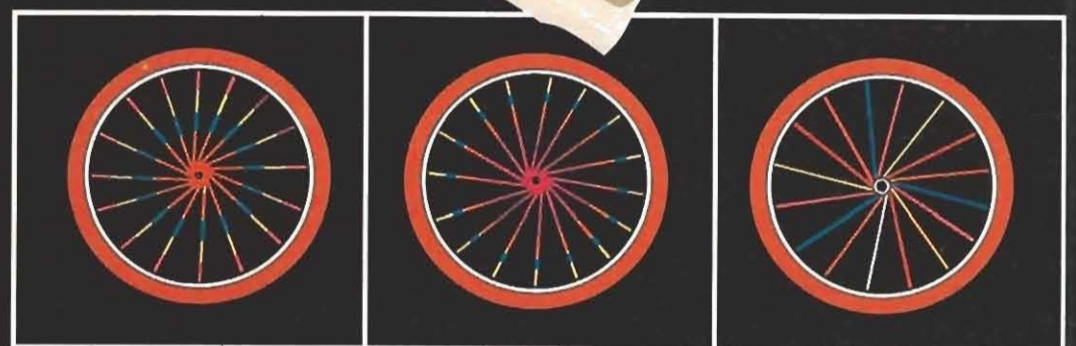
te los regalamos como este regalo al renovar por un nuevo año
de la suscripción (siempre que la suscripción esté todavía en vigor).

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

Realizar el pago con:



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!

Computer Games

¡Consúltanos lo que quieras por teléfono!

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

Ref.	TITULO	AMIGA	ST	PC	PRECIO
101	4D SPORTS DRIVING			x	4.800
102	A-10 TANK KILLER	x		x	4.800
103	BETRAYAL	x	x	x	4.800
104	CHAMPION OF KRYNN	x	x	x	4.800
105	CHESS CHAMPION 2175	x	x	x	8.300
106	COHORT	x	x	x	4.800
107	CRIME WAVE	x	x	x	4.800
108	CRUISE FOR A CORPSE	x	x	x	4.800
109	CYBERCON III	x		x	4.200
1010	DEMONIAK	x	x	x	4.800
1011	ESCAPE PL. ROBOT MONSTERS	x		x	4.200
1012	F-15 STRIKES EAGLE II	x		x	4.950
1013	FUTURE WARS	x	x	x	4.200
1014	INSECT IN SPACE	x	x	x	3.500
1015	KILLING CLOUD	x	x		3.800
1016	LORDS OF THE RINGS			x	4.500
1017	MEAN STREET	x		x	4.950
1018	MEGATRAVELLER 1	x	x		5.300
1019	NINELIVES	x	x		3.800
1020	OIL SWELL			x	3.800
1021	STELLAR 7	x		x	4.300
1022	STORMBALL	x	x	x	4.950
1023	STUN RUNNER	x	x	x	4.600
1024	THE FINAL BATTLE			x	3.800
1025	VOODOO NIGHTMARE	x	x		3.800
1026	WARLOCK THE AVENGER	x	x		3.500

10 - HITS DE IMPORTACION

Ref.	TITULO	PRECIO
301	BATTLE SQUADRON	5.990
302	BUDOKAN	7.390
303	COLUMNS	4.990
304	DICK TRACY	6.190
305	FIRE SHARK	6.190
306	GHOSTBUSTERS	6.190
307	GHOULS "N" GHOSTS	7.390
308	HERZOG ZWEI (LORD 2)	6.190
309	INSPECTOR X	4.990
3010	JAMES BOND	6.190
3011	LAKERS VS CELTICS	6.190
3012	LAST BATTLE	5.990
3013	M. JACKSON'S MOONWALKER	6.190
3014	MICKEY MOUSE	6.190
3015	POPULOUS	7.390
3016	SPACE HARRIER 2	5.990
3017	SPIDERMAN	7.390
3018	SUPER HANG ON	5.190
3019	SUPER MONACO GP	6.190
3020	SUPER THUNDER BLADE	6.190
3021	SUPER VOLLEY BALL	5.990
3022	SWORD OF SODAM	6.190
3023	THUNDER FORCE III	6.190
3024	WORLD CHAMP. SOCCER	5.590
3025	ZANY GOLF	5.990
3026	ZOOM	4.990

30 - SEGA MEGA DRIVE

Ref.	TITULO	AMIGA	ST	PC	PRECIO
201	ADIDAS CHAMP. FOOTBALL		x		2.250
202	AFRIKA KORPS	x	x		2.850
203	ALPHA WAVES		x	x	2.250
204	ANCIEN BATTLES	x	x	x	2.450
205	ARMOUR GEDDON	x	x	x	3.900
206	AUTOCRASE		x	x	2.250
207	BALL GAME	x	x	x	2.850
208	BATMAN THE MOVIE		x	x	2.250
209	BATTLE SQUADRON	x	x		2.850
2010	BLITZKREIG MAY 1940	x	x		2.850
2011	CARTHAGE	x		x	5.000
2012	CHESS PLAYER 2150	x	x	x	3.995
2013	DAMES SIMULATOR		x	x	2.250
2014	ELVIRA	x	x	x	4.995
2015	ESCAPE FROM COLDITZ	x	x	x	2.850
2016	F-16 COMBAT PILOT	x	x	x	4.995
2017	FINAL CONFLICT	x	x	x	2.850
2018	FINAL WHISTLE		x	x	1.950
2019	FLOOD	x	x	x	3.900
2020	FRONTLINE	x	x	x	2.850
2021	GO	x	x	x	2.450
2022	HAMMER BOY	x	x	x	2.500
2023	HILL STREET BLUES	x	x	x	3.995
2024	ISHIDO	x	x	x	2.500
2025	JAHANGIR KHAN SQUASH	x	x	x	3.150
2026	KHALAAN		x	x	2.250
2027	KICK OFF 2	x	x	x	3.995
2028	LEMMINGS	x	x	x	3.900
2029	LHX ATTACK CHOPPER		x	x	3.900
2030	LOST PATROL	x		x	2.850
2031	MANCHESTER UNITED	x	x		2.850
2032	MASTER BLAZER	x	x		2.250
2033	MEGAPHOENIX	x	x		2.500
2034	METAL MASTER	x	x		3.200
2035	MICROPROSE SOCCER		x	x	2.250
2036	MIDWINTER	x	x	x	5.490
2037	MIG-29 FULCRUM	x	x		3.990
2038	MONTY PHYTON	x	x	x	2.250
2039	NIGHT SHIFT	x	x		4.490
2040	NINJA RABBIT	x	x	x	2.450
2041	COOPS UP	x	x		2.850
2042	OPERATION HARRIER	x	x	x	2.250
2043	POWERMONGER	x	x		3.900
2044	PROTENNISTOUR 2	x	x	x	2.500
2045	RA		x	x	2.250
2046	REVELATION	x	x	x	2.850
2047	SILENT SHADOW		x	x	2.250
2048	SNOWSTRIKE	x		x	2.250
2049	STAR CONTROL	x	x	x	2.500
2050	STARBOWIS		x	x	2.250
2051	STORM LORD		x	x	2.250
2052	SWIV	x	x		2.500
2053	TEST DRIVE III		x	x	2.500
2054	THE FINAL CONFLICT	x	x	x	2.850
2055	THE KILLING GAME SHOW	x	x		3.900
2056	THEME PARK MISTERY		x	x	2.250
2057	TURN N' BURN	x	x	x	2.850
2058	VAXINE	x	x	x	2.250
2059	WAR ZONE	x	x		2.500
2069	XENOMORPH	x	x	x	1.595

20 - SUPER HITS

Ref.	TITULO	PRECIO
401	ALLEY WAY	3.590
402	AMAZING PENGUIN	3.100
403	BATMAN	3.950
404	BOOMER ADV. ASMICK	3.100
405	COSMO TANK	3.100
406	DAEDALIAN OPUS	3.100
407	DR. MARIO	3.550
408	DRAGON'S LAIR	3.950
409	FORMULA 1 RACER	3.950
4010	GOLF	3.550
4011	HAL WRESTLING	3.950
4012	IN YOUR FACE	3.550
4013	MOUSE TRAP HOTEL	3.950
4014	NBA ALL STAR	3.550
4015	NINJA TURTLES	3.950
4016	PIPE DREAM	3.100
4017	QIX	3.100
4018	ROBOCOP	3.950
4019	SNOOPY'S MAGIC	3.550
4020	SPIDERMAN	3.550
4021	SUPER MARIOLAND	3.550

40 - NINTENDO GAME BOY

Ref.	TITULO	PRECIO
501	PC'S	
1-	IBM, PS1, (286) 1FD, VGA MONO. + MSWORKS + Ratón + GAME BOY	105.000.-
2-	IBM, PS1, (286) 1FD, VGA COLOR. + MSWORKS + Ratón + GAME BOY	138.000.-
3-	AMPLIACION HD. 30MB. PS1	39.000.-
4-	AMPLIACION HD. 40MB. PS1.	49.000.-
5-	CANON LBJ-10 (INKJET)	44.800.-
6-	IBM 2205	52.800.-
7-	TOSHIBA PL6 (LASER)	154.000.-
8-	SEGA MEGA DRIVE + Altered Beast + Control Pad + 1 JUEGO EXTRA.	29.900.-
9-	GAME BOY (Juego Tetris) + 1 JUEGO EXTRA.	14.900.-
10-	ATARY LINX (F. de Alimentación) + 1 JUEGO EXTRA.	17.900.-
11-	GAME GEAR (Juego Columna) + 1 JUEGO EXTRA.	19.900.-

El "juego extra" es a tu elección del catálogo de C.G.

50 - HARDWARE

¡Juega con lo mejor y nunca visto en España!

¡GRAN NOVEDAD!
Pistola LIGHTPHAZER.
con 2 juegos para:
Amiga, Atary ST y PC.
7.500

Si quieres recibir totalmente gratis el catálogo de Computer Games y ganar un Game Boy, ¡Envía este cupón y te informaremos!:

COMPUTER GAMES • AP. de Correos 57.014 • 28080 MADRID

Telf.: (91) 563 92 88 - Fax.: (91) 564 37 85

Nombre y Apellidos.....
Domicilio.....
Población.....Provincia.....
Cod.Postal.....Telf.....

Tu modelo de ordenador es:
 P.C. de 3.5''
 P.C. de 5.25''
 AMIGA
 ATARI ST

Títulos:	Precio:

FORMA DE PAGO CONTRARREEMBOLSO. SI DESEO RECIBIR LOS JUEGOS QUE LES INDICO EN ESTE CUPON PEDIDO. Marca con una cruz el modelo de ordenador que posees.

Gastos de envío

200 pts.



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

PANORAMA

AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

CATAPLASMAS DE ROCK

TAKO

Rosendo Mercado y Bomi de Barricada echaron una mano a Tako en la grabación de su disco más reciente, «No son horas de pescar». No es mala compañía para este quinteto de la zaragozana Ejea de los Caballeros que decidieron aplicar cataplasmas de rock para combatir el muermo cotidiano. Son los guitarristas "Rones" y Félix Tolosa, el bajista José Ignacio Miana, el batería (¿alguien prefiere baterista?) Pedro Segura y el teclista Nacho Jiménez.



Personalmente son amigos pese a aficiones tan dispares como admirar a Radio Futura, practicar el culturismo, ser fan de cualquier grupo punk, trabajar en el campo, la construcción, o tener un garito en Ejea donde musicalmente cabe cualquier guitarra distorsionada.

En Aragón y zonas limítrofes Tako acostumbran a llenar los locales donde actúan (incluidos los aforos donde se juntan varios miles de personas) y han aprovechado el tirón que otros grupos de la tierra como Héroes del Silencio o Más Birras han dado a la música del lugar (resulta obvio, por lo demás, que las heroicas jotas en honor de mañicos y Virgen del Pilar siguen unos canales de distribución diferentes).

Tako navegan por las turbulentas aguas equidistantes entre "rock radical" y el "and roll" más blando y clásico. Gustan de citar a Leño, por dar nombres y apellidos al asunto, y sin olvidar el aderezo de alguna crítica social, suelen preferir la marcha como música de inspiración de sus composiciones. Y en su discografía, unos formatos curiosos: un cassette, «Me lo acabo de inventar», un mini-Lp, «Atakando», y tres Lps, «Tako», «A las puertas del deseo» y «No son horas de pescar». "Sube el volumen, aún se puede soportar" dicen en una de las canciones de su último disco. ¡Que los vecinos de sus fans se apliquen el cuento!

DE «MIRA QUIEN HABLA TAMBIEN» A «QUE SUERTE LLEGARON LOS PARIENTES»

PROBLEMAS DE FAMILIA

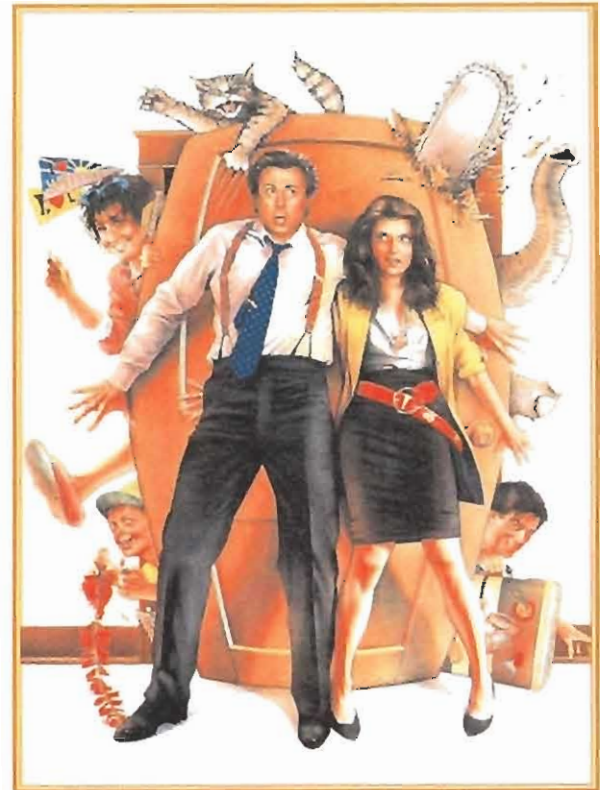
Los enredos de familia funcionan en la pantalla grande y en la chica. El pasado verano fue pródigo en ellos y suele ser un buen eje para protagonizar una variada gama de desdichas. Seguramente el cine se fijó en el éxito televisivo de Los Simpson, Bill Cosby o «Cosas de casa» para probar fortuna en los escenarios del hogar, dulce hogar pero no tanto.

La cosa suele ir en forma de comedia y, a partir de ahí, objetivos, métodos y tramas se desvían. Tomemos un par de ejemplos que este verano han provocado agradables sensaciones en el cuerpo acompañados de la bebida fría favorita y dejemos de lado las siempre odiosas comparaciones con la época dorada de Hollywood o con algunas de las mejores y escasísimas buenas comedias españolas de los últimos años.

«Mira quién habla también» es la continuación del éxito taquillero «Mira quién habla». En ambas se parte de una idea más que original (la de expresar el punto de vista del niño) y del gancho del ínclito "Jhon" Travolta, mejor actor de lo que pudiera desprenderse de «Grease» o «Fiebre del sábado noche», (si no os lo creéis daros una vuelta por la filmoteca o un cine de estreno y ver «Blow out»). Bastantes gags son graciosos, bastantes son burdos y tópicos, bastantes provocan vergüenza ajena y el conjunto sirve para pasar el rato.

En «Qué suerte... llegaron los parientes» la idea original y novedosa es sustituida por un desmadre propio de los hermanos Marx en cualquier hotel de los llos y constituye un ejemplo perfecto para ilustrar qué es una comedia de desastres.

En este caso, la familia es el enemigo público número uno de la pareja protagonista y el argumento... algo tan loco que es imposible trasladarlo al papel sin ocupar varios folios. Baste señalar que por la pantalla grande desfilan un gato de tormentoso aparato digestivo, un primo Fred y su mujer embarazada, más molestos que una plaga de pulgas practicando el tiro al blanco sobre las fosas nasales, una hermana sin marido, un vecino con casa abrasada por las llamas, un gimnasta, un coleccionista de serpientes, un ginecólogo... y todos se empeñan en amargar la existencia de los protagonistas.



POLICIAS EN PELIGRO DE EXTINCIÓN

«CODIGO AZUL»

Tradicionalmente, policías o detectives privados en el cine negro han sido seres íntegros e independientes, inadaptados sociales que se enfrentan al crimen a pesar del entorno.

Héroes que siempre pierden. Las grandes superproducciones cinematográficas les han convertido en cachas y violentos cuya interpretación de la legalidad suele ser tan peculiar como la de los truhanes contra los que suelen combatir. En «Código Azul» se intenta volver a los orígenes, al mundo de los Bogart y «Serpico», incluso al de Imanol Arias y su «Brigada Central» televisiva.

En «Código Azul» el policía Frank Daly y sus colegas se enfrentan a una complicada red de asesinos y narcotraficantes "protegidos" por importantes intereses políticos, judiciales y económicos. Una pared contra la que se estrellan los hombres que luchan contra la corrupción; sin que perder empleo, amigos e, incluso, la vida sea una excusa para apartarlos de su responsabilidad. Lógicamente, en «Código Azul» se baja a las cloacas sociales y se sube al lujo de los poderosos. En resumen, a priori los más genuinos y atractivos argumentos del mejor cine negro.

Este film ha sido dirigido por Jhon Mckenzie e interpretado en sus principales papeles por Brian Denney, Joe Pantoliano, Jef Fahey y Bill Paxton, actores con la suficiente profesionalidad a sus espaldas como para dar credibilidad a los personajes que encarnan. Ellos, y el equipo de producción han dado un nuevo punto de vista a las tonalidades de un lugar como Los Angeles.



UNA AUREOLA MALDITA

MERCEDES FERRER

Como si fueran santos, todos los músicos se hacen siempre acompañar de una aureola que les rodea invisible pero tangible. La de Mercedes Ferrer posee algo de maldito, el mismo aura de los personajes de culto (de quienes sus seguidores se sienten orgullosos al gozar de un placer no compartido con las masas). Cada vez que en el mercado aparece un disco suyo se augura el salto a la popularidad y cada vez se queda a las puertas. No importa que reciba las mejores críticas, tampoco que acapare premios -"Villa de Madrid", "Icaro", "Mejor cantante nacional" de Popular 1...-, el número uno de las listas de ventas es caro para los personajes independientes.

Con tres Lps grabados en solitario («Entre mi sombra y yo», «Tengo todas las calles» e «Imán») Mercedes Ferrer pertenece a una estirpe de seres que ven en las fronteras y estados un obstáculo a sobrepasar. Madrileña, diplomada en La Sorbonne francesa, conocida de Yoko Ono desde que homenajeó a Lennon en Barcelona, transeúnte durante largos e interminables meses en California..., entiende la música como una aventura.

Los esquemas preestablecidos aburren y la inspiración se presenta delante del depresivo espejo, dentro del viejo autobús mejicano, caminando de noche en la gran ciudad, viviendo una historia de amor o soñando en la oscura sala de un cinematógrafo.



EL LIMITE ENTRE LAS GUITARRAS Y EL WESTERN

LA FRONTERA

«**P**obre tahúr», «Judas el miserable», «Tren de media noche» o «El límite» son algunas de las canciones-himno que como emblema enarbolan La Frontera cuando en sus conciertos el personal enciende mecheros, bengalas y velitas; por no citar los más recientes, las caras A de los singles extraídos de su quinto Lp, «Palabras de fuego», que con tanta reiteración suenan en las emisoras de radio-fórmula. Es un repertorio más que suficiente, —supera el medio centenar de títulos introducidos en vinilo—, como para que una selección de ellos forme parte del doble Lp en directo que la banda madrileña tiene previsto grabar en los próximos meses.

Sin las excelencias educativas de la facultad de Ciencias de la Información (versión madrileña) —prodigio de sabiduría emérita y eficiente antro expendedor de títulos— La Frontera nunca hubiera existido.

Sus primitivos integrantes —ya se sabe que la vida de una banda de rock da muchas vueltas y también sus componentes— se conocieron en su siempre concurrido bar (por lo menos en horas lectivas). Allí jugaban a las cartas y bebían cerveza hasta que, hartos de malearse, decidieron que era más productivo cambiar máquinas de escribir y ordenadores por guitarras eléctricas, y contar sus vidas a través de canciones en vez de las de otros a través de periódicos.

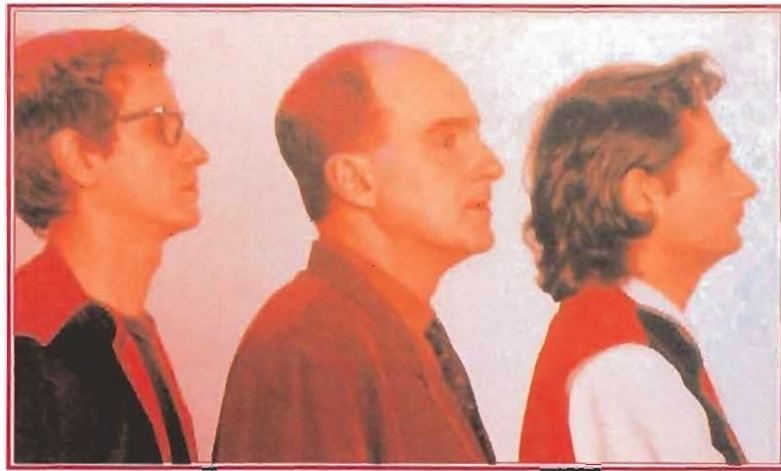


Pronto se convirtieron en los genuinos representantes del "rock vaquero" hecho a orillas del Manzanares que, aunque no es el río Grande, da el pego desde que en sus aguas conviven una larga colección de peces no comestibles y patos sucios. Sus pintas (botas, cueros y sombreros) ayudaban a la identificación estética con los personajes de cualquier película de Sergio Leone, la diferencia es que los chicos de La Frontera son más expresivos en sus gestos que Clint Eastwood. Las guitarras complementaban el tono épico de las letras.

Las canciones hablaban de espacios abiertos, amor, soledad, y fiestas. Paisaje country que no les ha impedido cabalgar por otros terrenos (el rap, por ejemplo) representar al rock español en la "Rusia perestroika" o pertenecer al club de los poseedores de discos de oro. Son La Frontera, el límite entre las guitarras y el western.

LA OTRA CARA DE GALICIA

OS RESENTIDOS



Pocos tipos tan creativamente locos hay en este país como Antón Reixa y sus Os Resentidos. Contenedores del más hilarante humor gallego, ellos forman parte, como proclaman en su más reciente trabajo discográfico, de la República de Sitio Distinto (un lugar imaginario tan real como la vida misma). Desde allí se mueven en Percebes Benz —el vehículo oficial de la República—, cantan loas a Alvaro Pino, a veces salen en la tele gallega, combinan el hip hop con la gaita gallega, afirman que el rostro de las vacas es generoso y que el cerdo es un bicho de compañía tan bueno como cualquier otro.

«Manda carallo» es ya un clásico del folclore tradicional de la República de Sitio Distinto y del repertorio de Os Resentidos. Es un himno de iniciación a las maravillas del terruño, una guía para guiris despistados y una provocación a la tradicional morriña gallega. Pero no es el único fresco salido de su proverbial imaginación (tienen ya sesenta o setenta). Todos ejemplos auténticos de furor tropical, provocación sin sentido, desmadre artístico y sueños de iluminado. Dicen que Julio Iglesias es gallego y Os Resentidos sin enterarse. Tampoco importa mucho, al fin y al cabo Julio Iglesias no se ha enterado de la existencia de Os Resentidos.



!! CUATRO NUMEROS UNO A UN PRECIO IRRISORIO !!

CAPCOM COLLECTION

SPIDER STRIDER DYNASTY WARS

ERBE U.S. GOLD

DISPONIBLES PARA: SPECTRUM cassette, SPECTRUM disco, AMSTRAD cassette, AMSTRAD disco, COMMODORE cassette



DYNASTY WARS:
Lugar: lejano oriente; China, Situación: Caos!!
La Dinastía Han ha sido derrocada por los rebeldes, que están destrozando el país, la violencia es el único lenguaje que conocen y China es un auténtico caos. ¡Pero no todo está perdido! De las cenizas de la Dinastía derrocada surgen cuatro valientes guerreros que van a doblegar a los rebeldes.



GHOULS 'N' GHOSTS:
Fabulosa segunda parte del famoso GHOULS 'N' GOBLINS. Uno de los juegos TOP 10 de 1986. Entonces supimos que ONES la demoniaca criatura había venido al mundo a realizar su terrorífica misión, pero eso era sólo el principio.



STRIDER:
Siguiendo su línea de calidad al más alto nivel, CAPCOM presenta ... STRIDER. Uno de los juegos más premiados en los últimos tiempos. Infiltrate en la armada rusa y descubre sus posiciones secretas. El futuro del mundo occidental depende del éxito de tu misión.



STRIDER 2:
Una segunda parte que añade aún más alicientes al STRIDER que ya conoces. Encontrarás todos los elementos necesarios para que un arcade sea un auténtico éxito.



F-15 Strike Eagle II, el último y más grande simulador de MicroProse. Esta segunda parte incluye gran parte de la tecnología de gráficos en tres dimensiones y sofisticada programación que se incluyó por primera vez en F-19 Stealth Fighter. Pero incluso mejorada.

Prepárate a vivir emociones a más de 10.000 pies de altura.

F-15 STRIKE EAGLE II



MICRO PROSE™

ENTERTAINMENT • SOFTWARE



LA PIRATERIA ES DELITO



ERBE

Sid Meier's RAILROAD TYCOON™

Esta simulación te sitúa en el siglo XIX, en la Era Dorada de los Ferrocarriles. Experimentarás el desafío y la excitación que produce desarrollar imperios económicos por medio de la construcción y exploración de redes de ferrocarriles a lo largo de Europa y América.

- Cuatro escenarios diferentes en Europa y América.
- Influencias externas en la economía, desarrollo industrial y comercio.
- Control por menús desplegables lo que facilita enormemente su manejo.
- Gran variedad de posibles inversiones para financiar tu red de ferrocarriles.

