

MEGAOCIO

Año III
Nº30
Octubre 1991
P.V.P.:
400 ptas.

AMSTRAD CPC

AMIGA

ATARI ST

PC

SPECTRUM

Canarias, Ceuta y Melilla: 400 ptas. Incluido transporte.

4D BOXING

Trucos,
Pokes y
Cargadores

GUIA DEL JUGADOR

- * DARKMAN
- * SOLUCION COMPLETA DE BLOODWICH

DYNAMIX,
lo último en juegos



NINTENDO

GX 4000

GAMEBOY

SEGA

MEGADRIVE

LYNX

NADA ESCAPA A LAS GARRAS DEL DEMONIO...

WRATH OF THE DEMON

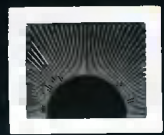


DISPONIBLE:
● PC/PS
● AMIGA
● ATARI

PANTALLAS 16 BITS

¡¡SOLO TU PUEDES LIBRARNOS DE SU DOMINIO!!

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



ReadySoft Inc.



PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteaúdo, 22. Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid
Distribuido en España por
DISCOVERY INFORMÁTICA S.A. C/Colina 75
Tel. 258 49 09 09 Barcelona



MEGAOCIO

SUMARIO

Año III Num. 30

NOTICIAS Y ACTUALIDAD 4

CHIP 10

DISCO DURO: A590. Almacenamiento masivo de datos para Amiga.
DYNAMIX. El futuro del software de entretenimiento.

JUEGOS 14

Darkman, Frenetic, 3D Kit, 4D Driving, 4D Boxing, Hammer Boy, Atomino, Mercs, Manchester United, Dark Spyre y Chichen-Itza.

CONSOLAS 43

Noticias
Juegos Nintendo: The Battle of Olympus, Jack Nicklaus' Golf, Hogan's Alley y Gum Shoe.
Juegos Gameboy: Bugs Bunny y WF Superstars.
Juegos GX4000: Burnin'Rubber y Operation Thunderbolt.
Juegos Lynx: Gauntlet y Rampage.
Juegos Sega: Moonwalker y Tennis Ace.
Juegos Megadrive: Lastbattle y Crackdown.

TRUCOS, POKES Y CARGADORES 54

Ayudas para tus mejores juegos.

LA GUIA DEL JUGADOR 56

Darkman y Bloodwich.

BIG CHIPO 64

Da fin a todas tus aventuras.

Los juegos de hoy

El pasado año se presentó en España por primera vez el CDTV de Commodore, un interesante híbrido mitad Amiga mitad tecnología CD ROM. Ahora después de un año, parece que está más que listo para su lanzamiento y muy pronto nos acompañará en casa ayudándonos con su software didáctico y haciéndonos pasar buenos ratos con sus increíbles videojuegos.

Pero este nuevo sistema va a significar todavía mucho más para sus poseedores y para el mercado en general, van a ser muchas las barreras rotas, entre las que se encuentran los gráficos, digitalizaciones de sonidos y animaciones. Juegos que ahora ocupan 8, 10 o incluso 14 preciosos megas de nuestros discos duros, van a ser trasladados a una sola unidad de CD ROM con mayor velocidad, calidad sonora y, por supuesto, capacidad.

Este nuevo aparato promete (si lo cumple, no tardaremos en averiguarlo) abrir nuevos senderos al programador y al usuario, rompiendo las barreras que limitan a los clásicos ordenadores y ofreciendo el beneficio de la tecnología CD ROM.

AMSTRAD SINCLAIR OCIO 67

La revista para los "veteranos" del micro.

UTILIDADES 68

Analizamos Advanced Art Studio.

LISTADOS CPC 70

Disc Doctor, gestor de disco.

COMPRO, VENDO, CAMBIO 72

OFERTAS 73

Director: Luis Jorge García. **Redacción:** Federico Rubio, Manuel Ballester y Alexis Canales. **Colaboradores:** Ricardo Palomares, Javier Martín, José González Villareal, Sergio Ríos Aguilar, Úrica Hernández y David Burgos. **Corresponsal en Inglaterra:** Derek Dela Fuente. **Diseño y Autoedición:** Juan M. Cabrero, Eugenio Berna y Juan Tenorio. **Fotografía:** Blas Martí. **Jefe de Producción:** Beatriz Rodríguez. **Secretaría de Redacción:** Araceli San Pedro. **Publicidad:** Mercedes Alvarez. **Fotomecánica:** Grof, S.L. **Impresión:** Izquierdo S.A. Depósito Legal: M-9.425-1989. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación, S.A. **Dirección, Publicidad y Administración:** C/ García de Paredes, 76 Duplicado 1ªzda. 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 319 39 81 y 319 80 37.
El Editor no se hace responsable necesariamente de las opiniones vertidas por los colaboradores.

APUNTES

- Ubi Soft ha preparado en Francia el lanzamiento de un estupendo pack de aventuras. Su nombre es Adventures Estraordinaires e incorpora los siguientes títulos: Iron Lord (Ubi Soft), Zak McKracken (Lucas Film Games), Nortville Manor y Rocket Ranger (Cineware).
- U.S. Gold está preparando el lanzamiento de un nuevo juego para la consola de 16 bits de Sega. Se trata de Indina Jones y la última cruzada, un juego que causó furor en los ordenadores y que ahora estará disponible para los propietarios de la consola Megadrive.
- La afamada empresa norteamericana, Electronic Arts, ha decidido lanzar la cuarta versión del Deluxe Paint, uno de los mejores y más conocidos programas de dibujo para el Amiga y el PC. Entre otras, esta nueva versión incorporará diseño en modo HAM (4.096 colores) y animación. Por supuesto, sólo para Amiga.
- Parece ser como si todas las empresas se hubiesen volcado en la creación y adaptación de videojuegos para la consola Megadrive. Algunos de los títulos que estarán disponibles en breve son: Shadow of the Beast, Lemmings, Fighting Masters, Out Run, Golden Axe II, Galaxy Force II, Streets of Rage, Phantasy Star III (la tercera parte de este juego de Role) y Alien Storm.
- Después del éxito obtenido con Oops Up, Demonware vuelve a la carga con la segunda parte de este entretenido videojuego: Oops Up 2. Esperemos que haya sido mejorada la animación de los protagonistas y estén más definidos, ya que este era el punto donde fallaba el juego.
- System 3, famosa por el ya mítico Last Ninja, parece no querer apartarse de la estela dejada por su héroe y está embarcada en lo que supondrá la tercera parte de este juego: Last Ninja III.

GANADORES DEL CONCURSO MEGAOCIO NUMERO N.27

CONCURSO UBI/DRO SOFT

Premiados con 10 camisetas:

Francisco Javier Calvo	José Juan Bravo Serna
Jesús A. Martín Martín	Emilia Piñeiro Chimeno
David Merino Ogando	M. del Carmen Rodríguez Paule
Guillermo Fernández Hernández	Pilar López Blanco
José Luis Torres Rincón	Oscar Megosa Martínez

Premiados con las 5 raquetas y botes de pelotas:

Tomi Amado Chavero
 Susana Nóyera Cano
 Bernardo Miguel Núñez Moraleda
 Francisco Javier García Esquivia
 Jesús Sánchez del Vado

CONCURSO TITUS/PROEIN S.A.

Jesús Angel Martín Martín

NUEVO DISTRIBUIDOR PARA PALACE

Seguramente todos conoceréis esta compañía de software del Reino Unido famosa, entre otros, por su juego Barbarian y, por que no decirlo, por las portadas donde aparecía la conocida Maria Whittaker.

Pues bien, a partir de este mes de Octubre la distribución de los produc-

tos de Palace en Europa se realizará a través de la empresa PROEIN S.A.

Los primeros títulos en aparecer son SWAP (Amiga, PC, Atari ST, CPC disco y C64), SLIDERS (PC, Atari ST y Amiga) y G.PRIX 500 II (PC, Amiga, Atari ST, CPC y C64).

POKES PARA NINTENDO

Tras la polémica suscitada entre Nintendo y Lewis Galoob Toys a causa del Game Genie, un pequeño cartucho que facilita los juegos de la consola Nintendo con armas extra, vidas infinitas y acceso a niveles superiores (entre otros), se ha tomado la solución de que éste periférico sea distribuido finalmente en Estados Unidos al precio aproximado de 5.000 pesetas. ¿Tardará mucho en llegar a España para ayudarnos con los juegos más difíciles?



NOVEDADES PROEINSA

Durante los próximos meses PROEIN S.A. va a lanzar un gran número de videojuegos de muy alta calidad y, por lo que hemos podido observar, de lo más adictivos. Los lanzamientos serán los siguientes:

TITUS

WOLF CHILD. Un juego de arcade-aventura con un scroll de 360 grados, 64 colores simultáneos, 300 pantallas repartidas en 5 niveles y la original idea de que el protagonista puede convertirse en lobo. Rescata al doctor Kal Morrow de la organización criminal CHIMERA. Disponible en Amiga y ST.

HEIMDALL. Cuenta la leyenda que los dioses de los Vikingos necesitaron en una ocasión de éstos y así es como nació por decisión divina Heimdall, el heroe de este videojuego. La pantalla está tratada en isométrica, de forma que el protagonista, Heimdall, puede desplazarse en ocho direcciones y utilizar distintos tipos de armas. El juego se basa en los siguientes mundos vikingos: Midgard, Utgard y Asgard. Disponible en Amiga, ST y PC.



73M Thunderhawk (Amiga)

AH-73M THUNDER HAWK. Un estupendo simulador de helicóptero que se desarrolla en seis campañas diferentes, cada una con 10 misiones. Los gráficos y los efectos de sonido están sumamente elaborados y la introducción al juego es sorprendente, como pocas

hemos visto. Disponible en Amiga, ST y PC.

CORE DESIGN



The Brainies (Amiga)

THE BRAINIES. Los Brainies son unos pequeños alienígenas malvados y destructivos. Han venido a la Tierra con una sola idea: invadir el planeta y apoderarse de las mentes de sus habitantes. Tu misión es impedirlo y averiguar su origen. Disponible en Amiga, ST, PC, C64 y CPC.

CRAZY CARS III. La tercera parte del afamado Crazy Cars, ahora con mejores gráficos, más detallado, 10 músicas diferentes, más obstáculos y 50 pistas para recorrer con tu Lamborghini Diablo. Disponible en Amiga, PC y ST.

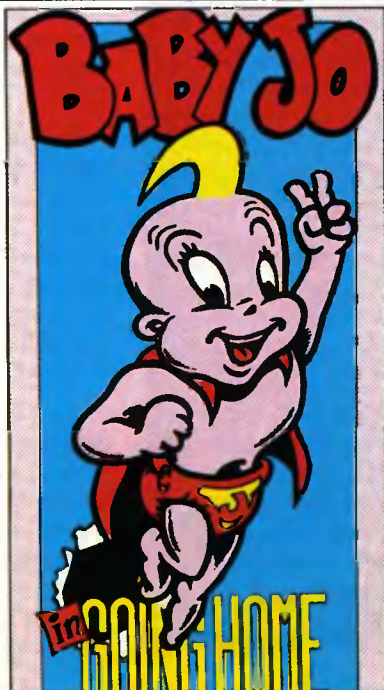
THE BLUES BROTHERS. Muévete al ritmo del Rock and Roll, es fácil, sólo tienes que controlar a Jake o a Elwood: los Blues Brothers. Con scroll multidireccional, más de 300 pantallas repartidas en 6 niveles diferentes, 1 ó 2 jugadores (que pueden jugar simultáneamente) y la buena música de este singular duo. Disponible en Amiga, ST, PC, CPC y C64.

LORICIEL

THUNDER BURNER. Un interesante arcade que nos sumerge en un mundo tridimensional en el que desempeñamos el papel de un robot transformable. La misión es destruir la base enemiga y para ello debemos atravesar los 12 niveles dispuestos en tres diferentes decorados: el bosque, el desierto y el mar. Disponible en ST, Amiga, PC y CPC.

GUARDIANS. Un arcade en el que tendremos que utilizar toda nuestra habilidad para impedir que los Trifids escapen de la habitación en que se encuentran flotando. Disponible en ST, Amiga, PC y CPC.

GOLDEN EAGLE. En algún planeta lejano nos espera una misteriosa misión que nos obligará una vez más a encarnarnos en ese terrible y arrojado papel de hombre-duro. Los gráficos y las animaciones son muy buenas. Disponible en ST, Amiga, PC y CPC.



BABY JO. Ser pequeño es una tarea difícil, sobre todo cuando se tienen que realizar tareas de mayor, sin embargo a Baby Jo no le será difícil: puede lanzar biberones, coger superpañales para saltar más alto y si se quemara los pañales, todo queda en unos saltitos y algún que otro gemido. Disponible en ST, Amiga, PC y CPC.

AVENTURAS EN ESPAÑOL

Desde que salieron al mercado los primeros ordenadores, las aventuras conversacionales han sido uno de los aspectos más atractivos para un gran grupo de usuarios. Incluso en España, donde los aficionados han tenido que subyugarse a otros idiomas.

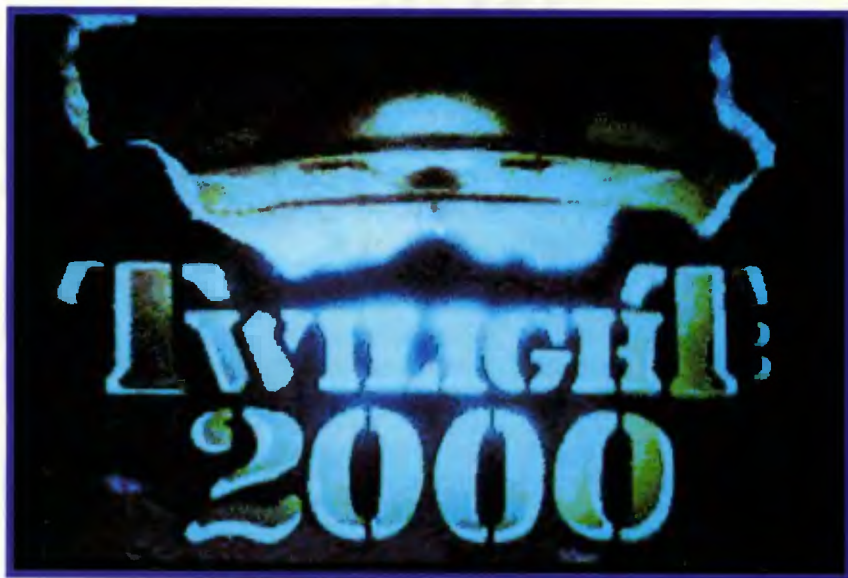
Juegos de la calidad de *The Hobbit*, *Sherlock Holmes*, *Jack the Ripper* o incluso aventuras más novedosas, como el maravilloso *Wonderland*, siguen siendo un obstáculo por el idioma para la mayoría de los usuarios y la solución, en un alto porcentaje de los casos, es no distribuirla en España. Aunque siempre hay casos aparte, como fueron los *Gremlins*: la primera aventura para pequeños ordenadores totalmente traducida.

No obstante las aventuras comenzaron a distribuirse en el mercado español de forma casi casera, no existía un gran mercado y tampoco programadores experimentados. Se trataba de usuarios corrientes que diseñaban sus propias aventuras con un parser y luego intentaban venderlas a alguna distribuidora.

El comienzo de la profesionalización de las aventuras conversacionales en castellano fue abarcada por primera vez por la empresa Aventuras AD (es la única en España), estrenando títulos como: *La Aventura Original*, *Jabato* (un conocido personaje de cómic), *La Diosa de Cozumel*, *La Aventura Espacial*, *Los Templos Sagrados* y su último lanzamiento: *Chichen Itza*.

Los futuros proyectos de Aventuras AD son *La Aventura Original II* y *Colón*, una interesante aventura que nos convertirá en el famoso descubridor del continente americano y nos permitirá adquirir, sin quererlo, interesantes datos sobre el descubrimiento del mismo.

NOTICIAS



ROLE EN LA TERCERA GUERRA MUNDIAL

Proein S.A. saca al mercado un juego de role que se desarrolla tras el fracaso de Gorbachev, en la Tercera Guerra Mundial. Confiamos en que el tema sea lo único desagradable de este juego que han denominado "Twilight: 2000".

La principal novedad que aporta, es que no nos vemos influidos en nuestras decisiones por nadie, ya que al ser nuestro cometido la supervivencia, no tenemos ningún jefe por encima y, por ejemplo, nadie nos dice las armas o los vehículos de asalto que tenemos que utilizar, salvo nuestra pericia en el manejo, claro está.

Además sus creadores han querido dar un giro a los juegos de role, cambiando su encuadre por otro totalmente distinto. El juego sigue teniendo en común con los típicos *Dragones y Mazmorras* su carácter fantástico, con muchas batallas y mucha ciencia ficción, ya que es lo que sus creadores piensan que atrae a los compradores,



a nosotros. De esta forma han cambiado la magia, los dragones, y los castillos misteriosos, por las ciudades destruidas de la Europa de la Tercera Guerra Mundial, sin perder los tres contenidos antes citados.

Habrà que probar esta nuevo enfoque que le han dado, sobre todo pensando que ha sido nominado mejor juego de role en 1984, y que sus ventas han sido muy abundantes.

HAM-E

Gráficos de 24-bits

Ham-e es un nuevo modo gráfico para Amiga que permite hasta 200.000 colores en pantalla. Esto sin embargo no es lo más importante, ya que es totalmente compatible y sale a un precio bastante económico, unas 54.000 pesetas. Además a salido una versión algo mejor que por un poco más, unas 18.000 pesetas, nos da la oportunidad de tener 256 colores en pantalla de un total de 262.000. También incluye algo de software, como un paquete de dibujo y un sistema de procesador de imagen. Por desgracia para los usuarios españoles, la empresa Black Belt de Estados Unidos, que es la creadora, vende su producto únicamente a través de Checkmate, en el Reino Unido.

JOYSTICK PARA PC

Dro Soft está distribuyendo un nuevo e interesante joystick para los PC y compatibles. Se llama PC Connection, es de color blanco y como puede verse en la fotografía, es un joystick de aspecto muy similar a otros que ya están disponibles desde hace algún tiempo.

Sus diseñadores lo han dotado de dos botones de disparo por microinterruptores, autocentrado, respuesta rápida, disparo a ráfagas, cuatro ventosas de sujeción y, dos botones de centrado en los ejes, uno para el X y el otro para el Y. Sólo es compatible con PC.

*DISCOS
DE
3 1/2*

**DISCOS VIRGENES
ALTA CAPACIDAD 1'4 Mb**

10 Unidades 3.500 Ptas.
50 Unidades . . . 14.400 Ptas.
100 Unidades . . 25.600 Ptas.

**PEDIDOS POR TELEFONO
(91) 319 80 37**

VIDIGRAB - ROMBO

DIGITALIZADOR DE IMAGEN EN TIEMPO REAL

	SPECTRUM	CPC-AMSTRAD
VIDI CPC y ZX	7.900	12.900
TASWORD P.TEXTOS	4.950	5.900
TASCALC H.CALCULO	4.950	5.900
MASTERFILE B.DATOS	5.250	7.100
DEVPAQ (ENSAMB/DESENSAMB)	4.900	8.500
DTP AUTOEDICION 3 PROGRAMAS	8.200	-----
ADVANCED ART /STUDIO	4.900	5.500
RAMJET (COPION, POKEADOR)	8.500	12.225
GENIUS MOUSE+ART /STUDIO	12.900	12.900
UNIDAD DE DISCO B: 3 1/2" y 5 1/4"	21.900	21.900
LAPIZ OPTICO (PROGRAMA EN ROM)	4.900	4.900
MUSIC MACHINE DIGI+MIDI	9.900	11.500

EXTENSA GAMA DE PERIFERICOS PARA AMIGA

Servimos a toda ESPAÑA
Estos precios no incluyen IVA ni gastos de envío
MICROSAT - Consejo de Ciento, 345 Desp. 6
08007-BARCELONA Teif. (93) 216 00 13 - (93) 215 74 96

**ANUNCIARSE EN
MEGAOCIO ES
IMPORTANTE PARA SU
NEGOCIO**

**ESTUDIE NUESTROS PRECIOS
SON LOS MEJORES
144.000 USUARIOS LEEN ESTA
REVISTA.**

LO QUE DEBE SABER SOBRE

MEGAOCIO

¿COMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si Vd. desea enviar una carta a la sección de correo de la revista debe dirigirse a:

MEGAOCIO "Sección Correo".
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ª Izda.
28010 Madrid

¿DONDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCION?

Para cualquier asunto relacionado con este tema escriba a :

MEGAOCIO Dpto. Suscripciones.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ª Izda.
28010 Madrid
O bien llame al teléfono: (91) 319 80 37.

¿COMO OBTENGO INFORMACION SOBRE PUBLICIDAD?.

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debe ponerse en contacto con:

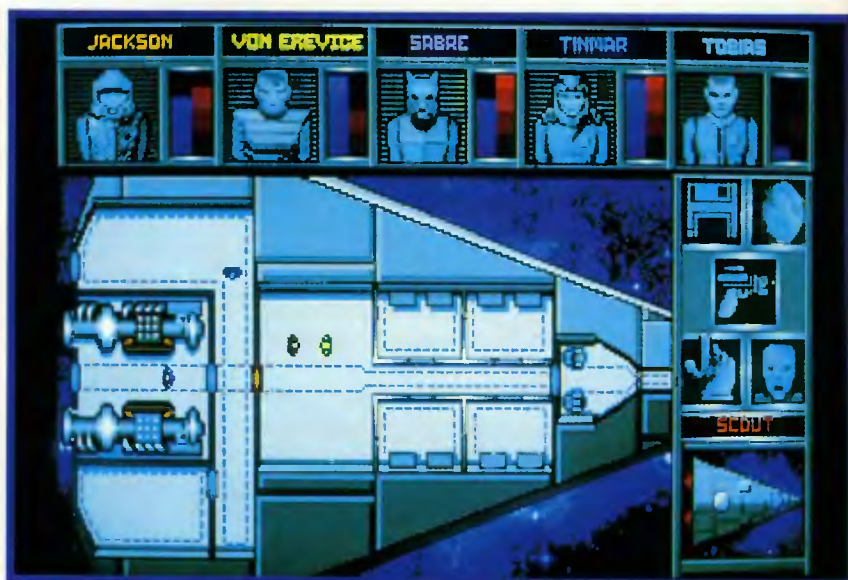
MEGAOCIO Publicidad-Revista.
C/ García de Paredes, 76 Dpdo. 1ª Izda.
28010 Madrid

¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíenos el cupón con los números que desea e indíquenos la forma de pago. Diríjirlo a:

BMF Grupo de Comunicación, S.A.
a la dirección antes indicada.

NOTICIAS



MEGATRAVELLER 2: QUEST FOR THE ANCIENTS

Anuestra redacción han llegado noticias sobre la aparición de la segunda parte de MegaTraveller, bajo el nombre de Quest for the Ancients, escrito y diseñado por Marc Miller, el creador original del universo de MegaTraveller.

Según nuestros informes, este nuevo juego de role dispondrá de un gran número de atractivos para el aficionado. Entre ellos destacan el avanzado generador de personajes femeninos y masculinos, bien sean humanos o Vargr, con más de 35 carreras y 125 aptitudes; la posibilidad de controlar a nuestro personaje, pero además dar órdenes a otros cuatro acompañantes; los magníficos gráficos y animaciones (no muy habituales en estos juegos) controlados por iconos; etc.

Aparte de todo esto, cada personaje actuará inteligentemente según sus condiciones y aptitudes, de forma que por ejemplo, manejarán mejor una de las diez naves espaciales, que cualquiera de las otras nueve, ya que se adapta mejor a sus características. En el combate también resultará interesante esto, ya que actuarán automáticamente en casos de crisis mientras tú piensas la estrategia a seguir. No obstante esta especie de autosuficiencia,



no es la clave para salir del apuro, ya sabes que es un juego de role, y la última palabra la tienes tú.

Llamativo nos pareció también aquí en la redacción, la existencia de más de cien emocionantes mundos que visitar, con más de 900.000 kilómetros cuadrados cada uno, y en los que podremos visitar puertos espaciales, ciudades, naves abandonadas, lugares antiguos, tiendas, almacenes, casinos, tabernas, etc., y enfrentarnos a multitud de sorpresas.

Con todo, la boca se nos a hecho agua y deseamos fervientemente poder comprobar si es así también en la práctica este nuevo juego que distribuye Proein S.A.

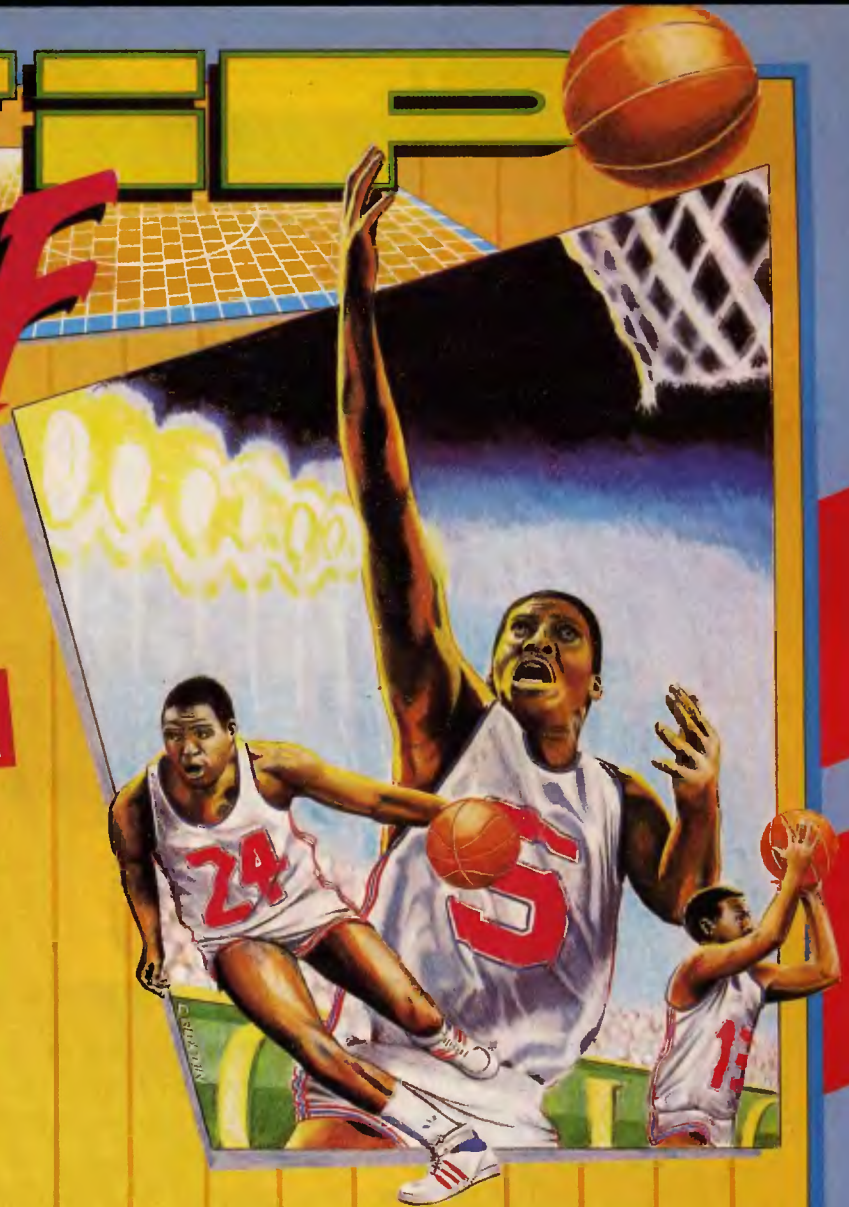
TIP OFF

El ritmo completo y total del juego, la acción de principio a fin y la jugabilidad táctica son el corazón de TIP OFF, el simulador de baloncesto.

UNA SIMULACION PROFUNDAMENTE DIVERTIDA

Las habilidades de los jugadores, unidas a sus atributos y estado de forma, junto con una utilización inteligente y astuta de las sustituciones y cambio de tácticas por el entrenador, son los elementos clave para alcanzar el éxito en baloncesto. TIP OFF incluye, por lo tanto, algunos aspectos de dirección y manejo del partido. Las características principales son:

- * Pantalla con "scroll" multidireccional.
- * Opción de 1 a 4 jugadores. Opción de jugar contra el ordenador o contra otro jugador o unirse con otro jugador para hacer equipo contra el ordenador o contra otro jugador o contra dos jugadores.
- * Cinco niveles de habilidad. El nivel de habilidad de ambos equipos puede establecerse independientemente.
- * Facilidad para practicar habilidades y tácticas.
- * Facilidad para crear un equipo a cualquier nivel de habilidad y diseñar táctica.
- * Controles instintivos de joystick para driblar, pasar, chutar o hacer fintas. Hay dos velocidades de carrera, dos tipos de regate y pase y cinco tipos de tiro a canasta (suspensión, gancho en suspensión, tiro en carrera y mate).
- * Cada jugador sobre la cancha es un individuo con una mezcla única de atributos (edad, altura, talento, rapidez, resistencia y serenidad) y habilidades (pase, regate, robo, tiro y salto).
- * Dos tipos de ligas. Repetición de la jugada a 3 velocidades.
- * Se puede disponer de movimientos extras utilizando dos botones independientes de joystick usando el Sistema Exorlence.



AMIGA, ATARI ST,
IBM PC Y COMPATIBLES



Pantallas Amiga



© 1991 Anco Games

ANCO

SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel. 358 30 42
Fax 358 30 41

Software Ltd



DISCO DURO A590

Almacenamiento masivo para Amiga

Poco a poco vemos que salen multitud de periféricos para el AMIGA 500. Ahora se lanza al mercado la nueva unidad de disco duro con 20MB de memoria, de tal forma que los usuarios de estos ordenadores podrán cargar música, juegos y demás aplicaciones, sin necesidad de tener que estar cambiando de disco cada dos por tres.

El Disco Duro "Plus" A590 está compuesto por una unidad externa de disco duro, una tarjeta controladora y una tarjeta de expansión de memoria para el Amiga 500, y además se suministra con dos discos.

En el primero de ellos, se encuentra todo lo necesario para poder poner en marcha el disco duro. Entre las opciones que hay para conseguir esto destacan las de formateado, preparación del disco, instalación, hacer el disco autoarrancable, aparcar las cabezas, utilidades, etc. En esta última que he nombrado tenemos más opciones: podemos formatear a bajo nivel, hacer particiones, reparar ficheros en mal estado, etc. En general son algo parecido a las PCTOOLS de los PC's, pero bastante más simples.

En el segundo disco se encuentra un programa para hacer un test a la RAM, para ver si las ampliaciones de memo-

ria que le podemos hacer, están bien llevadas a cabo. Sin embargo, a pesar de que es algo de mucha utilidad, tiene un pequeño fallo por parte de los programadores, y es que no posee un icono propio dentro de la Workbench, de forma que tenemos que salirnos de esta para poder ejecutarlo.

Aparte de todo esto, hay que decir que el A590 tiene unas características muy interesantes, ya que además de su unidad de 20MB, tiene zócalos para 512KB, 1MB, o 2MB de memoria RAM, (el segundo disco contiene el programa para verificar su buena instalación), con lo que en el momento de ampliarle esta memoria, no tendríamos que hacer un desembolso extra para preparar al ordenador. Además también posee memoria de acceso directo (DMA), que sin duda alguna, permite que la puesta en marcha de cualquier programa que esté en ella

sea mucho más rápida. Por si esto fuera poco, está provisto de un conector de dispositivos de expansión SCSI (Small Computer Standard Interface), para futuras ampliaciones, que además se controla con el software que se nos incluye. Aparte de todo esto, es interesante que posea ROMS de autoinicialización, para poder iniciar el sistema automáticamente desde el disco duro, algo que en un principio no parece importante, pero que nos ahorra muchas energías a la hora de cambiar diskettes. Una advertencia, para que reinicializar el sistema desde el disco duro sea posible, es necesario que nuestro Amiga 500 disponga de la versión Kickstart 1.3, y no la 1.2., pero esto es fácilmente salvable.

Otro aspecto a reseñar de esta unidad, es que va solapada al blindaje del Amiga 500, en el bus de expansión que tiene en el lado contrario a la unidad de diskette. Además queda unido de forma compacta, no necesita de cables, al contrario de lo que ocurre con los PC's. Su tamaño no es excesivamente grande, aunque por llevar su propia fuente de alimentación para no sobrecargar la del Amiga, resulta un poco molesto. Por fortuna no tenemos que ir apretando veinte botones cada vez que queremos encender el ordenador, ya que ésta se pone en funcionamiento al ponerlo en marcha. Un defecto que se le puede encontrar, es que hace más ruido de lo normal, pero es perfectamente soportable.

Con todo, tenemos que por primera vez sale al mercado un buen paquete de hardware y software, a un precio mucho más bajo de lo habitual, y con infinidad de utilidades, que sin duda puede hacer las delicias de los usuarios del Amiga 500. Ahora ya no hay motivo para quejarse. Poco a poco los convencidos de las ventajas de este ordenador tendrán más motivos para discutir con los que lo están de las de los PC's.

Creador:

COMMODORE

Distribuidor:

COMMODORE

Equipo requerido:

Amiga 500 y Kickstar V1.3 (para inicializar sistema desde el disco duro).

Precio:

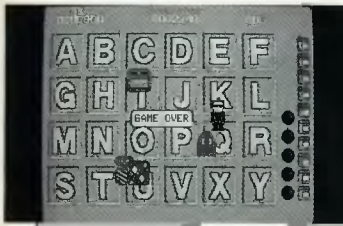
69.900 + I.V.A.

NEW LINE

softmail

Muntaner, 44 - 08011 BARCELONA Tel. 451 30 22 Fax 323 50 62

PROGRAMAS PARA PC COMPATIBLE MS DOS



KIDKEY (SX-75)

1.200 Pts.
1 Disk.

Asombrosas gráficas, sonido y música para un divertidísimo videojuego que representa un nuevo concepto en software educativo. Requiere 512 Kb y tarjeta CGA. Totalmente en castellano.



FETRIS (SX-45)

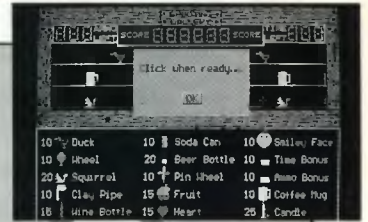
1.200 Pts.
1 Disk.

Famosísimo juego en el que tiene que girar las piezas que van cayendo para que encajen en el puzzle. Muy adictivo. Requiere tarjeta CGA o Hércules, totalmente en castellano.

ALIEN WORLDS (EX-213)

Defiéndase de la invasión de los aliens en la Luna. Juego muy adictivo, con una increíble resolución gráfica en pantalla. Requiere Ratón, VGA y disco duro.

2.400 Pts. 2 Disk.



SHOOTING GALLERY (WX-1)

1.200 Pts.

1 Disk.

Divertidísimo juego de tiro al blanco en el que podrá poner a prueba su habilidad y sus reflejos disparando a las tómbolas en las ferias, practicando el tiro al plato, disparando a dianas y acabando con los bandidos en el oeste. Alucinantel

CRAZY SHUFFLE (EX-205)

Excelente programa donde deberá ir aparejando las figuras que tiene en pantalla. Excelente para ejercitar la memoria. Tiene varios niveles de dificultad, ideal para pasar un buen rato.

1.200 Pts.
1 Disk.



MONOPOLY (EX-216)

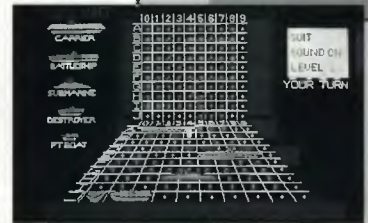
El conocidísimo juego del Monopoly, en el que ha de intentar dejar en barcarrota a sus contrincantes, ahora mejorado. Incorpora animaciones de dibujos, gran resolución de gráficos y la posibilidad de participar en el juego hasta 15 personas a la vez. Posee una gran resolución de pantalla y se recomienda Ratón. Requiere VGA.

1.200 Pts. 1 Disk.

CAPTAIN COMIC (EX-209)

Juego super adictivo, en el cual Vd. deberá pasar infinidad de dificultades con el fin de conseguir los tesoros y pasar al siguiente nivel. Gran calidad de gráficos. Requiere EGA o VGA.

1.200 Pts. 1 Disk.



BATTLE FLEET (EX-210)

Excelente programa de guerra de barcos en 3D. Permite jugar contra el ordenador (10 niveles de dificultad) y vía MODEM con otra persona. Requiere EGA o VGA.

1.200 Pts. 1 Disk.



SOLITARIO (SX-79)

Practique este conocido juego en su ordenador con la baraja española. Posee una increíble resolución gráfica y funciona mediante las teclas de cursor, siendo de fácil uso. Requiere VGA. Totalmente en castellano.

1.200 Pts. 1 Disk.

**Software de Dominio
Público y Shareware**

Por favor rellene este cupón y envíelo a:

CUPON DE PEDIDO

Ref.	Artículo	Precio
1		
2		
3		
4		
Gastos de envío		300 Ptas.
TOTAL		

Formato 5 1/4" 3 1/2" (Suplemento 150 Ptas./u.)

softmail

Muntaner, 44 - 08011 BARCELONA Tel. 451 30 22 Fax 323 50 62

Nombre _____
 Dirección _____
 Población _____ C.P. _____
 Tel. _____

Rellene el CUPON en mayúsculas

AVENTURAS

Así es lo último en videojuegos

Antiguamente, en las clásicas aventuras, conseguíamos avanzar con habilidad y mucha paciencia, introduciendo verbos y frases sencillas que el ordenador interpretaba con la libertad del que se dice esclavo y respondiendo lo que en gana deseaba: según los datos de que dispusiese para tal efecto. Venía a ser como un "quiero y no puedo", aunque hay que reconocer que algunas denotaban un esfuerzo como pocos y conseguían engañarnos superficialmente.

Todavía se siguen haciendo aventuras así, pero un número creciente se ha inclinado por la sustitución del teclado por el ratón y simplificar así más las cosas. No solamente se facilita el aprendizaje a los noveles, también se simplifica mucho la realización de las distintas opciones posibles y la resolución de la aventura.



Los gráficos son de muy alta calidad y con una combinación de dibujos a mano y digitalizaciones animadas. (PC VGA)



Para trasladarnos de una ciudad a otra necesitamos el avión. La gasolina puede jugaros una mala pasada. (PC VGA)

El sistema utilizado por Dynamix, creadores de juegos de tan alta calidad como Red Baron, A-10 Tank Killer, Stellar 7 o Mechwarrior, es el "interfaz" VCR, que permite a los jugadores un control total y sencillo sobre el juego. Gracias a este nuevo dispositivo los participantes tienen acceso a todas las opciones y acciones en pantalla con la simple pulsación en un determinado lugar de los botones del ratón. Así podemos examinar, coger o usar un determinado objeto, hablar con un personaje, etc.

El cursor del ratón, gracias a las rutinas integradas en el juego, sabrá en todo momento que acciones se pueden realizar con un determinado personaje u objeto y así adaptará la forma para indicarlo. Por ejemplo, representando un bocadillo si apuntamos a una persona, un cartel de EXIT (salida) si apuntamos a una de las salidas de pantalla o una flechita o mano si hay algo o alguien que podemos coger.

Los lanzamientos más actuales de Dynamix son Rise of the Dragon y Heart of China, este último un nuevo concepto en la creación de videojuegos, capaz de dejar perplejo al mas imposable.

Heart of China es una aventura que se desarrolla en la revolucionaria China del 1930. Los protagonistas (son tres en total) tendrán la ocasión de pasearse con la calma del jugador experimentado por las diferentes etapas del juego: una sucesión de imágenes y paisajes diseñados a mano por profesionales, ambientados con motivos y personajes digitalizados. Cada una de estas pantallas contienen sus propios



Discutiendo las posiciones de las cámaras y los personajes.



Más elementos de Heart of China. Dibujos y una foto de la escena a la salida del bar de Hong Kong.



Objetos en diferentes posiciones para la versión animada.

INTELIGENTES



Las distintas localizaciones del juego están desarrolladas con esmero y cuidado. Todo el juego puede ser controlado con el ratón. (PC VGA)

elementos, decisivos para poder avanzar en el juego.

Para la realización de todas estas escenas, personajes y objetos, Dynamix ha empleado un buen número de profesionales entre los que destacan: actores (fundamentalmente), grafistas, programadores, músicos, escritores, etc. Todas las etapas del juego disfrutan de gráficos de alta calidad, animaciones, efectos de sonido y músicas de fondo (esto último si tienes conectada alguna tarjeta de sonido). Y es que los videojuegos están cambiando de rumbo a velocidades vertiginosas y su realización está decayendo en grandes grupos especializados. Los programadores solitarios pertenecen al pasado y poco pueden hacer ya.

Además, como nota distintiva de otras aventuras gráficas de características similares, Heart of China cuenta con algunas fases de puro arcade que puede ser rápidamente suprimidas por el clásico aventurero: azote de marmarcianos y similares. Los juegos de arcade son dos en total. El primero es la huída en el tanque desde el fuerte del enemigo y está realizado con gráficos vectoriales. El segundo es todavía más arcade (el anterior en realidad debiera denominarse simulador) y se basa en una lucha sobre el mismísimo tren Orient Express.

Aun así los juegos siguen limitados por cuestiones de memoria, que enca-



El inventario se presenta de forma clara y sencilla, visualizando cada uno de los objetos que llevamos. (PC VGA)

recen el producto con un precio más elevado (al llevar más discos) y un acceso lento-angustioso para los usuarios de una gama baja de ordenadores. Heart of China utiliza aproximadamente 8 Megabytes de memoria del disco duro, seis discos de alta densidad que pueden ser remplazados con suma facilidad por un disco de CD-ROM.

En fin, como habéis podido ver a través de este artículo el futuro de los videojuegos se pone muy interesante, tanto en la temática como en la calidad de los mismos y esto sólo es el comienzo, ya veremos cuando llegen las primeras unidades en CD-ROM y los nuevos CDTV. Estamos seguros que Dynamix no tardará en sorprendernos de nuevo.

DARKMAN



Una gran ambientación

Con relativa frecuencia sucede que los juegos inspirados en una película defraudan a los que ya han visto el film, mientras que los que no conocen la versión cinematográfica no acaban de tener claro cuál es el objetivo del juego.

No sé si con Darkman sucederá lo primero, porque no conozco la película, pero seguro que no pasa lo segundo. La razón es que al comienzo de cada fase un breve comentario nos coloca en situación, dejando bastante claro qué tenemos y qué no tenemos que hacer. De todas formas, hagamos un breve repaso al argumento.

¿De qué va la película?

El protagonista es un científico que realiza experimentos (como la mayo-

ría de los científicos). El caso es que llegan unos señores muy malos, muy malos, y le destrozan el estudio y su bello rostro; el lamentable estado en que queda su cara y todo su cuerpo por las quemaduras, obliga a los médicos a tomar una decisión drástica: insensibilizarle. De esta forma, Darkman se convierte en un ser incapaz de sufrir dolor, aunque realmente sea tan mortal como cualquier persona.

Pero ahora que Darkman ha sobrevivido, su mente alberga una única idea: vengarse de aquellos que le hi-

cieron daño. Un plan se fragua en su cabeza, y es a partir de este momento cuando interviene el jugador.

El juego

Darkman consta de varias fases (el juego, no el hombre, que bastante hecho polvo está ya como para diseccionarlo encima), que varían en su planteamiento, de forma similar a como ocurría con Batman o Los Intocables, ambos títulos también de Ocean. Aquí el juego comienza con un intento por nuestra parte de obtener suficientes

datos fisionómicos de Durant, uno de nuestros enemigos, para poder convertir nuestro rostro en el suyo. De conseguirlo, en la siguiente fase comenzaremos siendo él, permitiéndonos pasar inadvertidos por algunos momentos. En esta segunda fase nuestra misión es avanzar constantemente hacia la derecha, eliminando enemigos a base de patadas y puñetazos, recogiendo el dinero que puedan dejar, y apropiarnos del maletín repleto de billetes que lleva Durant consigo. Todo esto ha de hacerse en un límite de tiempo (que es suficiente), y procurando no perecer en el intento, dado que cada golpe de nuestros enemigos decrementará nuestra barra de energía, de forma que cuando ésta desaparezca totalmente (¡Sí, lo habéis adivinado!) perderemos una vida.

La tercera fase es similar a la primera, pero el decorado cambia, haciendo más difícil la recolección de imágenes. En la cuarta fase nos encontramos en un almacén y tenemos que llegar hasta el tejado, siguiendo un recorrido que prácticamente no tiene pérdida. Comenzamos en la esquina inferior izquierda del edificio y, tras recorrer la planta baja hacia la derecha, subimos unas escaleras realizando ahora el camino en sentido inverso. Este proceso se repite tres o cuatro veces, hasta llegar al último piso. En este momento aparece una escalera al lado de la que nosotros utilizamos para acceder al mencionado nivel. Debemos subir por ella, ya que a la derecha encontraremos un cuadro marcado con una "E" (el segundo que aparece en nuestro periplo por el almacén) que nos repondrá al máximo la energía. Después de bajar las escaleras el camino vuelve a ser casi lineal, subiendo y bajando cada vez que nos encontremos una escalera.

Por supuesto, el camino por el almacén no consiste en un paseo, sino que tendremos que esquivar tres peligros: por un lado, el paso del tiempo, que en esta ocasión está bastante más ajustado. Por otro, los inevitables enemigos, que en ocasiones serán francamente numerosos. Por último, el almacén es una verdadera cámara de tortura: hay tuberías con escapes de gas inflamable y unas prensadoras que en más de una ocasión se hallan formando una cadena mortal. En realidad, poco para nosotros...



En la primera fase necesitamos unas cuantas fotos de los "malos". Tino, paciencia y velocidad son imprescindibles. (Amiga)



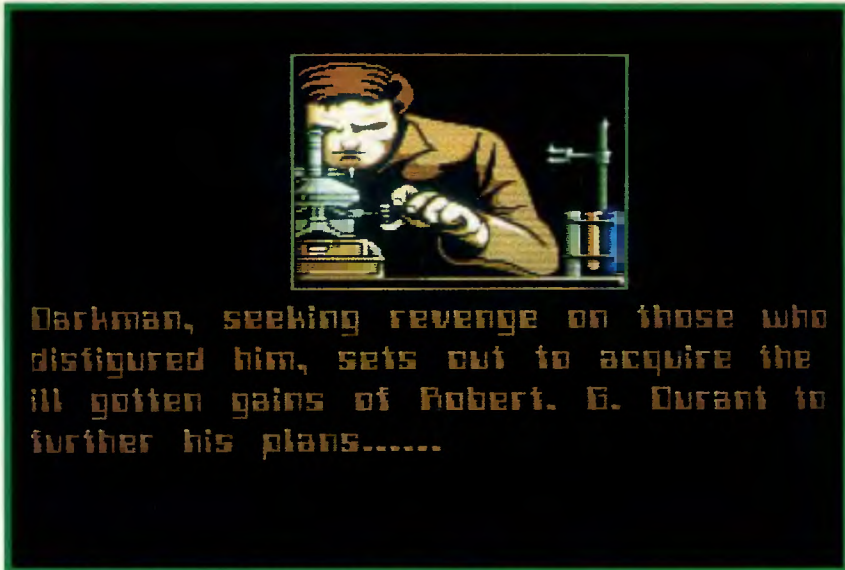
Ya queda poco para acceder al final de la segunda fase. (Amiga)

La última fase que he tenido oportunidad de disfrutar ha sido la persecución por los tejados. Cuando alcanzamos el tejado del almacén, un helicóptero está preparado para seguirnos, arrojando bombas sumamente peligrosas para nuestra salud, no sólo porque merman nuestra barra de energía, sino porque además nos hacen saltar sin que podamos controlar a nuestro personaje, y en ocasiones nos harán caer al vacío, lo que supone la pérdida inmediata de una vida. La dificultad de esta quinta fase es muy superior a las anteriores, y a pesar de haber probado en numerosas ocasiones he sido incapaz de alcanzar el final de la misma.

Un perfecto acabado

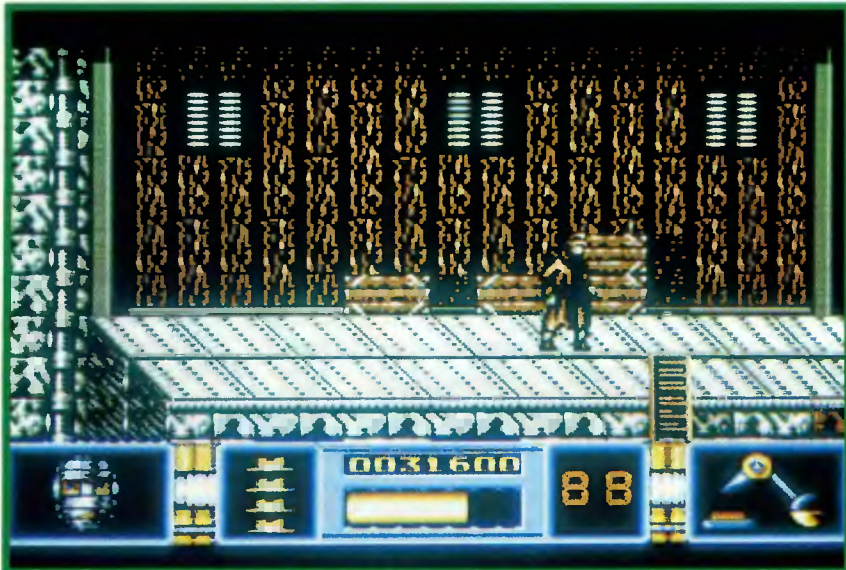
Como ya no tengo más que contaros del desarrollo del juego, paso a hablaros de los ingredientes usados: gráficos, sonido, música, adicción, acción, y algún defectillo, por aquello de no ser asquerosamente perfecto.

Decir que los gráficos son coloristas en un juego de Amiga es como decir que en la playa hay arena. No todas las playas tienen arena, pero todas las buenas playas tienen arena. De la misma forma, no todos los juegos de Amiga son coloristas, pero todos los buenos juegos de Amiga lo son. Este no es una excepción y, además



Darkman, seeking revenge on those who disfigured him, sets out to acquire the ill gotten gains of Robert. G. Durant to further his plans.....

Cada fase va acompañada de una viñeta con un texto explicativo. (Amiga)



Parecía fácil, pero llegamos con todas las vidas a esta fase y salimos sin ninguna. (Amiga)

de una gran profusión de colores, tiene un buen tratamiento de los mismos, lo que equivale a decir que la gabardina del protagonista es predominantemente oscura, con algunas zonas más claras, simulando pliegues, o también que el almacén es un sitio frío y ligeramente oscuro. En lo tocante a la definición y el estilo de los gráficos, para mi gusto son muy buenos, permitiendo saber exactamente hasta dónde podemos arrimarnos sin resultar heridos. En resumen, muy buena nota para los gráficos, rozando el sobresaliente.

El sonido es uno de los puntos fuertes de este juego. Para empezar, la música que aparece en la presentación y entre fase y fase contribuye a crear

una ambientación perfecta. Y cuando nos metemos en el juego propiamente dicho, es casi obligado conectar los cascos estereofónicos para oír los distintos efectos por la derecha o por la izquierda, según esté a uno u otro lado el objeto que los produce. Concretamente, en la fase del almacén es impresionante oír cómo va subiendo el volumen a medida que nos acercamos a las prensadoras o a los escapes de las tuberías, y el efecto de cambiar de canal al dejarlos atrás. Este juego de canales crea cierta confusión en el jugador, que llega a guiarse más por el sonido que por la imagen. Sorprendente es la palabra. La acción es ligeramente más difícil de medir, entre

otras cosas por la diversidad de fases. Cuando tenemos que hacer fotos (fases primera y tercera) lo primordial es manejar bien el joystick y disparar lo más deprisa posible sin perder el objetivo. Por el contrario, en las fases segunda y cuarta hay que moverse más o menos deprisa, pero sin olvidarse de propinar puñetazos a los que se pongan por delante (o por detrás). Precisamente aquí el juego tiene uno de sus mayores defectos, y es que cargarse a los enemigos no es más que colocarse de forma que todos los enemigos ataquen por el mismo lado y disparar continuamente, lo cual resulta bastante monótono (y si tienes auto-disparo, ni te cuento...).

A pesar de todo, el juego es adictivo, debido en parte a su variedad, y en parte a la gran calidad que derrocha. En cierto modo recuerda a anteriores producciones de Ocean ya citadas (Batman The Movie, y Los Intocables), y al igual que ellas el acabado es más que decente. En definitiva, un gran juego.

Ricardo Palomares

**VERSION COMENTADA:
AMIGA**

Aunque recuerda en algunos momentos a Los Intocables y Batman, no se le puede negar la calidad y bastante adicción a Darkman. Buenos gráficos, un sonido genial y fases variadas hacen de este juego un buen candidato a la ardua tarea de machacar el joystick.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

OCEAN

Distribuidor:

ERBE

Lo mejor:

El tratamiento del sonido.

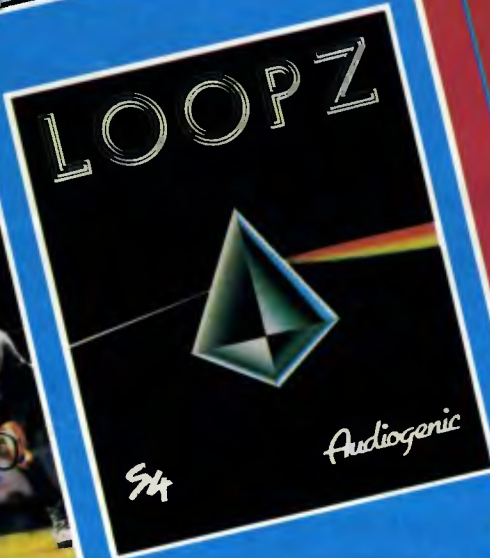
Lo peor:

En algunas fases es repetitivo.

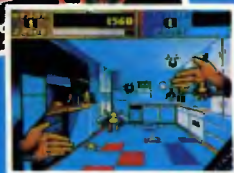
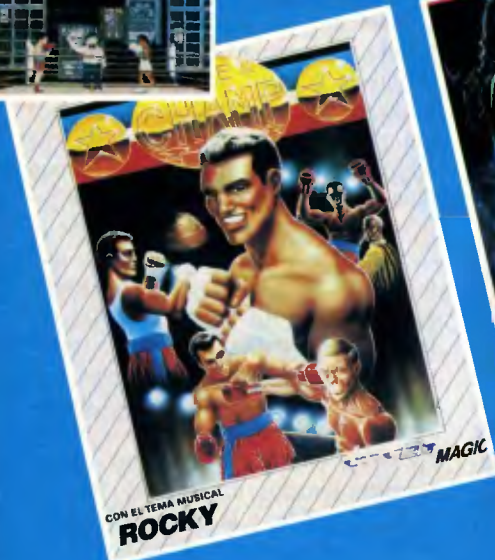


Sonido: 9
Gráficos: 8
Adicción: 9

TENTACIONES



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel.: 735 01 02
Fax: 735 06 95





Sin comentarios

Los que leéis una revista dedicada a la crítica de juegos a menudo pensáis eso de "Qué suerte tienen éstos, se pasan el día jugando y encima les pagan!". Con juegos como Frenetic no hay recompensa material que justifique el sufrimiento soportado durante una tarde dedicada a machacar el joystick con un juego que en poco se diferencia de muchos otros (arfff..., ¡que me asfixio!).

Y lo peor no es eso. No, lo peor viene cuando tienes que escribir sobre un juego del que no hay nada que decir que no se haya dicho ya. Como veo que no me sirve de nada quejarme, ya que seguí leyendo en espera de que cuente cosas del juego, procurar satisfacer vuestras ansias masoquistas. Empiezo con el argumento.

La historia

Nos encontramos a principios del siglo XXIII. Resulta que los científicos más listos de toda la Tierra se reúnen con la intención de aclarar si existe o no posibilidad de encontrar un lugar donde vivir más allá de los límites conocidos del universo. Como es lógico, al acabar la reunión sigue sin estar claro si ese lugar es pura fantasía o, por el contrario, existe. Como quiera que los pesados de los mozitos (habitantes del planeta Mozone. ¿Captáis el juego de palabras? Mozo, mozito, Mozone, je, je... Ejem, jem! creo que acabo de hacer el ridículo)... Decía que, como los mozitos llevan bombardeando el escudo protector de nuestro planeta dos siglos largos, las autoridades han decidido buscar ese nuevo hogar en el extrarradio del universo y ceder la Tierra a los mozitos. Total, está hecha un asco con tanta polución...

Pero para buscar y encontrar ese planeta hacen falta dos cosas: un payaso capaz de superar las defensas mozitas, y una nave capaz de aguantar un viaje tan largo. El payaso lo encontraron cuando acepté comentar Frenetic, pero la nave no la encontraron y, en su lugar, me dieron un anticuado

caza que ocupa demasiado espacio en la pantalla y que se mueve no demasiado ágilmente.

El juego

Frenetic es un juego del mismo tipo que Battle Squadron, Xenon, Xenon II, Xevious, Slap Fight, Battlestorm, Terra Kresta, Light Force, etc. (hay más, pero no quiero parecer abusón). Se trata, por tanto, de un matamarcianos de scroll vertical, con la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente, recogiendo armas, encontrando un enemigo final de fase más difícil de destruir que los demás, esquivando balas, y todo eso que está tan visto. La principal novedad que aporta Frenetic es que no tiene ningún detalle nuevo. Es paradójico, pero habitualmente cuando se lanza un juego de este tipo se suele incluir algo que no tuviesen los demás: más niveles de scroll, armas originales, pantallas especiales de compra, un nuevo sistema de control... alguna chorrada que justifique la salida al mercado del juego. Frenetic no tiene nada que no se pueda encontrar en alguno de los juegos antes mencionados, exceptuando los gráficos, el sonido, y la presentación, elementos que no sorprenderán a nadie.



Al eliminar a estos gigantesos "gusanos" obtendremos más armas para nuestra nave. (Amiga)

Los enemigos nos atacarán en agrupaciones de distintos tipos, aunque mantendrán dicha formación constante a lo largo del juego. Dichos enemigos cambian de una fase a otra, al igual que los decorados, decorados que en la primera fase serán eso, decorados, pero que a partir de la segunda albergarán más de una sorpresa, como enemigos camuflados u obstáculos que no nos dejarán avanzar. Por su parte, los enemigos de la primera fase son, en general, bastante pacíficos, ya que casi ninguno disparará contra nosotros. De nuevo, a partir de la segunda fase, las cosas cambian, y poco a poco iremos siendo blanco de más y más enemigos. Al acabar con algunos de nuestros enemigos, o dispersas por el espacio, aparecerán de cuando en cuando armas que, en teoría, mejoran nuestra efectividad. La verdad es que casi todas lo hacen, aunque algunas lo empeoran. Las más recomendables son las que disparan hacia los lados (sobre todo el láser lateral), y un artillugio que dispara misiles inteligentes. Con el fin de evitar malinterpretacio-



Al final de cada nivel hay una nave nodriza que debemos destruir. (Amiga)



El segundo nivel es demasiado difícil respecto al primero. (Amiga)

nes, aclaro en este preciso instante (que luego puede ser tarde) que un misil inteligente no es un proyectil que sabe hacer raíces cuadradas, y tampoco conoce la lista de reyes godos. Por el contrario, se trata de un misil (de ahí su nombre) que busca por sí mismo un objetivo, rectificando su dirección cuando sea necesario, y siguiendo a la víctima hasta alcanzarla. Tiene su gracia, menos para el desdichado enemigo.

La dificultad está muy poco ajustada. El primer nivel es desesperantemente fácil, excepción hecha de unos huevos fritos que aparecen volando de un lado a otro de la pantalla y que nos pueden alcanzar en pleno costado. Ni siquiera el enemigo final de fase requiere una destreza especial para acabar con él. Simplemente, destroza sus escudos aplicando una ración insistente de disparos, y luego cébate en la semi-indefensa nave que queda.

En cambio, el segundo nivel es hartamente complicado; muchos enemigos, muchos disparos, pocas armas que recoger, y dos gigantescos calamares por enemigo final, que requerirán un buen equipamiento extra en nuestra nave. Del tercer nivel ya no os quiero contar, y del cuarto nivel ya ni puedo contaros, porque no he sido capaz de llegar.

Valoración

El que haya empezado a leer aquí que se vuelva al principio, porque si

no, dirá más tarde que le he engañado. Y es que los gráficos son buenos, el sonido, aunque acabe levantando dolor de cabeza, puede pasar, y el movimiento no es del todo malo.

Efectivamente, los gráficos pueden gustarte o no, pero hay que reconocer que están trabajados, con buenos tonos, y suficientes secuencias de animación. El scroll es rápido, e incluso al principio me pareció excesivamente veloz. El movimiento no merece una nota tan alta, pero no hay un solo defecto que haya podido encontrar en las fases de animación, ni por lentitud ni por desajustes.

El sonido incluye una música de accin un tanto dura (no heavy, sino sonora, con mucha percusión y golpes de volumen), y bastantes efectos de sonido. Interesante los tres primeros minutos y sumamente cargante en lo sucesivo.

Acción hay poca al principio y demasiada a partir de la segunda fase. Un grave problema para un matamarcianos es que sea más fácil esquivar a los enemigos que acabar con ellos, y esto sucede con Frenetic las primeras partidas. De la adicción tengo que decir exactamente lo mismo que de otro juego comentado en estas páginas, Mercs: no puede ser más adictivo de lo que le permite el hecho de ser igual a otros juegos con más de cinco años en el mercado.

Por último, los inevitables defectos, junto con una loable virtud. Vamos

con los primeros, entre los que se encuentra la imposibilidad de desactivar la música o los efectos de sonido. Si el ruido te carga, tendrás que bajar el volumen como única solución. Otro fallo más irritante para los que nos gastamos nuestro dinerito en una expansión de memoria es que el programa no haga uso de ella y nos tenga continuamente cargando fases y pantallas de presentación por las que acabamos de pasar.

Dije que haba una virtud interesante: se trata de que el juego consta de dos discos, el primero dedicado a la presentación (un tanto simplona, para qué vamos a engañarnos), y el segundo con el juego en sí. Cuando hayas visto la presentación dos o tres veces estarás harto de esperar para jugar; en ese caso, mete directamente el disco 2 y accederás al juego sin tener que pasar por la presentación. Un magnífico detalle.

A pesar de todo, Frenetic es un juego que no tiene nada interesante, reservado sólo a los insaciables machacajoysticks. Y es que parece que Core Design está decidido a darnos una de cal y otra de arena: si Car-Vup es divertido, Torvak The Warrior aburrido; si Chuck Rock es divertido, Frenetic...

Ricardo Palomares

VERSION COMENTADA: AMIGA

Absolutamente nada que aporte la más mínima pizca de originalidad. Frenetic es un matamarcianos de scroll vertical con ocho fases distintas y una dificultad mal ajustada. Buenos gráficos y movimiento decente.

OTRAS VERSIONES:

Amiga y Atari ST.

Creador:

CORE DESIGN

Distribuidor:

PROEIN S.A.

Lo mejor:

Bien hecho.

Lo peor:

Es imposible hacer algo menos original que esto.



Sonido: 7
Gráficos: 8
Adicción: 5

3D CONSTRUCTION KIT™

ENTRA EN UN NUEVO MUNDO

Esta caja contiene una excelente razón para que te hagas con un ordenador personal.

Ahora tú mismo puedes disponer de ese sistema único para "experimentar". Ha sido diseñado con una gran sencillez de manejo (controles que no requieren en absoluto de ningún tipo de conocimientos de programación).

Puedes diseñar un coche, una casa, un avión (o lo que quieras) y después moverte a su alrededor. Puedes ver su aspecto desde cualquier ángulo, modificarlo, añadirle color, detalles o animación. Las posibilidades son infinitas.

Además es ideal para crear juegos. Si no eres un artista, no te preocupes: hay muchos objetos que ya están incluidos en el kit para que puedas utilizarlos, pero si lo

deseas es sencillísimo crear los tuyos propios.

Así, si te gustan los juegos de ordenador, pero quieres probar tus habilidades artísticas para crear algo "diferente", esta es la oportunidad perfecta.

Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC.

En las versiones de 16 bits dispones de:
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO y un VIDEO de APRENDIZAJE (VHS-PAL)



Aventúrate, sumérgete en las profundidades y enfrentate a tiburones cibernéticos, buzos enemigos y toda clase de demonios, el trabajo de la diabólica Madame Q.
Disponible en: C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI

DOMARK





Construye tu propio Freescape



Por supuesto, todos los datos pueden ser almacenados y leídos. (PC VGA)

Un programa para Amiga, PC Y Atari con el que hacer nuestras propias animaciones e incluso juegos de una forma fácil y sin demasiadas complicaciones, más bien ninguna si pensamos lo que hay hacer para conseguir esto mismo sin el 3D Construction Kit.

Todos nosotros hemos soñado millones de veces con hacer nuestros propios juegos y así, plasmar nuestras ideas en algo tangible y que además nos divierta, pero al recapacitar sobre nuestras aptitudes en programación y sobre nuestros conocimientos de lo necesario para conseguirlo, siempre hemos dejado correr la idea y se ha quedado en eso, en un

bonito sueño. Ahora sin embargo con este nuevo programa que distribuye Dro Soft, podemos hacer que nuestras esperanzas den su fruto y dependiendo de la ambición y el tiempo que podamos utilizar en el proyecto, consigamos hacer realidad nuestro sueño con mayor o menor éxito. Eso sí, tendremos que someter nuestros empeños de perfección a los gráficos vectoriales

que siempre dejan un pequeño mal sabor de boca, si es que no poseemos un programa de dibujo compatible, que también nos lo permite.

El paquete está compuesto de un único disco con los programas de ejecución, de un juego de ejemplo, y de un manual bastante grueso capaz de asustar al más pintado. Aun así no os preocupéis, es más sencillo de manejar de lo que en un principio parece. Todos aquellos que hayan usado alguna vez paquetes como el Animate verán que estos programas tiene una similitud muy grande, y no tendrán ningún problema en controlar todas sus opciones; y los que no lo conozcan tampoco encontrarán mucha dificultad, ya que todo se maneja y se resuelve con el ratón. El manual básicamente sirve para hacernos una pequeña idea y para entender la forma en que tenemos que darle al ordenador las instrucciones de ejecución del juego.

Abriendo y cerrando las ventanas que tenemos tanto en la parte superior como en la inferior, se nos brinda toda la complejidad del programa que, por ejemplo, nos permiten hacer las figuras más simples de las que viene provisto, como son un cubo, una pirámi-



VERSION COMENTADA: AMIGA

Realmente no se puede criticar ni el sonido, ni los gráficos de este paquete, puesto que más que un juego, es un diseñador de los mismos. Aquí todos los gráficos los creas tú. La crítica te la harán en casa.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari y PC.

Creador:

DOMARK

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

La creatividad.

Lo peor:

Gráficos vectoriales.



Sonido: -
Gráficos: -
Adicción: 9

de, etc. para posteriormente juntarlas y hacer otras más complejas y salvarlas para otro futuro ejercicio. Algunas otras cosas que nos permiten las opciones de las ventanas son: girar las figuras, variar su tamaño, su altura en pantalla, la profundidad, darle el color que deseamos, etc. La amplia gama de colores y de herramientas para realizar los dibujos sin duda son importantes para el buen acabado de nuestro trabajo, y el 3D Construction Kit nos los deja en bandeja de plata. Pero lo más importante del paquete es la posibilidad de que el ordenador haga algo con esos gráficos cuando se dan ciertas condiciones, básicamente, eso es que se puede programar. De esta forma podemos hacer por ejemplo que cuando alguien pulse en la puerta de la casa que hemos dibujado, o simplemente se dé contra ella, la puerta se abra y podamos acceder al interior. De igual forma que se puede hacer esto, podemos crear una aventura o un arcade. Sinceramente, hacer estas cosas con el 3D Construction Kit es de lo más simple sin tener mucha práctica, de modo que al poco tiempo se domina totalmente y se puede hacer algo verdaderamente interesante.

Animo chaval, este paquete es la mejor forma de echar por tierra aquello que se dice; "es malo empezar la casa por el tejado". Con su fácil manejo y sus amplias posibilidades seguramente pasarás horas y horas ocupado con él, primero ideando y planificando lo que quieres conseguir, más tarde llevándolo a la práctica para ver tu habilidad e imaginación, y posteriormente jugando tú mismo o tus amigos con él, si es que se trata de un juego.



Definiendo las distintas figuras geométricas. (PC VGA)



Corre, corre, que te pillan

De nuevo vamos a demostrar nuestra pericia al volante conduciendo los más variados deportivos y compitiendo contra otros conductores o contra el reloj. Que no se diga que en España sólo Carlos Sainz y Luis Moya saben conducir en estos campos. Hay que arrasar.

En los boxes todo está tranquilo. No ha sido fácil la preparación de todo el sistema de amortiguación, ya que el circuito tiene muchos giros y saltos de diferentes categorías. Una vez dados los últimos retoques al motor, y después de elegir los neumáticos tras conocer las predicciones meteorológicas que han llegado hace poco, el coche está finalmente preparado. Los nervios están a flor de piel y nos asaltan dudas de todo tipo mientras repasamos cuidadosamente lo que tendremos que hacer en las diferentes partes del trazado. Nuestro jefe de escudería nos da los últimos consejos y nos tranquiliza. Dentro de pocos minutos dará comienzo la competición.

Aquí tenemos un juego del estilo del Test Drive, el Indianapolis 500, o Days of Thunder. A éste se le ha quitado importancia a la simulación de aparatos que no influyen demasiado en la conducción como pueden ser las luces, el limpiaparabrisas, la radio, etc., para poner más atención en la variedad de coches, circuitos y niveles de pericia necesarios para conseguir la victoria.

Se nos da a elegir entre las mejores marcas de coches (Ferrari, Lamborghini, Porsche, Audi, Honda, Lancia y Jaguar) y entre varios modelos, con lo que seguro encontraremos uno que nos guste y que se adapte a las características del trazado. Además también se nos permite la elección de su color, para los que somos algo más exigentes.

A la hora de competir podemos hacerlo contra el reloj o contra otro conductor, que previamente elegimos y que tiene distinta habilidad e inteligencia a la hora de correr. Hay tan sólo seis conductores, pero también podemos escoger su coche de entre todas las escuderías que antes he nombrado, con lo que si el coche es poco veloz tendremos ventaja, y si es muy rápido nos costará más trabajo ganarle.

Para poder conseguirlo se nos da una ficha con sus problemas al conducir y también con sus ventajas, para que así podamos pensar con detenimiento nuestra estrategia, algo muy importante en cualquier competición. ¡Ah!, también el color de su coche lo podemos elegir para diferenciarlo del nuestro.

Sin embargo esto no es lo mejor del juego. La novedad principal del mismo es la gran variedad de circuitos que tiene, y todos los que nosotros mismos podemos crear con una amplia gama de tramos a incorporar, ya que el juego viene provisto de ellos.



Menú principal. (PC VGA)

También hay que tener en cuenta la cantidad de obstáculos distintos que en ellos nos encontramos, y que van desde las curvas, hasta saltos por encima de puentes, pasando por barreras en mitad de la carretera. En este caso también podemos introducirlos en cualquier circuito. Resulta emocionante usar la opción 'replay' para ver cómo hemos saltado por un puente que estaba abierto. A los más morbo-

sos les gustará ver como en un accidente el coche estalla y salta en pedacitos. Esta opción para ver los momentos más emocionantes de la carrera, la podemos coger desde varios puntos de vista: el coche, las cámaras de televisión, de lado, o incluso desde un helicóptero.

Sin duda alguna este es uno de los mejores simuladores de carreras de coches, si no el mejor. El sonido es bastante bueno, máxime si pensamos que está preparado para tarjetas AD-LIB, SOUND BLASTER Y ROLAND; y los gráficos vectoriales también son majos. En la máxima resolución VGA están bastante bien conseguidos los decorados que, ¡cómo no!, también se pueden escoger. El mar, el desierto, y los alpes, entran dentro de sus posibilidades. El único inconveniente que tiene, y no para todo el mundo, es que necesita de un ordenador con más de 8 Mhz para ordenar como Dios manda. En un aparato de estos también funciona, pero jamás en VGA o EGA, y aún así será prácticamente imposible hacer algo.

VERSION COMENTADA: PC VGA

El mejor simulador de coche para ordenadores de bastante más de 8 Mhz. Si esto no constituye un problema, es recomendable por su variedad, que depende en parte de ti, y sus muy buenos gráficos vectoriales. Sentirás el vértigo con él.

OTRAS VERSIONES:

PC y Amiga.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Crear nuestros propios circuitos.

Lo peor:

No tener más de 8 Mhz, y las claves de protección.



Sonido: 7
Gráficos: 8
Adicción: 9

5 1/4	✌	3 1/2	✌
CGA	✌	EGA	✌
VGA	✌	Hercules	✌
Ratón	✌	Joystick	✌
Sonido PC	✌	S-Blaster	✌

El editor de pistas nos permite construir nuestro propio circuito y grabarlo en disco. (PC VGA)



En el juego hay disponibles una gran cantidad de rivales contra los que competir. (PC VGA)

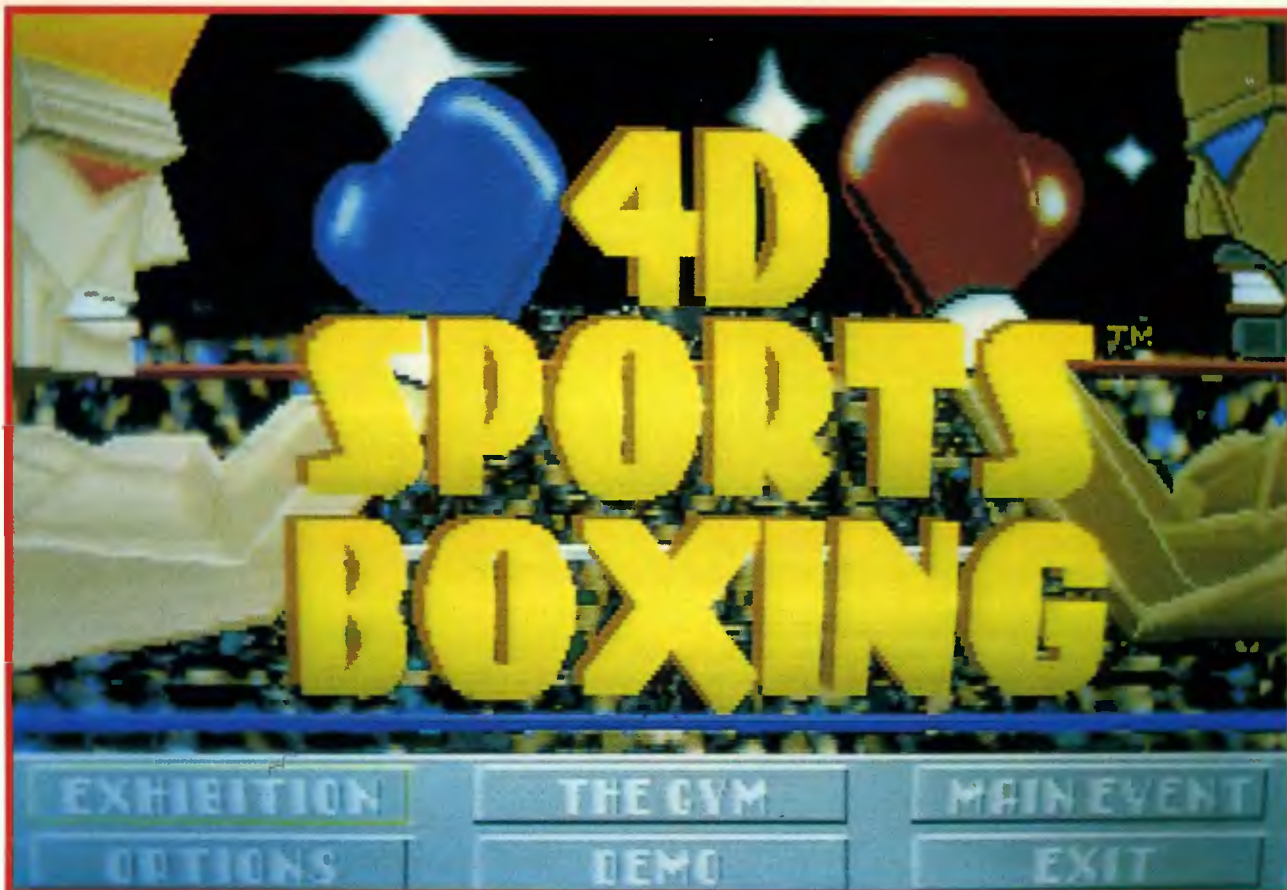


Existen multitud de coches y colores. Puedes elegir el más veloz, el más bonito o el más potente. (PC VGA)



Hay disponibles una gran cantidad de pistas para competir. Puedes escoger la que más te guste. (PC VGA)





Izquierda... izquierda... derecha

Una forma divertida de descargar todas las tensiones cotidianas pensando en la persona causante, si es que la hay. Realmente ideal para desfogarse imaginando que el contrincante es uno de esos "muy buenos" profesores que todos hemos tenido alguna vez.

Buenas noches damas y caballeros. Bienvenidos al Kuidado Palace. Ha llegado el día que todos estábamos esperando. Por fin vamos a poder ver competir por el título del mundo de los pesos pesados a Mipuño Pega y a Comotepille Temato. Estos dos hombres han tenido una carrera apoteósica. Con todos los combates celebrados ganados por ambos contendientes, esta velada promete ser no apta para cardíacos. Aprovechen para pedir sus consumiciones. El combate dará comienzo en breves momentos. Gracias.

Este bien puede ser el momento antes del combate final en nuestro juego, aunque puede ser de mil formas distintas. Todo esto depende tanto del nombre que quieras poner a tu boxeador, como del peso con que lo crees, o tu habilidad para llegar a esta fina-

lísima sin perder ninguno de los muchísimos combates contra los contrincantes que tienes por delante. (Al principio tú eres el boxeador número 50 del mundo, de modo que tienes un largo camino).

Para hacer más real tu escalada hasta el número 1, el juego te permite un montón de cosas entre las que tienes que elegir. De momento, y para comenzar a jugar, debes crear a tu boxeador. Para ello ideas la constitución que quieres que tenga; su altura, su peso, e incluso si es zurdo o diestro. Más tarde, y cuando ya has escogido a tu enemigo de entre los que se encuentran más próximos a ti en el ranking, podrás prepararte en el gimnasio dando más importancia a la rapidez de movimientos, a la fuerza de tu pegada, o a la resistencia a los golpes y a tu nivel de respuesta. También puedes

entrenarte equilibrando todo esto, claro está. Ni que decir tiene que a medida que avanza el juego tú progresas y puedes aumentar poco a poco tus dotes, pero a la vez a tus contrincantes les sucede lo mismo. Al final, tu último enemigo, que es el que te proporcionará mayores ganancias, tiene la potencia al máximo en todos los aspectos antes citados. Ahí si que las pasarás moradas para ganar.

Es importante pensar bien las cosas en los últimos combates, y mantener la cabeza fría. En los primeros es fácil meter la izquierda un par de veces al estómago, después darle un derechazo, para posteriormente atizarle bien en la cara, y así conseguir un K.O., o cuando menos un K.O.T. Sin embargo, no ocurre así en los finales, como ya he dicho. En estos lo normal es que venzas por decisión de los jueces, ya sea unánime o no.

Esto es en lo referente a la acción, ya que aparte de estas opciones, hay otras muchas para hacer el juego más interesante. Puedes ver tu posición y la del otro hombre desde cualquiera de las cámaras de televisión que hay, ya sea a ras de suelo, o en el techo,

ampliando la imagen de las mismas si te interesa. Además puedes ver desde tu posición en el cuadrilátero, y desde la de tu adversario. Puedes visionar varias veces una bonita serie de golpes gracias a la opción replay. Ver las estadísticas para saber más o menos lo que los jueces votarán si no ganas por K.O. o por K.O.T. Por poder, puedes hasta cambiar el detalle de los boxeadores y quitar el sonido para que los movimientos sean más fluidos.

En definitiva 4D Sports Boxing es un simulador de boxeo que no se ciñe sólo a su cometido. Aparte de éste nos da otras muchas interesantes opciones. Con él todos los usuarios podremos disfrutar de este bonito y espectacular deporte sin correr ningún riesgo, sentados tranquilamente frente al monitor.

VERSION COMENTADA: PC VGA

Es un simulador de boxeo a tener muy en cuenta a la hora de formar una buena colección de juegos. Con sus gráficos vectoriales, ideales para las simulaciones; sus tarjetas ROLAND, SOUNDBLASTER y ADLIB; y la cantidad de opciones que le hacen más interesante y adictivo; se puede decir que es francamente recomendable.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo PC.

Creador:

MINDSCAPE

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Todo menos lo que se indica abajo.

Lo peor:

El tipo de protección.

	Sonido: 7
	Gráficos: 7
	Adicción: 9

5¼	3½
----	----

CGA	EGA
-----	-----

VGA	Hercules
-----	----------

Ratón	Joystick
-------	----------

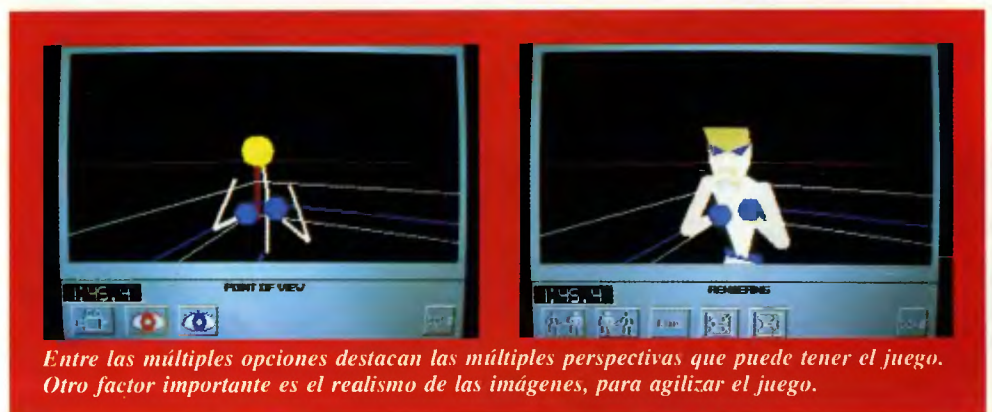
Sonido PC	S-Blaster
-----------	-----------



En el gimnasio. (PC VGA)



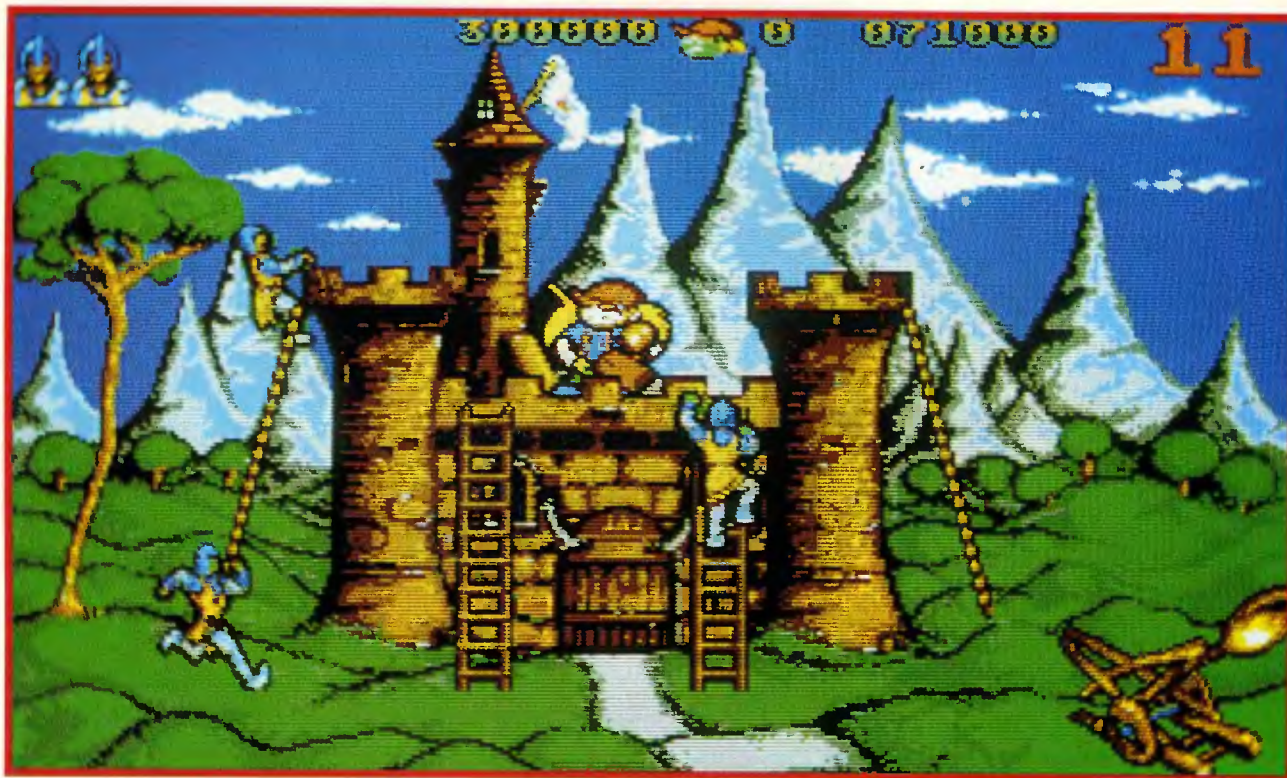
Vista, por defecto, de uno de los combates. (PC VGA)



Entre las múltiples opciones destacan las múltiples perspectivas que puede tener el juego. Otro factor importante es el realismo de las imágenes, para agilizar el juego.

Sus gráficos vectoriales en VGA o EGA hacen que necesitemos 640k y más de 8 Mhz para que los funcione de alguna forma (con HERCULES son suficientes esos mismos). Su so-

nido no es muy especial, pero como ya hemos dicho en multitud de ocasiones, los PC's sin ninguna tarjeta adicional destinada a mejorarlo, son bastante pobres en este sentido.



HAMMER BOY

La calidad no justifica nada

Es una verdadera lástima ver como una empresa como Dinamic, que desde siempre nos ha acostumbrado a videojuegos innovadores, originales y entretenidos, se ha decidido lanzar la conversión de un videojuego tan antiguo y vulgar como éste. La época de los juegos "simples

Menuda decepción que nos hemos llevado con éste Hammer Boy de nuestra afamada y españolísima Dinamic. No sólo el personaje intenta confundirnos con otro juego de las máquinas recreativas, sino que además se regodea enunciando que es un juego basado en las máquinas de tipo Hand Held, que dispone de gráficos de más calidad, color, sonido y músicas: ¡difícil sería que no lo tuviese, caray!

pero altamente adictivos" ya pasó y los pocos que tienen acceso a este podium son los conocidos Tetris, Puzznic, Plotting o incluso Lemmings, pero nunca un arcade tan triste y monótono como es este Hammer Boy.

Respecto a la alusión de que el programa incorpora gráficos de más cali-

dad, color, sonido, y músicas que acompañan el juego, bueno ..., mejor no hablemos. ¡Como no va a incorporar gráficos con más color si la Hand Held original era en blanco y negro!, ¡como no va a tener más sonido, si apenas disponía de éste! y por último, ¡como no va a tener más músicas, si no tenía tan siquiera una!

Por cierto, otro detalle del juego es que sólo dispone de cuatro fases que por no tener, no tienen ni orden cronológico. A modo de anécdota comentaré que la primera vez que jugué con Hammer Boy (fue por obligación y por que para criticar algo hay que conocerlo) pasé los cuatro niveles de golpe y así lo hicieron dos amigos más, demasiado fácil ¿no?: ¡la siguiente ronda es poco más que imposible! Un factor muy importante en un juego es saber combinar la dificultad de una forma progresiva.

Por si fueran pocos...

Ya se sabe, eran pocos y parió la burra, los errores no sólo se limitan al aspecto técnico, también hay descuidos. Como es el caso de la tabla de altas puntuaciones, no es nada gratificante alcanzar una buena puntuación, registrar nuestro nombre y que tras jugar otra partida éste haya desaparecido. Sí, ya se que quizá debería haber desprotegido el disco para que se grave en éste, pero eso debe ser una opción y no una obligación (así es más



El barco es similar al castillo, pero hay dos barcos que disparan. (Amiga)



Idénticos, ¿verdad?

sencillo que el disco se estropee o que entre un virus).

Sin embargo no todo es malo en Hammer Boy. La presentación de la caja es bastante atractiva, las músicas de cada fase son pegadizas y están bien realizadas y, por último, puede resultar atractivo para niños de corta

edad que requieran un juego sencillo y sin complicaciones.

Un consejo al programador

No quisiera pecar de "listo", no dispongo de demasiados conocimientos de programación (pocos críticos de videojuegos disponen de ellos), aunque si puedo decir que he hecho mis buenos pinitos. También he comentado y visto miles (no exagero, miles) de videojuegos y puedo decir tranquilamente que este Hammer Boy es un fraude como pocos.

El programador o el diseñador de este videojuego (más bien copiadador, porque es lo único que ha hecho) quizá sepa mucho de

programación o sea un genio en su trabajo, pero tendrá que reconocer que el producto que ha salido de sus manos no sólo es malo, sino que además presenta graves deficiencias en su diseño.

Esperemos que nuestra querida (por que todavía lo es) DINAMIC lance un nuevo sello para estos productos, su nombre podría ser ESTATIC, y así no perjudicará la integridad de un nombre tan querido y reverenciado como ha sido DINAMIC para todos los usuarios españoles.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Es lo último que nos esperábamos de una empresa como Dinamic. Un juego vulgar sin ningún atractivo, particularmente me resulta más adictiva la máquina original (incluso siendo en blanco y negro, con menos fases y con pocos efectos de sonido). Sin embargo, es buena la idea de lanzarlo en todas las versiones posibles, a ver si toman nota todas las empresas de software.

OTRAS VERSIONES:

Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, Msx, PC, Atari y Amiga.

Creador:

DINAMIC

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Es casi imposible encontrarlo.

Lo peor:

Todo en general.



Sonido: 7
Gráficos: 7
Adicción: 1



NO TE PIERDAS NI UN EJEMPLAR DE TU REVISTA

EJEMPLARES ATRASADOS



SINCLAIR OCIO.
Nº 2 ABRIL 89. 295 PTS.
 Todo sobre ROGER RABBIT. Juego y película. Taller MARCOFONO. Pon alas a tu imaginación. Animación por ordenador. Pokes, Trucos y Cargadores. JUEGOS: Mata Hari, Munsters, SDI.



SINCLAIR OCIO.
Nº 3 MAYO 89. 295 PTS.
 HACKERS: Piratas informáticos. Dormilón: GONZALEZZ. TALLER. La carrera de TURBO CUP. Pedalea con: PERICO DELGADO. ANIMATOR CPC. Plus D. Unidad disco Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 4 JUNIO 89. 295 PTS.
 Prepárate: FUTURAS DIVERSIONES. Discover para CPC. Spectrum. Imprimir gráficos desde CM. RAM-DOS. RENEGADE III ¿Batalla final? GANA UNA IMPRESORA DMP 2000.



SINCLAIR OCIO.
Nº 5 JULIO 89. 295 PTS.
 HAZ DEPORTE. GANA UNA IMPRESORA DMP 2000. ESTE VERANO CON: Alternative W. Games Exploding Fish. Speedball Videoimpic. Final Assault, Super-test, Emilio Butragueño.



SINCLAIR OCIO.
Nº 6 AGOSTO 89. 295 PTS.
 TODOS LOS JOYSTICKS. ESPECIAL LISTADOS CPC. Spectrum, PCW. MUSIC MACHINE. Música en CPC. TALLER DE HARDWARE. Triproyecto Estival. JUEGOS: Stormlord, Teenage.



SINCLAIR OCIO.
Nº 7 SEPT. 89. 295 PTS.
 CONCURSO Y ANIVERSARIO DINAMIC. T X T: CPC. SOPA DE LETRAS. Juegos: RED HAT, EL CORSARIO y muchos más. MUSIC MACHINE. Trucos, Pokes y Cargadores para PC.



SINCLAIR OCIO.
Nº 8 OCTUB. 89. 295 PTS.
 BATMAN en tu ordenador. EL MUNDO DE LAS AVENTURAS CONVERSACIONALES. Taller de Hardware: TESTERONE. GUNSTICK: ¿Como funciona? JUEGOS: Krom el Guerrero.



SINCLAIR OCIO.
Nº 9 NOVI. 89. 295 PTS.
 MOT Nuevas técnicas de programación. TALLER DE HARDWARE. Proyecto Refire. TEST IMPRESORAS: DMP 3000. TRUCOS, POKES Y CARGADORES para PC, PCW, CPC y Spectrum.



SINCLAIR OCIO.
Nº 10 DICI. 89. 295 PTS.
 ¡Vive el Comic!. Los mejores juegos: Tintin en la Luna, Jabato, Capitán América. Spiderman, Capitán Trueno y Tom y Jerry. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT.



SINCLAIR OCIO.
Nº 11 ENERO 90. 295 PTS.
 APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE: Proyecto TELBA. STOP PRESS. Autoedición en el CPC. SOFTWARE: Rutina Fill. (Spectrum).



SINCLAIR OCIO.
Nº 12 FEBR. 90. 295 PTS.
 SOFTWARE PROFESIONAL. APRENDE A PROGRAMAR CON OPERA SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIONA. Editor de cabeceras (CPC). Editor de caracteres.



SINCLAIR OCIO.
Nº 13 MAR. 90. 295 PTS.
 Historia del SOFTWARE. APRENDE A PROGRAMAR CON GAME SOFT. TALLER DE HARDWARE. Proyecto DIXIONA. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. Para Spectrum, CPC, PC Y PCW.



SINCLAIR OCIO.
Nº 14 ABRIL 90. 295 PTS.
 MAQUINAS PARA JUGAR: Consultor de aventuras. Aprende a programar con OPERA SOFT. ENTREVISTA TELETXIP. TALLER DE HARDWARE. Proyecto "Luisa Lane". TRUCOS.



MEGAOCIO.
Nº 15 MAYO 90. 375 PTS.
 PELICULAS en tu ORDENADOR. LOS 30 MEJORES TRUCOS. Acaba tus juegos. SOFTWARE: Contabilidad (CPC). TALLER DE HARDWARE. Proyectos INTERRUPTUS.



MEGAOCIO.
Nº 16 JUNIO 90. 375 PTS.
 GUÍA DEL JUGADOR. Dragon's Breath y Pipermania. JUEGA LOS MUNDIALES EN CASA. Comentamos los mejores juegos. DIGI-VIEW GOLD 4.0. Un nuevo mundo en Amiga.



MEGAOCIO
 Nº 17 JUL-AG 90. 500 PTS.
 ELVIRA ¡ ADIOS MUNDIAL!. EXTRA EXTRA. Gráficos para MICRODESIGN. DEVPAC SPECTRUM. Ensamblador desensamblador. AMIGA ACTION REPLAY.



MEGAOCIO
 Nº 18 SEP. 90. 400 PTS.
 SOFTWARE EDUCATIVO. Aprende inglés. LOS NUEVOS AMSTRAD CPC PLUS. LA GUIA DEL JUGADOR. Maniac Mansion. TRUCOS, POKES Y CARGADORES. JUEGOS: Colosus Chess X.



MEGAOCIO
 Nº 19 OCTU. 90. 400 PTS.
 ENTREVISTA: Mike McKnight. (Teclista de MADONNA). NOTICIAS: DICK TRACY. Guía del Jugador. COLORADO INDIANA JONES (2ª Parte). TRUCOS, POKES...



MEGAOCIO
 Nº 20 NOV. 90. 400 PTS.
 Animación con DISNEY. Novedades: TOMAHAWK. Análisis: GAME BOPY. Juegos y trucos para tu CONSOLA. DICK TRACY: EL JUEGO. Guía del Jugador. NORTE Y SUR.



MEGAOCIO
 Nº 21 DICI. 90. 400 PTS.
 Especial Navidad. Guía de consolas. Soluciones: Kha-taan, Corporation. JUEGOS: Spiderman, Cave-man, Indianapolis. TRUCOS CPC. Listados. NORTE Y SUR. Correo.



MEGAOCIO
 Nº 22 ENERO 91. 400 PTS.
 ROGUE TROOPER, el gigante azul. Programas de música. Trucos, pokes y cargadores.



MEGAOCIO
 Nº 23 FEBRER 91. 400 PTS.
 Análisis de Joysticks. Especial listados. Elvira. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO
 Nº 24 MARZO 91. 400 PTS.
 Wrath of the Demon. Software Educativo. La guía del Jugador: Loom y Legend of Dejel.



MEGAOCIO
 Nº 25 ABRIL 91. 400 PTS.
 Powermonger. Diseño Gráfico: Deluxe Paint II Enhanced. Especial la Guía del Jugador: Time Warp, Elvira, Speedball II.



MEGAOCIO
 Nº 26 MAYO 91. 400 PTS.
 Awesome. Banco de pruebas: ADLIB y SOUNDBLASTER. La Guía del Jugador: Powermonger y Awesome.



MEGAOCIO
 Nº 27 JUNIO 91. 400 PTS.
 Metal Mutant. Banco de pruebas: ATONCE. Guía del Jugador: The secret of Monkey Island. Star Control. Metal Mutant. Trucos, Pokes y Cargadores.



MEGAOCIO
 Nº 28 JULIO 91. 500 PTS.
 Juegos Deportivos. Banco de pruebas: Vidi-PC. Guía del Jugador: Chuck Rock. Fuga de Colditz. El libro de los trucos: más de 150 trucos para tus juegos.

EJEMPLARES ATRASADOS

CUPON DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVIEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA(GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS):

EJEMPLAR Nº:

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

CONTRA REEMBOLSO

TALON A NOMBRE DE BMF GRUPO DE COMUNICACION, S.A.

ATOMINO



Tratar átomos sin saber química

¡Qué nadie se asuste!. No es necesario saber química para salir adelante en el juego. Con un poco de inteligencia conseguiremos darnos cuenta de cuales son los lugares en que mejor quedan cada uno de los átomos para conseguir nuestro cometido.

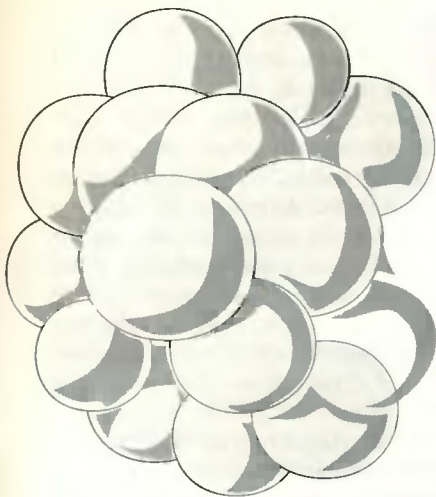
Los terroristas de la ATE, han hecho uso de su fuerza para asestar un duro golpe a la nación. Infiltrándose en el laboratorio del doctor V. Rock, le mataron y robaron los resultados de sus investigaciones sobre un nuevo producto para el armamento químico del país. Tú, su fiel ayudante, sabes que lo han vertido en el agua y que el doctor tenía guardado el 'antídoto' en un disco de ordenador. Por desgracia el antídoto también resultaba peligroso utilizado de mala manera, y el profesor puso varias pruebas consistentes en la creación de moléculas, para que sólo una persona inteligente de verdad pudiera hacer uso de la fórmula. Tú eres la única

oportunidad, con tu coeficiente intelectual de 190 debes conseguirlo. ¡Animo!, no queda mucho tiempo.

Tras pasar bastante tiempo sin que se sacara al mercado un juego del estilo del Tetris o el Block Out, ha llegado a nuestra redacción Atomino. Con un fondo algo distinto, la creación de moléculas, la base es muy parecida. Mientras en los dos primeros se nos iban dejando caer piezas para que las colocásemos sin dejar huecos, en este último se nos van proporcionando átomos con distinto número de electrones desapareados, para que los unamos y formemos una molécula neutra. Esto, dicho en cristiano, significa que tenemos que construir con-

juntos de átomos, de manera que no quede ninguna de las partes por donde se unen sin ejercer su cometido. La otra diferencia fundamental, y la más notable, es que en el Tetris y en el Block Out la dificultad aumentaba proporcionalmente a la velocidad de caída de las piezas, sin embargo en Atomino no sólo depende de esto, sino que para poder pasar de fase, también tenemos que cumplir el requisito que el juego nos precisa en cada pantalla, y que va desde tener que hacer dos moléculas a la vez, hasta hacerla una de un número determinado de átomos, pasando por tener que rellenar la pantalla de estos, etc.

Alguien puede pensar que siendo este el cometido del juego, no se parece a los que al principio he citado, pero la verdad es que para conseguir dominarlo, hay que adquirir la misma habilidad que con ellos. Simplemente debemos darnos perfecta cuenta de que el número de enlaces posibles de cada átomo, prácticamente actúa igual



que el número o la forma de los cortes de las piezas, y que los contornos de la pantalla ayudan a que no podamos unir uno de estos elementos con el que nosotros queramos.

En el juego, intervienen además algunas otras reglas muy sencillas de aprender y comprender, que hacen que éste sea un poco más fácil. Por citar unas cuantas os diré que si hemos colocado un átomo en un lugar que no es correcto, podemos cambiarlo por otro, pero sólo cuando se dan ciertas condiciones. También el que las estructuras simétricas desaparezcan, o

VERSION COMENTADA: PC EGA

Un juego realmente adictivo en sus diez primeras fases por lo menos, después, y tras unos días de descanso, nos vuelve a picar el gusano, y así sucesivamente. Sin duda no disgustará a los amantes del tetrís, que lo pueden encontrar más o menos difícil.

OTRAS VERSIONES:

PC, Amiga, C64, y Atari ST.

Creador:

PSYGNOSIS

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

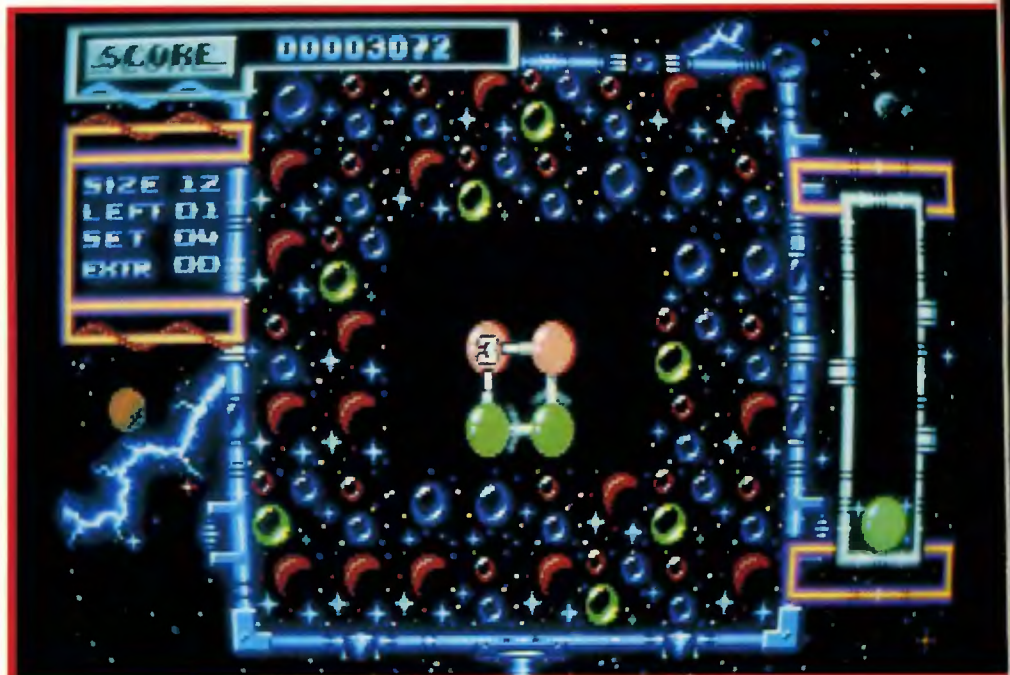
Hay que pensar (muy poco), y es entretenido.

Lo peor:

Simpleza de gráficos.



Gráficos: 7
Sonido: 7
Adicción: 8



Aunque parece muy sencillo, si no damos con la fórmula rápidamente, ocuparemos todo el espacio libre. (PC EGA)



que de vez en cuando nos salga un 'átomo comodín', ayuda bastante, salvo en raras excepciones.

En definitiva el juego es de lo más simple pero a la vez bastante adictivo. Aunque sus gráficos en EGA no son malos, si son simples y bastante sosos. Sin embargo se nos ha asegurado que

saldrán en VGA, y con tarjeta de sonido ADLIB, con lo que seguramente mejorará mucho en este aspecto. Pensando en ello, sólo puedo decirnos que al que le guste pensar un poquito, sólo un poquito, le interesará este juego.



5/4	✂	3 1/2	✂
CGA	✂	EGA	✂
VGA	✂	Hercules	✂
Ratón	✘	Joystick	✘
Sonido PC	✂	S-Blaster	✂



MERCS

¿Otra vez lo mismo?

Pues sí, aunque hay que reconocer que como conversión de máquina recreativa es bastante aparente. Pero en el fondo Mercs no es sino una (otra) imitación del legendario Commando, bastante renovado pero en el fondo igual.

Un expresidente de Estados Unidos decidió hacer de mensajero de paz (¿irónico, no?) por el Africa Central y, al llegar a Zutula, fue tomado como rehén por un grupo de revolucionarios que planean dar un golpe de estado. El gobierno americano ha tomado la decisión de no realizar una intervención militar (aquí es donde el argumento pierde toda credibilidad), y en su lugar encarga a dos mercenarios de élite el rescate del expresidente, destrozando todo lo que se encuentren a su paso y acabando con el mayor número de rebeldes posible (y aquí es donde el argumento vuelve a recuperar la credibilidad anteriormente perdida).

El juego

Mercs puede ser jugado por dos personas (o similares) a la vez, haciendo ligeramente más fácil el avance durante las primeras partidas, aunque cuando se tiene cierta destreza sea preferible jugar solo. La razón es que el programa nos otorga una sola vida por crédito, y comenzamos siempre con cinco créditos a repartir entre los dos jugadores. Si sólo juega uno, y sabe jugar, está claro que durará más que si tiene que compartir las vidas con otro.

El juego consta de ocho fases distintas que sólo se diferencian entre sí por el mapeado y algunas variedades de enemigos. En todas el desarrollo del juego consiste en moverse deprisa para no ser alcanzado por el fuego enemigo y disparar constantemente. Al final de cada fase nos veremos las caras con un enemigo de mayor dificultad y tamaño.

Diseminadas a lo largo del mapa encontraremos distintos tipos de ayuda. La mayoría aparecen en el interior de unas cajas que liberan su contenido al ser disparadas, pero otras se encuentran al aire libre esperando ser recogidas, como es el caso del lanzallamas y la metralleta que aparecen a la izquierda de la segunda fase (si estás jugando con otro, no seas tonto y pillate el "mechero"). Las ayudas incluyen mayor poder de disparo, chalecos antibalas, pequeñas raciones de alimentos que incrementarán en mayor o menor medida nuestra barra de energía y, en contadas ocasiones, unos iconos que la repondrán a su nivel máximo.

El mapeado no es totalmente vertical, y en ocasiones habremos de avanzar hacia los lados en lugar de hacia arriba. A pesar de todo, la tónica ge-

neral será la de dirigirse hacia la parte superior de la pantalla. De todas formas no es posible perderse porque cuando nos desviemos en exceso de nuestro camino, una flecha aparecerá en la parte superior de la pantalla y nos indicará el camino a seguir.

Respecto a los enemigos, la mayoría son soldaditos de a pie que solamente dispararán y lanzarán granadas; no obstante, encontraremos también torretas con lanzamisiles, algunos tanques, y poco más...

Valoración

Los gráficos son aceptables, sin destacar en exceso. El movimiento es pasable, aunque el scroll es un tanto lento para mi gusto. En lo que respecta al sonido hay explosiones, disparos, y bastante música, de no demasiada calidad, dicho sea de paso. Indudablemente el juego derrocha acción, demasiada, quizá; resulta imposible dejar de disparar porque están apareciendo enemigos constantemente. Y de la adicción que voy a decir: tiene la que puede permitir un tipo de juego al que llevamos dándole hace ya siete años.

VERSION COMENTADA: AMIGA

Es este un típico juego de guerra al estilo Commando, sin nada que lo haga destacar. Si eres un fanático de este tipo de juegos y hace tiempo que no pasa ninguno de ellos por tus manos, te interesará. Si no es así, olvídate de él porque no te va a atraer. Como detalle interesante, permite dos jugadores simultáneos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC y Spectrum.

Creador:

CAPCOM/U.S.GOLD.

Distribuidor:

ERBE.

Lo mejor:

La sensación de máquina recreativa.

Lo peor:

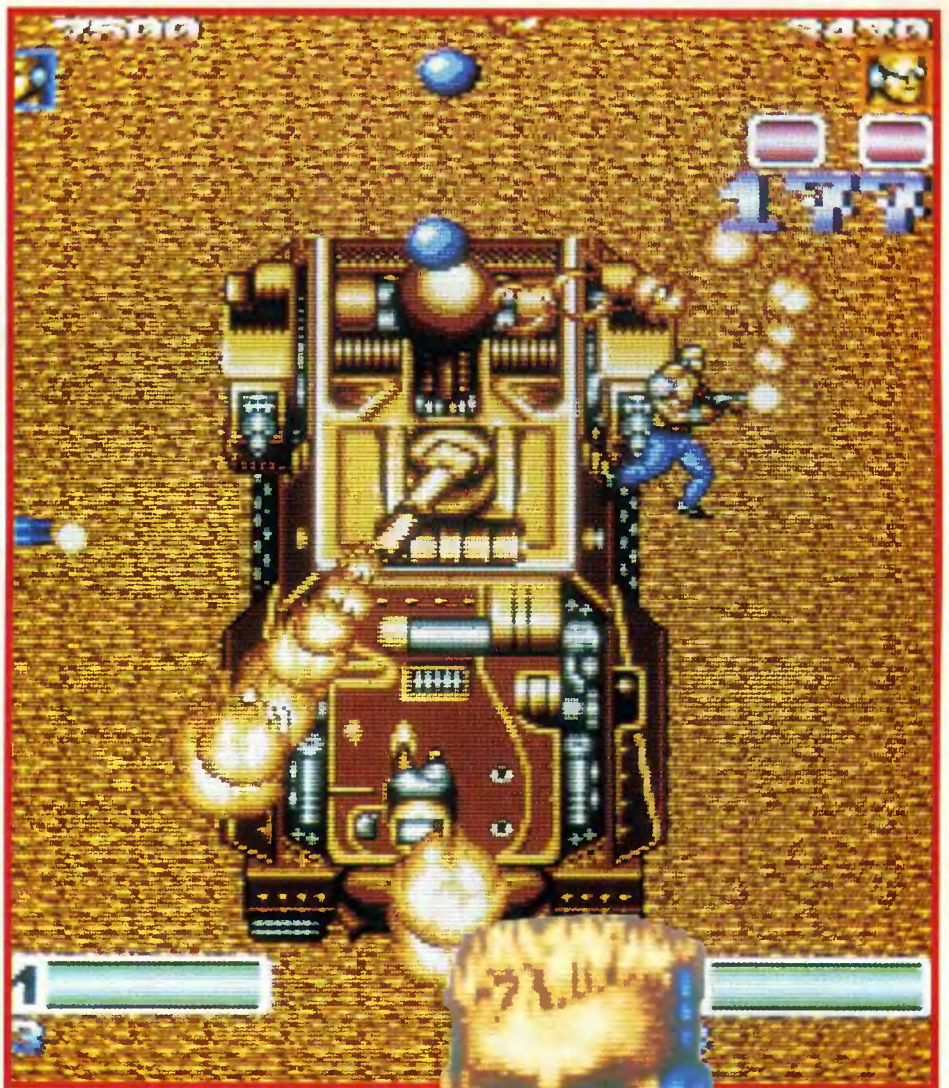
Es lo de siempre, lo de siempre, lo de siempre...



Sonido: 7

Gráficos: 7

Adicción: 5



Menuda la que nos espera, este enemigo parece de lo más terrible. (Amiga)

Quizá lo más digno de Mercs sea el aspecto que presenta la pantalla de nuestro ordenador, que se asemeja mucho a la de una máquina (de echo es una conversión de la misma): típica presentación de juego bélico, mensajes "INSERT COIN", "CONTINUE", etc., todo en general recuerda mucho a las máquinas de este estilo. Pero, al igual que las máquinas, el juego está más que visto.

Ricardo
Palomares





Fútbol de categoría

Aquí mismo, en la redacción de la revista, tengo varios compañeros que son amantes de estos juegos. Que no se le ocurra a nadie hablar mal de ellos. Con decir que se quedan hasta las dos de la madrugada echando campeonatos con los amigos, ya está dicho todo. La verdad es que juegas con estos programas algún tiempo y te empiezan a aburrir un poco, pero la cosa cambia si el contrincante es un amigo y no el ordenador. Entonces todos estos juegos se hacen de lo más adictivos. Si a esto le añadimos que los hay verdaderamente bien hechos, como puede ser este mismo, resulta que el juego es bastante rentable por las horas que le dedicamos y la diversión que nos proporciona.

Manchester United Europe ya desde un principio deja ver su categoría, simplemente con el estilo con que se desplaza el balón al cambiar de una opción a otra. 'Por detalles que no falte', debe haber sido lo que pensaron sus programadores al crearlo. Hay detalles más sobresalientes, como la existencia de varios idiomas a elegir, para que entendamos bien los comenta-

Muchos somos aficionados al fútbol, pero no a todos se nos da bien practicarlo. Gracias a la inmensa cantidad de juegos de este tipo que hay en el mercado, y todos los que van a salir, podemos convertirnos en unos ases de este deporte, en el ordenador por lo menos.



Manchester United contra Sparta Prague. (Amiga)



Si nos lanzamos por el suelo nos resultará más sencillo arrebatar el balón al contrario. Como puede verse (detrás) el árbitro está siempre al acecho. (Amiga)

rios que se nos hacen durante el partido, y entre los que se encuentra el castellano (opción no demasiado común), que cuenta, además, con una buena traducción. Sin embargo los hay también más pequeños y casi imperceptibles, pero que en conjunto dan la sensación de que el juego es de élite. Algunos de estos, apreciables por ejemplo en la salida al campo, son la participación en el juego de un árbitro y jueces de línea, una trama para que se lean bien los nombres de los equipos, el campo que vemos ocupa prácticamente toda la pantalla, el movimiento de la banderita de banda, etc.

Luego, ya durante el juego, siguen apareciendo detalles que casi dejan de serlo para convertirse en características propias del Manchester United Europe. Estas, que aunque salen en otros juegos, son las que realmente resaltan el buen acabado de este producto. Las tarjetas que saca el árbitro, que se aprecian con total perfección, no como en el Kick Off, los jueces de línea, la cantidad de tiros con efecto que se pueden realizar, la posibilidad de ver repetida una jugada interesante, de pasarla a cámara rápida y a cámara lenta, y un largo etc. Además de esto, también es importante tener en cuenta

VERSION COMENTADA: AMIGA

Junto con el Kick Off, los mejores juegos de fútbol que he visto nunca para ordenador. Con una cantidad de detalles impresionante, el único fallo que se le puede achacar es su pequeña lentitud, por lo demás es francamente recomendable para jugar con los amigos.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad y PC.

Creador:

KRISALIS

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Todos sus detalles.

Lo peor:

Algo lento.



Sonido: 8

Gráficos: 8

Adicción: 9



En este menú podemos configurar las tácticas, sustituciones, etc. (Amiga)

la gran cantidad de equipos contra los que se puede competir, que llegan a ser unos cien. Entre ellos, como no, se encuentran el Real Madrid, el Atlético de Madrid, el Barcelona, y un montón más de equipos españoles. Aquí tenemos nuestra oportunidad más grande de dejar por los suelos a nuestro eterno rival. Para los forofos del Manchester, que es para los que está especialmente dedicado el juego, hay otra opción, que es la de poder jugar contra ellos mismos, es decir, Manchester contra Manchester. Aquí además tenemos otro buen detalle, y es que los jugadores cambian el color de la camiseta, al ser en un principio el mismo: ¡Así es imposible equivocarse a los de un equipo con los del otro!

Por otra parte, a diferencia del Kick Off y como son la mayoría de los juegos de fútbol, no han hecho que el balón avance a base de pataditas, sino que los jugadores lo llevan pegado al pie, lo que facilita enormemente su control a costa de reducir las posibilidades de jugada. Por esto encontrará muchos detractores, pero para otro gran número de aficionados éste era el fallo principal del mejor juego de fútbol diseñado para un ordenador.

Sin duda el Manchester United Europe es con el Kick Off, el mejor juego de fútbol hasta ahora creado. Si bien tiene un fallo importante, resulta un poco lento, pero por lo demás es una maravilla. Los gráficos son estupendos y el sonido bueno.



La intención fue buena pero el portero saltó a tiempo. (Amiga)



En Manchester United Europa pueden jugar hasta a un tope de cuatro jugadores. (Amiga)



Todos los detalles gráficos están muy cuidados, pero al juego le falta algo de velocidad. (Amiga)



DARKSPYRE

Un buen juego de rol

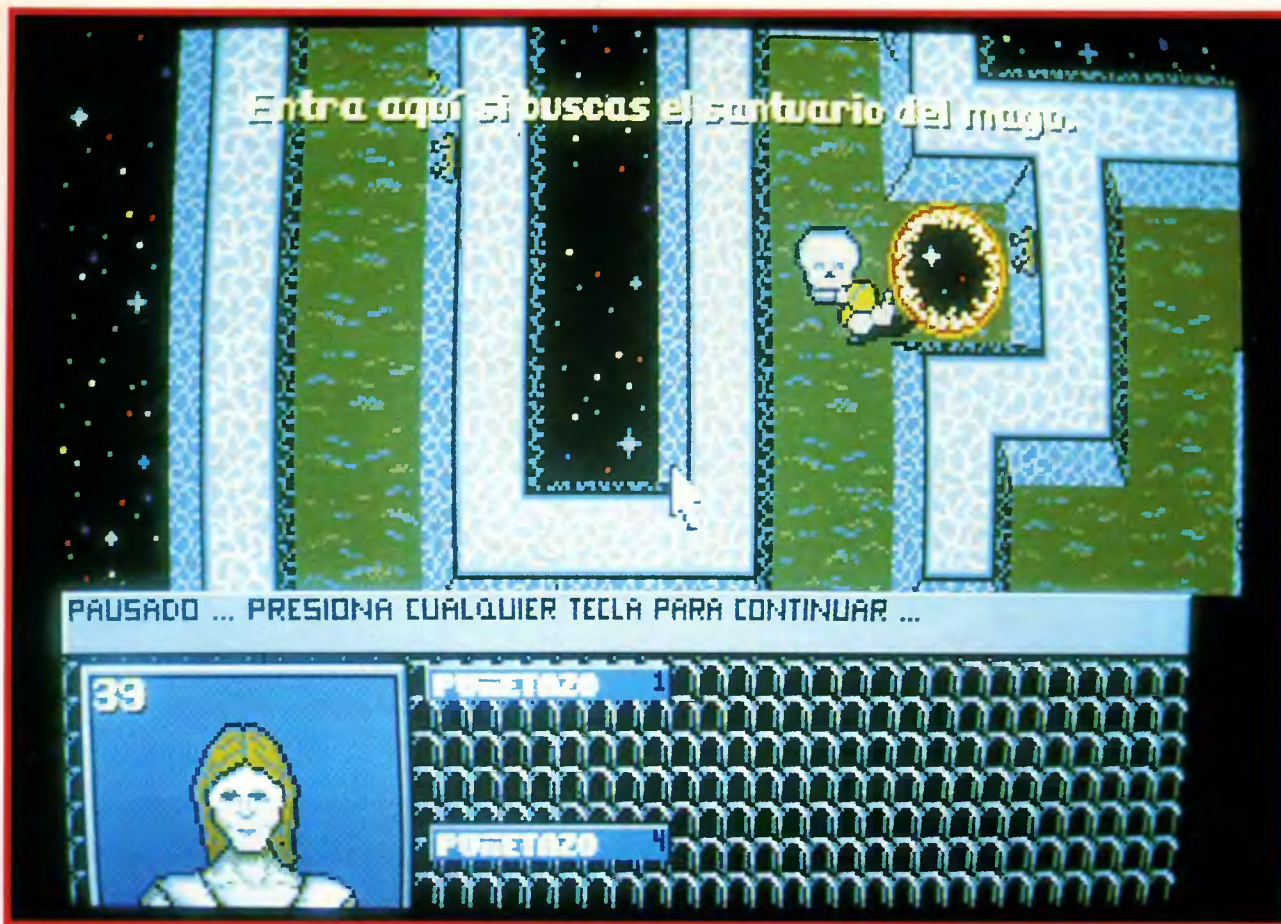
Por mucha cantidad de juegos de este tipo que lancen al mercado, jamás pasarán de moda. Aunque pasen muchos años, estos juegos en los que hay que usar la inteligencia, la habilidad y la imaginación, y que nos transportan como en sueños al mundo de la magia y las aventuras, no se olvidarán.

Casi al principio de todos los tiempos, cuando todavía se encontraba a prueba la humanidad, nació un nuevo ser. Este, ya fuera del género femenino o masculino, estaba destinado a hacer frente a la última prueba que los dioses de la guerra, la magia, y la inteligencia, nos impusieron para permitirnos la existencia. Ya anteriormente nueve personajes de estas características especiales, a los que se llamaban campeones, se enfrentaron a dicha prueba, pero jamás salieron con vida del intento. Este ser

humano ya desde su nacimiento empezó a aprender rápidamente, de una forma sobrenatural, asombrando a cuantas personas conocían sus dotes. Un buen día los sabios le comunicaron su cometido, y sin pensarlo un momento se encaminó al mundo de DARKSPYRE y cruzó sus fronteras. Gracias a su increíble inteligencia, a su poder mágico, y a su habilidad con las armas, no le resultó imposible salvarnos. Como premio, los dioses le dieron la vida eterna, permitiéndole morir y olvidar, pero naciendo de nue-

vo en el mismo instante. Debido a las guerras que asolan nuestro planeta, los dioses han recapacitado y han decidido que nuestro héroe repita su hazaña para demostrar que no merecemos que nos destruyan y nos cambien por otro mundo... Nosotros somos la reencarnación de los sabios, y nuestro deber es comunicarte que tú eres ese campeón. ¡Animo!, que la fuerza de la humanidad sea contigo.

De nuevo un juego de rol, de nuevo cien aventuras que vivir, de nuevo la magia se apodera de nuestra imaginación. Muchas trampas hay escondidas y enemigos que batir. Muchos hechizos podemos realizar para intentar zafarnos de las criaturas que los dioses nos han colocado en el camino. Desde conjuros de ofensiva, hasta otros para pedir ayuda a los habitantes de este mundo, pasando por los que sirven para protegernos, curarnos, y obtener información, todos son necesarios para salir adelante, aunque debemos especializarnos en alguno para hacerlo más poderoso, y con él, nosotros. En otras ocasiones no interesa hacer uso de la magia que es necesaria contra otros enemigos, y tendremos que utilizar un arma de las que recopilamos por los caminos. También aquí tene-



Los agujeros nos transportan de una zona a otra. (PC VGA).

mos una amplia gama que nos permite: lanzar unas, disparar otras, cortar al enemigo en dos si tenemos un arma grande (de las que necesitan las dos manos para ser manejada), u otra más pequeña que, manejándola con una sola mano, hace cortes menos dañinos, pero a la larga también efectivos.

A medida que avanza el juego y vamos ganando peleas y recogiendo objetos, vamos aumentando los atributos que teníamos al principio y que tienen distintas consecuencias en el juego. Algunos de estos son por ejemplo: la fuerza, en base a la cual hacemos mayor o menor daño a nuestros enemigos y podemos transportar más o menos peso; la precisión, que es la habilidad del personaje para hacer blanco con

un conjuro o un proyectil; el talento, que nos indica en qué forma entiende el personaje la magia para hacer conjuros, es decir, la velocidad con que podemos usar una receta mágica después de obtenerla; etc.

Esto es a grandes rasgos de lo que se trata este juego de rol. Hay que agradecer muchísimo que se hayan traducido al castellano todos los subtítulos y explicaciones, aunque con algunos fallos que fácilmente podrían haberse evitado o corregido. Esto hace que no sólo las personas que saben algo de inglés puedan disfrutar de este maravilloso juego.

En lo referente a gráficos es bastante pobre, como casi todos los juegos de rol, pero eso en un juego de estas características es casi lo de menos, después del sonido, (que sin embargo sí es bueno, con posibilidad de usar tarjetas Sound Blaster y Adlib).

5/4	✂	3 1/2	✂
CGA	✂	EGA	✂
VGA	✂	Hercules	✘
Ratón	✂	Joystick	✂
Sonido PC	✂	S-Blaster	✂



Sonido: 7
Gráficos: 6
Adicción: 8

VERSION COMENTADA: PC VGA

Como es habitual en estos juegos, lo mejor son las historias que te hacen imaginar y que te tienes que pasar varios días para terminarlo, pensando en cómo debes afrontar tal o cual peligro. Lo peor, como en casi todos los de su género, son los gráficos. No obstante, todos los que hayáis jugado anteriormente con uno de estos, le podréis sacar nuevos alicientes que lo distinguen de los otros y lo hacen atractivo.

OTRAS VERSIONES:

De momento sólo en PC.

Creador:

ELECTRONIC ZOO

Distribuidor:

SYSTEM 4

Lo mejor:

Usar la imaginación y la inteligencia.

Lo peor:

Los gráficos.



Historias de una ciudad

CHICHEN ITZA

Aventuras A.D. ha lanzado el esperado final de la Trilogía de Ci-U-Than, su vasta saga de las tierras mayas que se inició con Cozumel y continuó en los Templos Sagrados.

Este tercer libro, dividido en dos partes, narra tus aventuras como el ya conocido aventurero Doc. Monro, desde el momento que llegas al final del Sabke Sagrado que desemboca frente a la mítica ciudad de Chichén Itzá.

En la primera parte, debes encontrar la entrada de la tumba del dios Kukulcán, versión maya del Quetzacoatl azteca. Pero mientras vagas por las ruinas,

se te aparecen toda clase de espectros del pasado: dioses benévolos, dioses vengativos que no quieren tu presencia y un montón de seres que quieren que les completes cosas que ellos mismos dejaron por hacer en vida.

Las peticiones son muchas y variadas, y no dudamos de que el jugador se pasará esta parte preparando toda clase de pociones para dar a los fantasmas pediguños y obtener a cambio

más información u objetos para continuar su búsqueda.

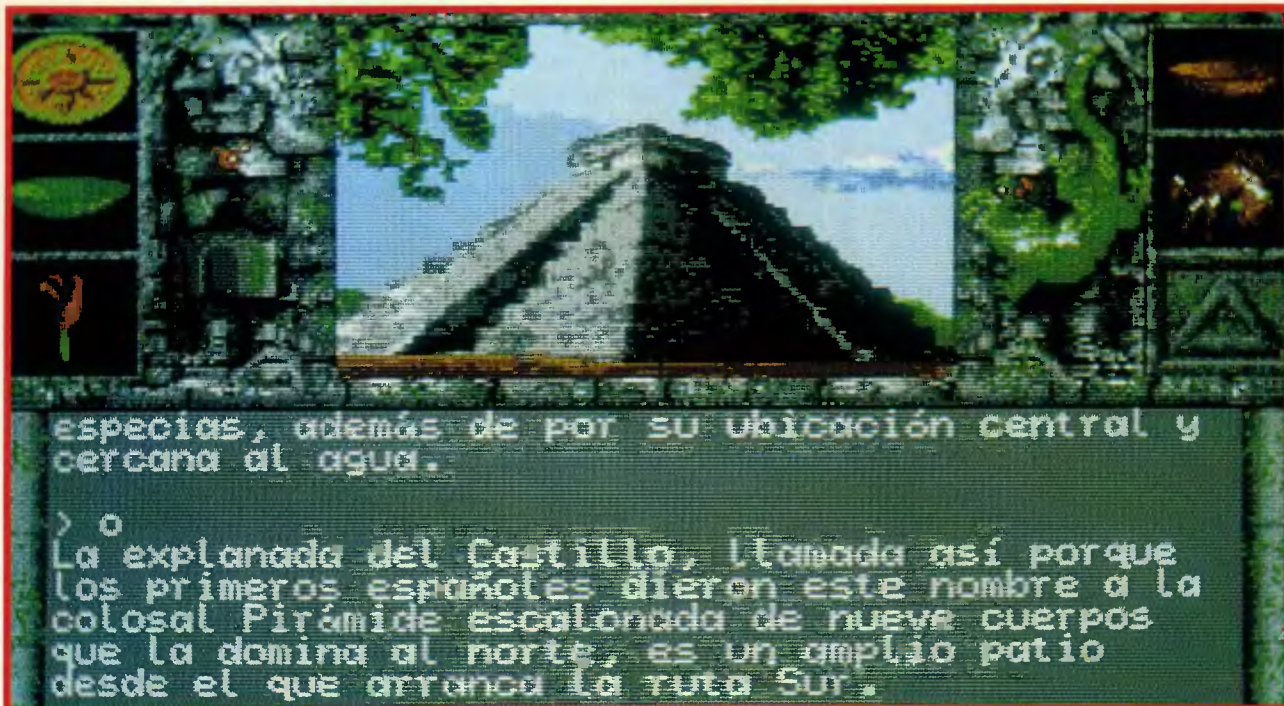
La segunda parte, una vez encontrada la entrada de la tumba, transcurre en cuatro zonas muy definidas:

1. En el interior de una gran estructura.
2. En Xibalbá, el infierno maya.
3. En el purgatorio.
4. En el paraíso maya.

Aquí la acción cambia y se basa en combates y solución de diversos problemas.

Características

La documentación consultada para este juego es apabullante, y ello se nota en la solidez del guión y el ambiente logrado. La programación corre a cargo de la mano de Juan Manuel Medina, los gráficos en 16 bits son muy impactantes y con un buen colorido, siendo el responsable, tanto de los bocetos, como de la digitalización Paco Zarco.



Las majestuosas e increíbles pirámides escalonadas de los Mayas. (Amiga)

VERSION COMENTADA: AMIGA

El juego es enorme y muy complejo, pasando de las 120 localidades y con una gran cantidad de personajes y objetos. Pero también se ha tenido en cuenta la jugabilidad, es decir, que el novato no se vea frustrado desde un comienzo y tenga cosas para estar haciendo constantemente. Lo mejor de AD hasta el momento.

OTRAS VERSIONES:

Amiga, Spectrum, MSX, Commodore 64, Amstrad CPC y Amstrad PCW.

Creador:

AVENTURAS A.D.

Distribuidor:

DRO SOFT

Lo mejor:

Guión y jugabilidad.

Lo peor:

Falta de sonido y más animaciones.



Gráficos: 8
Sonido: -
Adición: 9

En 8 bits, parece que se han decidido por poner menos dibujos, pero de una mejor calidad, como siempre, el responsable es el veterano Carlos Marqués.

Innovaciones

Dos notas importantes en cuanto a la presentación: cuando estás en las localidades, hay un elegante marco maya, algunos de cuyos paneles se deslizan para presentar los cientos de objetos. La otra es que cada fantasma

que se aparece, (y son muchos), tienen su propia pantalla, con marco diferente y con su ventana de diálogo.

Se ha mejorado también el sistema de abreviaturas, para hacerle la vida más fácil al jugador. Y se han añadido unos nuevos comandos, como: "SALIDAS SI", para que junto con la descripción aparezca una lista de las salidas desde esa localidad y "COLOR N", siendo N el color en que quieres que salga el texto en pantalla.



¡Cuidado con el agua!, puede estar contaminada. (Amiga)

Año III N° 30

Octubre 1991



MASTERTRONIC

**SEGA
ENTERPRISE
COMPRA
VIRGIN
MASTERTRONIC**

Con el objetivo de fortalecer su presencia en Europa, SEGA ENTERPRISES LTD. ha anunciado la adquisición de una de las compañías de Virgin Communications Ltd., grupo perteneciente al holding de Virgin, dedicada principalmente a la edición y distribución de videojuegos.

A través de su subsidiaria en Inglaterra, SEGA comprará por 30 millones de libras (algo más de 5.500 millones de pesetas) el 100% de las acciones de Mastertronic Group Ltd., más conocida como Virgin Mastertronic, la compañía distribuidora de videojuegos propiedad de Virgin Communications Ltd.

CONSOLAS

ATARI-AMSTRAD-COMMODORE-NINTENDO-SEGA

LA SUPER CONSOLA

El pasado mes de Julio, en la mañana del día 17, tuvimos la ocasión de entrevistarnos con Faro Yamaguchi, Assistant Manager de la conocida empresa SNK, creadora de videojuegos para máquinas recreativas.

Las características de esta interesante máquina son realmente sorprendentes. Dispone de 4.096 colores simultáneos de una pale-

ta de 65.536, 380 sprites, 15 canales de sonido (7 de ellos dedicados a la sintetización de voz), capacidad de acceso directo a ROM de 330 Megas y dos procesadores: un Z-80 con 2Kbytes de RAM para el control del sonido y un 68.000 con 64Kbytes de RAM para el control general de la consola. Como podéis ver, estas características sobrepasan con creces a cualquiera de los ordenadores o consolas de videojuegos distribuidos en nuestro país.

De momento la consola no dispondrá de distribución oficial en nuestro país, se podrá encontrar en tiendas especializadas y los juegos estarán disponibles en éstas directamente, además podrán ser alquilados.

Dependiendo del éxito obtenido y pasado un año, es muy probable que SNK, según palabras de Faro Yamaguchi, se decida a comercializar aquí sus productos de forma oficial. Os seguiremos informando.



THE BATTLE OF OLYMPUS

Videoaventuras en inglés

De nuevo, nos convertimos en héroes por unos instantes jugando con nuestra consola Nintendo. Ni el tiempo, ni el espacio son obstáculo para nosotros. En esta ocasión nos remontamos varios siglos antes de Cristo para combatir el mal.

Muy similar en todos los aspectos al Faxanadu, que comentamos el mes pasado, este juego tiene todas sus características. En el transcurso del

mismo, además de ir eliminando, o al menos esquivando, a los enemigos que nos encontramos por el camino, tenemos que conversar con las personas que hay en el mismo, ya que nos dan consejos e información de mucha utilidad para terminar el juego. Por desgracia, los textos están en inglés y, o conocemos algo este idioma, o nos tendremos que pasar un buen rato con el diccionario, traduciendo poco a poco. (Esto vendrá bien a algunos, y mal a otros, pero si estuvieran en castellano, no perjudicaría a nadie).

Dejando aparte este tema, se puede decir que el juego es bastante adictivo,

con calidad en sus gráficos, y un sonido bonito y agradable. Sin duda alguna pasaremos buenos ratos con nuestra consola y conseguiremos terminárnoslo, ya que podemos continuar la partida en la fase en que perdimos nuestra vida, eso sí, sin los objetos que habíamos conseguido en nuestras anteriores confrontaciones.



CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

Bastante adictivo y practicar el inglés.

Lo peor:

No saber ni un poquito de inglés.



Sonido: 8

Gráficos: 8

Adicción: 9

JACK NICKLAUS' GOLF

Ni Ballesteros, ni Olazabal, ni ningún otro, aquí los mejores jugando al golf somos nosotros. Si aún no consideráis que sois lo suficientemente buenos, no os preocupéis, entrenaos con este simulador y dentro de unos días ya veréis como cambiáis de opinión.

Podemos jugar contra el ordenador o con unos cuantos amigos, elegir distintas competiciones tanto femeninas como masculinas, y demostrar vuestra habilidad en 18 hoyos con características totalmente distintas, seguramente lo pasaréis genial.

En el simulador hay que poner un poco de atención a varios obstáculos que influyen decisivamente en el número de golpes que utilizamos para conseguir nuestro objetivo, (ya sabéis que el que introduzca la pelota habiendo dado menos golpes, es el ganador). Aparte de la fuerza con que pegamos

a la pelotita, es interesante que tengamos cuidado con los árboles, el agua, y los bancos de arena. ¡Vale, vale!, ya sé que no vais a tirar para que la pelota se estrelle contra algo de esto, pero resulta que tenéis un buen enemigo, el viento, y hay que saber cómo tratarlo. Además tened ojo con las pendientes, que son difíciles de detectar y pueden alejaros bastante del hoyo.

Con esto, y sabiendo que los gráficos son una combinación de sprites y gráficos vectoriales, y que el sonido es aceptable, más o menos os podéis hacer una idea de él y de si os gustaría. Ahora decidir vosotros.

CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

El viento.

Lo peor:

Poder usar un único palo.



Sonido: 6

Gráficos: 7

Adicción: 7

El deporte en casa



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™
LOS SUPERHÉROES DEL MUNDO DE JUEGO

**¿PUEDES RESISTIR
TANTA DIVERSIÓN?**



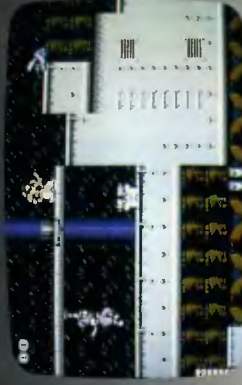
SUPER MARIO BROS™ (AVENTURAS)



KUNG FU (ACCION)



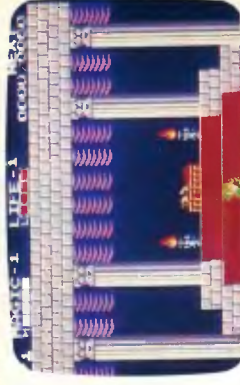
ARCADE™ (ACCION)



BLUE SHADOW™ (AVENTURAS)



SUPER MARIO BROS II™ (AVENTURAS)



ADVENTURE OF LINK ZELDA II™ (AVENTURAS)



MEGANAN II™ (ACCION)

RYGAR™ (AVENTURAS)



SPACO, S.A.

Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19

541 32 74

HOGAN'S ALLEY

Dispara ya

Cargad la pistola (sin ella no podéis jugar) y apuntad con mucho cuidado. Un buen policía debe estar preparado para que a la vuelta de la esquina le salga cualquier persona; un compañero, un ciudadano, o un delincuente con un arma.

Tengo ocho décimas de segundo para eliminar a los terroristas. He de darme prisa. Ya giran las figuras. La del medio es una chica. A la izquierda,

¿tiene una pistola, ese es!... PUM, PUM, toma desgraciado. Je, je, soy el mejor. ¡Ostras, si a la derecha había otro!. Ahora veréis, esta vez no os escapáis...

En este juego se necesitan unos buenos reflejos, un poco de puntería, y casi nada de astucia. Nuestro cometido es acabar con los gansters que aparecen en la pantalla, sin que nos confundamos e hiramos a un policía o a un viandante. La cosa no termina aquí, claro está. Si pudiésemos mirar, pensar, decidir, y apuntar con la tranquilidad que nos diese la gana, el juego no tendría ningún interés. En la mayoría de las ocasiones cuando la

policía se enfrenta a unos delincuentes, no tienen mucho tiempo para recapacitar, ya que de ser así las cosas irían mucho mejor. Ahora a ti te sucederá lo mismo cuando tengas que acertar a dos tipos en un tiempo de seis décimas de segundo, sin herir a quien no debes. Por fortuna, si no lo consigues, a ti no te pegarán un tiro y, como mucho, al décimo fallo terminarás la partida.



CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

Su rapidez.

Lo peor:

Poca variedad.



Sonido: 7

Gráficos: 6

Adicción: 7

GUM SHOE

Despistadillo el pobre hombre

De nuevo con nuestra pistola entre las manos tenemos que defender al bien y a la justicia, esta vez encarnados en un pequeño y simpático inspector de policía que, con algo de despiste, va siguiendo la pista de unos ladrones de joyas.

Nuestro amigo, el detective secreto Narvárez, va siguiendo por las calles de la ciudad los globos que unos delincuentes vestidos de payasos han ido perdiendo en su camino de huida, tras robar unos diamantes. Nosotros podemos permitirle que los vaya recogiendo si le disparamos, ya que nuestro detective salta por los aires al recibir un impacto nuestro. Esto además le permite ir sorteando multitud de objetos que le producen la muerte instantánea, como pueden ser botellas, coches, pájaros, calaveras, etc. Por fortuna para él la mayoría de estas co-

sas las podemos eliminar de un certero disparo, con lo que no tenemos que calcular donde debemos dejarle caer y cuando dispararle para conseguir que lo haga en el lugar idóneo. Aunque hacer esto resulta más cómodo y divertido, también necesita de más reflejos y puntería. Si a esto además le añadimos, que no todos los caminos que tomemos son buenos y que ello nos obliga a elevarle y a hacer un compendio de las dos estrategias antes citadas, el juego resulta ser complicado pero muy adictivo.

CONSOLA:

NINTENDO

Lo mejor:

Adictivo.

Lo peor:

No demasiada variedad.



Sonido: 7

Gráficos: 8

Adicción: 8



Más que Bugs Bunny podría haber recibido el sofisticado nombre de: "El comecocos, las plataformas y demás miembros de la Warner". Fuera de bromas, nos encontramos ante un verdadero comecocos, mas moderno, por supuesto y con la innovación de que este se desarrolla sobre plataformas.

La misión del juego como ya habréis supuesto trata de recorrer toda la pantalla en busca de zanahorias y, por supuesto, de comerlas. que para eso controlamos a un conejo. Como ayuda, nuestro estimado amigo dispone de algunos objetos que encontrará esparcidos por la pantalla y que le ayudarán a desembarazarse de algunos de los más terribles perseguidores, entre los que se encuentran: el Pato Lucas, el Tío Sam y el gato Silvestre.

Los gráficos son adecuados y graciosos, aunque no son del todo convincentes. La música del comienzo está bien, los sonidos son escasos, el movimiento es rápido y son destacables algunos efectos tales como cuando el conejo Bugs Bunny se desplaza a través de las tuberías de algunas pantallas, es muy gracioso ver como un bulto se desplaza de un lado a otro de la tubería.

BUGS BUNNY

¡Que hay de nuevo, viejo!

En definitiva, un juego entretenido cuyo reto se basa en avanzar, avanzar y avanzar, eso sí, dispone de unas claves que nos permiten continuar jugando en el mismo nivel en el que lo dejamos la última vez.

Poco tiene que ver este juego de la Gameboy con el afamado conejo de la suerte, más bien, lo único que tiene en común es el personaje que aparece en el videojuego.

CONSOLA:

GAMEBOY

Material cedido por:

MAIL SOFT

Lo mejor:

Muy adictivo.

Lo peor:

Demasiado simple.



Gráficos: 6

Sonido: 6

Adicción: 8



Nada más empezar el juego aparece en pantalla un menú de selección donde podemos escoger al luchador que vamos a utilizar, la música que acompaña a cada uno de ellos es de digna mención, ya que han sido elaboradas con sumo cuidado y no podremos evitar canturrearlas en más de una ocasión.

Una vez seleccionado el personaje que deseamos, la máquina procede a enfrentarnos con otro luchador en concreto y aquí es donde comienzan nuestros primeros problemas, hasta que empezamos a coger un poco de práctica y a hacernos con los controles de cada uno de los luchadores.

Los distintos golpes y llaves que realicemos dependen directamente de la posición en la que nos encontremos y de la combinación de botones y direcciones que hayamos pulsado. Según estos, así obrará nuestro personaje.

Gráficamente WF Superstarts está maravillosamente realizado, los movimientos son correctos y suaves, detallados. Respecto al sonido y a la música, podemos aplicar lo mismo que para los gráficos. Lo negativo se lo lleva el control del personaje, al principio cuesta un poco acostumbrarse.

WF. SUPERSTARS

Si conocéis la máquina de los salones recreativos, no lo dudéis, nos encontramos ante una fiel reproducción de ésta y tan solo podemos echarle en cara que no sea a color, un pequeño detalle que queda saldado por la portabilidad.

Lucha con Hulk Hogan

CONSOLA:

GAMEBOY

Material cedido por:

MAIL SOFT

Lo mejor:

Gráficos y movimientos muy detallados.

Lo peor:

Acostumbrarse al control.



Gráficos: 8

Sonido: 9

Adicción: 8



BURNIN' RUBBER

Del estilo del Out Run

Muchas personas gustan de las emociones fuertes. ¿Qué forma de conseguirlo mejor que esta, sin hacer daño a nadie, ni tan siquiera a nosotros mismos? Ponte al volante del Burnin' Rubber y demuestra que eres un gran campeón.

Mucho trabajo ha costado en boxes preparar el coche para esta competición. Aquí además de tener un potente motor y saber conducir como el mejor, es necesario que el coche sea resistente a los golpes, ya que las salidas de pista son continuas y las escuderías con más de un participante en la carrera, normalmente ordenan a uno de sus hombres estrellarse contra aquel que pueda ser un estorbo.

Con todo, nuestro equipo es uno de los favoritos. Se ha dado a conocer por los medios de comunicación que tú eres el piloto y que los ingenieros de la Pegasus (tu escudería), han encontrado un material de alta resistencia a los impactos, incluso a alta velocidad. Por ello lo vas a tener más difícil, todos van contra ti.

El juego es adictivo y está bien hecho. En el transcurso del mismo se nos van poniendo las cosas más difíciles, como es natural. Por poner unos ejemplos, os diré que al principio tomamos las curvas a la velocidad máxima sin

salirnos, sin embargo un poco más adelante, ni girando el volante al máximo lograremos evitar el tortazo, a no ser que aminoremos la marcha. Más tarde se nos hace de noche, cosa que reduce nuestra visibilidad, y nos toca entrar por túneles, que no nos deja ir a grandes velocidades, ya que de ser así nos iríamos rozando con las paredes.

Es también muy interesante en lo referente a gráficos, sonido y movimiento. El salto por los aires del coche cuando choca, así como el scroll del decorado están muy bien hechos, pero el giro del coche no lo está tanto. En definitiva, pensamos que os gustará, ya que tiene calidad y es bastante adictivo.

CONSOLA:

GX4000

Lo mejor:

La carretera con trazos sinuosos.

Lo peor:

El giro del coche.



Sonido: 8
Gráficos: 9
Adicción: 9

OPERATION THUNDERBOLT

Un arcade de los malos

Es una muy mala conversión de la máquina recreativa que lleva su mismo nombre. Habrá algún acérrimo de ellas al que le guste, pero no es normal que ocurra lo mismo con el resto de los mortales.



Hay miles de juegos mucho mejores que este, en el que nuestro cometido es ir matando cientos de enemigos que nos salen cada dos por tres. Realmente no se han preocupado mucho de hacerlo atractivo, ya que los gráficos son de lo más pobres. Muchas veces ni siquiera te enteras de hacia donde estás disparando, puesto que si quieres mirar a toda la gente que sale a tu paso, descuidas los minúsculos

gráficos que indican donde están yendo a parar tus balas, y tienes que buscar por toda la pantalla. Ni tan siquiera el movimiento de los personajes está bien llevado a cabo, aunque eso es casi lo de menos. Para que no quede ahí la cosa, el sonido es algo regularcillo, sin pretensiones de ninguna clase.

Este tipo de juegos son de los típicos que se hacían antes y se reeditan ahora. A muy poca gente les interesa, y los que lo compran salen decepcionados, salvo raras excepciones, ya se sabe que sobre gustos no hay nada escrito.

CONSOLA:

GX 4000

Lo mejor:

Poder continuar la partida.

Lo peor:

Casi todo.



Sonido: 6
Gráficos: 6
Adicción: 5

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo esta sucio.

Por causa de las cargas estaticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se aprecia a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreparable. El kit de limpieza multiuso BiD ha sido diseño especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectivade limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más comodo y compacto.

Sirve para limpiar unidades de diskettes, teclados, limpiar pantallas, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un diskette de limpieza una brocha de aire, un liquido de limpieza de cabezas de disco, un spray con liquido de limpieza para monitores.

Sistema para unidades de 5"1/4 Ref.: CS-45

P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3 " 1/2 Ref.: CS43

P.V.P: 4.500 Ptas



Las pantallas, por su carga estática atraen polvo y suciedad.



El disco de limpieza será de 3"1/2 ó 5"1/4 según el sistema adquirido.



El Kit incluye todo lo que se necesita acabar con la suciedad en el ordenador



El disco-limpiador se rocia con la solución no abrasiva que permite limpiar las cabezas sin desgastarlas.



La ceniza y el polvo en los teclados puede originar problemas de contacto en las teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

GAUNTLET

En el mundo de la magia

Los poseedores de la consola Lynx aficionados al Gauntlet, el afamado juego de las máquinas recreativas, están de enhorabuena ya que podrán tener en su poder para siempre este arcade. La magia ha llegado a nuestras casas y es muy difícil resistirse a sus encantos.

Después de haber visto durante mucho tiempo este juego en los recreativos de todo

el país, llega ahora a la consola Lynx para seguir su camino triunfal. Las claves de su éxito están bien claras. Aparte de sus buenos gráficos y sonido, aparte de la historia en la que la magia que tanto nos gusta juega un papel muy importante, aparte de la multitud de pantallas en las que tenemos que enfrentarnos a un gran número de enemigos distintos, aparte de todo esto como digo, su principal atractivo es la posibilidad de poder jugar hasta cuatro personas a la vez, con otros tantos personajes de diferentes y casi divinas características. De casi to-



dos nosotros son conocidos estos personajes: el mago, el guerrero, la wal-kiria y el elfo.

Resulta verdaderamente divertido hablar con los compañeros de partida mientras luchamos, dándonos cuenta de que a medida que avanza la historia, la compenetración entre todos es mayor y al mismo tiempo nos hacemos más fuertes ante los enemigos y de mayor utilidad para nuestros amigos. Realmente el juego además de potenciar la diversión y la imaginación, también puede enseñarnos cosas como que el compañerismo es muy necesario.

CONSOLA:

LYNX

Lo mejor:

Jugar con varios amigos a la vez.

Lo peor:

Jugar solo.



Sonido: 7

Gráficos: 8

Adicción: 9

RAMPAGE

Nuestra venganza será cruel

Los humanos han estado haciendo experimentos muy dolorosos con nosotros, pero al fin hemos logrado escapar del laboratorio. La única cosa que tenemos que agradecerles es habernos hecho mucho más grandes, y fuertes. Aún así vengaremos las muertes y dolores producidos a nuestros congéneres. Mis compañeros la rata, el lagarto, el gorila y yo, el hombre lobo, destruiremos las ciudades tan rápido como sea posible para que las fuerzas del ejército no acaben con nosotros. Huid ahora que podéis, puesto que en el laboratorio nos hicieron omnívoros, y a cualquier persona que encontremos a nuestro alcance, nos la comeremos. No dejaremos un solo edificio en pie. Además llevamos posiciones del laboratorio que nos pueden hacer invisibles. Con ello ni tan si-

quiera los helicópteros podrán aniquilarnos. ¡Nuestra venganza será cruel!

Con la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez, realmente el juego es de lo más adictivo. Sus buenos gráficos y sonido, hacen que no haya nada que lo desmerezca, salvo quizás que es un poco monótono.

CONSOLA:

LYNX

Lo mejor:

Divertido.

Lo peor:

A la larga monótono.



Sonido: 7

Gráficos: 8

Adicción: 8



Mr. Big a secuestrado a los niños del planeta Tierra para lavarles el cerebro y dominar al mundo. Por fortuna para todos a nacido un nuevo superhéroe, Michael Jackson alias Moonwalker, con el poder que le infiere una estrella fugaz, y sus artes para eliminar matones con patadas y puñetazos maestros derivados de sus bailes, se a puesto en marcha y piensa detener a este horrible gángster, para devolver la paz a nuestro planeta. Su sombrero sin duda le ayudará en su empeño, actuando de boomerang.

MOONWALKER

El rescatador de niños

Aquí tenemos a Michael Jackson de protector de los más indefensos, de salvador de los niños. Con su estilo bailando, fácilmente convertible en una revolucionaria forma de lucha, no habrá hombre despiadado que se le resista.

CREADOR:

SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:

Todo.

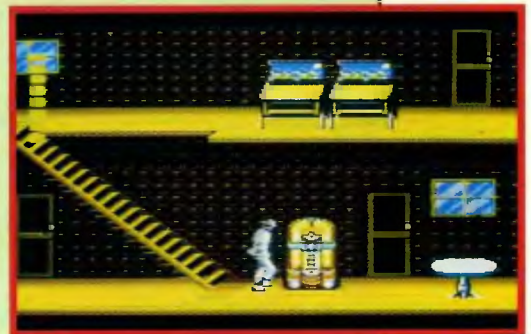
Lo peor:

Nada.



Sonido: 9
Gráficos: 10
Adicción: 9

El juego posee gran variedad tanto en enemigos como en escenarios, y siendo fiel en lo posible a la máquina recreativa, este juego es una maravilla en lo que a gráficos se refiere. A esto hay que añadirle que el sonido, con temas del propio protagonista, es digno de mención, y que el movimiento de nuestro héroe está perfectamente acabado, incluso en sus más difíciles pasos de baile no se aprecia fallo alguno. Sin duda de ninguna clase os recomendamos el juego.



Entre sus características, destaca el que se pueda jugar contra una persona o contra la Sega Master System, o que esa otra persona juegue con nosotros en un partido de dobles contra la consola. Reseñable es también el que se pueda poner una clave para continuar en otro ocasión donde nos quedamos en la partida que queremos reiniciar. Incluso la opción de aumentar nuestras posibilidades de victoria cuando, al ganar un partido, se nos da la oportunidad de mejorar o bien nuestra técnica, o nuestra potencia, o nuestra velocidad, es algo a tener muy en cuenta y que en pocos juegos aparece. Además a la hora de competir vamos

CONSOLA:

SEGA MASTER SYSTEM

Lo mejor:

El sistema de claves.

Lo peor:

El sonido.



Sonido: 6
Gráficos: 7
Adicción: 7

La pelotita amarilla ataca de nuevo

TENNIS ACE

A la gran cantidad de juegos dedicados al tenis en el mundo de los ordenadores y las consolas, ahora se une este para Sega. Con unas características casi iguales a cualquiera de esos otros juegos, a nadie que lo haya practicado ya en uno de ellos le resultará fácil manejarlo.

a tener que poner toda nuestra atención en el juego para poder salir victoriosos de nuestras confrontaciones. Ya desde el momento del saque encontramos el primer problema, con pegarle a la pelota demasiado alto o demasiado bajo, o lo que es peor, no pegándole. Luego a medida que avanza el torneo y nos vamos midiendo con más gente, la fuerza de sus toques, y su habilidad para lanzar la pelota a la esquina opuesta a la que nos encontramos, nos las harán pasar canutas.

En lo referente a gráficos se puede decir que es normalito, y en sonido un

poco pobre (cuando aplauden, por ejemplo, parece que te están disparando).



Lucha en las calles

Los juegos de lucha han sido aceptados desde siempre por jugadores de todas las edades y es que son muy pocos los que pueden resistir la tentación de convertirse en un auténtico maestro del karate o del kung fu, e ir repartiendo "leña" a los malos de turno.

LAST BATTLE

Last Battle o como diríamos aquí en España, La última batalla, trata sobre una interminable y ardua lucha (por algo es la última) en la que los protagonistas somos nosotros, encarnando a un arrogante y musculoso luchador que limpiará la ciudad de criminales y malhechores.

El desarrollo del juego es única y exclusivamente la lucha, aunque podemos elegir, al completar cada sector, los distintos caminos que deseamos seguir. También es posible hablar (más bien escuchar) a algunos amigos que nos ofrecerán su mejor ayuda: un consejo.

Los gráficos del juego son muy grandes y están muy bien realizados,

así como los efectos de sonido. No podemos decir lo mismo de los movimientos del personaje, que no son del todo fluidos y resultan bastantes bruscos. La mejora de este último punto podría haber resultado un giro completo en el juego, ya que al impresionar un mayor realismo resultaría más atractivo: las patadas son ridículas, típicas de un figurín.

En definitiva, un juego como cualquier otro de lucha, con movimientos bruscos, buenos efectos de sonido, gráficos grandes (muy grandes) y entretenido.

CONSOLA:

MEGADRIVE

Lo mejor:

Gráficos grandes.

Lo peor:

Siempre lo mismo.



Gráficos: 8

Sonido: 7

Adicción: 6



CRACKDOWN

Gráficos pequeños

Por lo general, cuando hablamos de la consola de videojuegos Sega Megadrive, lo primero que nos imaginamos son sprites de gran tamaño, color, y mucho sonido. Crackdown es la regla que "no confirma la regla" y si bien es la conversión de una máquina recreativa de éxito, defraudará a todos los usuarios acostumbrados a gráficos espectaculares.

El tema del juego gira entorno al malvado Sr. K, que quiere apropiarse de todo el planeta, eliminar a la raza humana y sustituirla por sus amados robot. Pero no le resultará tan fácil, el gobierno ha obtenido informes sobre sus actividades y Ben y Andy, los mejores agentes del Servicio Especial, ya están en marcha para evitar que Sr. K se salga con la suya. Para destruir la bases de robot, Ben y Andy deben infiltrarse, destruir a los guardianes y poner bombas Clystram en lugares estratégicos.

Una vez hecho esto sólo queda poner pies en polvorosa, la explosión no tardará mucho y no sería bueno que nos pillara por en medio.

La valoración general del videojuego es satisfactoria, si bien los gráficos son muy pequeños, los efectos de sonido son de gran calidad así como la melodía que acompaña la presentación del juego. La adictividad es otro aspecto importante, que unida a la posibilidad de juego simultáneo entre dos personas, lo convierte en un entretenido pasatiempo con el que pasaremos horas y horas de diversión intentando superar las proezas de nuestro compañero.

CONSOLA:

MEGADRIVE

Lo mejor:

La música del comienzo.

Lo peor:

El tamaño de los gráficos.



Gráficos: 6

Sonido: 6

Adicción: 7



SUSCRIBETE AHORA A

MEGAOCIO Y...



✓ **BENEFICIA TE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del **CLUB A. USER:**

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.

✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

“La Guía del jugador”, “Chip”, “Futuros lanzamientos” y “Arcades”.

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
BMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 76D 1ª Izda.
28010 MADRID

CUPON DE SUSCRIPCION

Deseo suscribirme a MEGAOCIO por:

Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APELLIDOS.....

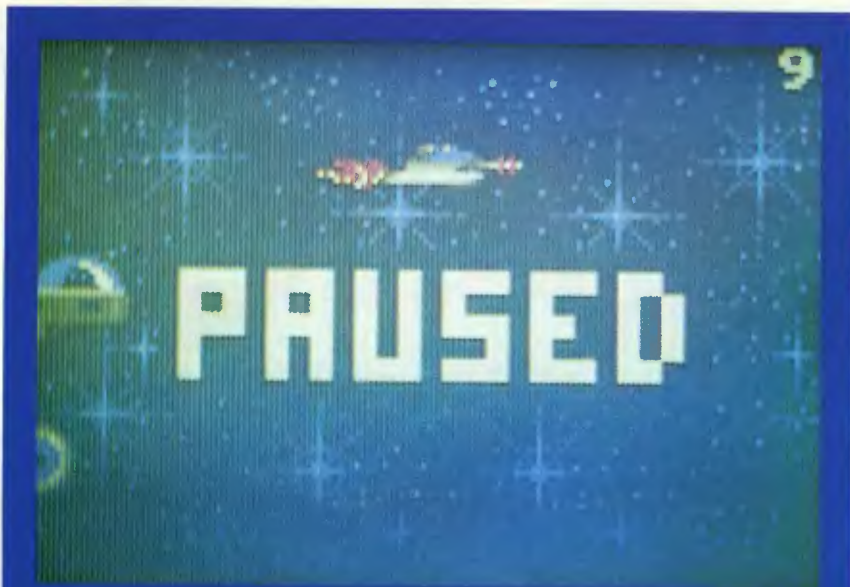
DIRECCION.....

CODIGO POSTAL.....LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

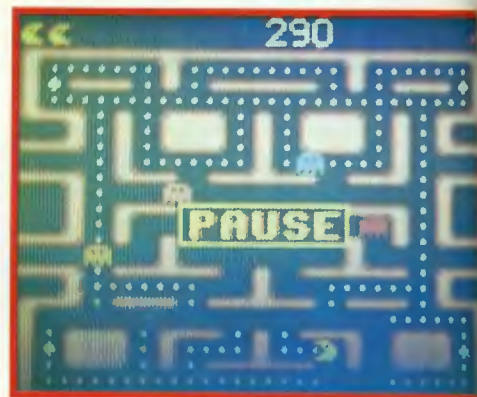
FORMA DE PAGO:

Contrareembolso Talón a BMF Grupo de Comunicación, S.A.



GATES OF ZENDOCON *(Lynx)*

Al aparecer la pantalla de presentación, pulsa la opción 1, entonces introduce el código: TRYX, y pulsa el botón A. Tan pronto como comience el nivel, arroja las bombas. Cerca del comienzo del nivel, las bombas avanzarán a través de un agujero en el suelo. Cuando encuentres el agujero, mueve a través de él y esquiva los obstáculos que se te acerquen. Por último entra en la última puerta que veas y accederás al nivel de bonus. Aquí puedes obtener interesantes ventajas.



MS PAC-MAN *(Lynx)*

Cuando juegues una partida normal, pulsa la pausa. Ahora, mientras el juego está con la pausa activada, pulsa los botones A, A, B, Opción 1, A, A, B y vuelve a pulsar la Opción 1. Si has introducido correctamente la secuencia, un relámpago aparecerá en el tope de la pantalla, al lado de la puntuación.

Ahora pulsa durante el juego el botón B para lanzar a MS. PACMAN a toda velocidad por la pantalla.



SNAKE RATTLE'N ROLL *(Nintendo)*

En el nivel uno hay dos iconos con una lengua cada uno. La segunda (de las lenguas) está en el agua, en un bloque: salta sobre ella y mantén pulsado el botón de disparo, la culebra será absorbida y pasará al nivel 3.

Coge la llave, que te permitirá saltar más, y colócate en una de las tapas, mantén pulsado el disparo y pasarás al nivel 5.

MONTY PYTHON

Telea tu nombre como SEMPRINI cada vez que consigas una buena puntuación. Podrás pasar al nivel que desees con solo usar las teclas de cursor.

ESWAT

Introduce la frase "JUSTIFIED ANCIENTS OF MU MU" mientras se ha pulsado la pausa y obtendrás vidas infinitas.



SHADOW DANCER (Megadrive)

En la pantalla de bonos ponte a la izquierda y dispara lo más rápido posible (si lo tienes, pon el disparo automático). Gracias a este truco puedes obtener hasta tres vidas extra.



WORLD CUP SOCCER (Nintendo)

Aquí tienes los códigos para poder jugar con tu World Cup Soccer en el nivel que desees:

2 ENCUESTRO 10310
3 ENCUESTRO 30710
4 ENCUESTRO 01510
5 ENCUESTRO 22010

6 ENCUESTRO..... 72110
7 ENCUESTRO..... 11510
8 ENCUESTRO..... 42410
9 ENCUESTRO..... 62610
10 ENCUESTRO..... 60210
SEMIFINAL..... 22310
FINAL..... 12810

SHADOW OF THE BEAST II

Mantén pulsada la tecla "SHIFT MIZQUIERDA", "ENTER" y "0" del teclado numérico, entonces pulsa la tecla F5 y tu energía se incrementará notablemente.



DRAGON'S LAIR II

Para ver el juego como si de una película se tratase, prueba a teclear la siguiente frase con los espacios incluidos: "GET MORDOROC DIRK". Esto deberás hacerlo durante la pantalla de título.



El puntapié es la mejor arma de Darkman.



DARKMAN

Algunos consejos

PPRIMERA FASE. La primera fase consiste en tomar suficientes datos de Robert G. Durant, el malo entre los malos. El citado caballero irá apareciendo por las ventanas del edificio a cierta velocidad y nosotros tenemos que acertarle con nuestra cámara el mayor número de veces posibles. La estructura del edificio es la de cuatro ventanas arriba y dos, más anchas, abajo. Disponemos de un tiempo y una cantidad de disparos limitados, por lo que hay que conseguir un equilibrio entre los disparos realizados y la velocidad a la que se hacen. Aquí el consejo más seguro es situar el punto de mira justo en la columna

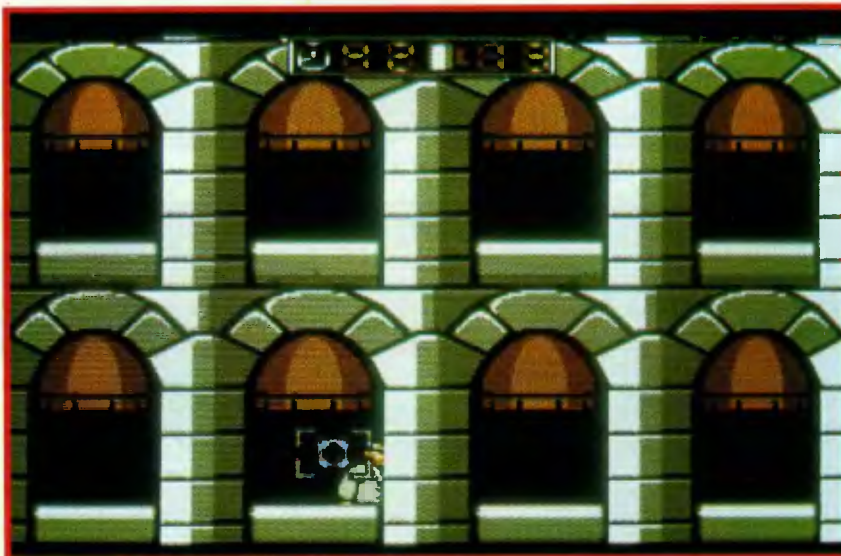
central de la zona de abajo. Desde aquí se desplaza el cursor hacia un lado o hacia otro cuando aparezca Durant en las ventanas posteriores. Como estas ventanas son más anchas, tenemos más tiempo para apuntar y centrar el objetivo. Una vez centrado, manténlo encima del sujeto y dispara lo más deprisa que puedas.

Por supuesto que puedes optar por perseguir con el objetivo cada aparición de Durant en cualquiera de las seis ventanas, pero es mucho más difícil acertar y acabarás bastante más agotado. Ten en cuenta que esta fase no es eliminatoria, y no tienes nada que perder.

SEGUNDA FASE. Aquí lo primordial es acabar deprisa con los enemigos y moverse velozmente. Colócate siempre de forma que todos los enemigos te ataquen por el mismo lado y recoge el dinero que dejan algunos al morir. Las cajas que hay tiradas por el suelo pueden ser levantadas y arrojadas hacia los enemigos, pero el proceso de lanzamiento es automático, así que procura medir bien el momento en que recoges la caja.

TERCERA FASE. Al contrario que en la primera fase, aquí es preferible hacer bailar el objetivo todo lo que sea necesario. Dado que en esta

LA GUIA DEL JUGADOR



La pausa puede ser una buena ayuda para hacer las fotos.

fase las dos ventanas inferiores se han convertido en cuatro, las probabilidades de apuntar son bastante menores. Una posible técnica a seguir es moverse en forma de T, es decir, colocar el punto de mira en una ventana y desplazarse horizontal o verticalmente, pero nunca en diagonal, porque es mucho más difícil ajustar el objetivo y posiblemente no llegues a tiempo en la mayoría de las ocasiones.

CUARTA FASE. Acaba con el enemigo que tienes justo detrás y métete después con los que vienen por la derecha. Siempre que puedas salta por encima de los escapes: es más seguro que intentar pasar mientras no salen. En cuanto a las prensadoras, tómate el tiempo necesario para estudiar su movimiento. Hay dos agrupaciones de prensadoras que merecen un comentario aparte. La primera que te encontrarás está compuesta por cuatro prensadoras que realizan esta secuencia aproximadamente: A-A-A-A, B-B-B-B, A-A-A-A, B-A-B-A (A = Arriba; B = aBajo). En la segunda hay un cuadro con una E dentro: se trata de un cuadro de energía. Para pasar este grupo haz lo siguiente: métete cuando se encuentran todas levantadas tras haber bajado todas (en el segundo A-A-A-



Las pesas son muy peligrosas; nos costará esquivarlas. Es conveniente estudiar su recorrido.

A). Recoge el cuadro de energía y sal pitando hacia la derecha. Encontrarás una parecida más adelante, compuesta por tres prensadoras; se pasa exactamente igual, pero la última prensadora no existe, siendo más fácil salir.

La segunda agrupación aparece dos veces: una mientras vas de izquierda a derecha, y otra al contrario. En la primera lo que sucede es que van bajando y subiendo sucesivamente: A-

A-A-A, B-A-A-A, B-B-A-A, A-B-B-A, A-A-B-B, A-A-A-B. En la segunda sucede lo mismo, pero en sentido contrario, y con la dificultad añadida de que no son cuatro, sino ocho o diez las prensadoras agrupadas. Para pasarlas comienza a moverte justo cuando se levanta la prensadora más cercana a tí. En la segunda secuencia aguanta el miedo porque vas a sentir mucho, te lo aseguro.

BLOODWICH



Aquella mañana los Dioses estaban molestos, ya que había llegado la hora de mi juicio final. Y, la verdad, no esperaba una absolución con honores, puesto que en mi vida, había sido un mago de técnica negra, que me ganaba la vida como mercenario a sueldo. Los dioses lo sabían, pero también sabían que fui huérfano a los pocos meses de vida, que sufrí todo tipo de injusticias, que la vida nunca me trató bien.

LA GUIA DEL JUGADOR

Por lo tanto decidieron concederme mi última oportunidad, mi última misión; que en caso de llevarla a cabo satisfactoriamente, perdonarían mi alma por toda la eternidad. Al parecer tenían problemas con uno de sus mundos; el mundo de Bloodwich, ya que las fuerzas malignas residentes en él eran tan elevadas, que ningún héroe conseguía liberar a Bloodwich del mal. Y ahí se encontraba mi misión: debía señalar el camino a los aventureros que querían salvar a Bloodwich del dichoso mal, antes mencionado. Debía aprovisionarles de mapas y consejos que los ayudaran a triunfar y así conservar mi alma. Ahora, mi destino está en tus manos.

INICIO

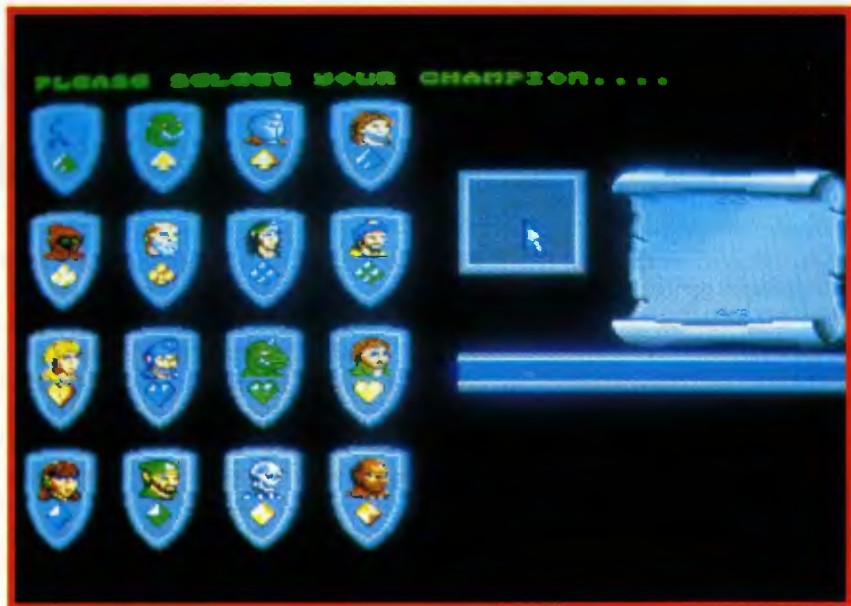
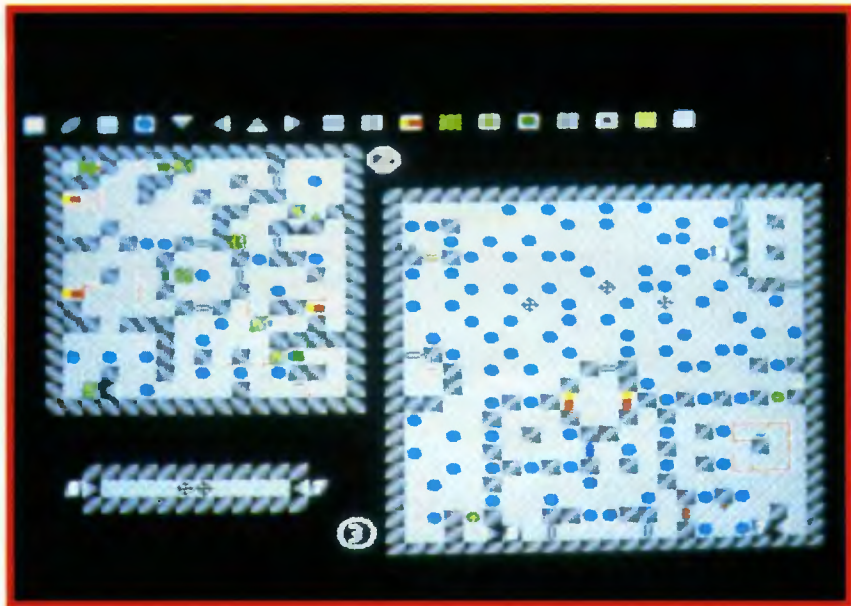
- Debes reunir a 4 personajes de entre 4 palos:
- Picas: Guerreros; fuertes en batalla y en Hit Points, aunque pobres en magia.
- Corazones: Son buenos tanto en espada como en brujera.
- Diamantes: Ladrones; pobres en ambos talentos. Son buenos arqueros y perciben detalles que otros no ven.
- Tréboles: Magos; pésimos en batalla, pero su magia es la más elevada.

En mi opinión el equipo perfecto son dos guerreros delante (azul y verde) y dos magos en la retaguardia (amarillo y rojo). Puedes cambiar un mago por un ladrón si eres novato; y uno de corazones por un guerrero si te inclinas por la magia.

La magia será precisamente el punto clave de la aventura. Tu uso de ella dependerá de la solución del juego con más o menos éxito. A continuación detallamos una lista con todos los hechizos en orden con el Libro de Hechizos:

Rojo: (Hechizos destructivos)

- Vitalise: Sube la vitalidad a todos los miembros del grupo.
- Magelock: Algunas puertas solo serán abiertas con este hechizo.
- Missile: Como su nombre indica lanza un misil.
- Recharge: Recarga los anillos gastados.



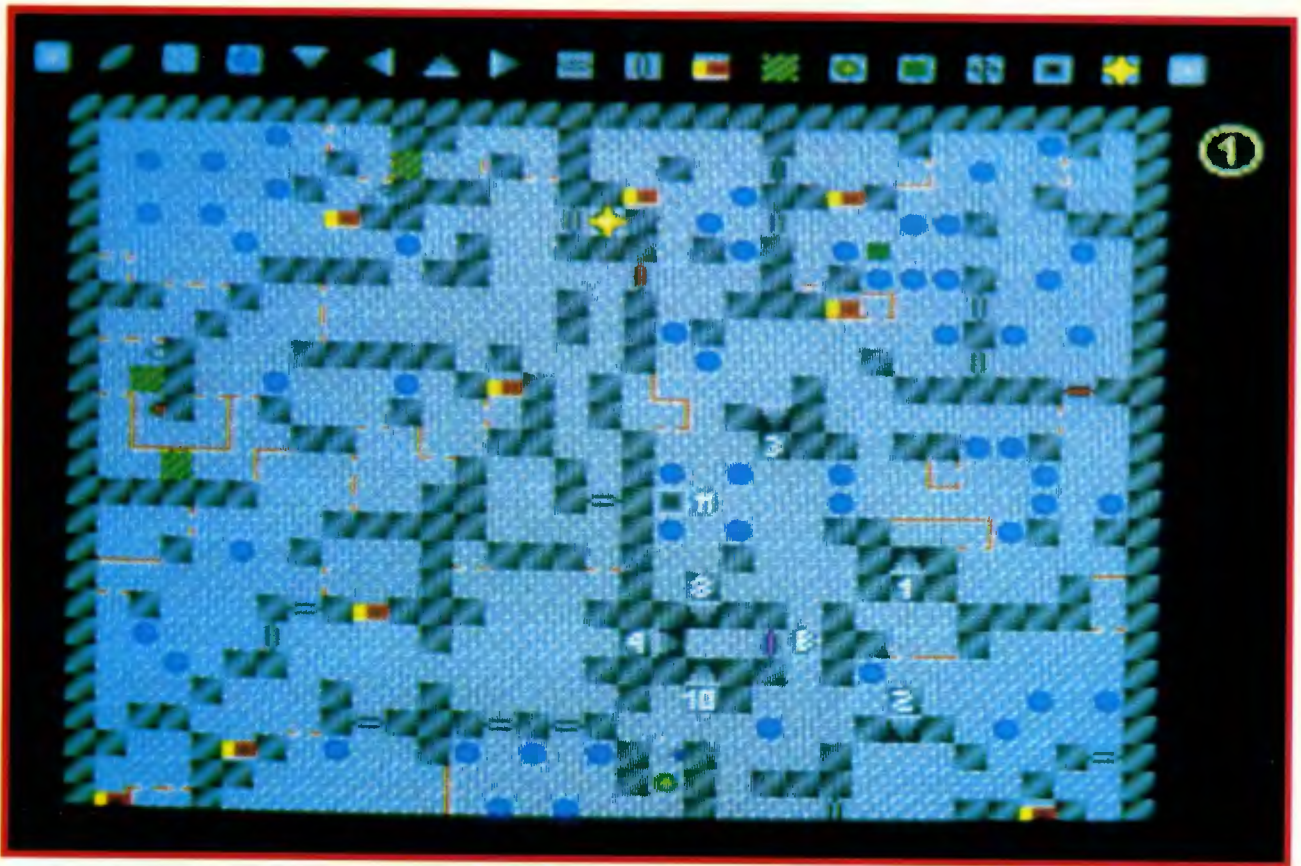
- Dispell: Destruye todo lo que este hecho con magia como el Firepath.
- Firepath: Deja un rastro de fuego allí donde se lanza.
- Fireball: Intenta lanzar este hechizo con asiduidad, ya que es uno de los más baratos (en cuanto a puntos de magia) y más destructivos.
- Blaze: Como el Firepath pero con más poder destructivo y además con

una bola de fuego adicional; indicado para largos pasillos o un número elevado de enemigos.

Amarillo: (Hechizos sobre la magia)

- Terror: El enemigo corre despavorido.
- Deflect: Te protege de las flechas enemigas.
- Alchemy: Cualquier cosa que el invocador lleve en sus manos se transformará en oro.

LA GUIA DEL JUGADOR



- **Antimage:** Aumenta las probabilidades de éxito de que el hechizo se produzca.
- **Vivify:** Revive a cualquier héroe muerto del grupo. requiere un elevado número de puntos de magia e, ¡intenta que te salga la primera vez!.

BLOODWICH

- **Spelltap:** Disminuye los puntos de magia del enemigo.
- **Disrupt:** Devastador, a muerte.
- **Summon:** Deja que otros luchan por ti.
- **Verde: (Hechizos físicos).**
- **Armour:** Proporciona una armadura extra.
- **Warpower:** Muy útil para guerreros; aumenta la fuerza de estos.
- **Paralyze:** Como su nombre indica, paraliza al enemigo.
- **Levitate:** Te hace flotar y así pasar hoyos.
- **Renew:** Sube la energía parcialmente a los integrantes del grupo.
- **Compass:** Te indica la dirección donde miras.
- **Arc bolt:** Bola eléctrica que rebota perpendicularmente en las paredes.
- **Formwall:** Crece un pedazo de muro.
- **Azul: (Hechizos de la mente)**
- **Beguile:** Bueno para el comercio.
- **Conceal:** Oculta objetos en una estantería con un trozo de pared falsa.
- **Vanish:** Hace que el grupo parpadee para mosquear al enemigo.
- **Confuse:** Confunde al enemigo haciéndole mirar en otra dirección.
- **Trueview:** Descubre las paredes falsas. Tiene el mismo efecto que la vista normal de los diamantes, sólo que estos los ven parpadeantes.
- **Illusion:** El mismo efecto que el Summon, sólo que este en technicolor.
- **Wychwind:** Lanza tres rayos hacia delante. Alucina como ninguno!!.
- **Mindrock:** Roca de la mente. Crea un número falso. Se puede ver a través de él con Trueview y se puede eliminar con Dispell.

Todos los hechizos tienen efecto temporal.

Una vez explicados los hechizos vamos a adentrarnos ya en el juego. Tu misión consiste en recoger los cuatro cristales de las cuatro torres y depositarlos en la última para así matar al último monstruo.

Empezarás con el inventario de 1 arma, 5 llaves comunes, 10 monedas de oro y 2 tipos de comida. La comida es también importante y deberás elegir cual llevar, por eso a continuación facilitamos las más nutritivas: Agua, Mead, Huevo verde, Galleta, Tomate, Pollo, Huevo azul y Huevo rojo. También hay otros objetos como los bastones (Staffs), los anillos (Rings) y las varas (Wands).

Los primeros suben el nivel de efectividad de cada hechizo (Siempre y cuando se tengan en la mano), el hechizo saldrá solo si este nivel está muy alto, siendo menores las posibilidades conforme se baja.

Los anillos, una vez en mano, guardan cualquier hechizo y lo lanzan cuando se vuelva a coger el anillo pu-

LA GUIA DEL JUGADOR

diendo ser usado una sola vez. No obstante se pueden recoger con el hechizo -Recharge-.

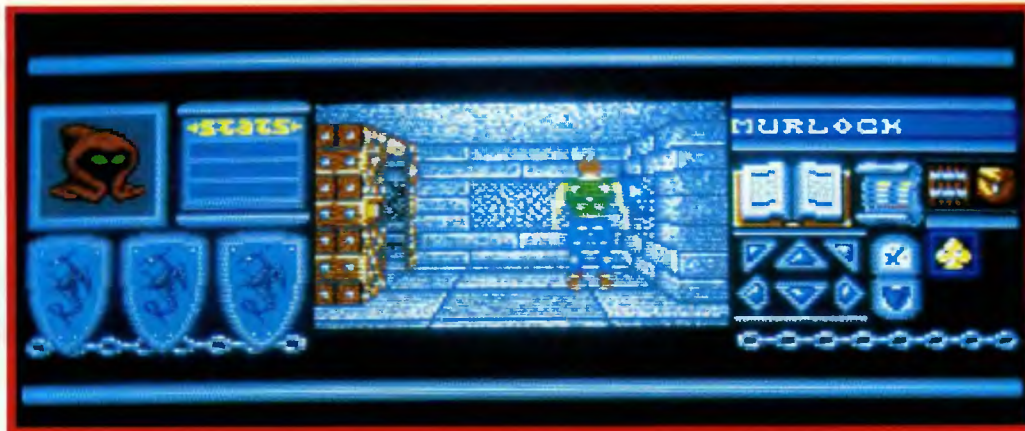
Las varas, dan más potencia al hechizo lanzado y hacen recobrar los puntos de magia con mayor rapidez.

Es preferible darle todas las llaves y todo el dinero a una sola persona, para disminuir el problema del espacio.

Es muy importante que sepas desenvolverte en el juego, ya que con lo grande que es y con el poco espacio que me han dado los dioses de esta revista para salvar mi susodicha alma, no podré señalar cada punto con exactitud, pero podré indicarlos con letras, y usar números para dar a conocer cualquier movimiento en el mapeado, ya sean escaleras, hoyos o transportadores.

Una vez reunidos los cuatro héroes (se reúnen conversando entre ellos y eligiendo la opción -Recruit- del menú de habla) deberás adentrarte en la aventura al cruzar las dos puertas de metal que podrás ver en el maravilloso y completo mapa, te encontrarás con una tienda a la izquierda y con una puerta de madera cerrada a la derecha. Si quieres comprar, comunícate con él y en la opción -Trade- elige -Offer- para ofrecerle algo, -Purchase- para que él lo venda, -Exchange- para cambiar y -Sell- para vender todo ello desde la bolsa común del inventario. Para abrir la puerta coge una llave común y úsala en la puerta; te encontrarás a tu primer enemigo (¡susto!) al que matarás y cogerás la llave roja para abrir la puerta de este color. Así será todo el esquema del juego: te encontrarás una puerta cerrada y te pondrás a buscar la llave y buscando te encontrarás algo que resuelva alguna otra cosa y así das con la llave; yo no te voy a explicar eso, sino todo lo nuevo que encuentres, para lo demás utiliza el fantástico y estupendo mapa adjunto.

Poco después encontrarás el primer reanimador que devuelve la vida a todos tus héroes fallecidos. También descubrirás los muros falsos con sus correspondientes interruptores que los desactivan. Más tarde verás como al pisar una baldosa verde se abrirá una reja de la que saldrá un monstruo (¡susto2!), con lo que deberás tener



cuidado al pisar este tipo de baldosas o apretar ciertos botones, investiga qué has activado, ya que de lo contrario puede ser peligroso; no puedes ir apretando interruptores por la vida, sin esperar consecuencias.

Poco después, si entras en el lecho amoroso donde retozan un mago y un cangrejo, encontrarás un hacha de guerra. No la he indicado en el mapa, pues no me caba tanta arma, armadura, comida, y dinero en el mapa 1, ¡y para que tu también descubras algo!. Más tarde, en el punto A te encontrarás tu primer Spinner. Este hace mirar en otra dirección, despistándote por completo. Para evitarlo lo más posible deja objetos en el Spinner antes de llegar al mapa 1 o cerca de 1 y una vez cambiado el rumbo gira para encontrar tus objetos.

Entonces que ya has recordado la dirección elige el camino deseado. Algo, después, al activar un botón descubrirás una habitación con pócimas, la verde te subirá la energía a tope, así como la roja y la azul subirán la vitalidad y la magia respectivamente. La poción amarilla te subirá las tres parcialmente. Ningún problema hasta la escalera 3 (ya que creo que mapa habla por sí mismo), hasta un cruce con 2 rejillas a ambos lados y una pared falsa delante. Ahí está el problema de siempre, te diré que una puerta te llevará a desactivar la pared y otra te dará la llave que abre la puerta que hay detrás del susodicho muro.

Pero nos encontraremos con dos cosas nuevas: unos monigotes sonrien-

tes, que al activarlos con las gemas de un mismo color te transportarán a otro lugar. Las gemas las encontrarás en la torre de la serpiente.

Una vez en el mapa N3 ve al camino de la derecha para coger la llave del caos y volver para coger el otro camino que te llevará a un laberinto y luego a un gran pasillo. Eso sí, ¡cuidado con los spinners!. Después del pasillo coge la llave y vuelve a B para abrir la puerta y subir a la derecha de los 3 escalones que te llevarán al mapa 4. Cuando vayas a la izquierda, me refiero a la perspectiva del jugador, no del mapa; coge la escalera 11 y activa el botón rojo, desintegrar una pared falsa que te dará paso a la llave verde que te abrirá la primera torre.

Si quieres puedes seguir indagando por allí y poco después de coger la llave verás un interruptor amarillo, si lo pulsas se quitará la columna de tu izquierda, delante de un botón rojo, que al pulsarlo desaparecerá la pared falsa de al lado de la escalera 8, pero si entras pisarás la dichosa baldosa de debajo del botón amarillo y se abrirá una puerta al lado de dicha escalera de la cual saldrá un grupo de 4 enemigos. Justo delante de la escalera 9 verás 4 habitáculos con 5 enemigos que solo te harán ganar experiencia en la lucha, ¡pero espera!; si sobrevives y estas bien de los nervios te espera la primera torre.

LA TORRE DE LA SERPIENTE

Nada más entrar tendrás dos caminos posibles sin retorno. Si juegas dos

LA GUIA DEL JUGADOR

jugadores cada uno deberá irse por un camino diferente. En el de la izquierda veremos la gema azul y en el otro la roja. Cojamos, por ejemplo, el de la izquierda y nos encontramos con el primer problema en el punto C, en donde hay un Spinner y una columna poco después que tapa el camino. Para neutralizarla pisamos la 2 baldosa verde, luego la 1 y otra vez la 2. Más tarde, en D, debemos dejar un objeto antes de llegar al spinner. En cuanto a la pared falsa, se elimina con cualquiera de los dos botones.

Tanto en E, como en F, al pisar la baldosa indicada, se abrirá una columna y una puerta respectivamente de donde saldrá un cangrejo verde al que hay que estar atento. A partir de ahora no hay ningún problema importante, excepto quizás de mapeado, y puedes llegar fácilmente al 2 camino del principio donde coges la gema roja que podrás utilizar en el punto G teniendo ahora los dos caminos conectados. En las tres escaleras del punto H vete, o estás muerto, ya que ahí arriba te esperan un montón de enemigos dispuestos a eliminarte, así te aconsejo reponer totalmente a tus héroes, armar al ladrón o al mago con arco y flechas, invocar varios hechizos de protección o de ataque y orar a los Dioses para que puedas conseguir el cristal de serpiente sin ser aniquilado por ello.

Poco después, por el punto I, hallarás tres situaciones con columnas falsas. La 1 pondrá en libertad varios esqueletos; la 2 te cerrará el paso mientras se lo deja libre a dos monstruos y la 3, una baldosa verde, y otra, y otra, y otra más, hasta que la última te cederá el camino. Sin más problemas hasta la 2 torre.

LA TORRE DE LA LUNA

En el punto J podrás ver los primeros muros fantasmas, que podrás sortear con el hechizo -Trueview-, con un ladrón o simplemente atravesándolas, pero en este último caso no podrás ver a través de ellas.

"For the first you rise, for the second be wise" es una frase que nos aparecerá en la situación K, significando: -Por la primera elévate, por la segunda ten cuidado-; o sea que en el



primer agujero utilizarás el hechizo -Levitate- y encima del agujero deja rápidamente un par de monedas o llaves.

La solución del 2 hoyo es fácil no siendo así su ejecución pues es difícil mantener la orientación. Cada baldosa verde neutraliza la columna que tiene al otro lado con que pisa la izquierda para neutralizar la derecha, y una vez fuera ésta, pisa la baldosa que hay después de ella para quitar una de las dos de la izquierda; la otra se eliminará pisando la baldosa.

Poco después de haber matado una gran cantidad de enemigos en un lugar donde no se pueden lanzar hechizos (-Spell Fizzled-), nos encontramos en el punto L que pasaremos situándonos en el spinner (plataforma giratoria) e iremos a la derecha para pisar la baldosa verde, volver al spinner, y pisar la otra baldosa; eso sí, esquivando los transportadores.

"La gran bestia vino de otro mundo" leemos poco antes de subir las escaleras que nos daban a un gran habitáculo lleno de bestias que nadie sabía de donde venían. Solución: Paredes fantasmas. Entre ellas hay dos pulsadores que quitan dos columnas que se encuentran delante de sendas puertas. Varias paredes fantasmas nos separan del segundo cristal, así que, ya sabes como combatir las.

LA TORRE DEL DRAGON

Después del primer laberinto que encontramos en esta torre, se nos presenta un hermoso problema de combinatoria en O, ¿¿Combinatoria??, pero si eso se da en I). Para pasarlo deberás pisar 3 veces la baldosa verde para

descubrir el botón rojo. Pulsa éste otras 3 veces para tener acceso a la cabaña de al lado y así coger la llave azul, que abre una puerta que oculta otro interruptor que hay que pulsar 1 vez para coger, esta vez, la llave roja que está en otra cabaña al lado de la anterior.

Más tarde, en el punto P, nos encontramos con uno de los problemas más difíciles del juego. Para resolverlo deberás pulsar el botón rojo de la derecha que elimina una columna que es por donde debemos pasar para no pisar la baldosa señalada en el mapa 18, y que es la que cierra la salida. El botón rojo de la izquierda la vuelve a abrir, y al meternos en ella tendremos acceso a la llave gris, y que a su vez nos permite pulsar un botón azul grisáceo que neutraliza una columna a la izquierda de la habitación.

Allí encontraremos la llave del Dragón que nos abrirá una puerta más allá de la salida fantasma. En cuanto al pasillo que hay justo al entrar en esta habitación, y al que parece imposible llegar, yo me planteé una estrategia muy complicada para conseguirlo y ante mi asombro me encontré que no hay absolutamente nada en ese sitio. Que los dioses me lo expliquen.

Y después de una de las pruebas más difíciles de ingenio, se nos presenta la prueba más difícil de habilidad en el punto Q del mapa 19. Cientos de -Arc-bolts- circularán por el laberinto. Señalo el origen de las bolas en el mapeado con un punto negro. Métete rápidamente y bloquea la salida de los rayos con un -Formwall-, pero ten cuidado, pues es sólo temporal. Corre rápidamente al punto R no

LA GUIA DEL JUGADOR

sin antes coger la llave rojo y abrir la puerta. Al pulsar el botón verde se abrirá la puerta en el punto S y al pulsar el botón en dicho punto una columna aparecerá en el origen de los rayos. Ahora, ya sabes, coge el cristal y vuelve.

LA TORRE DEL CAOS

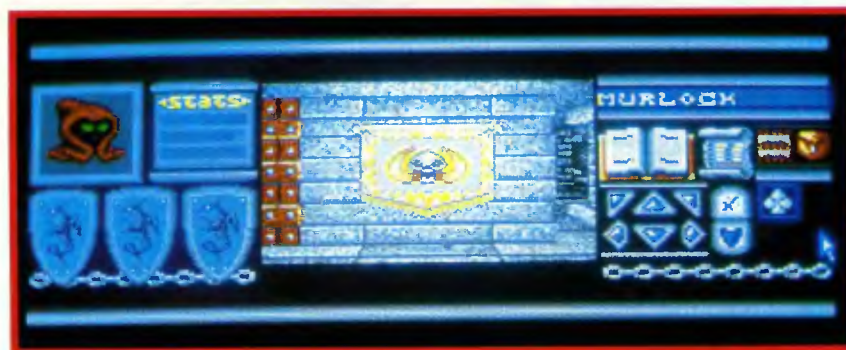
Después de un gran laberinto infestado de spinners y de innumerables subidas y bajadas nos encontramos en el punto T en el que la complejidad se eleva hasta límites infrahumanos. Hay 3 habitaciones y una en común. Hay que quitar las dos columnas que hay en la de en medio. Una se quita accionando un botón verde y la otra pisando la baldosa verde que hay delante del botón rojo de la 1 habitación. El botón azul de la 2 gira la cabaña que hay a tu derecha en donde se encuentra la llave azul.

LA ULTIMA TORRE

Esta se encuentra al lado de la escalera 8, detrás del muro falso. El primer problema, en el punto U, es muy fácil de resolver. El acertijo tiene 3 botones, y una columna detrás de una baldosa verde que activa ésta, por lo tanto hay que hacer desaparecer la baldosa. El primer botón rojo quita la columna que se volverá a poner si pisamos la susodicha baldosa. En el segundo botón rojo se encuentra una columna que desaparecerá si pulsamos el botón azul, y una vez libre, al pulsarse, la baldosa verde se extinguirá.

Más tarde, en V, debemos caer por el agujero 97 para conseguir la llave roja y volver a esta pantalla. Abriremos la puerta roja en donde hay una baldosa verde que convierte al agujero 97 en otra baldosa verde que ésta, a su vez, abrirá la otra puerta. En ella, además de un grupo con 4 enemigos encontrarás un botón que una vez pulsado abrirá la puerta que hay detrás del agujero 97. Si no puedes pasar, sal de la pantalla de las baldosas verdes y vuelve a ella.

Más problemas hallarás en el punto W. Lo primero, cuidado con el spinner. Luego coge la llave roja y abre la puerta. Verás una baldosa verde sin utilidad y una baldosa camuflada, que



séalo en el angustioso e interminable mapa, que hace girar una puerta de madera al lado de la puerta roja. Gírala de tal modo que dejes al descubierto el botón verde. Este, a su vez abrir una puerta al norte del spinner que te llevará al botón rojo. Si pulsas dicho botón girarás un botón amarillo que podrás ver mirando a tu derecha. Sitúalo de modo que puedas apretar y así eliminar una columna que te dará acceso a un transportador que lleva el número 1. ¡Buf!

Después de todo ello y de ver un cangrejo-mago nos encontraremos, entre paredes fantasmas, un objeto llamado -Permit-. Dicho objeto sirve para canjearlo a Zendick (el personaje que encontraremos poco después) por el As de espadas, "Ace of Swords", ya que tardarías años en matarlo. Esto es, al menos, para lo que creo que vale; tendré que solicitar ayuda de los dioses para más información.

EL ANSIADO FINAL

Llegó el momento de la verdad, de colocar cada cristal en su estante. En

todos ellos se encuentran transportadores. Pisa los transportadores azul, amarillo, y rojo para anular el azul en donde colocarás el adecuado cristal, después, por orden, irás colocándolos todos hasta llegar al verde. Hecho esto desaparecerá la columna que en estos momentos debe estar detrás de ti, de donde saldrá uno de los bichos indescriptibles del juego. Te dejará paso a dos baldosas verdes que transportarán a la guarida del jefe. Para poder salir pisa las cuatro baldosas verdes que te irán saliendo, y para poder matarlo tendrás que llevar los guantes del caos que se supone encuentras en la guarida de Zendick y echarle paciencia al asunto. Te podrás ayudar de los cristales que subirán tu magia, vitalidad....

Una vez muerto te dejará una llave cromática que te facilitará el acceso al punto Z, la culminación de tu aventura y la salvación total de las tierras de Bloodwich.

Ahora, mi destino está sellado, he cumplido mi misión y sólo tú puedes salvar mi alma.

Javier Soto Doval



Sujeto I: Jorge Aldegunde. Las Arenas, Vizcaya.

Tema Unico: Templos Sagrados

Asunto 1: No puedo pasar a Maccacucus.

Big Chipo: El pisangero mono ha llegado a Yucatán antes que tú y formado su propia banda. Ahora vuelve a inordiarte y la única manera de deshacerte de él es eliminándolo. Para ello ya tienes dos objetos, (la púa y la caña), con los que te puedes fabricar una cerbatana, pero resulta que la púa, además de ser un arma bastante pobre, no ajusta en la luz de la caña y por ello debes insertarla o meterla dentro de una *Curarem Botulicum*, venenósima fruta, parecida a una cereza, que encontrarás si examinas el suelo.

Asunto 2: ¿Para qué sirve el hacha?

Big Chipo: El objetivo de esta parte del juego es construir una balsa para escapar hacia el segundo templo por el cenote que hay en el centro de las Estancias. El hacha, no la hachuela, te servirá para talar los árboles que, atados con la liana, han de formar la balsa.

Asunto 3: ¿Para qué sirve la cuenta de Imix?

Big Chipo: La cuenta de Imix es una de las que forman el collar que te permitirá, con su peso exacto, abrir la última de las comunicaciones de las Estancias, la que da al cenote.

Asunto 4: El asunto del gusano.

Big Chipo: No hay que dárselo a Kuill, el listo loro no come garradas.

Sujeto II: García Martín, de Alcalá de Henares.

Tema Primero: Preguntas variadas.

Asunto 1: Me gustaría saber todas las aventuras conversacionales existentes en el mercado y dónde conseguirlas.

Big Chipo: Aventuras hay muchas, en cuanto a las existentes en el mercado, depende del sitio donde las busques. Hay lugares que tienen todavía algunas que por lo general no se encuentran. Para conseguirlas debes buscar en los grandes almacenes, en las casas de soft que se anuncian en las revistas o en algún club especializado.

En castellano puedes encontrar, de Aventuras AD, algún Cozumel, varias Espaciales, bastantes Templos y algún Jabato suelto. De Sierra el King's Quest V. De Lucasfilm el Indiana Jones y el Maniac Mansion. De Accolade el Elvira. Las demás son difícilísimas de encontrar. Pero te sugiero que te pongas en contacto con los clubs que ofrecen muchas más en sus bolsas de aventuras.

Asunto 2: Dirección del Club de Aventuras A.D.

Big Chipo: Apartado 319, de Valencia, 46080.

Asunto 3: ¿Cómo hacer juegos conversacionales?

Big Chipo: Por mis putrefactos circuitos... ¡Vaya pregunta! Lo primero

BIG

es tener algunos conocimientos de informática o algún Parser, que es un programa que facilita grandemente el proceso de creación de este tipo de juegos. Lo segundo es tener una gran imaginación o un amigo que se encargue de hacer un guión sólido.

Lo tercero es tener un poco de gracia dibujando u otro amigo que lo haga. Lo cuarto es juntar toda la historia, dibujos y programación en algo que sea resultón. Lo quinto es tener la santa paciencia de hacer el programa y corregirlo... Lo más difícil es venderlo.

Asunto 4: Dónde conseguir mapas.

Big Chipo: Como no te los hagas tú, la única solución que veo son los citados clubs o en un instituto cartográfico.

Tema Segundo: Cozumel.

Asunto 1: ¿Cómo se entra en la tumba?

Big Chipo: Después de mover la piedra, debes ir a la otra ala del templo, donde hay que abrir la losa y pedirle dos veces a la asustadiza Zyanya que baje contigo, o tus posibilidades de salir vivo son muy escasas.

Sujeto III: Antonio José Queiro Pereira, de La Coruña.

Tema Primero: Jabato.

Asunto 1: ¿Quién es el patrón de los pollos?

Big Chipo: La verdad es que me da penita decírtelo, pero... es ¡San Pío! Tranquilo, no te sientas avergonzado, esa fue una de las grandes paridas del Samudio que más preguntas, juramentos y cabreos ha producido. El pobre es así, que le vamos a hacer.

Asunto 2: ¿Para qué sirve el Talismán?

CHIPO



Big Chipo: Aparte de para tirarlo al suelo de la cárcel como alternativa al rollo de llamar al carcelero, sirve para que Jabato esté muy mono y elegante.

Tema Segundo: Aventura Original.

Asunto 1: ¿Cómo se pasa la serpiente del templo?

Big Chipo: Que yo sepa no hay ningún templo. Supongo que te refieres a la sala del trono. Bueno, resulta que mucho antes habrás visto un pajarito. Para cogerlo debes llevar la jaula y no llevar la varita mágica. Suéltale el pajarito a la serpiente y verás lo que pasa. Por cierto... ¿has probado usar la varita con el pajarito enjaulado?

Sujeto IV: Juan Carlos Cullen Gorrín, de Tenerife.

Tema Unico: Cozumel.

Asunto 1: ¿Cómo puedo coger el paquete de dentro del barril?

Big Chipo: No cogiéndolo, sino sacándolo de... Debo decirte que este criterio ha cambiado en las otras aventuras de AD. Tenían la idea de que era más real que el jugador tuviese que "sacar de" los objetos que estuviesen dentro de un contenedor. Luego, a raíz de las muchas quejas y preguntas como la tuya, se cambió y ahora, en las nuevas aventuras, se puede "sacar de" o "coger" cualquier cosa de un contenedor.

Asunto 2: Si en algún número anterior de Megaocio aparecen claves para este juego.

Big Chipo: He estado repasando todos los números anteriores y puedo decirte que esta sección se inició en Abril del 90 y ya desde Mayo han salido en todos los números ayudas sobre Cozumel.

Sujeto V: Eulogio García Recalde, de Valencia.

Tema Primero: Police Quest

Asunto: ¿Qué hay que hacer para poder arrestar al borracho?

Big Chipo: A pesar de que es obvio que lleva una cogorza impresionante, te falta hacerle la prueba de la alcoholemia. Dile que salga del vehículo "exit" y hazle el test de la sobriedad "test sobriety". Luego lo esposas por la espalda, (insiste en ésto), y lo arrestas "arrest man". Vete al coche patrulla y ábrele la puerta de atrás y conduce hasta la cárcel en el cuadrante D3.

Tema Segundo: Segunda parte de Larry.

Asunto: Estoy en la isla hecho un verdadero cromo, con el bikini, depilado y teñido de rubia, pero no consigo eludir a la KGB por tener el pecho plano.

Big Chipo: La verdad es que debes de ser una maravillosa visión, si no fuera por tu falta de atributos superiores. Prueba a usar el dinero o el jabón como "abultante". "Put money in bikini top" o "Put soap in bikini top" te dejarán hecha una pechugona.

Sujeto VI: Angel María Villaverde Serrano, de Madrid.

Tema Primero: Los Templos Sagrados.

Asunto: Al final de la segunda parte, se me cierra el Sabke al darle a Xtabai el ídolo de basalto o de Chac Mool.

Big Chipo: El ídolo de basalto o Chac tiene el poder de mantener el Sabke libre de la selva. Si te desprendes de él, bien tirándolo o dándolo a otra persona, las consecuencias son fatales. Debes darle a Xtabai otro de los ídolos y ella te dejará proseguir hacia el cercano final.

Tema Segundo: Nueva Aventura.

Asunto 1: ¿Hay un Ci-U-Than III?

Big Chipo: Haberlo haylo, es Chichén Itzá, el final de la trilogía que se inició con Cozumel.

Asunto 2: Está en relación con los Templos Sagrados.

Big Chipo: Empiezas al final del Sabke, frente al mayor complejo de la zona: Chichén Itzá.

Sujeto VII: Anónimo, de Motril.

Tema Unico: Leisure Suit Larry II.

Asunto: Creo que estoy cerca del final, en la cima del volcán, pero no puedo subir al maldito ascensor porque está controlado desde dentro.

Big Chipo: Bueno, la cosa no es tan sencilla. Necesitas tres cosas. 1- En la primera isla, después de atravesar el bosque te encontrarás en una habitación, coge las cerillas que están en la mesita de noche. 2- En el aeropuerto, entra en la barbería y allí encontrarás a Rosella, la hija del Sr. Graham, protagonista del King's Quest IV, procura que te de el Hair Rejuvenator. 3- En el avión coge la bolsa de papel para vomitar en caso de mareo = Aisick Bag. Ya en la montaña, sitúate justo al lado del agujero del volcán, casi al caerte. Abre el rejuvenecedor y pon la bolsa de papel dentro de la botella, préndele fuego al cocktail Larrylov que has fabricado y... tíralo "Throw Rejuvenator".

Después todo sucede automáticamente, en una divertida secuencia final.

ANDRES SAMUDIO MONRO - 1991

AMIGA USER Nº1



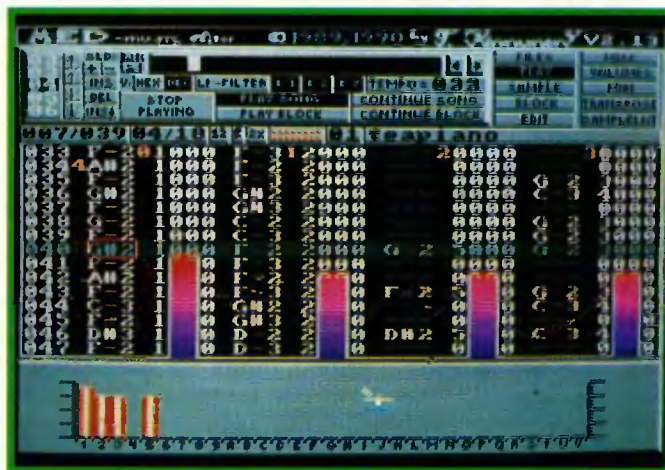
**TRUCOS,
ANTIVIRUS,
PROGRAMAS, ETC.**



**DEMO JUGABLE
DEL KILLING GAME
SHOW.**

**¿SE PUEDE
PEDIR
MAS?**

Ref.: 594. Sólo 2.500 Ptas.
(IVA y gastos de envío incluido)



**MED, UNO DE LOS
MEJORES
PROGRAMAS DE
MUSICA PARA
AMIGA.
CONSTRUYE TUS
PROPIAS
PARTITURAS.**

RESERVA TU PROXIMO AMIGA USER

AMSTRAD
sincclair

MegaOcio

NUEVOS JOYSTICK

Dro Soft ha lanzado al mercado un nuevo joystick para el Spectrum. Se trata del Manta-ray, un joystick que aporta algunas cosas que el otro no posee. Una de ellas es que se trata de uno de estos joystick que tenemos que mantener en la mano, ya que no posee



ventosas. Su forma está pensada para adaptarse perfectamente a la mano. Sus características principales son:

A) Es compatible con Atari (cualquier modelo); Commodore 64, 128, Vic 20 y Amiga; MSX; Amstrad CPC; Spectrum y Spectrum Plus; BBC y Electron.

B) Posee un árbol de acero sólido irrompible ("el árbol").

C) Dos botones de disparo y otro de empuje por microinterruptores.

D) Autodisparo.

E) Autocentrado.

Realmente se puede decir que este modelo promete. Tendremos que hacer un buen test con el Decathlon para ver si es tan bueno como parece.



SOFTWARE EN ROM PARA CPC

Microsat está distribuyendo en nuestro país un interesante periférico para los usuarios del Amstrad CPC. Se trata del ROM-BOX, una especie de cajita que se conecta al bus de expansión y que permite la inserción de programas e incluso sistemas operativos en ROM, con lo cual le confiere una gran velocidad y fiabilidad.

Algunas de las pastillas en ROM que se encuentran disponibles son el RAM-DOS (sistema operativo), RO-DOS (sistema operativo) y VIDI-PC (programa digitalizador de video). Ca-

da una de ellas se inserta con facilidad en el ROM-BOX, ya que tiene capacidad para varias pastillas y permite seleccionarlas por medio de unos pequeños microinterruptores.

El precio del ROM-BOX es de 6.900 pesetas sin I.V.A. y los programas en ROM tienen un precio aproximado de 5.000 pesetas, también sin I.V.A. Como siempre, si estáis interesados, podéis contactar con Microsat. C/ Consejo de Ciento, 345. Desp. 6. Barcelona. Teléfono (93) 216 00 13 ó 357 35 55.

POR LOS JUEGOS DE CALIDAD

Activision UK fue comprada hace unos meses por The Disc Company, empresa francesa. Con ello se ha asegurado que todos los juegos de esa empresa se sigan distribuyendo y así todos disfrutemos por mucho tiempo de ellos. Algunos de estos juegos pueden ser Deuterios, R-Type 2, Hunter, etc. Esperamos que la nueva empresa nos proporcione tantas satisfacciones como lo ha hecho desde siempre Activision con sus productos.



El programa es muy sencillo de manejar; todo a base de menús.

THE ADVANCED OCP ART STUDIO

Diseño por computador

Mucho tiempo hace desde que apareció la primera versión del Art Studio para el legendario Spectrum, rompiendo con todos los esquemas hasta el momento, luego se trasladó a nuestro querido CPC, y ahora aparece la última versión de este gran programa, que por supuesto nos ha sorprendido gratamente.

La primera apariencia es parecida a versiones más antiguas, pero no por eso se hace desmerecer la comodidad del ratón, de las ventanas, de los iconos o de los menús desplegables que nos hacen pensar por un momento que estamos manejando los potentes Amigas o Macintosh, aunque bueno, si no somos unos afortunados poseedores de ese artilugio que es el ratón, tampoco hay que preo-

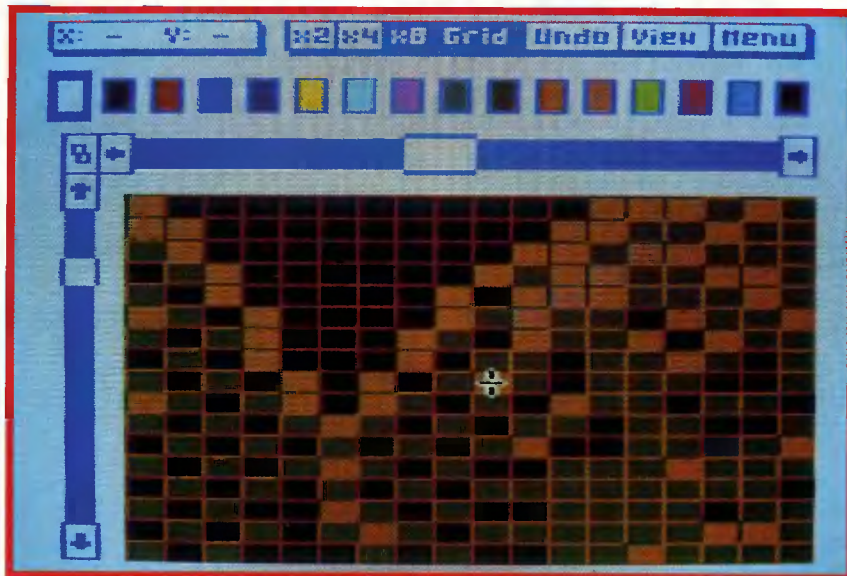
Dispones de hasta tres modos de ampliación (x2, x4, x8) para retocar o diseñar los gráficos.

cuparse porque podemos manejarlo con nuestro joystick o hasta con el teclado si es necesario, sin que por esto se haga pesado o difícil el manejo con los menús o iconos.

Además, un punto importante es que en todo momento tenemos en pantalla los elementos necesarios para el diseño que estamos realizando. Podemos movernos de una pantalla a otra, o perdernos entre interminables opciones para buscar algo que queremos utilizar en este preciso momento.

El programa es asombroso y muy completo, con posibilidad de hacer prácticamente cualquier cosa que se nos ocurra, pero no hay que asustarse porque no por esto es complicado de manejar y entender, ya que cada opción de los menús es autoexplicativa, y eso sin contar con el manual que le acompaña, que hay que decir que es bastante bueno y útil, aunque eso sí, solo si conoces la lengua de Shakespeare, que debe ser muy bella por lo visto, por que aquí en España se empeñan en que la aprendamos a base de los manuales de los programas que adquirimos, porque al igual que infinidad de otros paquetes este manual está en inglés.

Un detalle muy de agradecer es la posibilidad de elegir entre varias impresoras, y aún así, si nuestra impresora no está entre la predefinidas, nosotros mismos podemos definir la nuestra para que trabaje con el Art



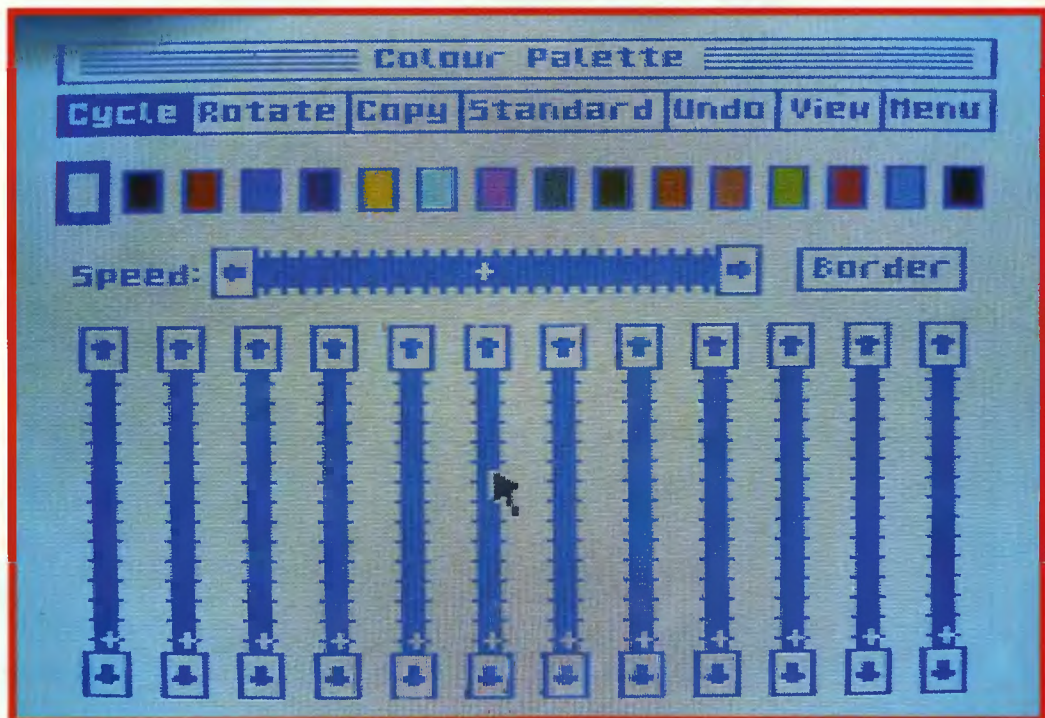
Studio, algo importante en un programa de dibujo además de las conocidas ya como el copy de grises, con 25 tonalidades, o sacar nuestro dibujo apaisado.

Otra ventaja del programa es que podemos trabajar con el disco como una extensión de la memoria del ordenador, de forma que podemos definir una ventana y acto seguido guardarla en disco para en cualquier momento cargarla en nuestro dibujo de forma rápida. Aunque quien habla de ventanas, habla de tramas (12 definibles), de fuentes de letras o dibujos enteros. El tema de las fuentes de letras es muy interesante ya que nos permite 9 tamaños y todos redefinible. De esta manera podemos crear nuestras propias librerías de ventanas, dibujos o tramas para en cualquier momento acceder a ellas como si las tuviéramos en la pantalla, con las ventajas que esto conlleva, ya que podemos crear nuevos dibujos a base de otros trozos, o mezclar una ventana con nuestro dibujo usando las operaciones lógicas OR, AND o XOR y otras muchas posibilidades.

Otro aspecto muy potente es el manejo de los colores que tiene el Art Studio, pues podemos elegir de entre los 27 colores que el CPC es capaz de reproducir para operar en cualquiera de los modos de pantalla que queramos, aunque claro siempre con las restricciones de los 16 colores para el modo 0, 4 para el modo 1, y 2 colores para el modo 2. Hablando de modos también el programa es capaz de pasar dibujos de un modo a otro de una manera inteligente, de forma que no perdamos por completo el dibujo con sus colores de un modo a otro. También podemos crear un ciclo de colores, útil para animaciones, de forma que los colores elegidos se sucedan en la pan-



Una de las novedades del programa respecto a versiones anteriores es la posibilidad de dibujar en modo 0.



Disponemos de una paleta de 27 colores de la que podemos escoger 2, 4 ó 16 colores dependiendo del modo.

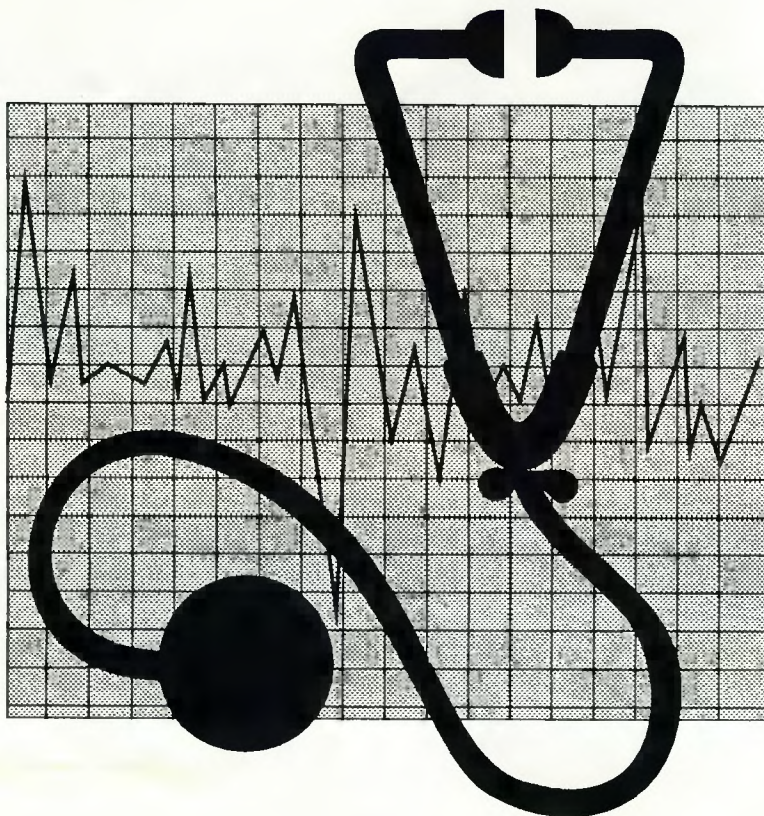
Creador:
RAINBIRD
Distribuidor:
MICROSAT
Lo mejor:
<i>Todo, es muy potente.</i>
Lo peor:
<i>Su maravilloso manual en inglés.</i>
Precio:
<i>Amstrad CPC 6128 (5.500 pesetas) y Spectrum (4.900 pesetas). Estos precios no incluyen I.V.A.</i>

talla uno tras otro, o excluir colores para las operaciones de ventanas, o hasta definir algunos colores como transparentes. En realidad el apartado de los colores es algo muy extenso que nos puede ser de mucha ayuda a la hora de conseguir efectos sorprendentes.

En resumen este Advanced OCP Art Studio es una herramienta de primera necesidad para cualquier persona que dedique su tiempo en mayor o en menor medida al dibujo, ya sea como pasatiempo o como obligación.

José Gonzalez Villarreal

DISC DOCTOR



Esta interesante utilidad brinda la posibilidad de renombrar, borrar, cambiar de área de usuario, cambiar de unidad de disco, listar o ejecutar un determinado programa.

El manejo es muy sencillo, tan sólo tenemos que ejecutar el programa e inmediatamente aparecerá en el monitor los pasos que debemos seguir. Más tarde un menú saldrá en pantalla y podremos seleccionar una de las siete opciones de que consta el programa. Las teclas que se utilizan para controlar Disc Doctor aparecen en pantalla.

```

10 DIM F$(12):Y=4:X=13:CALL &BBFF:MODE 2
:PEN 1:PAPER 0
20 PRINT"*****
*****
*****
DISC DOCTOR *****
*****
*****
*****
30 WINDOW 1,80,5,128
40 PRINT"Por favor introduce un disco : "
:CALL &BB18
50 CLS::DIR
60 LOCATE X,Y:PRINT "+CHR$(242)
70 FOR A=1 TO 200:NEXT
80 IF INKEY(0)=0 THEN GOTO 140
90 IF INKEY(1)=0 THEN GOTO 160
100 IF INKEY(2)=0 THEN GOTO 190

```

```

110 IF INKEY(8)=0 THEN GOTO 210
120 IF INKEY$(CHR$(13)) THEN GOTO 230
130 GOTO 80
140 IF Y<=4 THEN Y=4:GOTO 60 ELSE 150
150 LOCATE X,Y:PRINT " ":Y=Y-1 :GOTO 60
160 IF X=73 THEN GOTO 60 ELSE 170
170 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X+15:GOTO 60
180 REM
190 IF Y>=13 THEN Y=13:GOTO 60 ELSE 200
200 LOCATE X,Y:PRINT " ":Y=Y+1:GOTO 60
210 IF X=13 THEN GOTO 60 ELSE 220
220 LOCATE X,Y:PRINT " ":X=X-15:GOTO 60
230 LET X=X-13
240 FOR A=1 TO 12:LOCATE X+A,Y:F$(A)=COP
YCHR$(#0):NEXT A
250 IF F$(9)<>". "THEN X=X+13:GOTO 60 ELS
E 260
260 FILE$=F$(1)+F$(2)+F$(3)+F$(4)+F$(5)+

```

DISC DOCTOR

```

F$(6)+F$(7)+F$(8)+F$(9)+F$(10)+F$(11)+F$(12)
270 LOCATE 1,17:PRINT"-----"
-----"
280 LOCATE 1,18:PRINT ";          R -- run
      L -- carga          N -renombrar
      E -- borrar         ;"
290 LOCATE 1,19:PRINT ";          U -- area
      de usuario         D -- cambio unidad
      A -- otro disco    ;"
300 LOCATE 1,20:PRINT "-----"
-----"
310 LOCATE 1,21:PRINT "   fila escogida
:---- ";FILE$
320 CALL &BB18
330 A$=UPPER$(INKEY$)
340 IF A$="R" THEN MODE 2:LOCATE 4,5:PRINT "mensaje .....":RUN FILE$:NEW

350 IF A$="L" THEN GOTO 420
360 IF A$="N" THEN GOTO 510
370 IF A$="E" THEN GOTO 590
380 IF A$="U" THEN GOTO 640
390 IF A$="D" THEN GOTO 730
400 IF A$="A" THEN RUN
410 GOTO 330
420 KEY 129,"CLS:LIST"+CHR$(13):KEY 130,

"CLS:LIST #8"+CHR$(13):KEY 131,"CLS:RUN"+CHR$(13)
430 MODE 2:LOCATE 4,5:PRINT "instruccion
es"
440 LOCATE 3,7:PRINT"F1 -- LISTAR PROGRAMA"
450 LOCATE 3,9 :PRINT "F2 -- IMPRIMIR LISTADO"
460 LOCATE 3,11 :PRINT"F3 -- EJECUTAR PROGRAMA"
470 LOCATE 4,15:PRINT"PRESS ANY KEY"
480 CALL &BB18:LOCATE 4,15:PRINT" cargando ....."
490 LOAD FILE$
500 NEW
510 LOCATE 2,18:PRINT"

"
520 LOCATE 2,19:PRINT"

"
530 LOCATE 2,18:PRINT"   nombre antiguo

";FILE$
540 LOCATE 2,19:INPUT "   nombre nuevo :
";NNAME$
550 IF LEN(NNAME$)<13 THEN GOTO 560 ELSE
510
560 ;REN,NNAME$,FILE$
570 LOCATE 2,19:PRINT "   ";FILE$;" ha
sido cambiado por ";NNAME$
580 CALL &BB18:RUN
590 LOCATE 2,18:PRINT"

"
600 LOCATE 2,19:PRINT"

"
610 ;ERA,@FILE$
620 LOCATE 2,19:PRINT "   ";FILE$" ha si
do borrado.!"
630 CALL &BB18:RUN
640 LOCATE 2,18:PRINT"

"
650 LOCATE 2,19:PRINT"

":REM 78 SPACES
660 LOCATE 2,19:INPUT "   cambio area de
usuario a :",U
670 IF U<16 THEN:USER,U:GOTO 700
680 IF U>=16 AND U<230 THEN POKE &A701,U
:GOTO 700
690 GOTO 640
700 LOCATE 2,19:PRINT"   el area usada ah
ora es :----",U
710 CALL &BB18
720 RUN
730 LOCATE 2,18:PRINT"

"
740 LOCATE 2,19:PRINT"

"
750 LOCATE 2,19:INPUT "   cambio de unid
ad a: ";DRIVE$
760 IF DRIVE$="a" OR DRIVE$="A" THEN :A
:RUN
770 IF DRIVE$="b" OR DRIVE$="B" THEN :B
:RUN
780 IF DRIVE$="c" OR DRIVE$="C" THEN :C
:RUN
790 LOCATE 2,19:INPUT "   cambio de unid
ad por: ";DRIVE$
800 CALL &BB18:RUN

```

Compro, vendo, cambio

ANDALUCIA

Compro, vendo, cambio juegos originales para el ordenador CPC 464. Vendo juegos como Renegade 1, 2 y 3, The Last Ninja II, Dragon Ninja, Bubble Bobble, etc. Vicente Torrejón Castrillo, Santa Amelia. C/ Amor n.2. Portal 16, 3D. 41006 Sevilla.

ARAGON

¡Atención! Vendo barato, compro y cambio juegos originales para el Amstrad CPC 6128, como: Goody, Harricana, Indiana Jones, La Abadía del Crimen, Jabato. Busco Manchester United, Fernando Martín, World Championship Squash. Preguntar por Jorge Cebollata Pacheco. C/ General Franco 47. 50480 Paniza (Zaragoza). Teléfono 62 27 43.

Vendo ordenador EPSON PC-J3 sin estrenar, monitor monocromo con 2 unidades de 5.25 por 95.000 pesetas. LLamar a (974) 47 20 65. Preguntar por Alex.

CANARIAS

Vendo CPC 6128 color con revistas, diccionario de pokes, juegos en cinta y 100 discos con más de 400 progra-

mas. Todo por 70.000 pesetas. También cambio programas para Amiga. Llamar al teléfono (928) 76 71 95 y preguntar por Jesús.

CATALUÑA

Vendo, compro, cambio juegos originales en disco para el CPC 6128. Respuesta asegurada. Máxima seriedad. Enviad listas a Alberto Aulinas Costa. C/ Mayor 11. San Pablo de Seguríes 17864 Gerona.

¡Super Oferta! Por todo el conjunto de: ordenador Amstrad CPC 6128, monitor color, convertidor TV, superlote de más de 100 juegos en Disco como Cazafantasmas II, Powerdrift, Defenders of the Earth, Dragon's Lair I, Dragon's Lair II, Toobin y un largo etc. Regalo casete, cable para éste y un superlote de cintas (más de 20 con los Intocables, Buggy Boy, ...). También poseo el Art Studio, Trivial Pursuit y regalo dos discos por el módico precio de 65.000 pesetas (el precio real es de 135.500 pesetas). Enviar cartas a Javier Colet Ros. Ctra de Barcelona, 3 n.43. 17500. Ripoll (Gerona). Teléfono (972) 70 28 77. A partir de las 22:00.

Vendo juego original Templos Sagrados a 1.000 pesetas. También me gustaría encontrar instrucciones en castellano del juego Murders in Space. Escribir a Blanca 156. 2.1. 08903 Hospitalet. Barcelona. O llamar al teléfono (93) 422 67 67.

GALICIA

Se vende consola Nintendo con 25 juegos por 100.000 pesetas o se cambia por ordenador Amiga 500 ó 2.000 (monitor color) con juegos. Preguntar por Alberto. Teléfono (986) 47 18 71.

VALENCIA

Compro unidad de disco de 3" para el Amstrad CPC 464, por 7.000 pesetas, un videojuego electrónico con mango (valorado en 5.500 pesetas) y 15 juegos originales en cinta. Escribir a Manuel J. Tejuelo Martínez. C/Arzobispo, 5 - 2A. 03300 Orihuela. Alicante.

Cambio programas originales para el ordenador PC en 5.25 pulgadas. Simuladores de estrategia, juegos de inteligencia, etc. Escribidme y prometo contestar. Antonio López Sánchez. C/ Daniel

Gil, 51. 46870 - Onteniente (Valencia).

VASCONGADAS

Vendo ordenador PCW 8256 con unidad de disco de 3", impresora, fundas protectoras, interface para joystick, software operativo del ordenador, manuales y programas. Totalmente nuevo. Precio 65.000 pesetas. Imposible rebajar más. Llamar al teléfono (943) 52 27 55. C/ Maurice Ravel n.4 4.A Renteria 20100 (Guipuzcoa).

Vendo Amstrad PC 1512 con 640K de memoria RAM, Dos unidades de disco y disco duro de 32 Megas en tarjeta. Monitor color. Llamar al teléfono (943) 48 89 68. Preguntar por Juan Mari.

Vendo colección Amstrad User (1 al 41 excepto número 3), Amstrad Personal (1 al 8), Amstrad Sinclair Ocio (4 y 6 al 14), Amstrad Profesional (4 y 6 al 15) por 8.000 pesetas (valor real 23.000 pesetas). Escribir a Eduardo Esnaola Alberdi, Barrio San Roque, Puerta 26, 6B, 20870 Elgoibar (Guipuzcoa), o llamar al teléfono (943) 74 09 31.

**¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER?
¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?**

**OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO**

■ Trabajo ■ Vendo ■ Compro ■ Cambio

Comunidad autónoma

Envía este cupón
con 50 sellos a
MEGAOCIO.
C/García de Paredes 76
Dpdo. 1A
28010 Madrid

MEGAOCIO no garantiza ningún plazo de publicación y se reserva el derecho a publicar los anuncios.

Estos anuncios están reservados exclusivamente a particulares y sin objetivos comerciales: ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de ocasión, creación de clubes, cambio de experiencias, contactos y cualquier otro servicio útil a nuestros lectores. Los anuncios de venta e intercambio de programas no originales serán rechazados sistemáticamente.

OFERTAS

COMPLEMENTOS



- FUNDA CPC 464 FOSF. VERDE REF.141 P.V.P. 1795 ptas.
- FUNDA CPC 6128 FOSF. VERDE REF.142 P.V.P. 1500 ptas.
- CPC 464 COLOR REF.143 P.V.P. 1795 ptas.
- FUNDA CPC 6128 COLOR REF.144 P.V.P. 1795 ptas.
- CABLE AUDIO CPC 6128 REF. 190 P.V.P. 995 ptas.
- ARCHIVADOR 50 UDS 5-1/4 REF. 186 P.V.P. 2424 ptas.



- CABLE PROLONG. CPC 464 REF.192 P.V.P. 2600 ptas.
- KIT LIMPIEZA DISCO 5-1/4 REF.195 P.V.P. 4500 ptas.
- JOYSTICK AMSTICK CPC REF.400 P.V.P. 950 ptas.
- KIT LIMPIACASSETTES CPC REF.412 P.V.P. 745 ptas.
- DISCOS VIRGENES AMSOFT 3" PCW/CPC REF. 300 P.V.P. 510 ptas.

UTILIDADES

- CONTROL STOCKS PCW/CPC REF.476 P.V.P. 7900 ptas.
- REGISTRO FACTURAS CPC/PCW REF.478 P.V.P. 7900 ptas.
- MATEMATICAS CPC REF.558 P.V.P. 6800 ptas.
- ESTADISTICA CPC REF.559 P.V.P. 6800 ptas.
- CPC USER N° 1 CPC 6128 REF.590 P.V.P. 2500 ptas.
- CPC USER N° 2 CPC 6128 REF.591 P.V.P. 2500 ptas.
- CPC USER N° 3 CPC 6128 REF.592 P.V.P. 2500 ptas.
- CPC USER N° 4 CPC 6128 REF.593 P.V.P. 2500 ptas.

LIBROS



- APRENDA LOGO CON AMSTRAD CPC 424 1981 REF.501 P.V.P. 2100 ptas.
- GUIA PROGRAMADOR CPM REF.503 P.V.P. 2800 ptas.



- CABLE PROLG. CPC 6128-664 REF.196 P.V.P. 3275 ptas.



- CPC USER N° 5 CPC 6128 REF.594 P.V.P. 2500 ptas.
- GESTI BASKET (CPC) REF.652 P.V.P. 14950 ptas.
- DISEÑADOR GRAF.SCREEN DESIGN CPC 464 CINTA REF. 110 P.V.P. 6000 ptas.
- AMSBASE AMSOFT CPC 464 CINTA REF. 112 P.V.P. 2200 ptas.

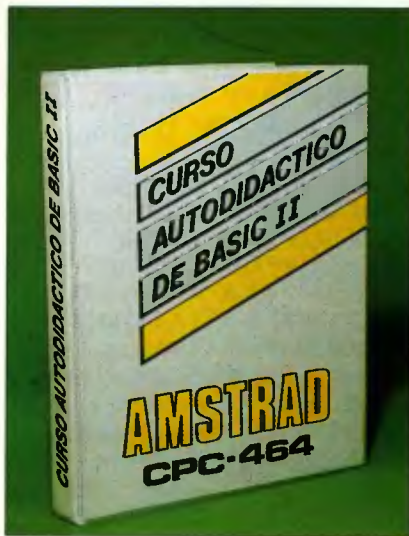
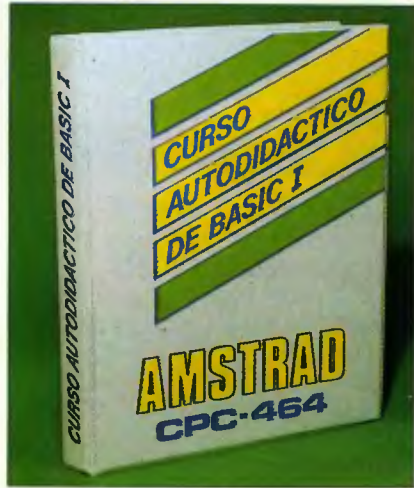


JUEGOS

- Sport 88 CPC CASSETTE REF. 484 P.V.P. 1.295 ptas.
- HMS Cobra CPC 3" REF.510 P.V.P. 2500 ptas.
- ATROG CPC 3" REF.511 P.V.P. 2000 ptas.
- Red October CP 3" REF.512 P.V.P. 1500 ptas.
- Prohibition CPC 3" REF.513 P.V.P. 2000 ptas.
- Pantera Rosa+Mortadelo CPC 3" REF.521 P.V.P. 2900 ptas.

OFERTAS

■ APLICACIONES



- CURSO AUTODIDACTICO DE BASIC I-II CPC 464/6128
REF.III P.V.P. 3200 ptas.

- GESTION COMERC. PCW/6128
REF. 665 P.V.P. 5000 ptas.
- CAD 3D
REF.474 P.V.P. 4286 ptas.

■ JUEGOS

- Magnificent Seven de Ocean-Cinta. REF. 417
- Gladiator CPC 464-Cinta. P.V.P. REF. 464
- Supertriper CPC 6128-464-Cinta. REF. 465
- Livingstone Supongo-Cinta. REF. 466
- Euroracer-Cinta. REF. 467
- House of Usher-Cinta. REF. 468
- Defender off Die-Cinta. REF. 469
- Catastrophes-Cinta. REF. 470
- Flight Path 737 CPC 464-Cinta. REF. 471
- Jammin CPC 464-Cinta. REF. 472
- Metropol CPC 6128-3". REF. 473 P.V.P. 2500 ptas.
- Tomahawk CPC-3". REF. 474 P.V.P. 3899 ptas.
- Jack the Nipper CPC-Cinta. REF. 526
- Hidrofool CPC-Cinta. REF. 527

¡OFERTA!

**5 JUEGOS
X**

3000 Ptas.

Excepto Tomahawk
y Metropol
(1.500 Ptas p/u.).

NOMBRE _____
DIRECCIÓN _____ C.P. _____
LOCALIDAD _____ TELEF. _____
PROVINCIA _____

Ruego me envíen las siguientes ofertas:

REF.	DENOMINACION	ORDENADOR	CANT.	PRECIO
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

El importe lo abonaré

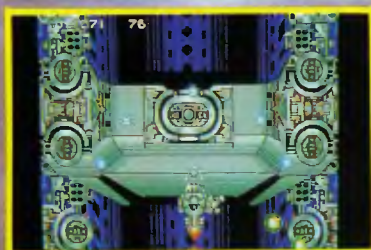
- POR CHEQUE A NOMBRE DE BMF EDITORIAL
 CONTRA REEMBOLSO

INCLUIDO IVA Y GASTOS DE ENVIO

**RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:
MEGAOCIO. C/ GARCIA DE PAREDES, 76 DPDO. 1º IZDA. 28010 MADRID**

Construye un paso seguro para que las naves nodriza de la tierra alcanzen una nueva galaxia...

RETNETIC



PANTALLAS 16 BITS

CORE
DESIGN LIMITED



L:
PIRATERIA
ES DELITO



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

Distribuido en Cataluña por
INFORMATIC s.a. c/a av. 75
Tel. 2146 0111 Barcelona

Joystick 200

TELEMACH[®]



Mando pomo-eje

De sistema magnético (sin muelles), con 4 microrruptores. En caso de improbable avería, la pieza dañada es recambiable en unos segundos.



Pulsadores

2 pulsadores con disparo diferenciado, equipados de microrruptores, con capacidad para efectuar más de 10.000.000 de pulsaciones.



Conmutador-selector

Capacita al joystick Telemach-200, como el único en el mercado que se adapta a todos los ordenadores (SPECTRUM-MSX-AMSTRAD-COMMODORE-ATARI, etc.), para los PC incorporar la tarjeta Telemach.



S4

SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel: 735 01 02 - Fax: 735 06 95