

SOFTWARE

La
única revista
en España para
los
16 bits.

ACCION

290 ptas. (inc. IVA)
AÑO II - NUM. 3 - 1989

ATARI ST • AMIGA • PC

Lo último para ATARI ST,
AMIGA y PC compatibles

DOUBLE DRAGON

Un nuevo éxito en 16 bits

Z88: Un portátil con
buenas intenciones

THE MUNSTERS
BATTLE CHESS

EL LIBRO DE LA SELVA



8 413042 819608

CAMBRIDGE Z-88

EL ORDENADOR PARA LA GENTE QUE SE MUEVE.

■ Pesa menos de 800 gramos. No ocupa más espacio que un periódico doblado. El Cambridge Z 88 le da acceso a más poder informático cuando Vd. está fuera de su oficina que el que la mayoría de gente tiene cuando está en ella.

Con una RAM estándar de 32 Kb expandible hasta 3Mb activos, le convierten en el ordenador más potente de su clase.

Su oficina en movimiento:

Es tan sencillo de manejar que puede utilizarlo en cualquier parte.

Lleva incorporado un poderoso paquete de gestión integrada compuesta de:

Hoja electrónica de cálculo compatible con LOTUS 1-2-3.

Procesador de textos compatible con WORDSTAR Mac WRITE.

Extensa base de datos compatible con DBASE.

Y además el Z-88 también lleva incorporado un sofisticado diario electrónico, un calendario, una calculadora y un cronómetro de precisión con las características y posibilidades de intercomunicación directa superiores a las que Vd. está acostumbrado a utilizar.

Puede hablar vía MODEM, RADIO, TELEX o FAX con otros ordenadores como: MAC, ST, AMIGA, QL, PCW, PC IBM, etc.

Puede editar todos sus informes, diarios, cartas y documentos en general mediante cualquier impresora.

Cambridge Z-88. Fácil de manejar, tanto si entiende Vd. de ordenadores como si no.



VSA

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA Y ANDORRA:

MAGNETIC MEMORY S.A.

BARCELONA
Gran Via Corts Catalanes, 577, entlos. 1.ª y 2.ª. 08011 BARCELONA.
Tel. (90) 813 02 62.
Télex 99352 TXSUE - Fax 325 91 34.

MADRID
Diego de León, 43, 6.ª. Oficina 1.ª - 28006 MADRID.
Tel. (91) 262 98 23 - 563 65 74.
Télex 27932 Lazar - Fax 262 98 22.

magnetic Memory S.A. reconoce como registradas todas las marcas mencionadas en este anuncio.

DISTRIBUIDORES AUTORIZADOS.

ALICANTE: JUAN BUEDO - Tel. (96) 520 15 96
ANDALUCIA: CADIZ/GP MICRO ELECTRONICA S.L.
Tel. (956) 85 63 10 Puerto de Santa Maria
GRANADA/MASTER INFORMATICA S.A.
Tel. (958) 25 50 62
JAEN/MASTER INFORMATICA S.A.
Tel. (953) 22 95 51
MALAGA/INFORVIR S.A. Tel. (952) 28 16 58
MASTER INFORMATICA S.A.
Tel. (952) 28 09 08
MARBELLA/MASTER INFORMATICA S.A.
Tel. (952) 77 62 78
SEVILLA/MATERIAL TOPOGRAFICO
Tel. (954) 38 64 01

ASTURIAS: REGNA ASTURIAS S.A. Tel. (985) 33 72 22
BALEARES: DIMEL S.A. Tel. (971) 20 88 00

CANARIAS: LAS PALMAS/CASTRILLO Tel. (928) 36 59 51
TENERIFE/IDEAIMAGEN
Tel. (922) 24 50 25 50
CATALUÑA: BARCELONA
HOLLERLITH S.A.
Tel. (93) 555 53 66
MOVASA Tel. (93) 237 42 41
SEDISOFT Tel. (93) 201 85 52
DISVENT Tel. (93) 321 50 14
REGISA Tel. (93) 319 93 08
MASTER COMPUTER S.A.
Tel. (93) 375 10 18
BERENGUERAS
Tel. (93) 323 36 51
PACK PER INFORMATICA S.L.
Tel. (93) 301 47 00
APPLE CENTER Tel. (93) 200 15 77
SOFT GENERAL DE INFORMATICA S.A.
Tel. (93) 423 61 56
CELLINI Tel. (93) 302 54 81

CALELLA/INMATALAMA Tel. (93) 769 43 12
GERONA/SOFT GERONA Tel. (972) 234 75 00
LERIDA/COMERCIAL MARQUES S.A.
Tel. (973) 23 08 55

TARRAGONA/REUS/CERI Tel. (977) 31 20 47
GALICIA: REGNA GALICIA, S.A. Tel. (981) 27 95 95
GIBRALTAR: ROCK CONTEC 4, CATHEDRAL SQUARE
MADRID: RADIOTRONICA Tel. (91) 431 84 28
SINCLAIR STORE Tel. (91) 446 62 31
(91) 261 88 01
(91) 431 31 33

P. VASCO: INFORMATICA ALGORTA
Tel. (94) 469 71 13
VALENCIA: COMPUTER LLIRIA Tel. (96) 278 08 11
CETISA Tel. (96) 351 63 74

CAMBRIDGE
COMPUTER

ATAARI

User

AÑO I
Nº 4
1.989

325 ptas. (inc. IVA)



- C-Lab Notator
- Entrevista: Stepan Pachikov
- Programación en GFA
- Atari: su Historia
- Vía Modem

La lucha callejera, el karate, las bandas... todo en Double Dragon para Atari ST, Amiga e IBM PC y compatibles.



DOUBLE DRAGON

▲ **N**uestro personaje a un tamaño que no estamos acostumbrados a ver en nuestra pantalla.

- Sistemas: Atari ST-Amiga - PC
- Ver. comentada: Atari ST-Amiga - PC
- Autor:
- Distribuidor: Dro Soft

Hoy en día pasear de noche por la gran ciudad puede ser peligroso, pero no tanto como dentro de unos años. En el siglo XXI, podrás encontrarte



▲ **P**ara poder sobrevivir es esencial dominar los numerosos golpes que podemos asestar a nuestros enemigos y cual, como y donde utilizar cada uno. Además podemos usar las armas arrebatadas a nuestros contrincantes.



en situaciones muy duras, en las que el conocimiento de las artes marciales puede ser la solución.

La vida marcha perfecta, sin problemas, pero cierto día, una banda de malvados se fija en tu chica ansiada por su jefe. Todo ocurrió una noche, cuando acompañabas a tu novia a su casa, te golpearon fuertemente y

la raptaron.

Tu y tu hermano, sin embargo, curtidos tras largas e interminables batallas callejeras, os lanzáis al rescate (si juegas con un compañero), o bien tendrás que apañártelas solo (si eres el único jugador).

Después de varios días de investigación descubres qué

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
80 %	85 %

banda es la que la tiene raptada.

Tu misión es bien sencilla; únicamente tendrás que atravesar la ciudad, el almacén, el bosque, las montañas y por fin, la guarida del jefe.

Sin embargo, el cabecilla se ha enterado de que le buscas y ha ordenado a todos sus secuaces que te impidan, utilizando todos

participación de dos jugadores que evitarán tu aniquilación procurando que te defiendas y ataques como un profesional.

El programa proviene de la máquina recreativa, del mismo nombre, muy popular entre los asiduos visitantes de los salones de juego.

TEN EN CUENTA QUE...

El juego tiene cuatro fases, la primera transcurre en la ciudad; la segunda en un almacén abandonado; la tercera en un bosque y por fin la última en el cuartel general de la banda.

Un consejo: en la primera fase aparecerá una mujer con un látigo, quítaselo y cógelo pues con el será más fácil matar a tus enemigos.

En el almacén tendrás que enfrentarte a un enemigo con un bate de beisbol, haz lo mismo que con el látigo de la mujer y reparte



▲ **P**antalla de PC compatible. El juego, pese a utilizar en este caso sólo cuatro colores, puede calificarse como de muy aceptable.

los medios, llegar hasta él.

Lucharás con todo tipo de personajes; fuertes, grandes varones, mujeres, pero no te detengas, ellos no tendrán compasión, es más, utilizarán todas sus "armas" contra ti, (látigos, bates de beisbol, bidones, cuchillos, rocas y contenedores), y todo ello para evitar que salves a tu novia.

Rescatarla parece un deseo inalcanzable, pero no será una cuestión tan remota con la ayuda de tu amigo y la posibilidad de

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	70 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
70 %	80 %

AMIGA

La versión de Amiga ofrece escasas diferencias con respecto a la de Atari ST. Tanto los gráficos como el movimiento (scrolling incluido) son los mismos, la única mejora, aunque leve, es el sonido.

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
80 %	85 %

golpes a diestro y siniestro, si no destruyes a todos los enemigos no podrás pasar a la siguiente pantalla y ¡ah! procura al avanzar ir andando poco a poco pues así los enemigos no se te acumularán.

Cuando lleges al cuartel general, el jefe de la banda te espera metralleta en mano, para poder matarte procura estar lo más cerca posible de él, para no permitirle que te dispare.



▲ **I**ndudablemente Double Dragon es un buen programa. Las versiones de ST y Amiga son prácticamente idénticas y la de PC está bien trabajada.

A vista de pájaro

THE MUNSTER



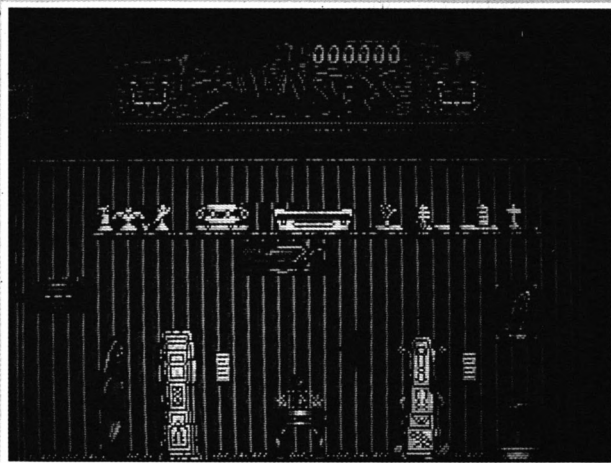
- **Sistemas:** Amiga - Atari ST
- **Ver. comentada:** Atari ST - Amiga
- **Autor:** Again Again
- **Distribuidor:** System 4

La Familia Munster, antigua serie de televisión, llega ahora a nuestros ordenadores de la mano de una nueva firma, Again Again.

Para aquellos que no tuvieron ocasión de conocerla, diremos que la familia Munster es un tanto particular: el padre, Herman es un pariente de Frankenstein; su esposa Lilly es una vampiresa; el padre de Lilly es un descendiente del Conde Drácula; Eddie, hijo de Herman y Lilly es un niño-lobo; y, finalmente, está Marilyn, que es una humana "normalita".

El argumento del juego se basa en el secuestro de Marilyn por el malvado "Old Nick", por lo que toda la familia se ha movilizado para rescatarla. La acción comienza en la mansión de los Munster, que Lilly deberá explorar hasta encontrar a cada uno de los miembros de la familia, y, finalmente, proceder al rescate. Para dificultarte esta tarea el diabólico Nick ha enviado a la mansión hordas de fantasmas, a los que deberás destruir mediante

Buena calidad gráfica tanto en Atari como en Amiga.



AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
75 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
70 %	55 %

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
75 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
70 %	55 %

acertados disparos de bolas de fuego. Ciertos fantasmas tienen mayor poderío, y el simple roce significa la muerte. Para aniquilarlos deberás matar unos cuantos fantasmas de baja categoría, de forma que tu nivel de energía mágica ascienda, y, por consiguiente, tus disparos sean más potentes. A lo largo de la mansión

se encuentran escondidos misteriosos objetos que te ayudarán a eliminar a determinados fantasmas.

Como conclusión decir que la calidad de los gráficos es buena. Por el contrario, el nivel de dificultad es el mayor handicap con el que nos vamos a encontrar. Demasiado alto.

R-TYPE

- **Sistemas:** Atari ST
- **Ver. comentada:** Atari ST
- **Autor:** Electric Dreams
- **Distribuidor:** Proeinsa

Amiga



¿Cómo un programa puede ser tan bueno?, si, si no me estoy equivocando y me hago esta pregunta una y otra vez., Corre el año 2089, la Tierra ha sido invadida (poco original) por seres de otra galaxia, pero esta vez han decidido hacerlo bien y se han traído desde pequeños cazas, hasta increíbles naves nodrizas,

pasando por todo tipo de pequeñas armas móviles. Gráficamente el programa está bien conseguido, en contraposición al sonido que es quizás algo pobre. El movimiento es rapidísimo y muy logrado, por lo que el juego es altamente adictivo dentro del estilo scramble.

La adicción que genera es bestial. El juego aunque no es una verdadera joya de la programación (por poco), ha sido encargado a un grupo de programación (Software Studios) que ha trabajado ya bastantes veces con Activision.

 GRAFICOS	 SONIDO
80 %	65 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
80 %	85 %

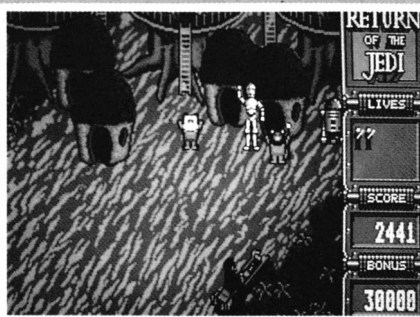
A vista de pájaro

■ EL RETORNO DEL JEDI

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST
- **Ver. comentada:** Atari ST - Amiga
- **Autor:** Domark
- **Distribuidor:** Erbe

La Alianza rebelde está planeando un golpe definitivo contra el Imperio, han formado una armada gigante, pero ignoran que el Imperio está construyendo una nueva estación espacial más terrible que la antigua Estrella de la Muerte, ahora la Alianza tiene que aniquilar el reactor de fuerza para destruir la Estrella y así al Imperio, para conseguirlo primero tienen que desactivar en la luna de Ender una base protectora, para ello deben mandar a un comando que lleve a cabo la operación, mientras tanto la armada luchará contra la Estrella de la Muerte.

La acción comienza en los bosques de la luna de Ender, la princesa Leia, tiene que llegar al poblado Ework, para que les ayuden, pero las tropas del Imperio intentarán matarte, y tendrás que esquivar los árboles y las trampas de



este lugar. La segunda acción se subdivide en dos ataques, el asedio del bunker y el combate contra las naves del Imperio será difícil, ya que tienes que esquivar árboles y piedras, y por fin alcanzar el bunker, el cual explotará. A la vez que sucede esto, se presenta el ataque de la Armada contra las naves, esta vez pilotas el Halcón Milenario y dispones de dos cazas ala X, para combatir y los Tiefighter.



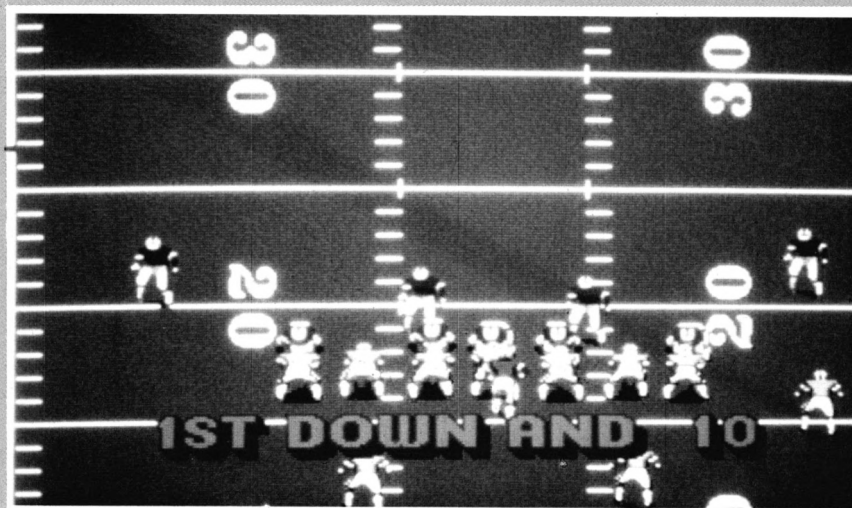
AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
86 %	87 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
88 %	86 %

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
86 %	84 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
88 %	86 %

Al superar estas fases te situarás con el Halcón dentro de la Estrella de la Muerte, esquivando naves y diversas columnas, destruye el reactor y sal inmediatamente antes de que el fuego te alcance.

El programa está bien desarrollado y no es aburrido, nos ayuda a recordar la película de la que ha sido sacado.

■ T.V. SPORTS FOOTBALL



Cinemaware es una compañía que, día a día, está labrando su nombre en oro en el ámbito de los 16 bit.

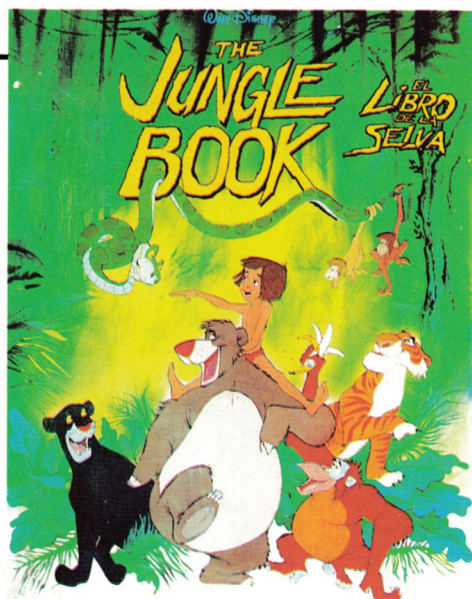
La nueva idea de los chicos de Cinemaware es la de crear una serie de super-juegos deportivos. El primero, T.V. Sports: football, ya está

- **Sistemas:** Amiga
- **Ver. comentada:** Amiga
- **Autor:** Cinemaware
- **Distribuidor:**

terminado, y será seguido por el recientemente anunciado T.V. Sports: boxing.

T.V. Sports: football es una sucesión de gráficos y sonidos de la máxima calidad, provocando en el iluso usuario impresión tras impresión; aparecen "cheerleaders", comentaristas, espectadores, etc. y todo tipo de detalles que hacen de este T.V. Sports: football un "juego de la nueva ola".

Recomendado para aquellos que amen el fútbol americano y para aquellos que simplemente gusten de lo bien hecho.



EL LIBRO DE LA SELVA

pantalla ST

- **Sistemas:** PC - Atari ST - Amiga
- **Ver. comentada:** Atari ST
- **Autor:** Coktel Vision
- **Distribuidor:** System 4

Están de moda los programas basados en los grandes éxitos cinematográficos o televisivos (Rambo III, Robocop, La familia Monster, etc....). En este caso particular, ha sido versionado uno de los grandes clásicos del cine infantil: El libro de la selva.

Como todos sabréis, la historia narra las aventuras de Mowgli, un niño criado en la selva desde pequeño en compañía de amigos y enemigos, Bagheera, su amiga la pantera, pretende, por su bien, llevarlo con la tribu de los humanos, Mowgli al no estar de acuerdo huye por la jungla internándose en ella a través de un auténtico laberinto. Todo esto representa tener que atravesar el escenario a pie, con el con-



▲ Nuestro querido amigo Mowgli habrá de vérselas con numerosos peligros repartidos por las cuatro zonas de las que se compone el juego: la Jungla, el Templo, las Grutas y la Sabana.

siguiente peligro que esto entraña. Además la selva es confusa debido a su gran extensión y, sobre todo, a lo similares que son las pantallas por las que nuestro personaje se mueve. El mapeado es extenso, aunque no en exceso. El juego se compone de unas cuarenta localizaciones, distribuidas en cuatro partes: Jungla, Templo, Grutas y Sabana.

Los gráficos aparecen en falso modo de 3-D, por tanto, hay entradas y salidas a derecha, izquierda y generalmente, al fondo.

Los animales que aparecen por el camino son variados y con intenciones diversas (Bagheera, los lobos, la serpiente Kaa, el oso Baloo, el bebé elefante, el tigre Shere Kan, etc....).

Las acciones que Mowgli puede

realizar son también varias: puedes andar hacia arriba, abajo, derecha e izquierda, recoger objetos, lanzarlos a modo de arma arrojada y saltar. El poder usar los objetos (piedras, plátanos, cocos, etc....) como armas te será muy útil



pantalla ST

ATARI ST	
<p>GRAFICOS</p> <p>80 %</p>	<p>SONIDO</p> <p>70 %</p>
<p>MOVIMIENTO</p> <p>70 %</p>	<p>ADICCION</p> <p>75 %</p>

a lo largo de tu aventura. Sin embargo, cada tipo de animal sólo puede ser atacado por una clase de objeto determinado, con lo que hay que vigilar constantemente qué objeto llevamos en cada momento (sólo podemos llevar de un tipo, aunque tendremos seis "disparos" a nuestra disposición).

Los gráficos son bastante buenos, aunque un poco repetitivos y, sobre todo, poco claros. El único gráfico que no está a la altura es el de tu personaje, Mowgli, que está dibujado como un sprite monocolor.

El sonido es caso aparte, la música de presentación es bastante buena, alegre y bien realizada. Sin embargo, a lo largo del juego se limita a unos cuantos efectos sonoros, pobres y aislados, como los golpes o los lanzamientos de los objetos.

El movimiento, por su parte, es aceptable.

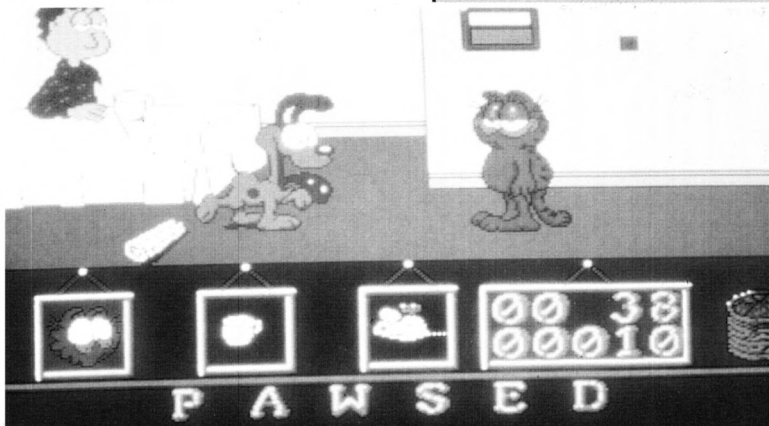
Las pantallas son estáticas (no hay scrolling), aunque los personajes en movimiento son muchos. De todas formas, el cambio de pantalla resulta excesivamente lento.

Lo más original es su disposición, así como el contador de vidas. La pantalla representa una sala cine en la que hay seis espectadores. El juego es "la película" que ven los espectadores. Cuando perdamos una vida, se dormirá un espectador; cuando se hayan dormido los seis, significará que la película es aburrida, con lo que acabará la proyección y la partida. ■

Lo mejor: La disposición del juego como película.

Lo peor: No demasiada originalidad.

pantalla Amiga



GARFIELD

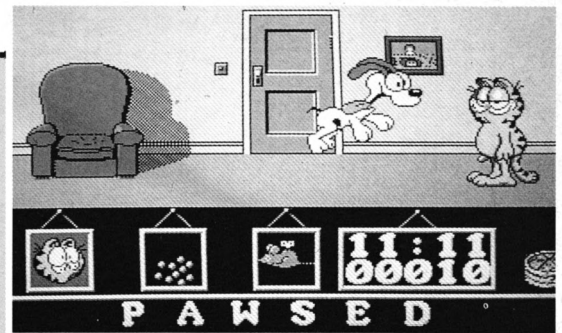
- **Sistemas:** Atari ST - Amiga
- **Ver. comentada:** Atari ST- Amiga
- **Autor:** The Edge
- **Distribuidor:** Dro Soft

La perrera municipal se ha llevado a Arlene. Cuando Garfield despierta, todo el mundo tiembla, especialmente la lasaña guardada celosamente por Jhon en el frigorífico. Pero hoy no está para bromas, está decidido a rescatar a Arlene de la perrera, aunque antes deberá encontrarla en la gran ciudad.

La historia comienza con Garfield en su casa. Tendrás que llevarle a través de una ingente cantidad de calles, locales, carnicerías, pastelerías, etc..., cogiendo los objetos que están abandonados por el camino y utilizarlos en el momento preciso (la linterna en la alcantarilla, por ejemplo).

Como podéis suponer, Garfield no podrá moverse sin carburante, que aparece en forma de fruta, pizzas, pasteles, carne, etc., los cuales devolverán un poco de energía y vitalidad al gato más glotón del mundo. Si se queda sin fuerzas, pasará a realizar otra de sus facetas más conocidas (es decir, dormir), lo que nos hará perder unos preciosos segundos.

Los inseparables compañeros de Garfield (Jhon, Odie, Nermal, etc...) también aparecen en el programa, aunque nos molestan continuamente. Si nos cruzamos con el pesado de Odie, el perro más estúpido del mundo, perderemos parte de nuestra energía. Además, tanto él como Nermal tienen la costumbre de robarnos los objetos que portamos (aunque



pantalla Atari ST

los volveremos a recuperar con una buena patada).

El juego se desarrolla, como hemos dicho antes, a lo largo y ancho de la ciudad. Esta viene representada por una gran cantidad de pantallas, entre las que cabe destacar las de las alcantarillas (totalmente desorientativas) y las de las calles, las cuales son muy abundantes.

Los gráficos son buenos (en plan "dibujos animados"), aunque resultan demasiado simplones para máquinas como un Amiga o un ST. Su colorido, muy bueno, es lo que da a la parte visual de una cierta vistosidad. El sonido está distribuido entre la música y los efectos sonoros. Ambos pueden ser alternados en la partida, aunque no aparecen simultáneamente.

La animación es muy buena. Los personajes, bastante grandes y bien definidos, están completamente animados; ocurre lo mismo con parte del escenario, que está en movimiento en algunas ocasiones, con lo que conseguimos un curioso efecto, muy cercano a los dibujos animados. Los pequeños detalles también desempeñan su papel: Garfield, por ejemplo, puede subirse encima del sillón del salón y destrozarlo vilmente con nuestras uñas. En general, Garfield es un juego gracioso y divertido, aunque su desarrollo, basado en coger, dejar y usar los distintos objetos, no resulta demasiado novedoso.

ATARI ST		AMIGA	
GRAFICOS	SONIDO	GRAFICOS	SONIDO
75 %	70 %	75 %	78 %
MOVIMIENTO	ADICION	MOVIMIENTO	ADICION
80 %	75 %	80 %	75 %

- Sistemas: Atari ST - Amiga - PC
- Ver. comentada: Atari ST- Amiga - PC
- Autor: Firebird
- Distribuidor:

ELITE

Elite es uno de los grandes clásicos de los juegos para ordenador.

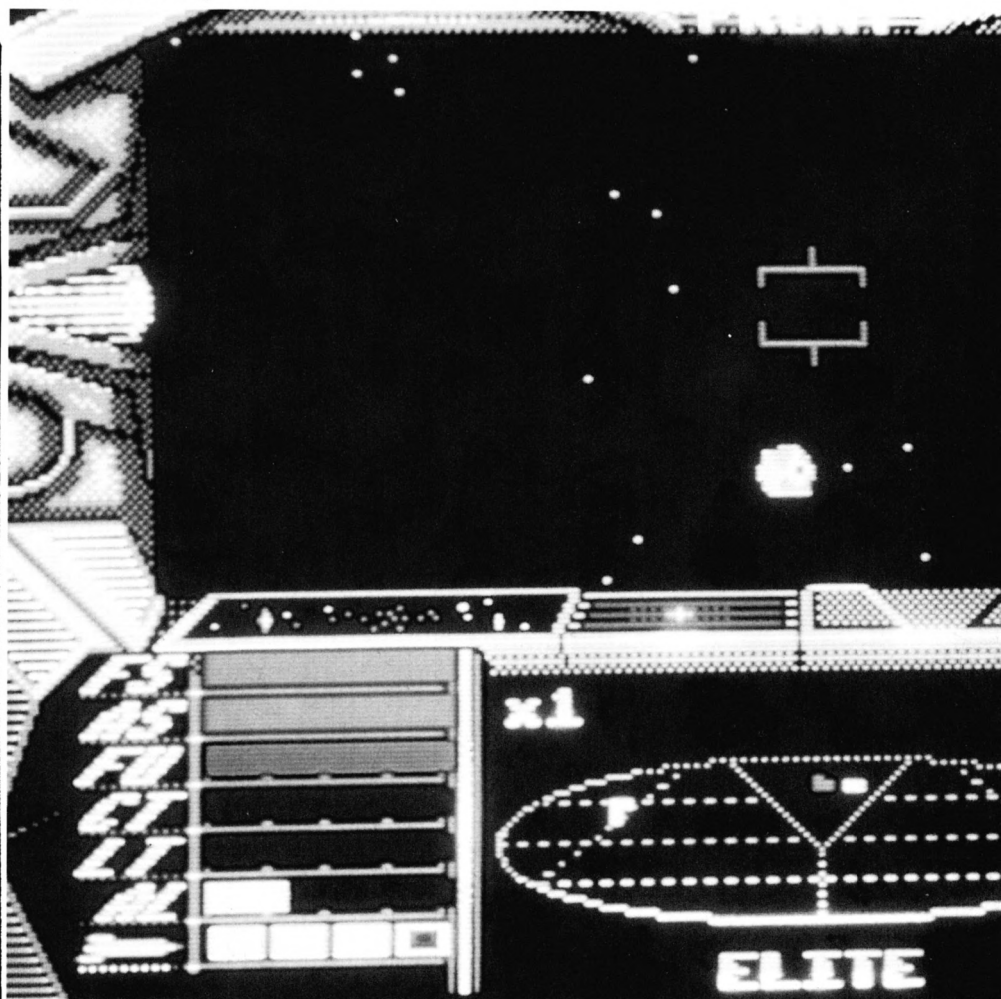
Ya cosechó elogios y grandes puntuaciones en otros tiempos, en sus versiones de 8 bits (Spectrum, Commodore, y más recientemente, en Amstrad). Pero hagamos un poco de historia...

Hace mucho tiempo a un grupo de programadores ingleses se les ocurrió la feliz idea de realizar un nuevo tipo de juego. No se trataría de un matamarcianos (lo más lógico en esos tiempos), sino que idearon un nuevo concepto de programar:

Por una parte, los gráficos fueron sustituidos por una serie de líneas (muy feas y pobres para aquellos que no entendían mucho del asunto de la programación), pero que, sin embargo, resultan efectivas y muy laboriosas. Este tipo de gráficos, muy poco usado hasta esas fechas, se denomina "vectorial", y resulta de gran dificultad, ya que son puramente matemáticos; que duda cabe que fueron parte importante en el éxito del programa.

Por otro lado, el juego en sí resultó original y divertido en extremo. Ante todo hay que señalar que no está pensado para aquellos que sólo gusten de jugar, joystick en mano, a los más rutilantes y espectaculares arcades que llegan a su poder. El Elite está pensado para ser disfrutado

Elite: pantalla Amiga



durante muchas horas (en las nuevas versiones de 16-Bits tenemos la opción de ir grabando la partida en disco Ram o en el mismo disco), ya que son tantas

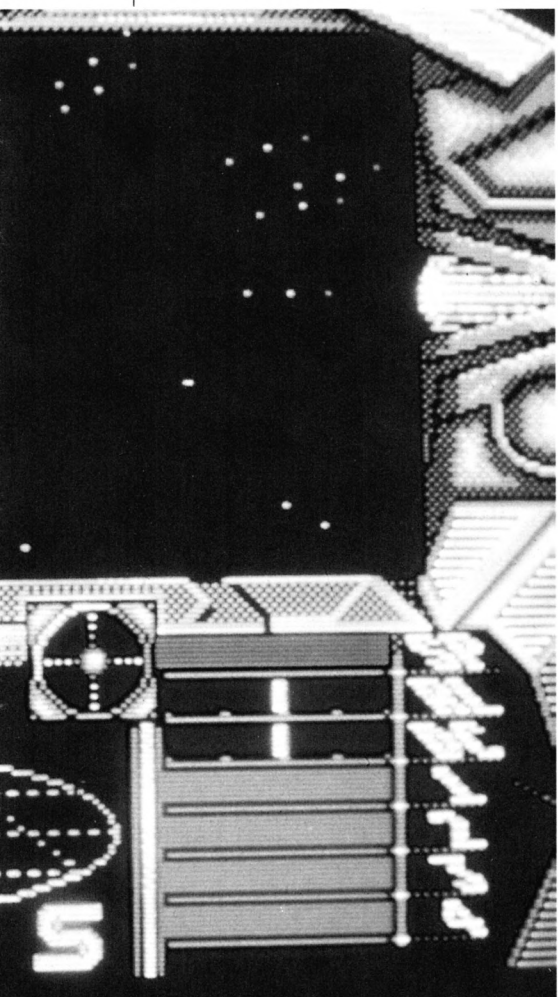
las opciones y variedades que se nos ofrecen que tendremos los suficientes alicientes como para jugar y jugar durante días enteros sin aburrirnos.

El argumento no es precisamente pobre. Nos hallamos en un lugar y un tiempo bastante lejano de los actuales. Nuestro trabajo, como el de mucha otra gente, es de comerciantes intergalácticos. Tú en tu puesto de comandante, deberás transportar, a bordo del COBRA MK-3, preciadas cargas y mercancías a través del universo conocido. El comercio es algo próspero para quien sabe trabajar y es inteligente. Por tanto, no bastará con moverse de un sitio a otro sin rumbo fijo. Debemos

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	65 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
87 %	90 %

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
90 %	90 %

investigar en qué planeta se venderán mejor nuestras mercancías (los hay pobres, ricos, agrícolas, industriales, democráticos, dictatoriales, capitalistas, etc....), así como las mercancías que deberemos comprar y vender, que varían desde las prendas y alimentos (seguros, aunque poco rentables) hasta las drogas,



seguro. Una simple nave comercial no aguantaría ni cinco segundos bajo los potentes láseres de los piratas que infectan las galaxias, los cuales no suelen adoptar posiciones demasiado amigables frente a los indefensos comerciantes. Sin embargo, tu nave, la COBRA MK-3, dispone de los más sofisticados equipos de combate (cañones láser, misiles, sistemas antimisiles, etc....); todos aquellos accesorios que no posea de fabricación podrán ser adquiridos en los planetas que visitemos (aunque sólo los más desarrollados tengan aquellos elementos más caros y espectaculares), como pueden ser las bombas de energía (destrozan todo lo que esté en las proximidades), los cañones militares (rápidos y más potentes que los normales), energía extra, contenedores de carga (que nos permiten aumentar la capacidad de energía extra), contenedores de carga (que nos permiten aumentar la capacidad de la nave), cápsulas de escape (para huir en los momentos más críticos), computadoras de aterrizaje (nos "aparcarán" la nave sin que tengamos que hacer ningún tipo de esfuerzo), retropropulsores, etc....

Nunca llegaremos a posarnos en los planetas que visitemos. Cada uno de ellos tiene un pequeño satélite artificial o estación espacial que rota a su alrededor. El aterrizaje se efectúa en éstos, a través de una abertura que está en uno de sus lados. Una

vez dentro, accederemos a los menús de opciones, que nos permitirán ver los precios de compra y de venta, los "extras" técnicos que allí se venden, los mapas galácticos e intergalácticos y nuestro "status" en ese momento. En él se nos mostrará nuestro capital, rango (el objetivo del juego es, teóricamente, el de alcanzar el de "Elite"), situación legal, etc..

Todo ello pudo ser apreciado en las antiguas versiones. En las nuevas (Amiga, Atari St y PCs), aparecen nuevas y jugosas opciones; los gráficos, aunque continúan siendo vectoriales, han sido rellenados (en la versión de PC se nos permite optar por cualquiera de los dos, dependiendo de la velocidad de nuestro aparato). Los movimientos son más rápidos, consiguiendo una mayor suavidad y control. El sonido también ha sido retocado (era, sin duda alguna, el punto más flojo en las antiguas versiones), aunque no llega a ser demasiado bueno, excepto en la versión de Amiga, donde se ha trabajado más este aspecto.

En definitiva, Elite es casi un juego para coleccionistas, o para aquellos a los que les gusten las grandes superproducciones.

Lo mejor: La animación de los objetos en 3-D.

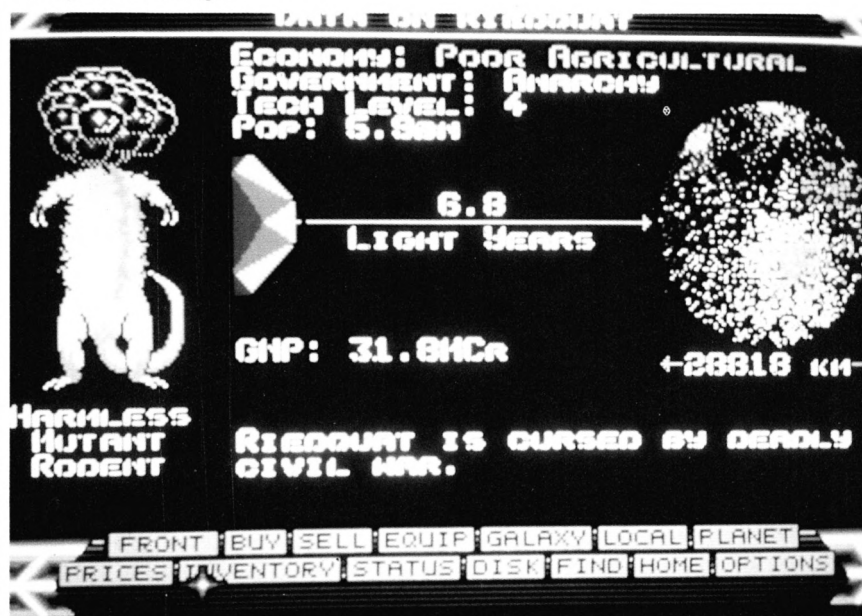
Lo peor: El sonido.

esclavos y armas (que nos harán enriquecer rápidamente, aunque tendremos a toda la policía detrás de nuestros talones).

El espacio exterior no es nada

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
80 %	65 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
95 %	90 %

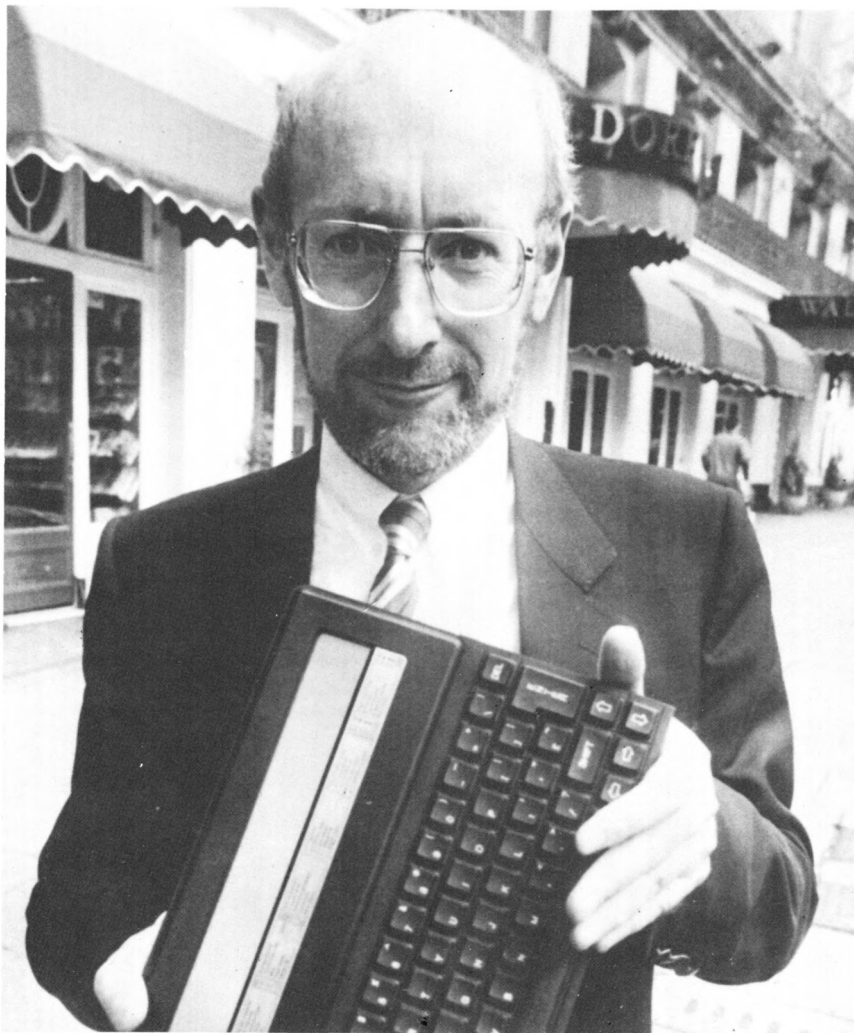
Elite: pantalla Amiga



El último invento de Sir Clive Sinclair

CAMBRIDGE Z88

■ Cambridge Z88 es un ordenador portátil con una versatilidad fuera de lo común. Además de poder conectarse y transferir ficheros con cualquier PC, Atari, BBC o Macintosh, puede comunicarse vía modem con otros ordenadores e incluso vía radio con otro Z88.



Sir Clive Sinclair con su última creación

El Z88 es más pequeño que una hoja DIN A4, pesa menos de 800 gramos y tiene un grosor de tan sólo dos centímetros y medio. Pocos ordenadores personales portátiles pueden ofrecer tanto en un paquete tan pequeño.

Debido a su tamaño y a su peso (pesa menos de un kilo), es un compañero de viaje ideal. El procedimiento a seguir con este tipo de máquinas es el siguiente: durante su viaje Ud. puede procesar sus cartas, realizar in-

formes, introducir datos de cualquier tipo, etc... De vuelta a la oficina sólo tendrá que conectarlo a cualquier PC u otro ordenador que disponga de la conexión opcional suministrada por los distribuidores y transferir sus ficheros.

Indudablemente de esta forma se ahorra un tiempo que muchas veces es vital en nuestro trabajo, el tiempo que generalmente se desperdicia en cualquier avión o ferrocarril durante un viaje, sea de negocios o no.

ALMACENAMIENTO COMPACTO

El Z88 no necesita voluminosos discos. La memoria se almacena en compactos packs intercambiables que miden 55 X 53 mm.

LO QUE OFRECE EL Z88

* 32K de ram incorporada, fácilmente expandible a 3Mb.

* Nueva pantalla LCD, SUPERTWIST para disfrutar de una visión clara y bien definida.

* Procesador de textos, hoja de cálculo, base de datos, calculadora, calendario, comunicaciones, reloj de tiempo real y alarma incorporada, todo ello incluido en la rom.

* Basic BBC con Z80 en línea assembler integrado.

* Funciona con cuatro pilas de 1,5 voltios o utiliza un adaptador de corriente, que se vende por separado.

* Editor de impresión para manejar una amplia gama de impresoras.

* Manual detallado de 218 páginas.

MEMORIA

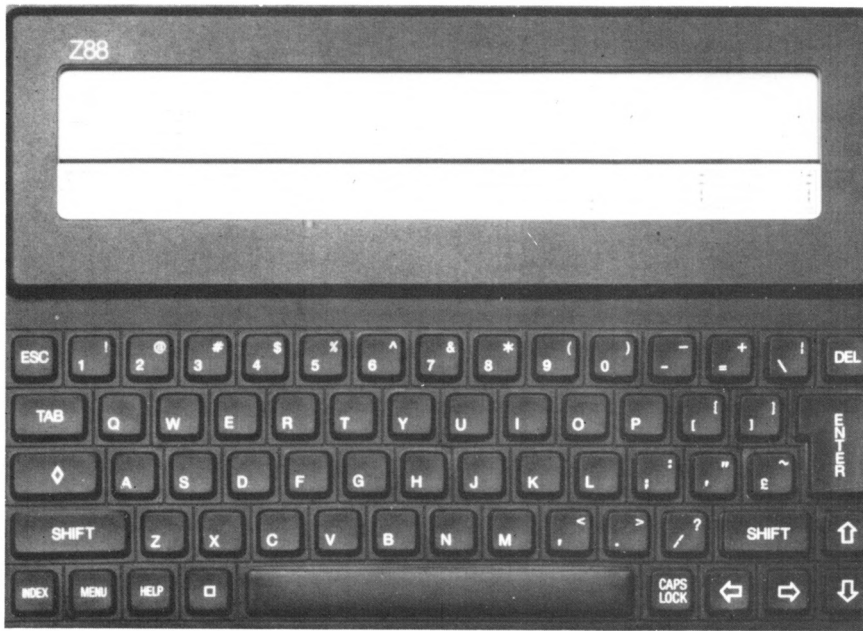
El Z88 tiene 32K de ram incorporada, de la cuál alrededor de 20K está disponibles para el usuario, suficiente para 2.000 palabras de texto aproximadamente. Esta memoria es fácilmente expandible a 3Mb, conectando simplemente packs de ram adicionales de 1Mbyte que se lanzarán en breve.

TECLADO Y DISPLAY

Es un teclado QWERTY completo con teclas virtualmente silenciosas y de corto desplazamiento. Incluye teclas especiales de función tales como <>, INDEX y MENU que hacen más fácil el manejo a usuarios principiantes.

La pantalla es un display LCD supertwist que proporciona una mejora masiva sobre los displays normales en ambos contrastes, proporción y ángulo de visión, proporcionando una lectura clara y bien definida. El formato de la pantalla es de 8 líneas X 106 caracteres y proporciona una gran área de trabajo de 8X94.

El resto del área de pantalla consiste en secciones que contienen detalles de menú (incluyendo todos los comandos del Z88); un mapa de página única (que le indica a usted donde se encuentra en una página completa); fecha del diario; detalles de archivo y de



Cambridge Z88

directorio; y detalles del sistema operativo que le dan información sobre el estado del Z88 (como por ejemplo el estado de las pilas y la cantidad de memoria libre de usuario).

SOFTWARE

El Z88 viene con el software de una serie de aplicaciones ya incorporadas, lo cual es excepcionalmente competente y extremadamente fácil de utilizar. El sistema operativo, OZ, le permite conmutar entre, por ejemplo, las aplicaciones del procesador de textos y la hoja de cálculo sin el retraso que comporta el tener que cargar dentro de la memoria del ordenador, software separado que tenga discos como soporte. Con el Z88 esto es simplemente cuestión de pulsar un par de teclas.

El software de aplicaciones incorporado incluye el PIPEDREAM que realiza las funciones de procesador de textos, hoja de

El Z88 es terriblemente versátil, sobre todo si tenemos en cuenta que se puede conectar sencillamente a cualquier PC, Macintosh o Atari (en breve) y transferir todos los ficheros que deseemos en función de nuestro trabajo.

Su escaso peso y tamaño y su cómoda funda de transporte le convierten en un viajero incansable.

cálculo y base de datos

Las facilidades del PROCESADOR DE TEXTOS incluyen el marcaje y movimiento de bloques, búsqueda y sustitución y la completamente WYSIWYG (What You See Is What You Get = Lo Que Ve Es Lo Que Obtiene), mostrando negrita, itálica, subrayado, centrado, y dinámicas detenciones de página, a medida que estas aparecen. Cada página del documento está representada por un mapa que muestra la composición del texto.

La HOJA DE CALCULO es invaluable para la planificación financiera. Esta aplicación le permite definir una serie de fórmulas dentro de las celdillas (el punto en que convergen una hilera y una columna) y entrar luego una serie de variables numéricas

En la Rom del Z88 se encuentran residentes una serie de aplicaciones de gran utilidad. Entre ellas contamos con un Procesador de Texto, una Hoja de Cálculo y una Base de Datos.

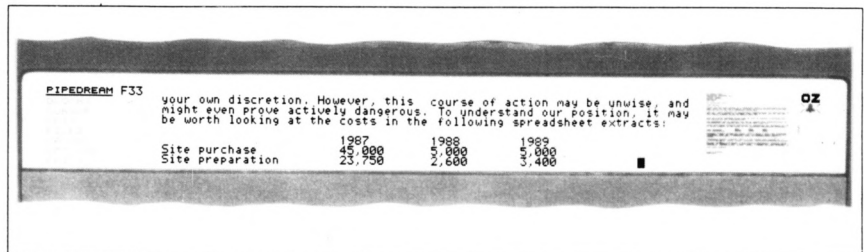
para su manipulación. Permite llegar a conocer de una forma rápida y sencilla los beneficios y las pérdidas, cashflows y presupuestos.

BASE DE DATOS. Trabaja bajo el mismo principio que la hoja de cálculo. Así, los datos que se almacenan para su posterior recuperación son retenidos en una celdilla conocida donde puede, por ejemplo, ser manipulada en una secuencia ascendente.

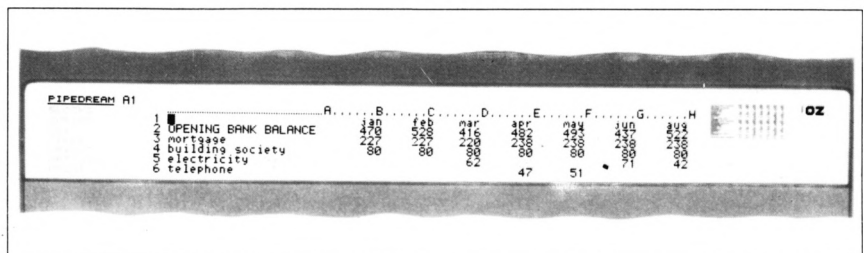
DIARIO. El software del diario del Z88 es un cuaderno de libre forma que puede ser configurado de cualquier modo que usted elija, dentro de las restricciones de la memoria del Z88. Es particularmente útil cuando se utiliza el calendario y el reloj del Z88 para encontrar fechas y establecer alarmas.

POPDOWNS incluye una poderosa calculadora, reloj, calendario y alarma. Un editor de impresión le permite configurar códigos Z88 para que concuerden con una amplia gama de impresoras, y para almacenar definiciones de impresora en el caso de que usted este utilizando más de un tipo.

El lenguaje de programación residente es el BBC BASIC con assembler. Las comunicaciones con el mundo exterior se llevan a cabo utilizando la emulación de terminal VT52 o la facilidad Import / Export que permite la



Procesador de Texto



Hoja de cálculo

Te regalamos...
 !!! 100 juegos para tu
 AMSTRAD, 100 juegos para tu
 C64, 100 juegos para tu
 SPECTRUM y 100 juegos para
 MSX !!!



AMSTRAD ACCION
AMSTRAD ACCION
AMS' ACCION
AMST ACC
AMS

DRO SOFT en colaboración con AMSTRAD ACCION ha decidido regalarte más de 400 juegos, 100 para C64, 100 para Spectrum, 100 para MSX y 100 para AMSTRAD.
 Para conseguir el tuyo completa el tiraje de flechas

!!!Concurso!!!

TIRAJE DE FLECHAS

- | | |
|------------|---------|
| PING | PEGASUS |
| INSIDE | OUTING |
| BRUCE | MISSION |
| VAMPIRE'S | LEE |
| MORTADELO | DRIVE |
| PINK | 2000 |
| TRIPLE | EMPIRE |
| TEST | FILEMON |
| NINJA | PANTHER |
| SPEED | PONG |
| PHM | COMANDO |
| CHESS | MADNESS |
| MOTOR BIKE | KING |

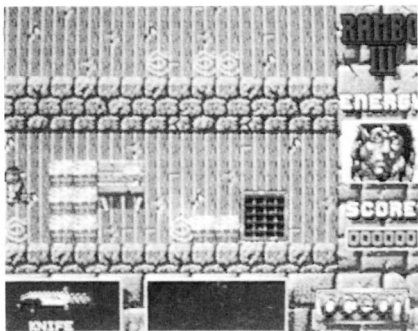
del recorte adjunto, del mismo modo que se ha hecho con PINK PANTHER. Una vez que lo hayas completado, envíanoslo, si es correcto se te remitirá a vuelta de correo tu juego.
 !!!SUERTE!!!
 Para ti esto es fácil.

**te regalan
 + de 400
 juegos !!!**

Envía tu recorte a:
 Concurso DRO
 Plaza CONDE de TORENO, 2 - 5ª - Dpto.F
 28015 MADRID

RAMBO III

- **Sistemas:** Atari ST
- **Ver. comentada:** Atari ST
- **Autor:** Ocean
- **Distribuidor:** Erbe



La acción nos lleva de la mano de nuestro buen amigo John Rambo hasta Afganistán, donde deberemos restacar, "via joystick", al coronel Trautman, capturado por las fuerzas de ocupación rusas en este país.

El juego se divide en tres partes:

En un primer momento deberemos buscar al coronel a lo largo y ancho del fuerte enemigo, sin embargo, tal y como debeis estar suponiendo, no se trata de un juego de niños. El cuartel está plagado de soldados soviéticos, que te atacarán tan pronto como te cruces en su camino. No estarás sólo en la difícil misión; "te acompañarán" un cuchillo, un arco con flechas (normales y explosivas), una pistola, a la cual podremos añadir un silenciador, y una ametralladora.

Al principio sólo podremos usar el cuchillo, pero según vayamos avanzando recogeremos armas y munición, así

como botiquines de primeros auxilios, que nos ayudarán a sanar nuestras heridas; éstas vienen representadas por el rostro del protagonista, que se irá convirtiendo en una calavera según aumentan nuestros daños; una vez que la cara haya desaparecido por completo, podemos estar seguros de que hemos pasado a mejor vida.

En esta primera fase se aprecia un cierto parecido con otro juego publicado tiempo atrás, conocido como "Into The Eagle's Nest", que hizo las delicias de más de uno.

Una vez logrado el objetivo deberemos huir del fuerte robando un helicóptero, con el que trataremos de alcanzar la frontera. Si eres lo suficientemente hábil como para no ser derribado en el trayecto, deberás pasar a la tercera y última fase, consistente en sobrepasar finalmente la susodicha frontera a los mandos de un potente carro de combate. Tan sólo hay un problema: a los rusos no les hace mucha gracia la idea, y te estarán esperando en pleno.

 GRAFICOS	 SONIDO
80 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
75 %	70 %

VETERAN

- **Sistemas:** Atari ST- Amiga
- **Ver. comentada:** ST-Amiga
- **Autor:** Software Horizons
- **Distribuidor:**

Está visto que va a pasar lo mismo con los programas de soft que con las películas de cine. Las películas bélicas y más concretamente la guerra del Vietnam amenaza con convertirse en todo un género dentro de estos dos mundos.

Ultimamente, se está iniciando una escalada de juegos bélicos sin precedentes. Sin ir más lejos, en poquísimos días ha salido a la venta El Equipo A, Operation Wolf, Action Service, Leatherneck, P.O.W., Vindicator... y ahora VETERAN.

Veteran es un programa de Software Horizons, compañía de la que no teníamos referencias concretas. Hoy, su tarjeta de visita no puede ser mejor: Mafdet, Luxor, Veteran y el novedoso DragonScape.

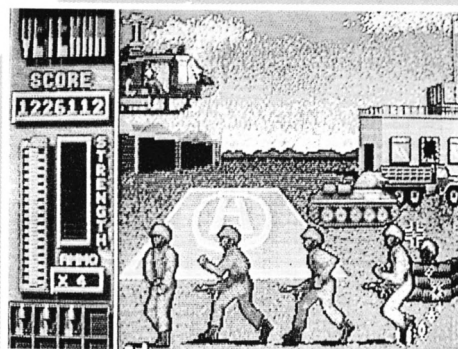
Veteran es un juego muy parecido a Operation Wolf. Es una

especie de simulación de comandos que van a tener que cumplir tres misiones distintas, la última de las

cuales va a ser el entrar en el Cuartel General enemigo.

Merece la pena destacar que el nivel gráfico alcanzado es muy alto aunque no comparable, por ejemplo, a la versión Amiga de Operation Wolf. Quizá sí se puede afirmar que incorpora una mayor diversidad de enemigos, decorados, máquinas, helicópteros, etc.; los sonidos están todos digitalizados, situación a la que tanto el ST como el Amiga nos tiene ya acostumbrados. Gracias a ello el realismo es superior. Todos los gráficos son de gran tamaño y bien definidos, contando con diversos planos en la perspectiva según se van acercando al fondo de la escena.

Y por supuesto, no podías faltar tú, con tu nuevo fusil de asalto, cargado a tope de munición y su lanzacohetes incorporado.



▲ Pantalla de ST

A vista de pájaro

SPITTING IMAGE

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST
- **Versión comentada:** Atari ST-Amiga
- **Autor:** Domark
- **Distribuidor:** Erbe

Spitting Image es el nuevo estilo de reirse a la inglesa de los políticos, llegado de la serie de gran éxito televisivo, que se exhibe en el canal más comercial de la BBC, y de la mano de Domark que lo pasa a nuestros ordenadores.

El argumento del programa representa el cansancio de los pueblos y sus ejércitos por todas las conflagraciones mundiales actuales, de esta manera han decidido por unanimidad que si quieren guerras, las hagan sus jefes de estado respectivos.

Domark nos presenta un tema de gran actualidad sin duda. Sólo que aquí la lucha es a tortazos, es decir de una manera más limpia. Los

contrincantes, como ya habrás supuesto, son los representantes de los diferentes países (¡los más "movidillos" vaya!); por seguir un orden te presentan a: JR II (Juan Pablo II); Ronne (Ronald Reagan); Maggie (Margaret Teacher); Botha (Presidente de Suráfrica); Khomeni (Ayatolah Jomeini); Gorby (Gorbachov), todos muy conocidos como ves. Bien, entre ellos debes elegir un líder y un contrincante con el que vas a luchar. Tienes varios asaltos para vencer al enemigo elegido, contarás además con un soldadito que te ayudará (ten en cuenta que tu enemigo también cuenta con un voluntario en "sus filas"), estos

▼ **S** pitting Image es ante todo una gran ironía. Si el programa divierte algo, indudablemente hay que achacárselo a la presencia ridícula de tan famosos personajes.

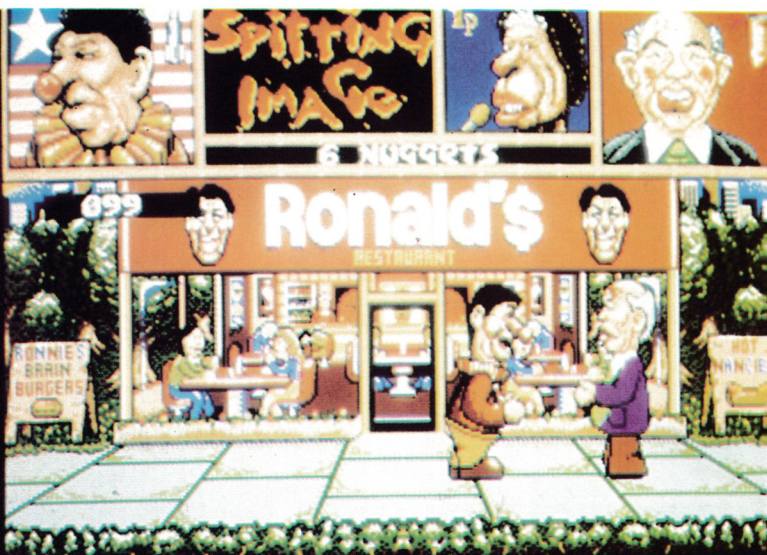


pantallas Amiga ▲▼







soldados lanzarán objetos que harán bajar el nivel de energía de tu agresor o la tuya propia si es el contrario quien te envía el objeto. Por supuesto que está de más decir que debes esquivar éstos. Esto es todo lo que debes hacer, golpear y esquivar, como podrás deducir es muy

monótono. En las dos nuevas versiones aparecidas (Atari ST y Amiga) los gráficos se llevan los mayores elogios; resultan, además de graciosos, bonitos y coloridos; el sonido es también divertido, especialmente en la versión de Amiga.



pantalla Amiga

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
80 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
75 %	65 %

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
78 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
75 %	65 %

TEENAGE QUEEN

PREVIEW

Realmente demoledor y cardiaco



El sexo y la falta de inhibición se está poniendo de moda en el ordenador. Hoy, gracias a las máquinas existentes, podemos tener en nuestras pantallas señoritas con poses provocativas casi con resolución fotográfica. Buen exponente de lo que decimos son los últimos programas del género que han

visto la luz del día: EMMANUELE y el estupendo strip poker en cuyo breve comentario nos encontramos, TEENAGE QUEEN. En general, poco más se puede decir de ellos, excepto una cosa: ambos son franceses y ya se sabe que los franceses siempre han tenido un sentido del erotismo muy sutil.

TEENAGE QUEEN es un strip poker en toda regla, por no decir que es un "super poker" de alto nivel calorífico. Un juego provocador con el que, ayudados por la mala suerte de los naipes, a más de uno le subirá la tensión o le empezarán a dar taquicardias. Pero bueno, nada anormal, así lo entenderán si echan uds. un

vistazo a las fotografías que les mostramos.

TEENAGE QUEEN es el último programa de la compañía francesa ERE Informatique y ha sido programado por EXXOS, los creadores del también novedoso y excelente juego PURPLE SATURN DAY.

Un nuevo programa de Infogrames distribuido por Zafiro y seguramente un nuevo éxito.

PREVIEW

PURPLE SATURN DAY

Hace ya muchos años, se pensaba que las Olimpiadas eran un evento importante y grande. Hoy en día está completamente superado. No se celebran en una ciudad de la Tierra como antiguamente sino que ahora se realizan en Saturno, con cuatro pruebas entre los mejores campeones de las ocho razas competidoras.

El programa te va a permitir modificar las habilidades de tu competidor en base a las características de sus oponentes (fuerza, agresividad, habilidades telepáticas...)

La evolución del juego (dificultad, la fuerza de los candidatos) depende de los resultados del entrenamiento y la competición.

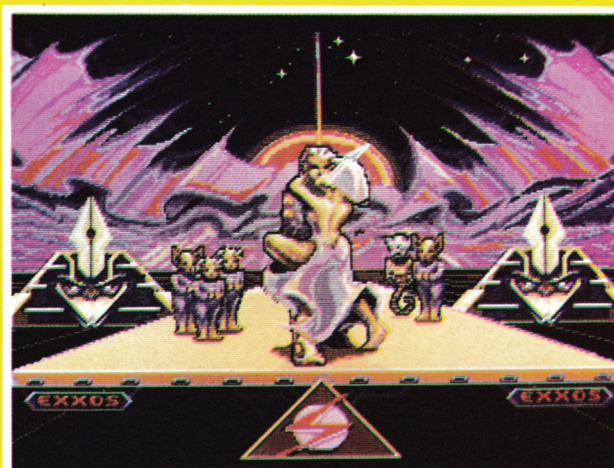
Las cuatro pruebas a las que deberás someterte son:
Dominio del tiempo.
Dominio del espacio.
Dominio de las ondas PSY.
Dominio del tiempo.

PURPLE SATURN DAY es un programa con muchos elementos comunes a El Arca del Capitán Blood, sin embargo, como podéis ver no tiene, argumentalmente hablando, mucho en común.

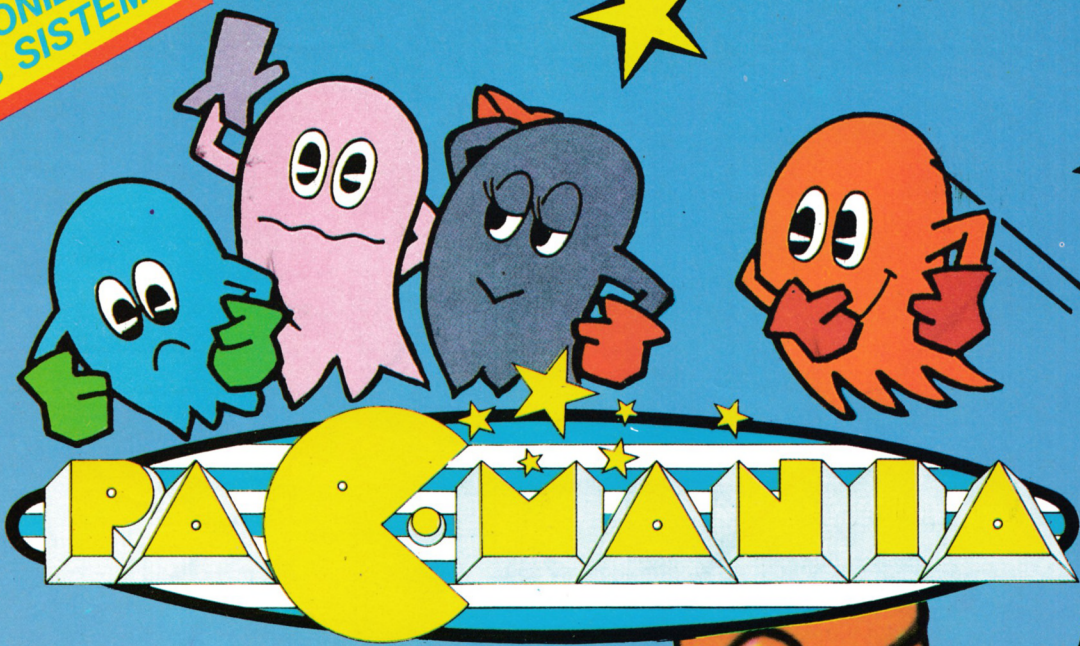
Respecto a las versiones

podemos asegurar que prácticamente se han cubierto todos los sistemas. Se encuentran listas las corre-

spondientes a Atari ST, Amiga, PC, Amstrad y Commodore 64.



DISPONIBLE EN
TODOS LOS SISTEMAS



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid.
Tels. 241 94 24 - 241 96 25.
Télex: 22690 ZAFIR E. Fax: 542 14 10
Ferrán Agulló, 24. 08021 Barcelona.
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33.
Telex: 54144. Fax: 93-205 39 79.



ZAFIRO software
PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



- **Sistemas:** Amiga - Atari ST
- **Ver. comentada:** Amiga
- **Autor:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Dro Soft

por naves no identificadas, y sólo tu puedes salvarnos...". sólo les había dado tiempo a enviarme ese trozo de mensaje al ser cortada en ese momento la comunicación. Sin más preámbulos nos dirigimos hacia el sector indicado.

El programa es una combinación de naves y estrategia, un arcade en toda regla, en el cuál tendrás que luchar por trece niveles únicos y desafiantes, pero tu verdadera misión será llegar a una etapa en la cual considere el ordenador que has completado con éxito todos los puzzles y evitado todos los obstáculos. Para ello tendrás

que recoger todas las secciones de la bomba, volver al nivel inicial y

Una centésima de milésima más y el panel principal me indicará la llegada al cuadrante de la Espiral, pensar que después de tres días

de vuelo en una pequeña nave de la clase Trang, más conocida como "El Azote", cuyas prestaciones son además de la velocidad de ataque, un pequeño vehículo de asalto terrestre para la lucha contra unidades enemigas en todos los niveles. El no haber tenido contacto con naves piratas o contrabandistas era un infortunio. Al entrar en el cuadrante, "conecte el piloto automático" dijo mi querida y vieja Casiopea, que después de más de ochocientos viajes juntos conocía la galaxia incluso por sus partes menos exploradas.

Me dejé caer en mi cúpula del sueño y empecé a dormir; de pronto llegó hasta mí desde el intercomunicador el sonido de alarma, que reclamaba mi presencia en la sala de control, rápidamente me levanté y me

dirigí hacia allí, cuando entré había un mensaje en la pantalla y el ordenador central me estaba comunicando, ordené mis pensamientos, callé por un momento al ordenador y leí el mensaje, el cual decía: "La

galaxia esta siendo atacada

Fusion es un juego que destaca por su calidad gráfica y por sus efectos tanto visuales como sonoros.

después colocar las



FUSION



En la fotografía los dos programadores de Fusion.

La versión para Amiga de **FUSION** cuenta con gráficos de fondo animados, música digitalizada y sobresalientes efectos sonoros.

piezas de la bomba que hayas recogido en el transcurso de tu combate y colocarlas en posición correcta, pero todo esto tendrás que conseguirlo sin que el indicador estructural de la nave nodriza llegue al extremo izquierdo. Para no liarte con las distintas nominaciones que se utilizan te indicaremos que la nave de combate aéreo es la Nave Nodriza; la de combate terrestre es la Nave de Asalto; que los fondos son los niveles (niveles Aliens) y todas las demás secciones pequeñas, restringidas, como re jillas y todo lo que intente frustrar y detenerte en el juego se denomina enemigo. Ahora ponte a los mandos de tu nave y a por todos.



Excelente puesta en escena de Fusion.

Segunda opinión:

Fusion me ha sorprendido gratamente, aunque hay que decir que la versión Amiga es la primera de todas, o sea, no es ninguna conversión de otra máquina. Buen juego en general.



Recoger las piezas de la bomba es tu objetivo pero el verdadero desafío que conlleva el juego es completar los niveles alien sin que el indicador estructural de la Nodriza llegue al extremo izquierdo de su barra indicadora.

 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
75 %	80 %

A vista de pájaro

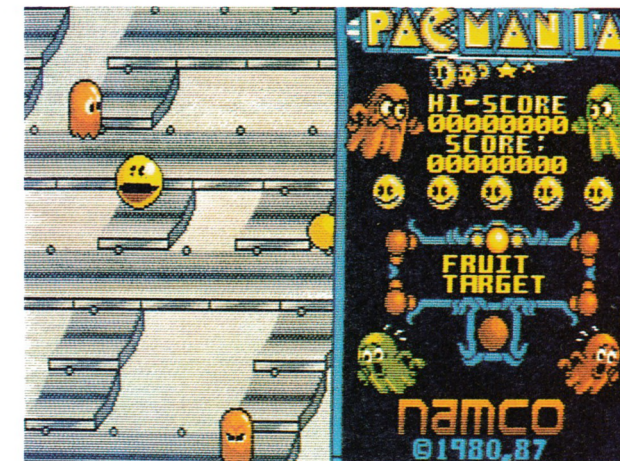
■ PAC-MANIA

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST
- **Ver. comentada:** Atari ST - Amiga
- **Autor:** Grand Slam
- **Distribuidor:** Zafiro

Pac-mania constituye la última entrega de la mina de oro que ha supuesto la creación del come-cocos. Se conserva la simplicidad del juego, si bien se han introducido pequeñas variantes respecto a su predecesor. La más significativa es la de la perspectiva utilizada: de la vista superior se ha pasado a la tridimensional, lo que da una sensación de espectacularidad a un juego que en principio era bastante pobre gráficamente.

También se ha decidido aumentar el tamaño de los personajes, por lo que el laberinto no se puede representar en una sola pantalla, de forma que según lo recorremos irá "scrolando".

Otra novedad que se



▲ Pac-Mania en versión Atari ST.

le ha incluido, es la posibilidad de saltar que tiene nuestro querido amigo Pac. Es una opción nueva que se agradece y que sin duda nos va a sacar de más de algún problema con los fantasmas.

Para los profanos, serán pocos pero

siempre los hay, voy a explicar un poco por encima en qué consiste el juego. El escenario es un laberinto y a lo largo de él hay repartidos una

serie de bolitas, las cuales nos tenemos que comer evitando a la vez que los fantasmas nos cacen. Para que todo no sean dificultades, entre las bolitas, hay otras de mayor tamaño y que al ingerirlas nos van a permitir durante un periodo de tiempo acabar con los fantasmas de un solo mordisco.

La opinión que tengo de este nuevo juego no puede ser más favorable; como referencia, está programado por el mismo equipo que creó The Flintstones y el Terramex. Además, se han aprovechado al máximo las capacidades de cada ordenador, destacando en especial las versiones de 16 bits (sobre todo la de Amiga). Sin duda, un gran éxito.

E l gran éxito de Namco convertido en casi una obra maestra para Amiga

Amiga

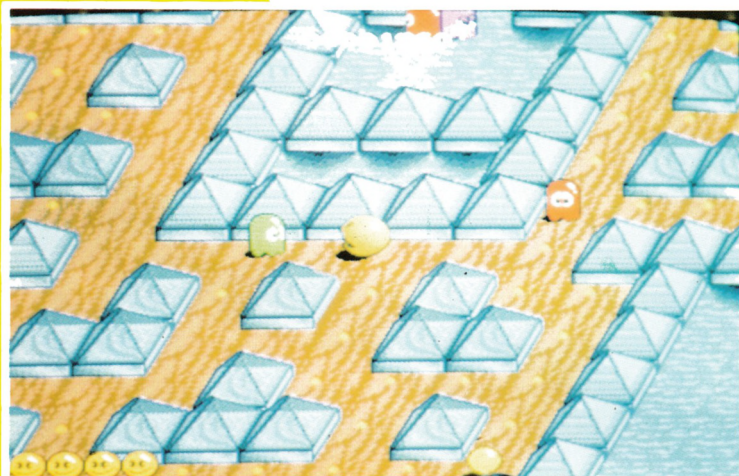
A todos aquellos que hayan visto la máquina, les costará creer lo que ven; la versión para Amiga roza la perfección, los gráficos y el sonido son idénticos al original, posee además un "scrolling" a toda pantalla que mata de envidia al resto de los ordenadores.

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
95 %	95 %

Atari ST

La versión de Atari es también excelente, aunque inferior a la de Amiga, la pantalla de juego se ve reducida considerablemente, mientras que el movimiento, aunque bueno, no resulta tan impresionante, el número de colores también se ve disminuido.

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
85 %	95 %



▲ Pac-Mania en versión Amiga.

MEGA GAMES

EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS



Operación Especial



¡DESCUBRE EL PODER DE LA TARJETA MEGAGAMES!



OFERTAS

¡DESCUENTOS VALIDOS PARA TODAS LAS MARCAS DE JOYSTICKS!

10%
dto.

15%
dto.

Operación Especial



OFERTAS



CASSETTE

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, MSX.

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, MSX.

DISCO

SPECTRUM, AMSTRAD,
COMMODORE, MSX.

SPECTRUM, AMSTRAD.



CANTIDADES LIMITADAS

CANTIDADES LIMITADAS

Ferraz, 59. 28008 MADRID. Tel. 449 78 63



BATTLE

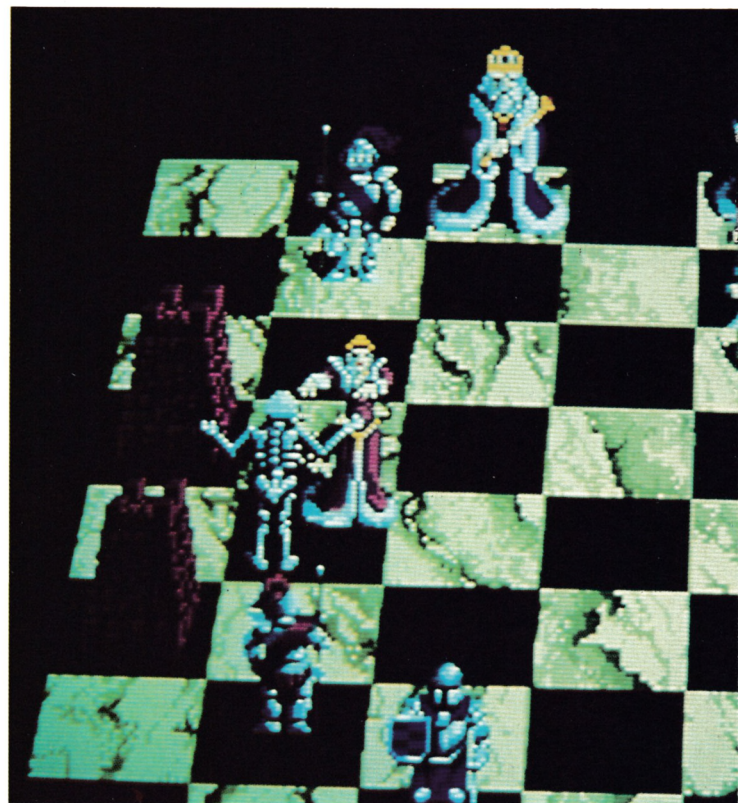
- **Sistemas:** Atari ST-Amiga - PC
- **Ver. comentada:** Amiga
- **Autor:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Dro Soft

Encendemos el Amiga; súbitamente el motor de la unidad de discos se enciende y el Battlechess comienza a cargar. Lo primero que advertimos es la pulcritud y elegancia con que está diseñado comenzando por una hermosa pantalla de presentación a todo color.

Tras unos interminables momentos, aparece "un juego más de ajedrez"; sin embargo, todas nuestras aburridas experiencias con previos programas de este tipo desaparecen al observar cómo un coqueto peón comienza su andadura: ¡esto se mueve!, diría más de un iluso.

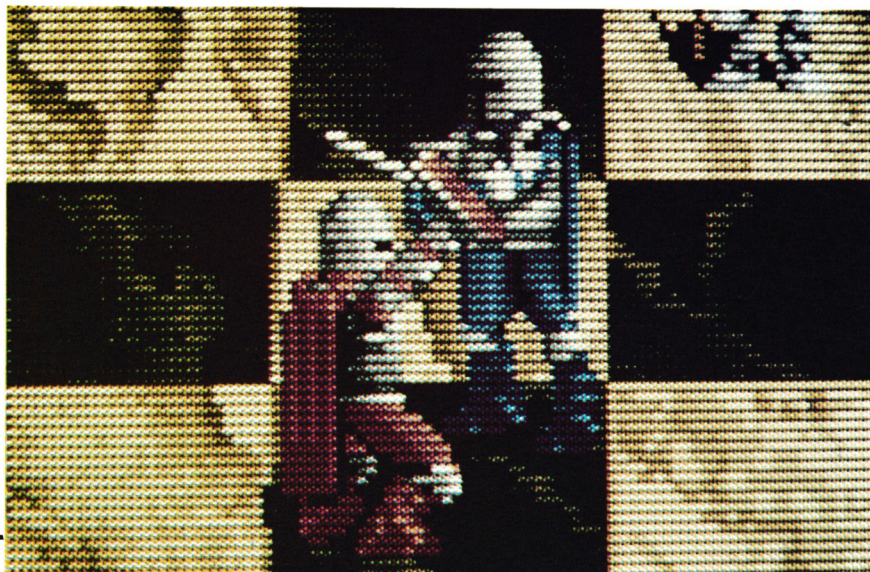
BATTLECHESS representa a la última generación de juegos de tablero por ordenador. Es innovación de pies a cabeza, las tristes y estáticas figuras "están vivas" gracias a extensas y complejas rutinas de animación, lo que dota a este juego de un "algo" muy especial; los pobres efectos sonoros han desaparecido por completo, surgiendo en su

▲ **E**sta escena exacta de lo que puede significar enfrentarse con la dama enemiga: coqueta en sus desplazamientos pero mortal en el ataque.

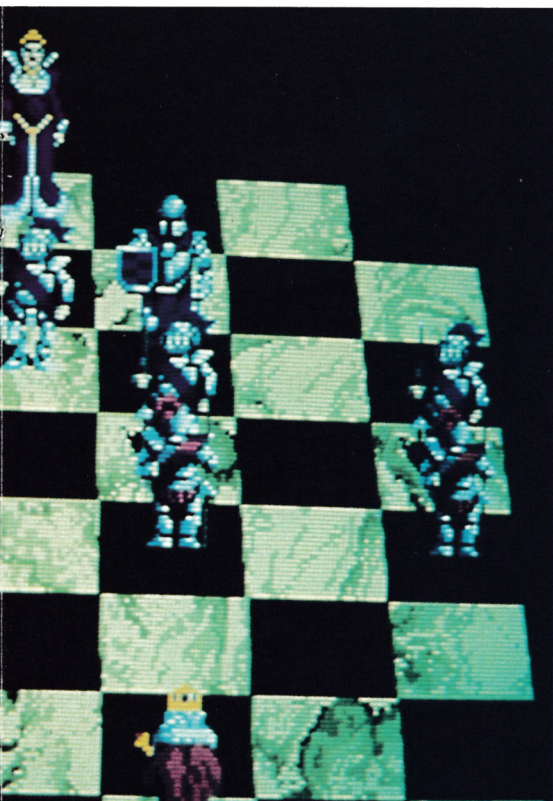


▲ **E**l tablero de Battlechess ha perdido todos sus rasgos característicos para pasar a convertirse en un torneo medieval con movimiento, peleas, gritos, ruido de armaduras...

▼ **V**isto con más detalle, Battlechess parece más un juego de arcade que uno de tablero. En realidad las figuras pelean solas una vez hemos hecho el movimiento e invadimos una casilla ocupada de nuestro oponente.



CHESS



lugar varios cientos de Kbytes de puro sonido digitalizado, ¡hay que oírlo para creerlo!

Pero esto no es todo: para los amantes de los ya clásicos programas de ajedrez "serios", se ha dotado al programa de opciones para el deleite de todos.

El tablero podrá estar en dos dimensiones (muy visto) o en tres dimensiones (no tan visto); hay 10 niveles de juego y de velocidad de respuesta (si jugaras contra el ordenador). Por supuesto, también podremos destrozarnos a un contrincante de carne y hueso, directamente o mediante la sofisticación de todo un "modem".

Sólo hay dos cosas que se le pueden achacar a este programa: el continuo acceso a la unidad de disco (los movimientos se cargan a través del disco) y el hecho de que no se haya planteado una segunda parte.

Particularmente el ajedrez no me atrae demasiado; sin embargo, el Battlechess es pura adictividad. Recomendado para aquellos que odien los juegos de mesa.

Lo mejor: El movimiento y la originalidad.

Lo peor: La continua carga de información desde el disco.

AMIGA

La imaginación de los programadores se aprecia en todos y cada uno de los detalles, cada figura está dotada de su propia personalidad, que será reflejada en sus movimientos: la reina, por poner un ejemplo, echará mano de sus artes de hechicera cuando sea atacada (o ataque). El rey representa el toque "irónico", todas sus armas y artilugios se los sacará "de la manga" en modo de maza, bomba, etc... La torre es la figura más "bruta", arrasa de modo cruel e incluso devora a sus enemigos.

AMIGA

 GRAFICOS 90 %	 SONIDO 90 %
 MOVIMIENTO 90 %	 ADICCIÓN 85 %

OTRAS VERSIONES

La versión de Amiga es la única que se encuentra totalmente lista en España. La de Atari ST estará en poquísimo tiempo y la seguirá la correspondiente a PC aunque seguramente tardará por lo menos un par de meses o más. Respecto a la calidad creemos que la de ST no diferirá mucho de la de Amiga en cuanto a gráficos pero sí perderá algo en sonido. De la de PC es imposible reseñar algún dato concreto. Suponemos que con una VGA será estupendo.

LORDS OF THE RISING SUN

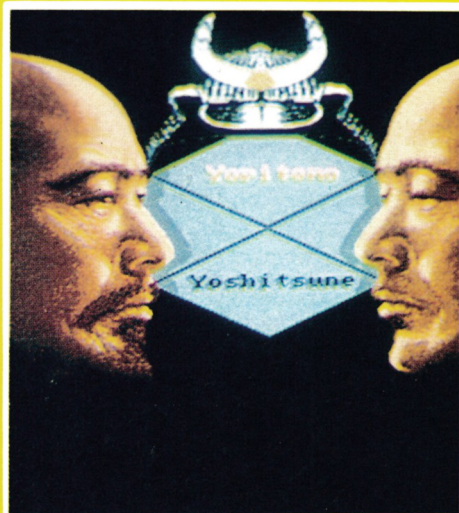
- **Sistemas:** Amiga
- **Ver. comentada:** Adelanto Amiga
- **Autor:** Cinemaware
- **Distribuidor:**

De la mano de una de las compañías de software más prestigiosa nos llega otro increíble programa. Realmente no podemos sino asombrarnos ante el detalle gráfico y el buen hacer de Cinemaware. Ya nos sorprendió con programas como Defender of the Crown o Rocket Ranger.

Respecto al argumento el programa se diferencia totalmente sobre lo realizado con anterioridad. LORDS OF THE RISING SUN nos traslada de lleno al País del Sol Naciente, durante la época de los señores feudales, los samurais, los shogun... Gráficos sólo comparables a los de los programas que ha editado esta misma compañía recientemente, es decir, poco menos que excelentes y realistas hasta la saciedad. Tal es el caso de TV SPORTS FOOTBALL.

En principio se encuentra disponible exclusivamente para Amiga.

▼ **M**uy pronto tendremos la ocasión de ver este estupendo juego de Cinemaware.



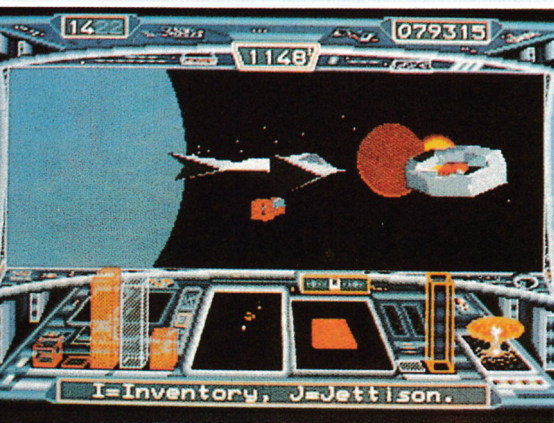
A vista de pájaro

STAR GLIDER II

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST- PC
- **Ver. comentada:** Atari ST - Amiga
- **Autor:** Rainbird
- **Distribuidor:**

Señoras, señores, usuarios, cuando la programación empezó a ser un arte, apareció el Elite. Más tarde, vino Starglider y ahora por fin y tras esperar un año entero, Starglider II.

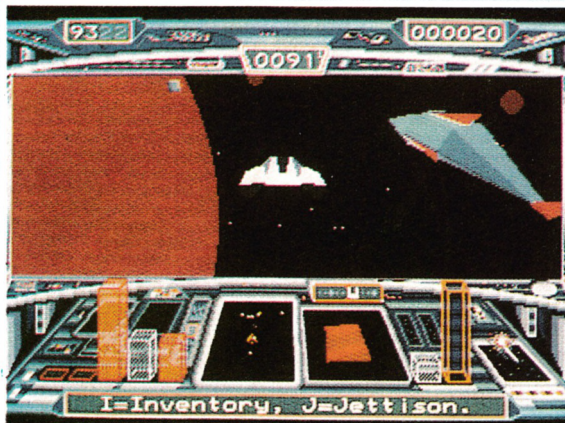
El programa tiene detrás suya una historia muy elaborada que arranca exactamente de la destrucción, por medio del Agav, del Starglider del comandante



Herman Krud, jefe de la flota de invasión.

Como toda buena raza guerrera que se precie, los Egrans se han pasado dos años planeando lo que iba a ser su venganza. En vista de la impracticabilidad de atacar Novena por segunda vez, se decidió ir aislándola poco a poco para derrotarla por asedio.

Mientras tanto, en Novena, los héroes del Agav, Katra y Jaysa se está dedicando a dos cosas completamente distintas. Ella, se encuentra reorganizando las fuerzas de defensa, fruto de sus esfuerzos es el nuevo caza estelar Icarus. Por otro lado está él, Jaysa, el cual se encuentra disfrutando a lo grande de las recompensas donadas a su favor por todo el pueblo de Novena.



El primer paso que van a dar los Egrevs en su maniobra envolvente, va a ser apoderarse del sistema vecino de Novena, Solice. Si lo consiguen, servirá como base de abastecimiento y de ataque para la conquista de nuevos sistemas. Así pues, nuestro principal objetivo va a ser romper el avance Egrev y destruir todas sus fuerzas e impedir su posible reagrupamiento.

El equipo con el que vas a contar va a ser el Ikarus, anteriormente mencionado y que sin duda es el más claro exponente de tecnología bélica que hoy se pueda encontrar.

*La Misión.

Como antes he dicho, consiste en romper toda la ofensiva Egrev, semejante labor es gigantesca, máxime teniendo en cuenta, que de primeras, sólo llevamos el Icarus, un láser de plasma y unos escudos.

En principio basta como defensa, pero si realmente queremos causar un verdadero estropicio, tendrás que emplear una gran cantidad de tu tiempo en encontrar suministros necesarios para aumentar el poder del Icarus.

Estos equipos especiales se encuentran

distribuidos por todo el sistema solar, concretamente un sol, cinco planetas y diez lunas.

Dentro de todas las lunas y planetas, excepto Millaway, pueden sobrevolarse y explorarse. En teoría, la resistencia te dará todo lo que necesites, equipos, fuel.....

Otra cosa que puedes hacer es explorar los túneles subterráneos de los planetas, puede llegar a ser interesante.

En la superficie hay instalaciones y armas de los Egrevs, las cuales deberás destruir y volar por los aires. Cuidado, no están indefensos y no te quieren mucho.

Dentro del sistema solar, no sólo hay Egrevs, sino que encima están todos los piratas, asteroides y demás fauna.

Otra opción de más sobre el Starglider, es poder recoger objetos del espacio con un transportador. Hay cosas más interesantes vagando por el vacío y que son de bastante utilidad.

Quizá lo que más destaca del Starglider II es, no tanto la idea, sino su desarrollo, por fin se ha conseguido un programa que incluya todos los aspectos del vuelo y combate además de unas buenas dosis de estrategia.

En cuanto a los gráficos, creo que son una muestra palpable de lo que los 16 bits son capaces de hacer, son del tipo geométrico, pero completamente rellenos y con color, la sensación de volumen es impresionante.

Todos los sonidos, efectos sonoros y especiales, están perfectamente realizados, sin ningún fallo.

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
95 %	95 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
95 %	90 %

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	90 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
95 %	90 %

DIVIÉRTETE CON
MIS PRIMOS

GRANDSLAM

THE FLINTSTONES

©1988 Hanna-Barbera Productions, Inc.

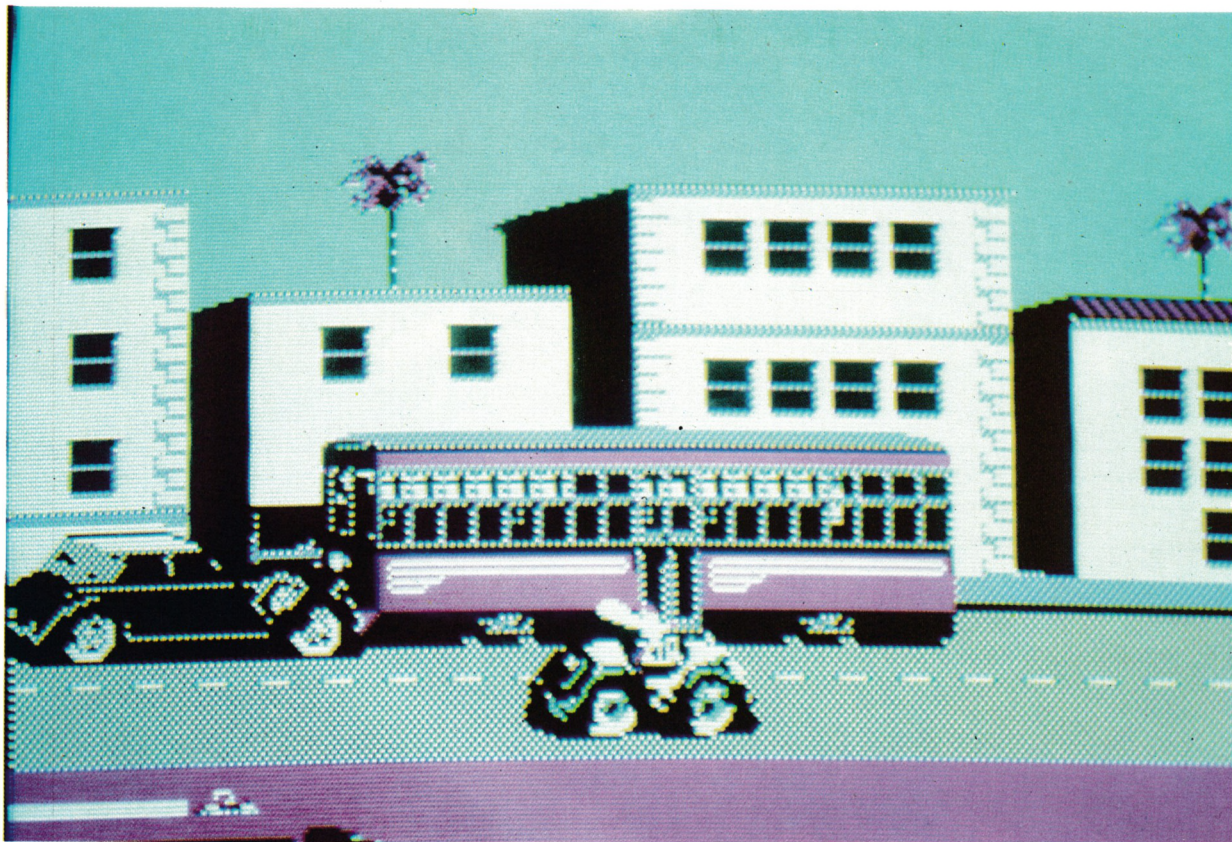


ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels. 241 94 24 - 241 96 22
Telex: 22690 ZAFIRE Fax: 242 14 10
Ferreran Aguas, 24 - 08021 Barcelona
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33
Telex: 64144 Fax: 93-205 39 77

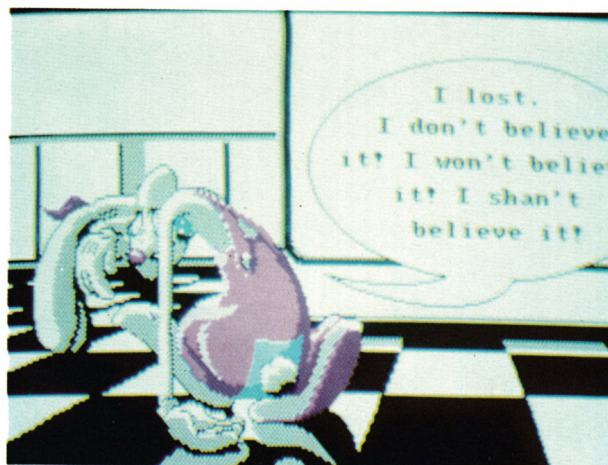
ZAFIRO software
PEDIDOS AL TELF. (91) 542 63 63 FAX (91) 542 63 63





▲▼ pantallas PC

ROGER RABBIT



- **Sistemas:** Atari ST - Amiga - PC
- **Ver. comentada:** Amiga - PC
- **Autor:** Buenavista
- **Distribuidor:** System 4

Hollywood 1947. Los Cartoons - dibujos animados - están en pleno apogeo y nuestro protagonista es uno de ellos, Roger Rabbit, un cotizado actor; su vida transcurría apaciblemente entre

los estudios y su barrio animado de "Toontown"; pero en estos momentos se encuentra un poco deprimido y apurado pues han



PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
82 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
85 %	87 %

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION
86 %	87 %

asesinado a Marvin el rey de las bromas. Se cree que alguien anda tras esto pues ha desaparecido también el testamento. El juez Doon, un siniestro personaje, acusa a Roger Rabbit de ser el ladrón asesino, en el testamento Marvin legaba el barrio animado a los "cartoons".

El juez para aplicar justicia ha inventado una mezcla química llamada "DIP", que al ser derramada sobre un dibujo este desaparece, su intención es hacerlo sobre el barrio animado "Toontown".

Para aclarar el caso Roger Rabbit debe moverse rápidamente por la ciudad, y encontrar el testamento de Marvin antes de que el juez haga desaparecer del mapa a su amado barrio.

El juez Doon cuenta con la ayuda de las comadreja, que harán la vida imposible a Roger, para que estas desaparezcan deberá hacerlas morir de risa, así que cuantas más tonterías haga antes desaparecerán. Si sobrevive a las comadreas, deberá enfrentarse al juez Doon y si falla frente a este todo habrá terminado para Roger y Toontown.

El juego se desarrolla a lo largo de tres fases, comenzando en un taxi, el de Benny The Cab, en el cual hay que esquivar a los coches y adelantar a la furgoneta del juez; sigue la segunda fase en el Club de Tinta y Pintura, en el que hay que recoger las servilletas de las mesas y no dejar que el gorila del club le atrape; la última fase transcurre en la fábrica de artículos de broma, en la que luchará contra las comadreas y el juez Doon, y encontrará el testamento.

El programa es muy divertido destacando sus fases por su creativa originalidad y acción.

Lo mejor: La original idea desarrollada.

Lo peor: El sonido.

Otras Versiones

La versión correspondiente a ST todavía no ha podido ser comentada por nuestra redacción aunque se encuentra igualmente disponible en el mercado nacional.

JORDAN vs BIRD

- **Sistemas:** PC
- **Ver. comentada:** PC
- **Autor:** Electronic Arts
- **Distribuidor:** Dro Soft

Jordan vs Bird: One on one fascinará a todos los amantes del basketball como ningún otro juego de basket hasta ahora realizado. Sin lugar a dudas es el mejor juego de la canasta, donde Larry Bird y Michael Jordan se enfrentan en tres pruebas distintas: Partido uno contra uno, concurso de mates y concurso de triples.

-One on one:

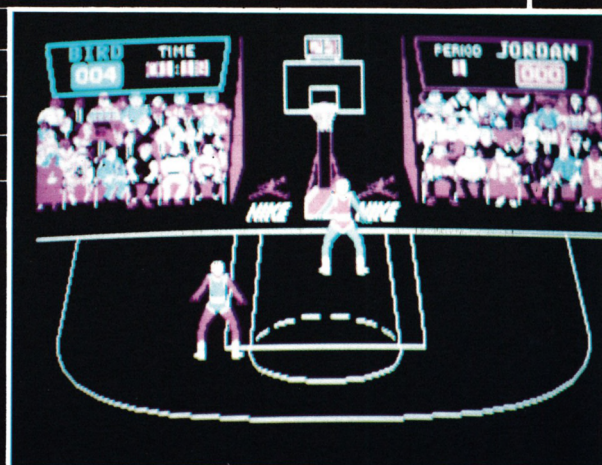
Tu puedes ser Larry o Michael y jugar contra un amigo o contra el ordenador; del mismo modo tendrás que decidir la longitud de los cuartos y elegir entre un abanico de posibilidades que facilitarán el juego o lo dificultarán.

El juego es rápido y los movimientos de los personajes bien logrados y cuidados hasta el más mínimo detalle (incluso se nota el juego de muñeca al lanzar el balón). Si el contrario te arrasa tienes la opción de elegir tiempos muertos donde veras el status de tu jugador y la posición física en que te encuentras.

-Concurso de mates:

Hasta cuatro participantes pueden destrozarse el aro de la canasta elegida, con 9 posibilidades de mates preestablecidos que en cualquier momento puedes observar.

Buena reproducción del famoso "Slam Dunk" de la NBA donde tendrás que obtener buenas puntuaciones para clasificarte en la final. La puntuación



máxima como ya sabéis es de 50 puntos.

Espectaculares mates que te levantarán de la silla. Alucina con el vuelo de Michael.

-Concurso de triples:

En esta contienda Michael no tiene nada que hacer con Larry, auténtico dominador de esta modalidad de tiro.

Dispones de 60 segundos para encestar los cinco balones que se encuentran en las cinco cajas, lo que hace un total de 25 lanzamientos. Cada balón encestrado vale un punto excepto el último balón de cada caja denominado "money ball" que vale dos. Tu reto es conseguir la perfección absoluta: 30 puntos. Atrévete a luchar con Larry.

Todas las reglas del baloncesto tienen vigencia en este programa y por tanto infringirlas será una violación del reglamento que el árbitro no dudará en sancionar con las consiguientes penalizaciones.

Los gráficos son realmente magníficos y el colorido el típico en los PC.

La presentación del programa es impecable y actúa como brillante broche de cierre de este fenomenal simulador deportivo.

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
90 %	70 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
90 %	90 %



SKWEEK

- **Sistemas:** Atari ST - Amiga
- **Ver. comentada:** Atari ST
- **Autor:** Loriciels
- **Distribuidor:** Proeinsa

Hace mucho tiempo, en un tranquilo planeta, los habitantes de Skweeklandia vivían en pacífica convivencia, pero un día, el infame Pitark y sus vasallos (los Skarks) invadieron y devastaron Skweeklandia. Como última humillación, Pitark contaminó todo con un "skweektizada" azul, forzando a todos los habitantes a huir buscando refugio.

Muchos años después, Pitark murió y los skweekecitos pensaron que era el momento de regresar a su tierra, la única forma de conseguirlo es descontaminando los 99 continentes del planeta, devolviéndolos a su color original: el rosa.

Skweek fue el elegido para realizar esta difícil misión. Los Skarks son muy agresivos y Skweeklandia es un planeta muy extraño y peligroso.

Si Skweek consigue pintar todos los continentes de rosa los skweekecitos podrán regresar a su hogar y el planeta volverá a ser libre y próspero.

Skweek puede recoger diversos objetos en su andadura:

Vida extra.

Freeze: Congela a los enemigos cuando les disparas para matarlos simplemente hay que empujarlos.

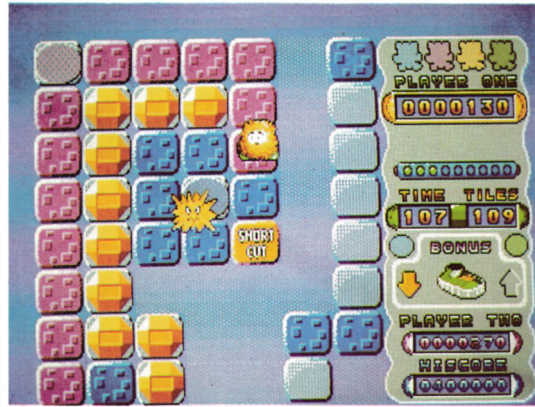
Escudo: Te proporciona invulnerabilidad.

Hamburguesa: Te da 8.000 puntos de bonificación.

Helado: Puntos de bonificación.

Puerta: Te conduce directamente al siguiente nivel.

Láser: Con el láser puedes destruir ciertas paredes.



SKWEEK: pantalla Atari ST

Multi-fire: Un multidisparo en función del dibujo.

Ositos: Recogiendo los cuatro de distinto color obtendrás 5 vidas extra y avanzarás al siguiente nivel. ¡Cuidado con coger 2 iguales!

Tiempo amarillo: 100 unidades de tiempo más.

Tiempo verde: 50 unidades de tiempo más.

Tiempo rosa: 15 unidades de tiempo más.

Caja sorpresa: Puede contener un objeto de ayuda o perjudicial.

Zapatilla: Con ella no resbalarás por las baldosas heladas o en las flechas.

Turbo: Para correr más deprisa.

Skweek es un programa terriblemente adictivo, con un nivel de dificultad progresivo, que en ningún momento resulta imposible, pues nuestro protagonista cuenta con las suficientes ayudas como para poder completar el juego. Los gráficos son, más que buenos, simpáticos, causándote inmediatamente una sensación agradable. En resumen, un juego que te hará pasar muy buenos ratos durante bastante tiempo (además, si lo consigues terminar en orden normal, prueba a avanzar por los niveles aleatoriamente)

SKWEEK: pantalla Atari ST



ATARI ST

 GRAFICOS	 SONIDO
80 %	80 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
90 %	95 %

SORCERY +

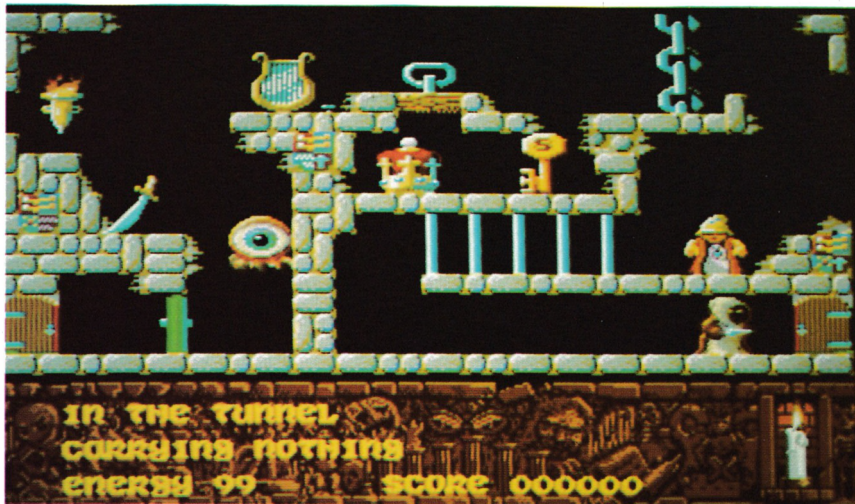
- **Sistemas:** Atari ST - Amiga
- **Ver. comentada:** Atari ST- Amiga
- **Autor:** Virgin
- **Distribuidor:** Dro Soft

En la Edad Media, el malvado nigromante ha secuestrado a todos los hechiceros, menos a ti. Tú eres el único que puedes rescatar a tus compañeros prisioneros, y de este modo acabar con sus maléficas fuerzas.

Este es el objetivo del Sorcery Plus, versión adaptada para el Atari y el Amiga, que hizo su aparición hace ya bastante tiempo en los ordenadores de ocho bits (Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC y MSX), en los que causó un gran impacto, especialmente en la versión Amstrad, que fue la última en hacer su aparición.

Las versiones de 16-bits no ofrecen grandes diferencias con respecto a las ya aparecidas. Controlamos a un pequeño hechicero a través de 75 pantallas, con la única misión de liberar al resto de los magos atrapados. El mundo en el que te desenvuelves resulta chocante en un primer momento. Está compuesto de elementos tan dispares como columnas y nubes, que dan al programa un cierto aspecto "místico". En las pantallas siempre aparecen puertas, que sirven de nexo de unión entre las diferentes partes del mapeado.

A lo largo del programa aparecen multitud de objetos que te ayudarán, o bien te despistarán en tu labor, como llaves, espadas o botellas.



Sorcery +: pantalla Atari ST

Una vez acabada la misión, deberás enfrentarte al nigromante en persona cara a cara, sin ningún tipo de ayuda. El resto de los hechizeros te esperan en el Santuario como el líder que eres.

En ambas fases la velocidad es imprescindible, ya que disponemos de un límite de tiempo para terminarlas.

En este peculiar mundo los enemigos, con los aspectos más curiosos y extraños que os podáis imaginar, son muy abundantes. Cuando aparecen, nos siguen allí donde vayamos, "chupándonos" nuestra preciosa energía. Sólo poseemos una vida al comenzar, por lo que habrá que tener mucho cuidado con ellos.

En el aspecto técnico, los gráficos dejan algo que desear. Todo aquel que haya visto con anterioridad la versión de Commodore o de Amstrad, por ejemplo, podrá apreciar que los gráficos no han sido mejorados en exceso, con lo cual tenemos un programa de 8-bits.

El sonido tampoco es demasiado brillante. Se limita a

Sorcery +: pantalla Atari ST



pequeños efectos, como el sonido de las bisagras al abrir las puertas o los disparos.

El movimiento se puede considerar como bueno en general. Los sprites se desplazan suavemente y a gran velocidad, aunque se hecha en falta un scrolling de la pantalla.

Concluyendo, una conversión literal (o casi literal) de un juego simple, aunque entretenido, al Atari ST y al Amiga, versiones idénticas entre sí.

Lo mejor: La sencillez del juego.

Lo peor: El sonido.

AMIGA	
 GRAFICOS	 SONIDO
65 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
75 %	75 %

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
65 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
75 %	75 %

THE TEMPLE OF FLYING SAUCERS

• Sistemas: Atari ST - Amiga - PC

• Autor: Infogrames

Y con el tercer milenio llegó el apocalipsis, con sus nubes de destrucción y de sangre. Una muralla de fuego cubrió toda la Tierra, hombres, animales, plantas, no había distinción a la hora de morir.

Cuando por fin, tras varios siglos de incertidumbre, la raza humana ha logrado sobrevivir a duras penas. Pero el precio pagado por nuestros errores fue muy alto. La alta tasa de radiaciones en la atmósfera ha creado tres grandes familias de mutantes.

Los humanos: degenerados y supersticiosos, viven en tristes y paupérrimos villorrios.

Los mutantes físicos: con horribles taras, deambulan por las estepas en grandes hordas.

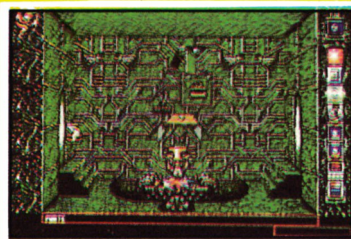
Los tuners o mutantes PSY: excepcionalmente dotados y telépatas, mantienen una red de comunicaciones secretas a través de todo el mundo.

Los tuners, a parte de sus propios hijos tenían que tener cuidado puesto que entre los humanos mismos, también nacían niños tuners. Y lo peor de todo, no les cuidaban, los mataban, por eso, debían raptarlos a la menor señal de facultades psy.

Y esta es la base del juego, dos amigos tuners, en camino hacia un centro Network (organización secreta tuner), uno de ellos, Sci Fi, es raptado y llevado a un templo de los Protozorqs (tribu mutante), y tu, Raven su amigo has de rescatarlo, pero también eres tomado prisionero junto con otros pobres desgraciados.

El juego comienza en el templo, manejas a Raven y has de encontrar a todos los demás compañeros, rescatar a Sci Fi, descubrir los mapas de las mazmorras y destruir el gran Zorq.

Otro éxito de Infogrames disponible para Atari ST, Amiga y PC.





OPERATION WOLF

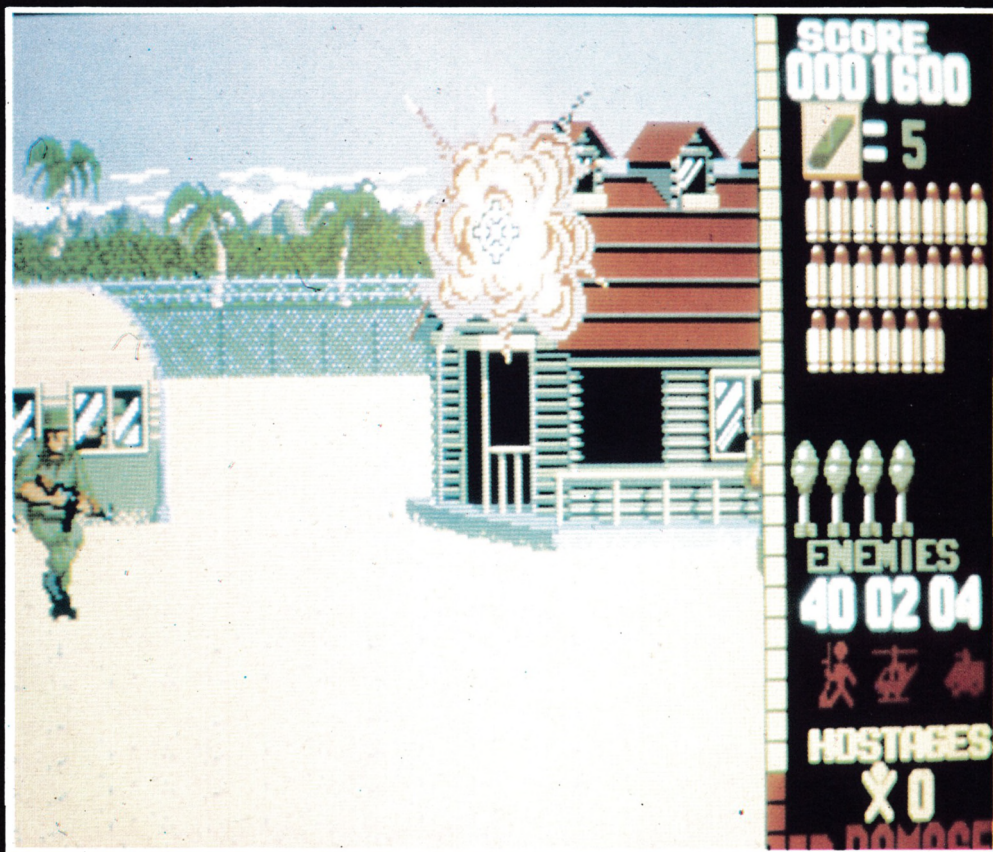
- Sistemas: Atari ST-Amiga
- Ver. comentada: Atari ST-Amiga
- Autor: Ocean
- Distribuidor: Erbe

Hace no mucho tiempo, todo el mundo soñaba con tener en su propia casa la máquina llamada "Operation Wolf". Era espectacular en todos los aspectos; los gráficos parecían algo salido de otro mundo (imposible de realizar para ordenador, decía la gente), y el sonido, con voces digitalizadas, estaban muy lejos de las posibilidades de los por entonces reinantes: Spectrum, Commodore y Amstrad.

Era por aquellos tiempos cuando los Atari ST y los Commodore Amiga comenzaban su lenta, aunque segura, andadura. Son estas máquinas las que nos muestran en la actualidad lo que un simple ordenador doméstico de 16-bits es capaz de hacer.

El objetivo del juego, aunque en realidad sea lo que menos importe, es el de rescatar a unos indefensos prisioneros, retenidos en un campo de concentración y huir con ellos hacia el aeropuerto, donde embarcaremos rumbo a casa.

De todos modos, aquel que haya visto el juego en las calles sabe lo que hay que hacer en la realidad. Tenemos entre las manos un potente fusil de asalto, con el que deberemos internarnos en las profundidades del territorio enemigo, arrasando a todos los



La animación puede catalogarse de superior, pero el nivel de dificultad de Operation Wolf, tanto en el Amiga como en el ST, es superior aún. Jugar es una delicia que dura demasiado poco, justo lo que tardamos en descargar unas cuantas ráfagas sobre nuestros enemigos.

AMIGA	
 GRAFICOS 80 %	 SONIDO 85 %
 MOVIMIENTO 90 %	 ADICCION 85 %

ATARI ST	
 GRAFICOS 80 %	 SONIDO 78 %
 MOVIMIENTO 85 %	 ADICCION 85 %

enemigos que nos encontremos por el camino. En la versión de la calle "disparamos" con un fusil que funciona mediante haces de luz. En tu casa, lógicamente, no se puede contar con semejante accesorio, sino que controlarás tu punto de mira mediante el ratón de tu ordenador, lo cual tampoco es tan malo como parece. Tendrás además a tu disposición un bazooka con el que podrás aniquilar en masa; pero no todo es tan sencillo como parece, ambos armamentos están muy limitados, acabándose en el momento más inoportuno. Por otra parte, los enemigos irán dejando cargadores de munición en su precipitada huida y deberán ser recogidos por ti.

La pantalla está distribuida en dos partes claramente diferenciadas; por un lado y ocupando su mayor superficie, está la pantalla de juego. En la franja derecha aparece el marcador de puntuación, acompañado por los contadores de munición y de energía (si llega a cero significa tu muerte). Todos ellos suelen ir descendiendo rápidamente, por lo que conviene vigilarlos continuamente.

El movimiento de los personajes, así como la animación en general, suponían una seria pega para los programadores. Los gráficos a mover eran muy grandes y se desplazaban de un lado a otro a gran velocidad. Este aspecto ha sido solventado de forma positiva, consiguiendo una buena suavidad de movimientos en el ST y muy buena en el Amiga.

Los gráficos se pueden considerar como muy buenos siendo muy parecidos en ambos ordenadores.

El sonido también está bien en ambos aparatos, aunque en el Amiga resulte sensiblemente mejor. Los diálogos digitalizados se conservan en ambas máquinas.

En definitiva, una buena conversión de una máquina que entraña un gran trabajo.

Lo "menos bueno" es el excesivo nivel de dificultad, especialmente en el Amiga.

Lo mejor: La animación.

Lo peor: La dificultad.

FIRE AND FORGET

• **Sistemas:** Atari ST-PC

• **Ver. comentada:** PC

• **Autor:** Titus

• **Distribuidor:** Proeinsa

Una vez más deberás salvar a la humanidad a los mandos de la más innovadora

máquina de guerra (llamada "Thunder master", en este caso). Con este argumento "tan original" se presenta uno de los últimos juegos de la compañía francesa "Titus", que no ha destacado hasta la fecha por sus innovaciones, según estos señores, un juego de ordenador es todo aquello que corre rápido y dispara, ya sea sobre ruedas, como en este caso, o sobre una hélice (off-shore warrior).

Dentro de esta línea aparece "Fire and Forget", la funesta impresión comienza cuando, ojeando las instrucciones, te das cuenta de cuántos rodeos y de cuántas historias se han tenido que ayudar para comercializar el programa, se nos habla de un supervehículo indestructible, guiado por ordenador, triple turbo, etc....(se ve que el programador está enamorado del "coche fantástico").

Aunque parezca increíble, tras el largo "cuento chino" que suponen las instrucciones existe algo que aspira a ser un juego de ordenador, aunque no sea el mejor que haya aparecido este

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	60 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
85 %	60 %

año.

Deberás conducir el todopoderoso "thunder master" a través de peligrosos territorios en lucha, como hemos dicho, el coche en cuestión es prácticamente indestructible, pero no funciona a pilas, por lo que deberemos coger combustible a lo largo de nuestro trayecto, esto es en lo que en realidad consiste el programa.

A nivel técnico, tampoco destaca en ninguna de sus facetas, el sonido consiste en algunos ruidos aislados, mientras que el movimiento resulta tan rápido que es prácticamente imposible controlar nada, los gráficos son lo único que se salva, siendo buenos en general, aunque tampoco son especialmente destacables. ■

Lo mejor: Los gráficos.

Lo peor: Su poca variedad.



Pantalla PC

CONTACTOS

Si deseáis ver publicado un contacto enviar el texto del anuncio al aptdo. de correos 91 de Bilbao. Este servicio a los lectores es gratuito. El Editor se reserva el derecho de publicar o no cualquier anuncio cuyo texto no se ajuste a las normas o se salga de contexto.

Vendo Spectrum 48K, 2X interface 2, sintetizador de voz, libros, muchos programas, por 20.000 pts. MSX-2 de Philips con unidad de disco, 7 libros basic y código máquina, muchos programas juegos y utilidades y muchas revistas por 60.000 pts. Heliodoro Ballesta. PL. Las Monjas, 5 - 4°C. Alcañiz - TERUEL. Tlfno.:974 832773

Vendo ordenador Commodore 64, cassette, 100 juegos, 3 libros, 30 revistas, todo por 25.000 pts. Carlos Santiago Fernandez. Manuel Falla, 11 - 4°C. 24400 Ponferrada - LEON

Ocasión vendo Commodore 64, cassette, 200 juegos, 40 revistas, 3 libros, todo por 25.000 pts. Oscar Fernandez Orallo. Pza. Fortaleza, 11 - 4°C. 24400 Ponferrada - LEON. Tlfno.:987 41 85 73.

Estoy interesado en intercambiar programas para el Commodore Amiga 500, los interesados pueden llamar o contactar conmigo en esta dirección. Juan Antonio García Mañas. Cruz de los Canteros, 48 - entlo.1º. 08004 BARCELONA. Tlfno.:242 98 21.

Desearía contactar con usuarios del ST para intercambio de ideas y subrutinas propias y programas. Enrique Cantó Navarro. Puigcerdá, 16 (Cangatell). 08800 Vilanova - BARCELONA.

Dispongo de gran cantidad de programas para MSX-1 y MSX-2, últimas novedades, cinta y disco, así mismo me gustaría contactar con usuarios de Commodore Amiga. Interesados escribir a: José Hernandez Sanchez. Avda. Coruña, portal C - 2ºA. 15200 Noya - LA CORUÑA.

Hemos formado un Club de Usuarios del Amstrad CPC 6128. Si te interesa no pierdas tiempo y escribe para recibir información y/o suscribirte. No cuesta nada de dinero, es totalmente gratuito. Escribir a: CLUB EJISOFT, C/ Manuel Fernandez Arriola, 23 - 1ºB. El Ejido. 04700 ALMERIA

Si te aburres no lo pienses más, apuntate al CLUB ALF para Spectrum y PC Compatibles. Os enviaremos un boletín quincenal gratuito. Escribir a: Pedro Alejandro Gallardo. Plza. Dean Mazas, 4. 23001 JAEN.

Indicando en la esquina (Club ALF). O bien llama al tlfno.: 953 22 49 31

Intercambio toda clase de programas para el Amstrad CPC 6128/464 tanto en disco como en cinta. Poseo muchos. Contestaré a todo el que escriba. Mi dirección es: Miguel A. Sierra. Arenal, 120 - 5ºD. 09200 Miranda de Ebro. BURGOS.

Atari ST. Interesados en intercambio de programas, libros, trucos, etc... llamar o escribir a: Jordi Puertas. Tres Roures, 3 - 1º - 1º. 08240 Manresa BARCELONA. Tlfno.:93 872 70 57.

Busco gente interesada en conseguir lo último en juegos y utilidades para ATARI ST. Tengo una gran lista de ambos. También intercambiaría programas en C. Tlfno.: 91-694 00 50. JESUS IZQUIERDO VILLALBA. Río Ter, 3 - 4ºD. 28913 Leganés. MADRID.

Club de usuarios de PC, especializados en juegos, buscan gente para intercambio de opiniones o trucos. Llamar al teléfono 56 74 03 con prefijo de Asturias (985). O bien escribir a: JORGE LOPEZ PELEGRIN. José Cueto, 38 - 1ºdrcha. 33400 AVILES.

Escribir a TURBO - SOFT, para intercambio de

ideas, trucos, mapas de los últimos juegos del momento. Para PC escribir además CODIGO WARRIOR, para Spectrum, CODIGO GUGU. Disponemos de cargadores para todos los sistemas. Nuestra dirección: TURBO - SOFT CODIGO... Avda. Valdes, 38 - 4ºB. 24400 PONFERRADA (LEON). Tlfno.:(987) 414053 de 7 a 10:30 de la tarde. También disponemos de un club de programación para PC y Spectrum".

Me gustaría contactar con usuarios del ATARI ST para intercambios de información. Escribir a: JOAQUIN GUTIERREZ CAIRON. Venecia, 2 bloq. 4 bajo. Pto. de Santa María 11800 (CADIZ) o llamar de 3 a 5 o de 9 a 11 noche al 956 87 17 28.

Intercambio, compro o vendo juegos y utilidades para el Atari ST. Interesados escribir a: ORIOL BUCH I ROS. Baró de la Barre, 12 - 3º Esq. 08023 BARCELONA o llamar al Tf. 93 210 33 65 por la tarde.

Vendo y cambio juegos para Atari 1040 ST y 520 ST, últimas novedades. Mi dirección es: PEDRO BENITEZ SANTOS. Federico Viera, 117 - 1ºizq. 35017 LAS PALMAS DE GRAN CANARIA . Tf.: 928 20 12 85. Animaos colegas.

CONTACTOS

Intercambio todo tipo de software del ATARI ST. Escribid a: JORDI SANTONJA BLANES. Maestro Espí, 31. 03800 Alcoi ALICANTE

Me gustaría intercambiar todo tipo de software para Atari 520 ST. JUAN ANTONIO BARRANCO PASANON. Plaza de la Flor, 3 - 4ºC. 28912 Leganes. MADRID.

HEY! Firesoft te ofrece algo diferente: OPINIONES, CONSULTAS, TOKES, POKES, CRITICAS, ARTICULOS, INFORMACION SOBRE SOFTWARE DEL MSX Y MSX II. ¡Todo Gratis! ¡Informate! ESCRIBE A: FIRESOFT. Avda. Sant Jordi, 33 - 2º1º. 43201 Reus. TARRAGONA.

Atención, vendo ordenador SPECTRUM de 48K, CON TECLADO PROFESIONAL (SAGA 2), ADEMÁS UN AMPLIFICADOR DE SONIDO, INTERFACE KEMSTON PARA JOYSTICK, IMPRESORA TERMICA (TIMEX), UN LOTE DE 50 CINTAS CON PROGRAMAS (JUEGOS Y UTILIDADES) Y MAS DE 60 REVISTAS PARA SPECTRUM. Todo por sólo 27.000 PTS. DIRIGIRSE A: DANIEL PEÑA SILVA. Artasamina, 3 - 6ºB. 48007 BILBAO. TLF.: 94 4451377.

Club Virus Buster, de usuarios de todos los sistemas. SI QUIERES TRUCOS, MAPAS Y CONTACTAR CON OTROS USUARIOS ESCRIBE A:

CLUB VIRUS BUSTER. San Lázaro, 21 - 3ºA. 47009 VALLADOLID. Prometemos contestar (poner vuestro número de teléfono).

Cambio últimas novedades de ATARI por diskettes. Preguntar por Kristal (972) 83 01 80. 10-12 de la noche.

Poeo un Commodore - 64 con unidad de discos, y deseo entablar contactos con otros amigos commodorianos. Mi dirección es: ISABEL MUÑOZ JAEN. Tres de Abril, 3 - Esc. Izq. 7ºC. 30500 Molina del Segura. MURCIA.

Poseo un Commodore - 64 con unidad de discos y deseo entablar contacto con otros Commodorianos. Midirección es: CASIANO LOPEZ CORCOLES. Apartado de correos nº 4521. 30080 MURCIA.

Hola me llamo Gustavo Carpio. Quisiera cambiar juegos de ordenador, soy usuario de Atari 520 ST FM, con chicos-as que tengan este ordenador. Mi dirección es: GUSTAVO CARPIO BALLESTEROS. Tenor Fleta, 55 - 6º. Pta. 4. Esc. Izq. 50008 ZARAGOZA. Tlfno.: 42 98 53.

Cambio juegos Amstrad CPC 128 en disco, también para Atari, últimas novedades. SONIA PAN NARANJO.

Mariucha, 159 - 1ºDrcha. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. Tlfno.: 20 05 95.

Club Laser, vendemos, compramos y cambiamos juegos de Amstrad, Spectrum y Commodore. Escribir o llamar a: FERNANDO PEREZ FOREA. Avda.: América, 1 - 4ºE. 44002 TERUEL, Tlfno.: 974 60 35 23. Mandar lista.

Envío disco 3" 1/2 DS/DD conteniendo superbase y lista programas Amiga, solicitalo enviando 500pts. o contrar embolso a JAIME PUIGSERVER. Campet, 43. Algaida (Mallorca) 07210 BALEARES.

Me gustaría intercambiar todo tipo de software para ATARI ST. MIGUEL ANGEL LAFUENTE. Pablo Neruda, 24 - 5ºC. 50015 ZARAGOZA. Teléfono: 976 51 66 32.

Me gustaría contactar con usuarios de ATARI ST a nivel de Vizcaya o Euzkadi para formar un club sobre este ordenador. Interesados escribir a: GORKA DIAZ PEÑAS. Ortuño de Alango, 14 - 4ºDcha. Portugalete 48920 Vizcaya. Responderé a todos los que me escriban.

Vendo, compro, intercambio programas para Atari ST, poseo las últimas novedades en juegos. Respuesta asegurada, interesados escribir a: JOSE MIGUEL GONZALEZ

SILVA. Camelias, 76 - 6ºE. 36211 Vigo - PONTEVEDRA. Teléfono: 986 294631. Abstenerse no serios.

Desearía contactar con usuarios del ST para intercambio de programas. "Por favor, seriedad". ALBERTO PAN GOLPE. Mariucha, 159 - 1ºDrcha. LAS PALMAS DE GRAN CANARIA. Teléfono: 928 20 05 95.

Intercambio programas ATARI ST, trucos e información. Llamar al teléfono 952 86 04 39 ó escribir a: FRANCISCO RODRIGUEZ CABELLO. López Dominguez, 36 - 6º 23. Marbella - MALAGA.

Compro, vendo, intercambio programas para Atari 1040 ST. Me gustaría recibir información especializada sobre sus aplicaciones en el campo de la música, del dibujo, del video, etc. Pedir lista a: JOSE ANTONIO MARTINEZ GARCIA. Mejico, 7 - 1ºIzq. Los Dolores - Cartagena 30310 MURCIA.

Me gustaría contactar con usuarios de ATARI ST para el intercambio de programas y los últimos juegos. Contestación asegurada. Escribir a: JAVIER ROMERO GALLARDO. Francisco Paredes, 37. 30006 MURCIA o llamar al teléfono 968 24 29 22.

CONTACTOS

¡Atención coleccionistas de sellos antiguos! Desearía conseguir la consola Sega Master Sistem con pistola, gafas y juegos. A cambio daría un sello sin matasellar de Canada del año 1898, o lo cambiaría por periféricos para CPC. Escribid o llamad de 7 a 8 de la tarde. Preguntad por Gerardo. GERARDO BRISEÑO COPADO. Los Gorris, 18 - 8ºB. Barañain 31010 NAVARRA.

Cambio juegos y utilidades para el 6128. Interesados mandar lista. Total seriedad. Escribir a: RAFAEL ANGEL CABRERA ALAMO. Barrio de La Salud, bloque 5, portón 13, Upupenda 67. Calle Río Ter. 38008 STA. CRUZ DE TENERIFE.

Me gustaría intercambiar programas para CPC 6128. Interesados, escribir o llamar por teléfono. JOSE RAMON MERINO. Trav. Sagarninaga, 3 - 4ºB. 48004 BILBAO. Tfno.: (94)4129662.

Vendo o cambio

juegos y utilidades para PCW 8256-8512. Mandar lista a esta dirección: JAVIER URRRA RUBIO. Plaza de Bilbao, 2 - 3ºD. 01001 VITORIA - ALAVA. Tfno.: 257905.

Cambio programas CPC 6128 (Disco). No tengo muchos y desearía ampliar mi relación de programas (sobre todo utilidades) J. CALERO. Gacela, 49 - 4º - 1º. 08031 BARCELONA. Tfno.: 4273062. (También PC's).

Vendo AMSTRAD 464 por 30.000 pesetas o lo cambio por SPECTRUM +2. Escribir a JAVIER ARQUES. Alhondiga, 8. 18080 Baza - GRANADA. Tfno.: 701147.

Deseamos formar un club de usuarios de Atari ST para intercambios de programas. Interesados escribir a: SEBASTIAN LUIS FUENTES. García Estrada, 2 - Edif. Dominguez, 2º B-3. Los Realejos. TENERIFE.

Me gustaría contactar con usuarios de ATARI

USER para el intercambio de todo tipo de software y programas, etc...llamar o escribir a: JAVIER ROMERO GALLARDO. Francisco Paredes, 37. 30006 MURCIA.

Me gustaría contactar con usuarios del Atari 1040 ST, para intercambiar juegos, llamar o escribir a: JOSE LUIS PASTOR SEVILLA Teléfono 96 5248799 de Alicante, o escribir a: C/Ricardo Oliver Fó, 9 - 3ºD. 03012 ALICANTE.

Atención cambio programas IBM y juegos, tengo las últimas novedades. ¡No os lo penseis más! escribid a: VICTOR JOSE FERNANDEZ RASSO. Villa La Corva. Verdicio (Luanco) 33448 ASTURIAS

Se vende ordenador Amstrad CPC 464, con muchos juegos, joystick, cinta de demostración, procesador textos y tres manuales. Todo en perfecto estado. IVAN SILVA VILLAMAYOR. Hermanos Pereira, 9. S.S. de los Reyes. 28700 MADRID.

Tfno.: 6541216.

Doy todos mis juegos por un Transtape. Si es un Multiface Two doy además un lápiz optico. Son 197 programas. No lo dejes pasar. Escribe indicando dirección. ANTONIO CABALLERO MARTINEZ. Aptdo. 118 Molina de Segura 30500 MURCIA. Tfno.: 968 611753.

Vendo ordenador Atari XL 64K RAM, con unidad de disco 1050 y unidad de cassette 1010, joystick Atari, cintas y discos con juegos y programas de utilidades, libros y revistas, etc.. Todo 35.000 pts. Interesados dirigirse a: ESTEBAN GARCIA BUENO. Carmen, 1 - 3º. 02005 ALBACETE.

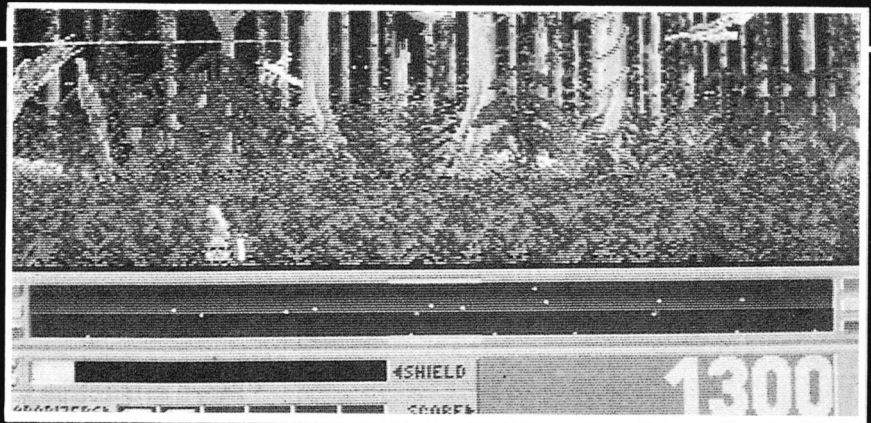
Vendo AMSTRAD CPC 464 FV más modulador de TV más 200 juegos + un joystick, + libros. Todo 60.000. LLamar al teléfono 236061 de BADAJOZ, a partir de las 6 de la tarde. CARLOS ROMERO. Ortega Muñoz, 25 (SARE - 1 P3- 1ºD). 06011 BADAJOZ.

Boletín para publicar un contacto. Por favor, rellenar con letras mayúsculas. **SOFTWARE ACCION**

Texto:

Nombre: _____
Dirección: _____
Localidad: _____
Cod. Postal: _____
Provincia: _____
Tfno.: _____
Mod. ordenador: _____

Trucos



■ BONE CRUNCHER

- Nivel-Código
- 2-Golemstench
 - 3-Morphicle
 - 4-Golemkiller
 - 5-Scarab
 - 6-Web of death
 - 7-Monsterparty
 - 8-Cave of doom
 - 9-Underground
 - 10-Deathchamber
 - 11-Golems cave
 - 12-Hornslut
 - 13-Slimehole
 - 14-Bloodsmell
 - 15-Bonepaowder
 - 16-Nightmare
 - 17-Monsterbreed
 - 18-Thunderstorm
 - 19-Creepy cave
 - 20-Liquidation
 - 21-Megamare

■ IMPACT

- Nivel- Código
- 11-gold
 - 21-fish
 - 31-wall
 - 41-plus
 - 51- head
 - 61-jump
 - 71-road
 - 81-user

■ STARRAY

- 1.- Acceder a la pantalla de opciones (mediante la barra espaciadora).
- 2.- Mover el cursor hasta que esté situado sobre la opción "VIEW GAME SCREEN", mover el joystick hacia la izquierda y, sin soltarlo, pulsar el disparo; la pantalla del juego aparecerá.
- 3.- Soltad el joystick y pulsar de nuevo el disparo. Retornaréis a la pantalla de opciones.
- 4.- Mover el cursor hasta la opción "SOUND ON"; mantened el joystick a la derecha y pulsad fuego. Si "SOUND ON" pasa a "SOUND OFF", comenzad desde el principio.
- 5.- Volved a la opción de "VIEW GAME SCREEN"; moved el joystick a la derecha, y mientras lo tenéis en esta posición, presionad el botón derecho del ratón. Pulsa el botón izquierdo del ratón y entraréis en la pantalla de trucos; si algo falla, comenzar de nuevo.

■ EL IMPERIO CONTRAATAACA

The Empire Strikes Back; en la pantalla del título; pulsar la tecla "help" y, sin soltarla, teclear XIFARGROTCEV (el nombre de los programadores, Vectorgrafix, puesto al revés)

■ FERNANDEZ MUST DIE

Haced una pausa y teclear SPINYNORMAN; de este modo obtendréis infinitas vidas.



■ SENTINEL

- 0007-84257688
- 0008-16257084
- 0015-64046644
- 0020-13509661
- 0043-84199553
- 0044-96088666
- 0058-46574972
- 0061-26060764
- 0073-77809996
- 0082-45949644
- 0095-48883305
- 0101-74978556
- 0118-75948469
- 0128-75075454

¡Animo!

Con estos códigos sólo os quedarán 9.872 niveles por conquistar.

■ CYBERNOID

En la pantalla de presentación, teclear

"RAISTLIN" y pulsar el espacio; de este modo tendremos infinitas vidas.

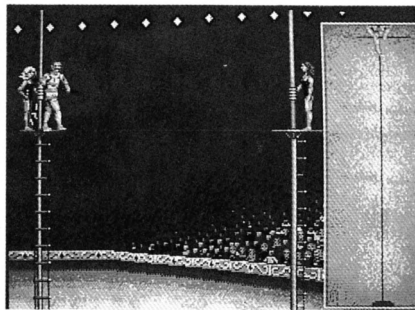
AMIGA

■ CIRCUS GAMES

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST - PC compatible
- **Versión comentada:** Atari ST
- **Autor:** Tynesoft
- **Distribuidor:** System 4

Pasen y vean, el circo ha llegado a nuestro ordenador.

Se presenta el elefante en pantalla con la sinfonía del "más difícil todavía", entre las actuaciones podremos



En la fotografía el nivel 1: en la cuerda floja.

ver al domador de leones (nosotros mismos ¡aaargg...!), con el látigo y la silla.

La siguiente actuación es el trapecio, donde te encargarás de sustituir al trapecista oficial, en esta actuación debes columpiarte desde un trapecio y saltar al otro, teniendo cuidado de llevar el impulso justo y pasar en el momento adecuado.

La próxima actuación será la de montar en un caballo y hacer diferentes piruetas en él.

Para acabar, el equilibrio en la cuerda floja, en donde deberás pasearte de un extremo a otro sin caerte, y así, cerrar la función.

El juego en sí no está mal, para pasar de prueba tienes que hacer

la atracción mientras dure el tiempo, esto puede parecer aburrido, pero el nivel de dificultad en ella puede ser aterrador.

Destacaremos que puedes elegir participar en una sola prueba o en todas a la vez.

Lo mejor: Los gráficos.

Lo peor: Su adicción.

 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
80 %	60 %

■ BILLARDS SIMULATOR

- **Sistemas:** Amiga - Atari ST - PC compatible
- **Versión comentada:** Amiga
- **Autor:** ERE Informatique
- **Distribuidor:**

Si hay una cosa por la que destaque ERE es por el realismo que ha logrado imprimir en sus simuladores de juegos de mesa. Ahora le llega el turno al billar y realmente, esta gente se supera día a día.

El simulador es de billar francés, no podía ser menos. Consiste en ir haciendo carambolas entre tres bolas de distintos colores.

Pero lo mejor, sin duda, es que os diga lo que se puede hacer con él sin más preámbulos:

- Selección entre 1 ó 2 jugadores.
- Selección de las marcas, tres tipos.
- Perspectiva del tablero a vista de pájaro o en tres dimensiones.
- Como es normal, se le puede dar efecto al tacado, el efecto en rebote, giro de spín y rozamiento con el

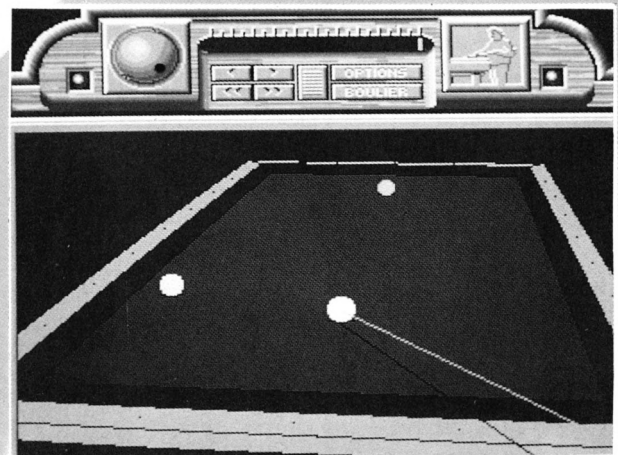
tablero.

Otra cosa que puedes hacer es elegir la situación de las bolas antes del tiro. También, como en la realidad, se juega alrededor de la mesa, controlando la fuerza del disparo, el ángulo y la forma de golpear la bola.

Para darnos envidia, acompaña al juego una demostración de los jugadores más clásicos.

Se encuentra en las versiones de Amiga, Atari ST y PC.

 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	70 %
 MOVIMIENTO	 ADICCIÓN
85 %	80 %





AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION Y ATARI USER

EN COLABORACION CON

MEGA GAMES QUIEREN BUSCAR

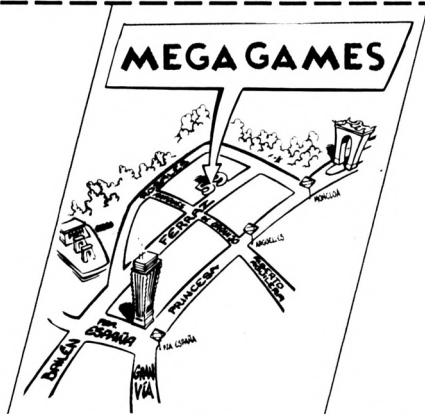
DIFERENTES MODOS EN LOS QUE PODAMOS APORTAR
GRANDES VENTAJAS Y ESTUDIAR PROYECTOS E IDEAS
QUE SUPONGAN UN BENEFICIO PARA VOSOTROS.

En este trimestre vamos a poner en práctica el siguiente plan: En cada una de las tres revistas, (AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION y ATARI USER), se va incluir un billete-descuento de **100 pesetas** que podréis canjear al comprar en MEGAGAMES los juegos más destacados, llamativos y actuales del momento; así como cualquier otro producto a la venta (excepto revistas). Para los que hagáis la compra por correo, también se os descontarán **100 pesetas** de los gastos de envío, o sea que tendréis un ahorro real de **200 pesetas**.



Y ADEMÁS ...

A todos aquellos que enviéis **los 3 billetes diferentes**, cada uno de una revista (AMSTRAD ACCION, SOFTWARE EN ACCION, y ATARI USER) al realizar vuestra compra se os obsequiará con el **carnet de socio** de la tienda MEGAGAMES, con el cual obtendréis **numerosas ventajas**, (información constante de todas las novedades, 10% de descuento en todos los productos, regalos y sorpresas, ...)



MEGAGAMES
Ferraz, 59. 28008 MADRID

EDICIONES INFORMATICAS DEL NORTE
Egaña, 17 - 5ª Dpto.8. 48010 Bilbao - VIZCAYA

Sólo se puede utilizar un billete por cada compra y no serán válidas fotocopias de éste.

JUEGA CON EL N°1

ATARI 520 ST^{FM}, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.

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

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

AHORA CON DISQUETERA DE DOBLE CARA



AHORA
114.900 ptas.
Sin monitor 79.900 ptas.



	ATARI 520 ST ^{FM}	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.000 - ptas.	160.072 - ptas.	246.288 - ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 x 400	640 x 512	640 x 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades



ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
 DELEGACIONES: BARCELONA: 93/4 25 20 06-07 - VALENCIA: 96/3 57.92 69 - MALAGA: 952/29 90 48 -
 BURGOS: 947/21 20 78 - P. VASCO: 943/45 69 62 - CANARIAS: 928/23 26 23-22

A vista de pájaro

STREET SPORTS SOCCER

- **Sistemas:** PC
- **Ver. comentada:** PC
- **Autor:** Epix
- **Distribuidor:** Erbe

De nuevo el fútbol pasa a formar parte del área del ocio de nuestros ordenadores. Esta vez Epix es la casa productora, nos envía el Street Sports Soccer, donde los futuros profesionales del programa se enfrentan en la calle o en el parque; los dos sitios son buenos pero también tienen sus desventajas por ejemplo en la calle hay cubos de basura tirados con los que nos podemos tropezar y en el parque un resbalón por el césped compensa las caídas en el barro.

Bien, para enfrentarnos a los grandes equipos en un futuro próximo debemos prepararnos y así lo hacemos practicando con los amigos. Te los vamos a presentar según sus cualidades:

Radar: buenas piernas y formidables cabezazos.

Julie: estrella del balón, casi una profesional pero mala guardameta.

Melissa: no es muy rápida pero hace buenos movimientos laterales.

Ralph: el más veloz y ágil, defensa de 1ª.

Vic: gran defensa e inmejorable portero.

Brad: gran espíritu deportivo y buen juego en equipo.



Bojo: gran facilidad para tirar, regatear y pasar el balón.

Butch: buen goleador y regateador aunque lento de movimientos.

Dana: tímida en el ataque pero feroz en la defensa.

El capitán (nosotros en este caso) debe seleccionar el equipo y elegir la forma de juego (contra el ordenador o contra un colega).

El equipo seleccionado consistirá de tres jugadores máximo (puedes elegir 1, 2 ó 3) y seguirá las reglas de la Gran Liga de Fútbol, es decir, el portero protege la portería mientras los delanteros tratarán de controlar el balón en el terreno de juego.

Dicho esto elige entre partidos de tiempo o de tanteo fijo, puedes seleccionar también el nivel de dificultad (fácil, medio, duro).

Las acciones que pueden realizar los jugadores son las siguientes:

Los delanteros regatean cuando corren y mantienen el balón entre sus piernas cuando están de pie, controlan el balón con los pies, las rodillas, el pecho y la cabeza.

Los porteros utilizan sus pies, las rodillas, el pecho y las manos.

Cuando un jugador tuyo tiene el balón, tu equipo está en el ataque. Para marcar un gol, lanza el balón a la portería contraria.

Cada gol vale un punto.

El partido termina cuando cualquier equipo alcanza la puntuación acordada o cuando el tiempo se ha agotado. Si al finalizar, ambos equipos están empatados, se entra en un período de prórroga y cada equipo realiza

cinco lanzamientos a gol y así hasta el desempate.

En cuanto al aspecto técnico decir que las posibilidades del PC quedan muy poco marcadas en este juego.

Sus gráficos están poco cuidados y el sonido es mediocre, la combinación regular.

STRIP POKER

• **Sistemas:** PC - Atari ST - Amiga

• **Ver. comentada:** PC

• **Autor:** Anco

• **Distribuidor:** System 4

Los Strip Póker son, seguramente, tan antiguos como la historia de los ordenadores domésticos. Hace muchos años este tipo de juegos nos parecían "increíbles" debido a sus gráficos (eran algo "sobrenatural") y a la idea, original en sus comienzos, aunque no tanto en la actualidad.

Todo lo narrado acontecía en los ordenadores de 8 bits. Hoy en día, máquinas de 16 bits, como el Atari ST y el Amiga, nos ofrecen gráficos que, por su color y resolución, se aproximan mucho a la realidad.

Este no es el caso de los PC; no

PC	
<p>GRAFICOS</p> <p>45 %</p>	<p>SONIDO</p> <p>50 %</p>
<p>MOVIMIENTO</p> <p>50 %</p>	<p>ADICION</p> <p>50 %</p>

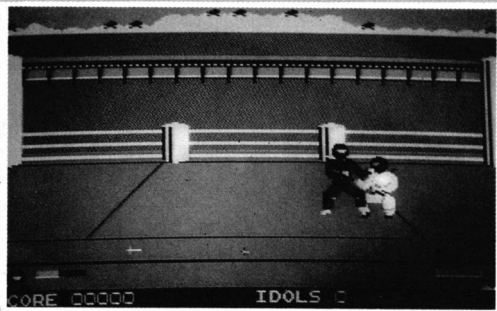
NINJA

- **Sistemas:** Atari ST - Amiga - PC
- **Ver. comentada:** Atari ST - PC
- **Autor:** Mastertronic
- **Distribuidor:** Dro Soft

Los orígenes del Ninjutsu son conocidos desde hace 1000 años por todos los japoneses que se dedican a las artes marciales. Los Ninjas son los guerreros mejor preparados del Japón; su entrenamiento es rápido y riguroso; son especialistas en pruebas físicas, estrategia y camuflaje.

Debido a todos estos factores la reputación de los guerreros ninja se extendió rápidamente creando verdadero pánico a sus enemigos.

Su arma predilecta es la espada aunque tampoco rehusan las



pantalla ST

A vista de pájaro

armas de fuego o los explosivos.

Los métodos de combate físico usados en la antigüedad se han conservado y son practicados en la actualidad.

La misión de nuestro Ninja es liberar al pequeño pueblo Tambo Machi de la tiranía del malvado Akuma y sus secuaces.

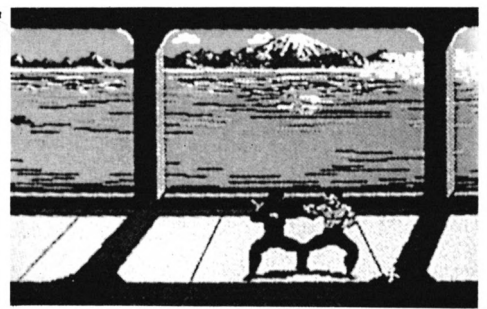
El pueblo está en crisis debido a que Akuma y sus hombres han robado los siete ídolos de jade denominados "Shichi Nin No Kami" que la gente ha guardado ocultos durante años.

A la vez que liberas a la gente oriunda del pueblo deberás recobrar las siete míticas piedras que devolverán la felicidad a la villa.

El camino hasta derrotar al terrible Akuma no va a ser fácil ya que tendrás que enfrentarte a diferentes tipos de guerreros.

Akuma se encuentra en un edificio llamado el Shijo, el cual deberás recorrer salvando los obstáculos que te procurarán los expertos karatecas, judocas y especialistas en combate cuerpo a cuerpo.

Mucho cuidado con los shakus, cuchillos y demás objetos que rebajarán tu energía si te impactan.



pantalla PC

ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO
70 %	70 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
70 %	70 %

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
65 %	65 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
70 %	70 %

son máquinas pensadas originalmente para jugar y mucho menos para ofrecer gráficos deslumbrantes (a no ser que estemos en posesión de caras tarjetas gráficas como una EGA o un VGA, por ejemplo).

Por tanto, lo primero que notaremos serán sus gráficos no demasiado vistosos, aunque debemos recordar que estos no lo son todo en un juego.

El objetivo es claro, como todos podéis suponer, habrá que jugar una partida de poker contra una señorita, la cual, cuando se quede sin dinero, nos venderá sus prendas de vestir para seguir jugando.

El Strip Póker II Plus nos ofrece una serie de novedades que dotan de un poco de originalidad a un tipo de juegos que, por su desarrollo, no suelen ofrecer muchas variantes, podemos destacar tres:

Por un lado tenemos la opción de elegir entre las chicas, cada una con sus correspondientes

pantallas y gráficos.

Por si esto no fuera suficiente, existe la opción de "cargar" nuevas señoritas, que se venden en discos por separado.

Por último, y siendo seguramente lo más curioso también se han realizado discos especiales para que las féminas puedan disfrutar de esta clase de programas, vetados para ellas hasta la fecha.

A partir de todo ello se ha obtenido un "strip póker" de los mejores aparecido para PC.

PC	
 GRAFICOS	 SONIDO
60 %	55 %
 MOVIMIENTO	 ADICION
-- %	70 %



A vista de pájaro









SPEEDBALL

- **Sistemas:** Atari ST-Amiga
- **Ver. comentada:** Atari ST-Amiga
- **Autor:** Bitmap Brothers
- **Distribuidor:**

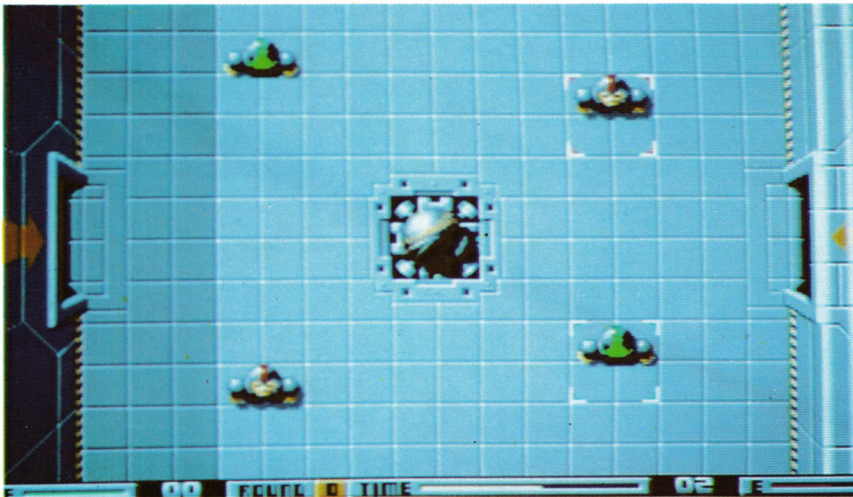
Un buen día unos señores llamados Bitmap Brothers decidieron hacer "algo diferente" se llamó Speedball; pero, ¿qué es el Speedball?

Dentro de muchos, muchos, muchos años (es decir, dentro de muchísimos años) los deportes

S

AMIGA		ATARI ST	
 GRAFICOS	 SONIDO	 GRAFICOS	 SONIDO
85 %	80 %	85 %	75 %
 MOVIMIENTO	 ADICCION	 MOVIMIENTO	 ADICCION
87 %	90 %	85 %	90 %

peedball es un extraño juego en el que no hay reglas ni árbitro. Pero el nivel de adicción es altísimo.



actuales tal y como los conocemos hoy en día habrán dejado de existir. En su lugar aparecerá un nuevo juego, mezcla de fútbol, balonmano y baloncesto con unos pequeños "toques" de violencia.

La acción se desarrolla en una cancha totalmente metalizada, con el tamaño aproximado de un campo de baloncesto; ante todo una regla imprescindible: no hay normas ni árbitro.

Esto supone que si eres lo suficientemente dichoso como para conseguir capturar el esférico (no tan fácil como parece), tu vida puede peligrar, pero vayamos al comienzo...

Antes de nada se debe elegir al capitán del equipo; hay que

señalar que los "speedballers" no son precisamente enclenques: suelen sobrepasar los dos metros de altura y los cien kilos de peso; tu equipo está formado por cuatro jugadores de campo y un portero que guarda celosamente tu portería.

El objetivo es bien sencillo: meter el máximo número de goles y encajar los menos posibles. No es tan sencillo como parece, ya que el contrincante tiene la fea costumbre de quitarte la pequeña bola metálica una vez que la has conseguido.

A lo largo del partido irán apareciendo objetos que una vez recogidos nos permitirán incrementar nuestra vitalidad, potencia o velocidad al final de éste, lo cual

nos permite crear un gran equipo.

Los modos de juego varían desde la simple partida contra el ordenador hasta una endiablada lucha contra tu hermano o amigo, pasando por una liga (de longitud regulable) en la que podremos enfrentarnos contra los mejores equipos de la galaxia..

Las dos versiones aparecidas hasta la fecha son las de Atari ST y Amiga. Las diferencias entre ambas son mínimas y consisten primordialmente en el tamaño de la pantalla de juego y en el sonido.

Un juego recomendado para todos aquellos que tengan un Atari o un Amiga y sean capaces de enchufarlo.

Disponible para Atari ST y Amiga; en un futuro para PC (mínimo de 500K).

Lo mejor: Su adictividad

Lo peor: La continua carga desde el disco.



Este juego es... La Oca

EL EQUIPO **A**



Amstrad
Spectrum
PC
MSX



Amstrad
Spectrum

Compra y vende
tu ciudad
tan
solo
pulsando
una tecla

METROPOL



La serie de TV en tu ordenador



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Silva 6 - 28013 Madrid
Tels 241 94 24 - 241 96 25
Telex 22690 ZAFIR E Fax 542 14 10
Ferran Agullo 24 08021 Barcelona
Tels 93 209 33 65 - 205 37 33
Telex 54144 Fax 93 305 39 79

ZAFIRO software

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA



¡Tu revista Amstrad!

ACCION

290 ptas. (Inc. IVA)

AÑO II - NUM. 13 - 1989

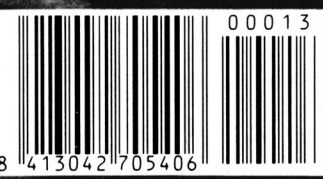
WEC LE MANS
¡¡ con pokes!!

COMANDO TRACER
lo último de Dynamic
con pokes

PC

PACMANIA
el mejor come cocos
con pokes

25 CARGADORES PARA LOS ULTIMOS JUEGOS



SOFTWARE

ACCION

La
única revista
en España para
los
16 bits.

290 ptas. (inc. IVA)
AÑO II - NUM. 3 - 1989

Precio de este número: 290 ptas.

¡SUSCRIBETE!

OFERTA DE SUSCRIPCION ANUAL: 2.500 ptas.

Si quieres recibir en tu domicilio Software en Acción y ahorrar este mes más de 600 ptas. rellena el cupón adjunto y envíanoslo. ¡Suscríbete ahora! a tu revista.

Suscripción a Software en Acción
Ediciones Informáticas del Norte, C/ Egaña, 17-5º dpto. 8, 48010 Bilbao
Por favor, envíame 11 números de SOFTWARE EN ACCION-ATARI USER al precio de 2.500 ptas.

Nombre:
Dirección:
C. P.
Teléfono:

Forma de pago:

Población: Modelo de ordenador:
 Talón Giro Postal

Nº tarjeta:

Visa/Mastercard
(200 ptas. gastos)

Fecha caducidad:

Provincia:

Firma

Por motivos ajenos a nosotros NO PODEMOS ADMITIR CONTRAREEMBOLSOS

DOUBLE DRA
Un nuevo éxito en lo
Z88: Un portátil con
buenas intenciones

THE MUNSTERS
BATTLE CHESS
EL LIBRO DE LA SELVA



PC
ATARI ST

L A R C H E D U C A P T A I N

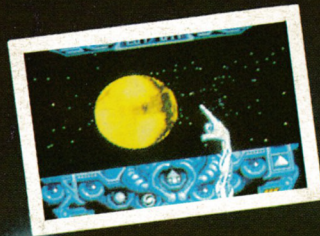
B L O O D

L A R C H E D U C A P T A I N
B L O O D

Son cinco,
perdidos en alguna parte del universo



ES OTRO MUNDO



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION

Silva, 6 - 28013 Madrid
Tels. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E Fax: 542 14 10
Ferrán Agullo, 24. 08021 Barcelona.
Tels. 93/209 33 65 - 205 37 33.
Télex: 54144 Fax: 93-205 39 79



ZAFIRO software

PEDIDOS AL TELF: (91) 542 89 84 - LOLA