

PEQUEÑO PAIS

NUM. 280 / DOMINGO 12 DE ABRIL DE 1987

TEBEO INFORMATICO

'Arkanoid'

Programa: Arkanoid.
Programador: Mike Lamb.
Marcas: Imagine.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad, MSX / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco Amstrad, 2.250 pesetas.

Un ogro espacial es algo bastante curioso. Curioso y raro de encontrar, ya que afortunadamente no son muy abundantes. De todas formas, si un navegante galáctico tropieza por azar con uno no suele tener problemas para identificarlo: son enormemente grandes, feos, tan trágicos como un agujero negro y no excesivamente listos (aunque este último nadie acostumbra a decirselo a la cara).

Su carácter suele ser apacible, y cuando están satisfechos —lo que, por cierto, ocurre muy rara vez— son amantes del diálogo y la sobremesa. Al menos eso es lo que aseguran los científicos, lo que no es mucho decir, ya que estos señores lo dictaminan todo a partir de complicadísimas ecuaciones que desarrollan en sus confortables despachos, sin haber visto un ogro espacial ni en holograma.

Sin embargo, la Confederación Galáctica de Planetas Turísticos había decidido confiar en sus cálculos. Se encuentran

ante una situación de auténtica emergencia y no tenían muchas salidas.

Un ogro espacial se había instalado en la

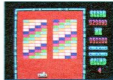
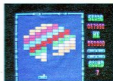
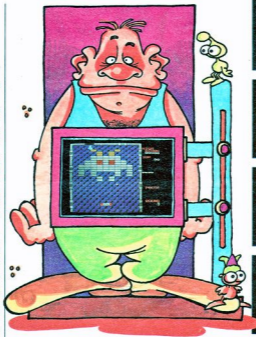
órbita del planeta Mar Bella, un mundo paradisiaco donde todos los famosos de la galaxia pasaban sus ratos libres, y había pedido de comer. Los cordiales habitantes fletaron enormes cargueros espaciales con comida, pero el ogro los devoró en un abrir y cerrar de escotillas. La comida y los cargueros. Sin dejar una sola tuerca. Por si fuera poco, tuvo la osadía de proclamar con terrible vozarrón:

—No me gustan las conservas en lata.

Aunque, ciertamente, tan

grosero comportamiento era más atribuible al desconocimiento de las costumbres locales que a la malicia.

El Consejo Planetario decidió que era preciso parlamentar y envió la nave *Arkanoid* a cumplir tan delicada misión. A su mando pusieron a un valeroso capitán que se ofreció voluntario (en realidad había sacado la paja más corta) y se dispusieron a esperar el desenlace de las conversaciones. El resultado no se hizo esperar: el ogro espacial devoró el *Arkanoid* y a todos sus tripulantes. PASA A PAG. 2





VIENE DE PAG. 1/tes antes de haber sido ni siquiera debidamente presentados.

De todas formas, la catástrofe no fue tan completa como hubiera podido imaginarse. Una pequeña nave Vaus de aprovisionamiento había conseguido escapar a las ansias devoradoras del ogro gracias a que había salido tan sólo unos segundos antes a comprar tranquilizantes para el capitán en un supermercado galáctico próximo.

La nave Vaus estaba tripulada por un pequeño robot mensajero de la serie PBrain, que ante lo sucedido se quedó sumamente perplejo. Algo le decía que los tranquilizantes ya no eran necesarios, así que pidió auxilio a la computadora de a bordo sobre los pasos a seguir.

—¿Quieres un consejo de colega a colega? —preguntó ésta con su achacosa voz metálica.

—Por supuesto —asintió PBrain.

—Desiende en Mar Bella y busca algún lugar discreto donde esconderse.

—Pero no puedo hacer eso —contestó PBrain horrorizado—. La Primera Ley Robótica ("un robot no debe dañar a un ser humano o, por su inacción, dejar que un ser humano sufra daño") me obliga a socorrerles.

La vieja computadora refunfuñó un par de veces sobre la limitada inteligencia del modelo PBrain y comenzó a hilvanar un plan de ataque.

Al cabo de unos instantes, el monitor central reflejó los pormenores del mismo y el robot los estudió con atención.

Un examen detallado del ogro espacial mostró el complicado proceso de digestión que seguía. Los ogros poseen 32 estómagos diferentes, en los que se apilan numerosos ladrillos de hambre. Los alimentos se transforman en bolas de energía que van destruyendo los ladrillos. Así, lentamente, van saciando estómago tras estómago, hasta quedar satisfechos.

La nave Arkanoid esperaba en el interior del ogro el momento de ser digerida sin haber sufrido daños importantes. Su única posibilidad de salvación

Trucos

— Las pantallas se superan mucho más fácilmente recogiendo las letras que caen al destruir ciertos ladrillos.

S: hace que la bola vaya más despacio. C: captura la bola y te permite apuntar. E: aumenta el tamaño de tu nave Vaus. D: separa en tres la bola. L: disparo láser. P: vidas extras. B: te permite acceder directamente a la siguiente pantalla por el lateral derecho.

— Para la versión Spectrum, si logras acceder al ranking de puntuaciones y tecleas el nombre del robot protagonista de nuestra historia conseguirás continuar la partida donde la acabaste simplemente al pulsar SPACE.

Este truco funcionará hasta la pantalla número 32. Una vez que la superes ya sólo cuentas con las vidas de que dispongas.



radicaba en una operación suicida.

Dado que la nave Vaus era muy pequeña, tendría preferencia al ser deglutida y recorrería con mucha antelación los estó-

magos del ogro. Si PBrain conseguía ir eliminando los ladrillos de hambre con las descargas de su láser, hasta completar las 32 fases, el ogro espacial, que aunque hambriento no es avaricioso, liberaría toda la comida sobrante, incluida la nave Arkanoid.

PBrain aceptó el plan como bueno (ante la sorpresa de la computadora, que no creía posible que nadie aceptara un plan tan idiota) y se dispuso a llevarlo a cabo.

Se acercó a la boca del ogro y le enseñó un plátano a través de la escotilla (como todo el mundo sabe, los ogros adoran los plátanos). El gigante tardó unos segundos en detectarlos, pero finalmente engulló nave y banana de un solo mordisco. Así comenzó el trepidante viaje de PBrain, que a los mandos de su nave fue liberando todos sus objetivos. Estómago tras estómago fue matando el hambre del ogro hasta que el gigante quedó saciado, liberó la nave Arkanoid y se dispuso a continuar su viaje por el universo.

—Es curioso —comentó antes de partir—. Ya no tengo hambre y me siento ligero como una pluma.

Poco después el capitán de la nave Arkanoid era recibido como un héroe en el Consejo Planetario, aunque, curiosamente, pidió la baja ese mismo día.

Por su parte, PBrain y la computadora de la pequeña nave Vaus montaron una clínica de adelgazamiento para ogros espaciales que fue un auténtico éxito. Hoy tienen sucursales por toda la galaxia y todos los ogros obesos del universo les piden hora con varios meses de antelación. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuñat

```
10 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CAR
RGA LA CINTAORIGINAL DESDE EL PR
INCIPIO.": PAUSE 0
20 PAPER 0: BORDER 0: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR 30000: FOR X=
23296 TO 65213: READ A: POKE X,A
30 IF A=201 THEN RANDOMIZE US
R 23296: LET X=65206
40 NEXT X: RANDOMIZE USR 65191
50 DATA 221,33,239,251,17,248,
2,62,255,95,205,86,5
60 DATA 48,241,201,175,50,166,
131,195,0,91
70 SAVE "ARKAPOKE" LINE 0
```

Teclea este cargador, sálvalo en una cinta y cárgalo antes del programa original. Te ofrece vidas infinitas para la versión de Spectrum.

ARKAID



'Barbarian' (Amstrad)

Es éste un programa que ha alcanzado grandes cotas de popularidad en toda Europa. Además de contar con una llamativa portada —de la que todo el mundo ha hablado—, ofrece un interesante juego de combate, dentro del género espada y brujería, que en sus versiones Commodore y Amstrad alcanza un nivel de gráficos excepcional. No hace mucho le dedicábamos un par de páginas que incluían cargador para la versión Spectrum, y que ahora ampliamos con éste para la versión Amstrad. Con él podréis hacer el bárbaro sin excesivos riesgos y liberar a vuestra bella y exuberante princesa Marianna de las péfidas garras del mago Drax. (Cargador realizado por Federico Castejón.)



```

10 FOR a=10000 TO 4225:READ a:POKE a,a+1
11:PRINT
20 IF NOT(12764 THEN PRINT"Error en datos"
:STOP
30 ORL 51980
40 DATA 22,0,24,17,64,0,62
50 DATA 44,280,141,180,40,243,30
60 DATA 4,67,204,49,40,0,254
70 DATA 50,22,272,24,6,62,1
80 DATA 50,140,10,20,16,0,17
90 DATA 100,0,62,49,280,141,180
100 DATA 40,243,62,247,50,16,0
110 DATA 62,170,200,90,0,22,62
120 DATA 16,124,49,6,100,64,0
130 DATA 50,140,16,204,1,40,17
140 DATA 22,120,16,17,22,0,1
150 DATA 12,0,257,170,20,150,62
160 DATA 170,104,14,22,104,16,17
170 DATA 10,0,1,10,0,107,170
180 DATA 22,107,112,170,104,16,24
190 DATA 170,17,10,0,70,110,30
200 DATA 104,170,242,100,225,170,62
210 DATA 200,104,200,60,112,107,140
220 DATA 100,112,225,170,62,220,104
230 DATA 100,70,112,107,170,104,112
    
```



```

10 OPENOUT"*.HENRY" :APPEND: BORDER 0
20 FOR a=10000 TO 4125:READ a:POKE a,a+1
30:PRINT
40 IF NOT(12764 THEN PRINT"Error en datos"
:STOP
50 LO"0" :ORL 51980
61 DATA 22,0,24,17,64,0,62
62 DATA 44,280,141,180,40,243,30
63 DATA 24,170,17,20,16,0,17
64 DATA 20,114,170,5,64,62,170
65 DATA 50,220,172,22,64,0,24
66 DATA 240,172,201,62,147,104,12
67 DATA 100,200
    
```

'Enduro racer' (Amstrad)

Se ha dicho de este juego que es una de las mejores conversiones de trapaperras realizadas hasta el momento para microordenadores. Y realmente es un juego que no defrauda. Te permite controlar la velocidad, derrapar, hacer cabalitos y saltar los múltiples obstáculos que encontrarás a lo largo de los diferentes circuitos. Si lo tuyo no es la conducción todo terreno pero quieres llegar hasta el final, utiliza este interesante cargador para la versión Amstrad. (Cargador realizado por Federico Castejón.)

```

10 FOR SURVIVOR(0)=1000
20 CLEAR 200,50000
30 COLOR 32,1,1:CLS:KEYOFF
40 S=SHIPP+0
50 INPUT "¿DESEAS JUEGO?":J=ASC(B)
60 IF J=83"Q"OR J=84"R" THEN A=20:J=0
70 CLS:BEPP:PRINT "FOR LA CENTA"
80 BLOC"0":A=1:ORDER
90 CHEC=0:RESTORE
100 FOR F=0:STEP 10 TO 500:J=0
110 READ A:O=CVAL("1234567890ABCDEF")
120 FOR F=C
130 NEXT
140 POKE 500:J=0:FOR F=0:STEP 50:J=144,0
150 IF CHEC<1200 THEN GOTO 170
160 DEFUS=500:FOR G=0:STEP 100
170 DATA 30,0,70,20,40,92,30,0,32,31
180 DATA 92,0
190 PRINT "ERROR EN DATOS":STOP
    
```

'Survivor' (MSX)

Los señores de Topo han realizado la que sin duda es la mejor versión realizada hasta el momento de la película *Alien*, o al menos de la idea que en ella se ofrece. Mucho mejor, por supuesto, que las versiones, digamos, oficiales y sin necesidad de su apoyo publicitario. Le han dado la vuelta al argumento y hacen protagonista de su historia al horripilante monstruo de mandíbulas desahucadas. Una interesantísima aventura de ambiente espacial que no pillará de sorpresa a quienes conozcan las andanzas cinematográficas del alien, aunque tal vez sorprenda a muchos de los que piensan que el *rogue* nacional no está a la altura del de importación. Este cargador, para la versión MSX del juego, hará mucho más llevadera la azarosa vida de vuestro triste monstruo. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cebal



Ideas

No hay nada para combatir la sed como un buen refresco, y los batidos de frutas pueden ser tan refrescantes... Si estás harto de tomar productos embotellados y estás dispuesto a conseguir tus propios sabores, prueba con esta receta.

Vas a necesitar

- 3 fresas.
- 4 frambuesas.
- El zumo de dos limones.
- 2 naranjas.
- 2 rodajas de piña natural.
- 2 cucharadas de azúcar.
- Un pelín de zumo de granada.

Limpia bien la fruta, trocéala, añádele el azúcar y los zumos y bate todo bien. Una vez hecho, incorpórale unos cubitos de hielo para que esté bien frío.

Si quieres que el cóctel te salga perfecto, adorna el borde del vaso con un poquito de azúcar y una rodaja de naranja, e incorpórale una guinda y una pajita.

Esta receta sirve para dos vasos, así que si una vez probado comprobas que ésta es tu bebida, no tienes más que multiplicar los ingredientes tantas veces como sea necesario para conseguir que todos tus amigos saboreen el invento.

Pero no te quedes ahí, varía las frutas que quieras y añade tantas como te parezca, hasta que consigas dar con tu sabor.



Don Quijote

No son muy comunes en nuestro país los juegos conversacionales. Para cubrir esta escasez, los señores de Dinamic vuelven a explorar este campo, tras aquel primer intento que fue Arqui-medes XXI. Y lo hacen con la base argumental de la más importante novela española de todos los tiempos: *Don Quijote de la Mancha*.

El programa consta de dos partes diferentes que se cargan de forma alternativa. Su primera misión consiste en ser armado caballero, velando armas en el patio de una venta, a la luz de la luna.

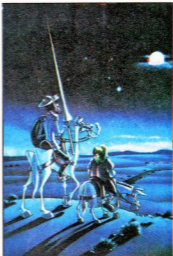
Deberás, asimismo, enfrentarte contra unos odres de vino y un rebaño de pacíficas ovejas, emulando las hazañas del hidalgo Quijada o Quesada o Quejana, "que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben".

En la segunda, las cosas se complicarán más todavía. Para empezar debes conocer el código secreto de acceso (que no pensamos desvelaros todavía, que para eso es secreto, pero que tiene mucho que ver con el ingenioso hidalgo).

Por si fuera poco, nada más comenzar la aventura, sufres una tonta caída que te obligará a descansar cada cierto tiempo y que, de paso, te marca el objetivo de la segunda misión: conseguir el aceite, la sal, el romero y la rama de naranjo que, junto con el vino que llevas, te permitirá fabricar el famoso bálsamo de Fiebrabras. Con él sanarás tus males y podrás alcanzar los amorosos brazos de Dulcinea.

Don Quijote es un programa entretenido, ingenioso y con grandes dosis de humor, que os hará cavilar más de lo que imagináis, ya que no es precisamente un juego fácil. Como ayuda inicial os brindamos una serie de consejos que nos ha enviado desde Barcelona Jorge Blecua, su programador:

- Para salir de la primera pantalla hay que leer el libro.
- Llévate siem-



pre incorpóralo algún alimento. Cuando aparezca el mensaje que te avisa que tienes hambre, come algún alimento.

— En el bosque de la primera parte se esconde bastante comida. Examina todo bien.

— En la segunda parte,

a causa de la caída que sufres al empezar, deberás descansar de cuando en cuando.

— Fíjate bien en las descripciones. Algunas te darán ayudas importantísimas.

— La descripción de las localizaciones no incluye todos los elementos que hay en una pantalla. Por ejemplo, en un dormitorio se hay una cama.

— En la barbería piensa en lo que harías tú al

entrar en una tienda sin dependiente. Piensa en alguna de las muchas formas de llamar la atención. ■

Texto: Ignacio Moreno Casas
Dibujos e informática: Antonio G. de Sanjaio

De propina

La semana pasada prometamos este cargador Amstrad para el Mario Bros. Bien, pues aquí está. Tecléalo, sálvalo en cinta y cárgalo antes de la versión original Amstrad del juego. Es largo, pero seguro. (Cargador: F. Castejón.)

```

10 MODE 0:FOR a=0 TO 10:READ s:IN a,s=IN
20 FOR a=161024 TO 161024:READ s:POKE a,s
30 IF s=124528 THEN PRINT"Error en datos
4:STOP
40 CALL 54000
50 DATA 0,0,0,0,0,2,514,1,1,6,4,0,0,110,0
16,7,512,510,514
60 DATA 62,200,200,107,188,30,110
70 DATA 64,6,16,17,64,0,205
80 DATA 119,188,40,243,22,0,144
90 DATA 213,229,197,245,237,67,120
100 DATA 64,32,64,0,205,151,188
110 DATA 40,224,205,122,188,46,219
120 DATA 226,94,62,237,239,87,228
130 DATA 75,0,238,251,87,62,74
140 DATA 50,75,0,58,78,0,238
150 DATA 151,95,62,249,50,78,0
160 DATA 62,195,50,76,177,32,130
170 DATA 64,34,97,177,237,87,126
180 DATA 64,241,247,21,237,77,192
190 DATA 84,232,32,32,32,32,32
200 DATA 0,172,237,95,174,119,237
210 DATA 160,224,59,59,232,32,32
220 DATA 84,232,32,32,32,32,32
230 DATA 32,32,32,32,32,32,32
240 DATA 0,0,0,0,0,62,188,50
250 DATA 11,144,62,46,90,34,144
260 DATA 32,0,144,17,0,80,1
270 DATA 124,0,237,176,33,46,80
280 DATA 1,78,0,62,188,237,177
290 DATA 32,89,80,54,140,32,49
300 DATA 194,80,6,30,35,54,144
310 DATA 24,234,35,35,54,60,24
320 DATA 230,33,200,144,54,122,80
330 DATA 32,89,80,54,140,32,49
340 DATA 80,54,147,190,46,80,243
350 DATA 32,9,144,17,0,188,1
360 DATA 3,5,237,176,237,32,217
370 DATA 187,17,131,0,205,100,187
380 DATA 32,243,64,17,89,180,1
390 DATA 84,232,126,22,0,188
400 DATA 54,80,195,3,188,62,0
410 DATA 50,49,107,195,120,162
    
```



PEQUEÑO PAIS

NÚM. 282 / DOMINGO 26 DE ABRIL DE 1987

TEBEO INFORMATICO

Dragon's Lair II

Programa: *Dragon's Lair* (segunda parte).
Programador: Andy Walker.
Marcas: Software Projects.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Spectrum-Amstrad-Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (AMS), 2.250 pesetas.

Dirk el Audaz, el atrevido guerrero, el terror de dragones y malvados, el bienhechor del reino, temblaba ahora asustado ante su próxima misión. Había decidido solicitar formalmente en matrimonio a la bella princesa Daphne, a quien tiempo atrás rescatara de las garras de sus enemigos para devolverla sana y salva a su padre, el rey Aethelred.

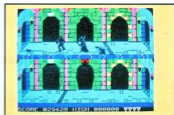
No es que se sintiera especialmente atraído por ella (era demasiado flaca y tenía la repugnante manía de andar todo el tiempo besando ranas para ver si se convertían en un príncipe encantado), pero la vida en activo de un caballero andante es muy breve, y si quiere acabar sus días con un trabajo estable y sin complicaciones, al frente de un pequeño reino, no debe dejar escapar las oportunidades.

Cuando llegó al jardín de palacio observó sorprendido cómo la princesa, perdida su dignidad real, andaba persiguiendo a un sapo gordo y panzón que huía despavorido del acoso de la romántica doncella.

—Princesa —murmuró Dirk—, ¿podría hablaros...?

La joven, que estaba hundida en el fango hasta las rodillas y chapoteaba con el sapo firmemente sujeto entre sus manos, lanzó un chillido y, a causa de la sorpresa, dejó escapar al animal que tenía apresado.

—Mira lo que/PASA A PÁG. 2



VIENE DE PÁG. 1/has hecho, estúpido —gritó con un vocabulario impropio de su alta dignidad—. ¿Qué demonios quieres?

Dirk, comprendiendo que su vida matrimonial podía llegar a ser todo lo contrario a un cuento de hadas, lanzó un resignado suspiro, se arrodilló frente a la embarrada muchacha y, balbuceando, comenzó a declararle sus pretensiones. Ésta, tras unos instantes de asombro, abrió sus enormes ojos azules, se sonrojó debidamente (como exigían época y circunstancias) y comenzó a carcajearse como una enloquecida.

—¿Significa eso que aceptas mi proposición o no? —preguntó Dirk un tanto mosqueado ya.

—¿Que tú y yo... casarnos? —comentó la princesa entre ataca y ataque de risa—. ¿Es una broma?

Dirk, al verse rechazado, y con esa dignidad de la que sólo son capaces los héroes, se puso lentamente de pie y después de lanzar sobre la enfangada y risueña mozueta una significativa mirada se fue al *parking* en busca de su caballo.

Cruzaba junto a unas zarzas cuando una ronca voz pronunció su nombre. Se giró con un rápido movimiento y, sin embargo, no vio a nadie. No obstante, la voz repitió su nombre y al bajar la vista reparó en un enorme sapo verde que plantado frente a él, y aunque pueda parecer mentira, era el que le hablaba.

—Demonios —croó el sapo—, ¿eres sordo o qué? Escúchame un momento.

El valiente guerrero dudó un instante temiendo hallarse frente a alguna criatura infernal, pero finalmente decidió que estaba tan desesperado que nada podía perder. Y lo que le contó resultó interesante. Sumamente interesante.

Le contó que era el sapo que estaba en manos de la princesa cuando él apareció; que era un

TRUCOS

Para la sala del trono. Para sentarte en el trono deberás realizar los siguientes movimientos: izquierda, derecha, disparo, arriba, izquierda, abajo, disparo ocho veces sin soltar, derecha, disparo ocho veces sin soltar, arriba.

Para las mazmorras del lagarto. Busca el caldero de oro con la espada y, acercándote a él, cógelo. Busca al rey lagarto y atácale con la espada. Cuando desaparezca, introduce en una puerta. Cuidado con las ratas.

Para la mazmorra peligrosa. Los movimientos a seguir son: derecha, arriba, disparo, derecha, disparo, izquierda, disparo, abajo, izquierda, derecha, derecha. Como en el trono, pulsa la tecla y manténla apretada hasta que Dirk realice el movimiento. En cuanto lo haga, pulsa inmediatamente el siguiente paso.

Para el mosaico místico. Antes de comenzar la pantalla (o cada vez que

fracases) verás un gráfico con una serie de cuadros blancos que se volverán azules. Es un mapa con el camino a seguir.

A veces deberás avanzar hacia el vacío, en el momento exacto, para que un ladrillo

aparezca bajo tus pies. Deshazte del murciélago.

Para monstruos de barro. Coge la espada y sitúate al límite izquierdo. Cruza el puente de barro y ve al límite derecho del promontorio, cuando no haya lava, pulsa derecha *max space*. Saltarás a la libertad.



'Vidas infinitas'

Para conseguir *vidas infinitas* en el Spectrum sin necesidad de cargador sigue las instrucciones: carga el juego y espera a que aparezca el menú de opciones. Cuando lo haga, pulsa rápidamente *space* y manténla apretada durante todo el proceso. Aprieta de forma simultánea las teclas Q-W-E-R-T. Ya tienes tantas vidas como necesites. Si además, y sin soltar

space en ningún momento, pulsas a la vez las teclas A-S-D-F-G, obtendrás la posibilidad de cargar las siguientes fases del juego, una vez superada la primera, en el orden que quieras. Simplemente, debes buscarla en la cara B de la cinta.

Este sistema te obligará a jugar con teclado, lo que en este caso es más una ventaja que un inconveniente.

dante sin muchas luces, pero no para un mago sabio como él.

Le habló del Dragon's Lair (la guarida del dragón) y del increíble tesoro que ocultaba. Le explicó que la princesa podría sentirse másivamente interesada por un caballero cargado de dinero que por un patán lleno de buenas intenciones, aunque éste fuera su salvador. Y, lo que es más importante, le contó cómo podría apoderarse del tesoro pese a las innumerables trampas que lo protegían.

Dirk no podía dar crédito a sus oídos, y sin embargo, sin dudar un momento, siguió los consejos del mago-sapo. Montó en su caballo y se perdió en el horizonte.

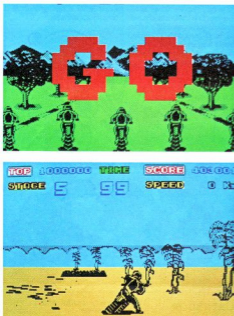
Y cuentan las leyendas del reino que llevó a cabo su misión. Que se apoderó del tesoro y volvió al reino hecho un hombre rico, que entonces la princesa descubrió en él encantos ocultos, que poco tiempo después se celebró una muy real boda y que Dirk el Audaz, el atrevido guerrero, el terror de dragones y malvados, se casó vestido de rana para complacer los deseos de su amada y bella esposa. ■

Telmo Antonio G. de Santiago,
Ignacio Moreno Cebal

mago autoencantado que se había cansado de la gente y había decidido convertirse en sapo por ver si así le dejaban en paz, y que odiaba

que las princesas le besaran la calva; que de haberlo hecho se hubiera visto obligado a casarse con ella, y que eso podía estar bien para un caballero an-





Enduro Racer

Programa: Enduro Racer.
Programador: Giga Games.
Marca: Activision.
Distribuidor: Procin Soft Line.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: cinta, 880 pesetas; disco (AMS), 2.345 pesetas.

Pese a que puedan existir opiniones en contra, creemos poder demostrar que las competiciones de motos todo terreno fueron inventadas por el barón Von Schuffen a principios del presente siglo. Su historia nos demuestra que, como en tantas otras ocasiones, el nacimiento de esta modalidad deportiva se debe mucho a la casualidad.

Paseaba el barón por un escarpado pasaje de montaña en cierta ocasión cuando quiso el destino que perdiera momentáneamente el control de su máquina y fuera a caer en uno de



los numerosos barrancos de la zona. Mientras iba por el aire, tropezando con los arbustos y rocas de la ladera, camino del fondo del precipicio, tuvo una maravillosa visión y comprendió que había descubierto un nuevo deporte. Así nos lo cuenta en un libro de memorias que escribió mientras convalecía en un hospital de la zona.

Como hombre emprendedor que era, apenas se hubo repuesto de sus lesiones, el barón fundó una asociación deportiva junto a un grupo de amigos entusiastas del recién creado deporte.

La primera competición oficial de esta modalidad se celebró precisamente en el barranco en el que Schuffen hiciera su

descubrimiento. Apenas el juez dio el banderazo de salida, los 16 entusiastas corredores se lanzaron al barranco al mando de sus motocicletas, dando lugar a un espectáculo de indudable belleza, aunque —que duda cabe— no exento de un cierto riesgo. De hecho, los tres ganadores de aquella histórica competición fueron colocados en el

podio dentro de su correspondiente atad.

Pero lo importante no es ganar, sino participar; así que el resto de los participantes tampoco se fue desilusionando, y aquellos a quienes la escayola permitía mover las mandíbulas comentaban alegremente las incidencias de aquella primera carrera, mientras las ambulancias les conducían a casa del más reputado doctor de la zona. Éste, al ser un gran aficionado a los rompecabezas, pudo recomponer a los corredores con una cierta destreza. (Aunque es preciso comentar aquí que el barón Von Schuffen nunca respetó esta opinión y aseguraba no entender cómo, tras la cura y recomposición de urgencia a que le sometió el citado doctor, tenía dos pies izquierdos.)

Durante la larga convalecencia, los super-/PASA A PAG. 8



VIENE DE PÁG. 7/vivientes tuvieron mucho tiempo para meditar sobre aquella primera experiencia deportiva y comprendieron que aquel tipo de deporte presentaba algunos inconvenientes. Así —y en aquella época, en que las motocicletas eran algo difíciles de encontrar—, las carreras iban a tener que retrasarse mucho, al tener que andar recomponiendo el montón de chatarra en que quedaba convertida la máquina después de cada prueba. Por otra parte, los más delgados aseguraban que los corredores de más peso tenían ventaja y que llegaban antes al suelo, con lo que iban a ganar siempre (circunstancia esta que posteriormente se ha visto desmentida por la ciencia).

Por si fuera poco, y dado el nivel de bajas producido en la asociación por la primera carrera, sufrían el riesgo de quedarse sin afiliados en un par de competiciones más.

Ante tales circunstancias, los entusiastas aficionados decidieron tomar medidas. No sin discusiones (un grupo de irreducibles se opuso a variar el reglamento y continuó celebrando carreras en barrancos hasta el fin de sus días, lo que, por cierto, sucedió apenas una semana después de abandonado el hospital), se decidió que en lo sucesivo las carreras se celebrarían en sentido horizontal, circunstancia esta que, si bien restaba al recién nacido deporte colorido y espectacular, presentaba unas incalculables ventajas.

De esta forma, el *motorcross* vio la luz tal y como hoy lo conocemos. En cuanto al barón Von Schuffen, fue nombrado presidente honorario de la primera asociación de motoristas a cam-

Trucos

El juego se compone de cinco fases de creciente dificultad. La primera es relativamente sencilla y puedes aprovechar para hacerte con los controles de tu máquina. En la segunda, las cosas se complican con unas enormes piedras colocadas en medio del camino. Un choque supone una importante pérdida de tiempo. En la tercera hay agua a ambos lados de la carretera. Procura ir por el centro o el barro frenará tu marcha. En la cuarta, el gran número de participantes complica notablemente el recorrido. La quinta es una suma de inconvenientes de las pruebas anteriores. Además es larguísima.

Saltar te restará velocidad, salvo si levantas la moto (haces un caballito) en el momento de afrontar el obstáculo.

Cada fase completada

ofrece tiempo extra, que se sumará al que te quedara.

Para terminar, un truco para llegar hasta la cuarta fase sin complicaciones: al comenzar la partida mantén pulsada la tecla *caps shift* y aprieta la *Q* (una sola pulsación suele bastar). Aunque el marcador de velocidad permanezca a cero, completará el recorrido a una velocidad asombrosa. Puedes incluso soltar los mandos. Si al pa-

sar de fase (o tras un choque) la moto se detiene, repite la operación. No es especialmente divertido, pero permite llegar hasta el final gracias al tiempo acumulado.



po travesía y siguió practicando su deporte favorito hasta el fin de sus días. Tan notable caballero fue devorado por una tribu de canibales que le dieron caza en el transcurso de una competición celebrada en las selvas africanas. Se cuenta que, a los postres, los salvajes comentaban, entre grandes risotadas, que era la primera vez que se comían un mono blanco con dos pies izquierdos. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuñat

Cargador

Teclase este cargador, sálvale en una cinta y cárgalo antes de la versión original española de Enduro Racer. Dispondrás de tiempo infinito.

```

10 RESTORE : CLEAR 65535: PRIN
T AT 12.7: PAPER 1: INK 7: "CMPR
DBAND0 DATAS": LET dir=23296: FD
R 1=1 TO 8: READ h$,CONTROL: LET
sum=0
20 FOR t=1 TO 45 STEP 2: IF LE
N h$<346 THEN GO TO 90
30 LET a=CODD h$(t)-48: IF X<9
THEN LET h$=-7
40 LET y=CODD h$(t+1)-48: IF y
>9 THEN LET y=-7
50 LET d=16*x+y: IF D<255 THEN
GO TO 90
60 POKE dir,d: LET sum=sum+d
: LET dir=dir+1: NEXT t
70 IF sum<control THEN GO T
O 90
80 NEXT 1: GO TO 200
90 OUT 254,0: PRINT AT 15,6: I
NVERSE 1:"REVISLA LA LINEA ":991
: BEEP 1,1: STOP
100 DATA "02584ADCC3F11F02FEFF
3DC896A008DE3DE4FAFECEDEF",3642
101 DATA "58DC43DD0E4CE73B23072
385E32A26D85A921250825F2",2399
102 DATA "656E0011EA1E6CD9B374
ED871FE3568AC18FE6CFD363A",2933
103 DATA "01DD218458CD3A072A535
C11838219E215E59312688ED",1869
104 DATA "80C96A8A02CCDC807347
83E14671692572E1C6FF184DF",2439
105 DATA "D334C21D3C4F7A16F12EA
26857678CF5F08B3128282020",2282
200 FOR x=23430 TO 23438: POKE
x,32: NEXT x
300 CLS : PRINT "Pulsa una tecl
a y carga la cinta original desde
el principio...": PAUSE 0: CLS
400 LET a=USR 23362
500 SAVE "ENDUROPOKE" LINE 0

```



Especial cargadores

Esta semana, como veréis, os hemos preparado un especial cargadores Spectrum. El motivo es que el número de programas que aparecen

en el mercado, y en los que reconocemos algún interés especial, es muy superior a la capacidad en espacio de nuestra sección. Se van quedando en el tintero buenos programas y buenos cargadores, y de cuando en cuando conviene ponerlos al día.

Se trata, en cualquier caso, de juegos muy populares y que han tenido una bue-

na acogida entre el público. Esperamos que, gracias a estos cargadores, os resulten además pan comido.

Elige el cargador correspondiente al programa que te interese. Tecléalo en tu ordenador, sávalo en una cinta para evitarte repetir el trabajo cada vez que quieras utilizarlo, y cárgalo antes de la versión original española del juego elegido.

'Thing bounces back'



Thing bounces back es un programa especialmente indicado para todos aquellos a quienes no les gustan demasiado los juegos convencionales, en los que lo más importante es dispararle a todo lo que se mueva en los alrededores.

Este juego está en la línea del *Salomon's key* o de la saga *Monty*. Juegos de habilidad, interesantes y entretenidos, en los que el ingenio cuenta tanto como la habilidad con el *joystick* o las teclas.

Protagonizado por un simpático muelle saltarín, recorremos un centenar de pantallas a través de los más insólitos caminos: tuberías, rampas, pasadizos, laberintos, colchones de muelles, etcétera.

Y no siempre son fáciles las cosas en nuestro enloquecido recorrido. Por eso, para quienes hayáis acabado mareados de tanto bote, pero sin sacar nada en claro, hemos preparado este programa cargador en versión Spectrum. Os proporcionará opciones de vida infinitas, comienzo con alto porcentaje, e incluso porcentaje aún más alto. De esta forma podréis seleccionar a vuestra voluntad el nivel de juego que más os guste.

```
10 RESTORE : CLEAR 3E4: LET S=
0: LET P=55467: POKE 23658,8
20 FOR X=P TO P+47:: READ A: P
OKE X,A: LET S=S+A: NEXT X
30 IF S<>5336 THEN PRINT "REV
ISA LAS DATAS": STOP
40 INPUT "INF. VIDAS(S/N)":A#:
IF A#="N" THEN POKE P+22,0
50 INPUT "EMPEZAR CON PORCENTA
JE ALTO(S/N)":A#: IF A#="S" THEN
POKE P+39,50
60 INPUT "AUN MAS ALTO(S/N)":A
#: IF A#="S" THEN POKE P+39,75
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTAORIGINAL.": PAUSE 0
80 CLS : RANDOMIZE USR P: POKE
P-500,216: RANDOMIZE USR 54912
90 DATA 221,33,75,214,17,101,1
,62,255,55,205,86,5,48,241,201
100 DATA 205,187,214,175,50,199
,176,50,194,150,33,209,216,17,9
110 DATA 149,1,10,0,237,176,201
,62,0,50,66,135,62,12,50,71,150
9999 SAVE "THINGPOKE" LINE 0
```

'Tank'



Este programa es una conversión de un juego en máquina tragaperras que estuvo muy de moda allá por el año 1985. Cada vez con más

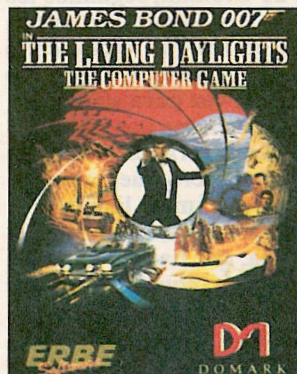
frecuencia los éxitos en máquinas de la calle acaban siendo convertidos en juegos de ordenador. Es natural si tenemos en cuenta que los consumidores de unos y otros juegos suelen ser prácticamente los mismos. Y a ver quién resiste la tentación de tener en su casa ese juego que tanto le gustaba y tantas monedas le costó.

Ocean ha comercializado una conversión muy aproximada al original y que, indudablemente, gustará a quienes ya conocieran su versión callejera. Para los que no, podemos decir que se trata de conducir un tanque a lo largo de una serie de rutas marcadas hasta ir alcanzando los objetivos propuestos. En el camino encontraremos soldados y tanques enemigos, puentes para atravesar y persistentes tropas de infantería que nos acosarán sin descanso. El tanque responde suavemente a los mandos, y contamos con la posibilidad de mover la torreta de forma independiente, aunque para manejar tantas teclas a la vez deberemos ser dos cosas: pulpo y habilidoso.

El nivel de dificultad del programa es bastante alto, así que para allanaros un poco el camino hemos preparado este cargador Spectrum de vidas infinitas. Por tanques que no quede.

```
10 RESTORE : CLEAR 45000: LET
S=0: FOR X=49113 TO 49137
20 READ A: POKE X,A: LET S=S+A
30 NEXT X: IF S<>2735 THEN PRI
NT "ERROR EN DATAS": STOP
40 RESTORE : PRINT "CARGA LA C
INTA ORIGINAL": LOAD ""CODE
50 LET Z=58610: LET M=Z-1
60 FOR N=0 TO 5: GO SUB 90
70 NEXT N: POKE 61611,237
80 RUN USR 49119
90 LET Y=M-1: READ A: FOR X=Z
TO Z+A: LET Y=Y+1: POKE Y,PEEK X
: NEXT X: POKE Y+1,201: LET Z=X:
RANDOMIZE USR M: RETURN
100 DATA 15,23,49,13,24,21,33
110 DATA 103,238,17,0,188,1,233
120 DATA 3,237,176,195,244,190
130 DATA 175,50,193,113,201
9999 SAVE "TANKPOKE" LINE 0
```

'The living daylights'



Este título no es excesivamente significativo. Pero si añadimos que es el juego basado en el último producto James Bond y que en España la película se estrenó con el título de *Alta tensión*, el asunto se vuelve mucho más claro.

Era inevitable que las aventuras del agente 007 acabaran convertidas en juegos de ordenador.

Así, en este programa revivimos las múltiples aventuras del popular personaje en su, hasta ahora, última entrega cinematográfica.

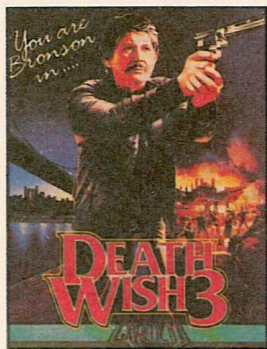
A lo largo de ocho fases diferentes, nos enfrentaremos a sus enemigos en escenarios como Gibraltar, el conservatorio de música, las tuberías, Tánger o la casa del malvado Whitaker.

Como quiera que todos no tenemos las capacidades del agente secreto al servicio de su majestad, hemos preparado este cargador Spectrum para ayudarnos en vuestra aventura.

Ofrece opciones de inmunidad y de vidas infinitas, y os asegurará que, al igual que en las películas, vuestro agente secreto favorito acabe victorioso la partida.

```
10 CLEAR 63E3: LET S=4325: POK
E 23658,8: LET N=64E3: RESTORE
20 FOR x=N TO N+34: READ a: PO
KE x,a: LET S=S-A: NEXT x
30 IF S=0 THEN GO TO 50
40 PRINT "DATAS MAL": STOP
50 INPUT "INFINITAS VIDAS(S/N)
":A#: IF A#="N" THEN POKE N+27,
0
60 INPUT "INMUNE(S/N)":A#: IF
A#="N" THEN POKE N+31,0
70 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTAORIGINAL": PAUSE 0
80 CLS : RUN USR N
90 DATA 221,33,215,253,17,124,
1,62,255,55,205,86,5,48,241
100 DATA 62,201,50,111,254,205,
0,254,62,201,50,4,152,175,50
110 DATA 146,187,195,0,145
9999 SAVE "LIVINGPOKE" LINE 0
```


'Death wish 3'



Resulta inevitable que todo pegatiro más o menos invencible acaba convertido en programa de ordenador. Charles Bronson, vengador nocturno e implacable de las noches americanas,

no podía ser una excepción.

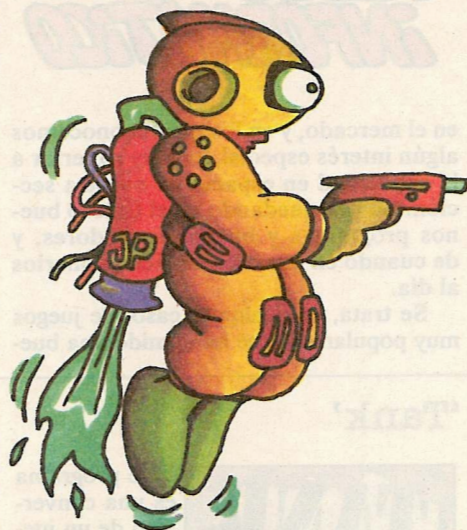
De la mano de Gremlin, seguimos los pasos de Bronson a través de una ciudad infectada de maleantes que, conociendo su peligrosa fama, pretenden quitárselo de en medio de una vez para siempre.

Para defenderse cuenta con una serie de armas que encontrará en diferentes puntos de la ciudad, pero que, lamentablemente, poseen un número limitado de disparos. Tendrá a su favor, además, la ayuda de la policía, que hará lo que pueda por defenderle, aunque también es cierto que sin demasiado éxito.

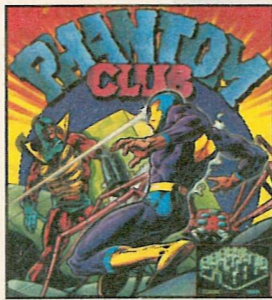
Bronson deberá recorrer las calles, entrar en las casas y localizar las guaridas de los grandes jefes del crimen, que quieren acabar con él. No le va a resultar fácil conseguirlo; por eso hemos preparado este programa cargador, que va a ofrecerle una ayuda inestimable.



```
10 CLEAR 32767
20 RESTORE : FOR x=33536 TO 33
545: READ y: POKE x,y: NEXT x
30 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL DESDE ELPRINCIPIO..."
40 LOAD ""CODE : POKE 33030,13
1: RUN USR 32768
50 DATA 175,50,188,155,50,20,1
51,195,0,68
100 SAVE "DEATHPOKE" LINE 0
```



'Phantom Club'



Ocean nos presenta un interesante programa en tres dimensiones. Un laberinto de más de 500 pantallas, que nuestro superhéroe deberá recorrer, com-

pletando una serie de misiones, hasta conseguir alcanzar el grado de Ipsimus.

Phantom Club nos ofrece la curiosa visión de un mundo de superhéroes y superpoderes, plagado de superenemigos y superpeligros, con unos supergráficos realmente inquietantes y bien elaborados. Sólo tiene una pega: resulta superaburrido.

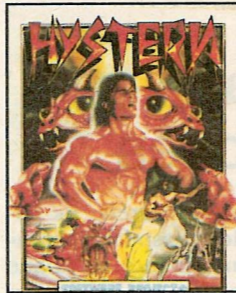
Al principio, no. Uno se extasia intentando descubrir utilidades a los diferentes elementos del juego, las esferas giratorias, la pantalla del galgo, o averiguando el sentido de las diferentes pruebas. El problema es que el tiempo transcurre y el juego no acaba de cuajar como debiera. Todo se vuelve repetitivo y acabamos un poco hartos de tan largo paseo, de sus llamativos gráficos y de sus misterios, cada vez menos apasionantes.

Por si fuera poco, después de mil vueltas y revueltas, de cientos de combates y cavilaciones más o menos metafísicas, alcanzas el grado máximo y ¿qué ocurre? Nada. No pasa nada. Has conseguido llegar a donde nadie esperaba que llegaras y el argumento acaba por derrumbarse.

Es una lástima que tan atractivo continente esconda un tan poco estimulante contenido. Pese a todo, si queréis comprobarlo en carne propia y tenéis el programa en la versión Spectrum, podéis hacerlo con este breve y eficaz cargador.

```
5 MERGE "" : RUN 10
15 POKE 49824,201
25 SAVE "PHANTPOKE" LINE 0
```

'Hysteria'



Pese a su pintoresco nombre, esta producción de Software Projects es un programa muy entretenido. Su autor, el mismo del ya clásico *Green Beret*, ha retomado la misma estructura del juego

anterior para plantear una aventura en la que se mezclan mitología y ficción científica.

En cada una de sus fases, el protagonista debe ir atrapando una serie de símbolos que reconstruyen el rostro de su rival. Cuando lo consigue, aparece una enorme arpa de dos cabezas a la que es preciso liquidar con un buen montón de disparos.

En este programa, como en las películas antiguas, no se ha reparado en gastos a la hora de contratar extras, y la nómina de enemigos es amplísima: esqueletos que surgen de sus tumbas, robots galácticos a lo George Lucas, caballeros medievales, esferas asesinas...

Afortunadamente, nuestro héroe puede conseguir a lo largo del juego una serie de poderes mágicos de la máxima eficacia, y puede protegerse, si la situación lo precisa, durante unos momentos con un hechizo de invulnerabilidad.

Hysteria es un juego que posiblemente guste mucho a aquella auténtica legión de admiradores que tuvo el *Green Beret*, su antecesor. No es mejor que aquél, pero tampoco le desmerece.

Si el programa os viene un poco grande y las fuerzas del mal os liquidan cien de cada cien veces, probad con este cargador Spectrum que os ofrecemos. Vuestros enemigos van a llevarse una sorpresa. ■



```
10 POKE 23693,6
20 POKE 23624,6
30 CLEAR 25343
40 POKE 23739,111
50 LOAD ""SCREENS$
60 LOAD ""CODE
70 POKE 23658,0: INPUT "immune
(s/n)":a$: IF a$="s" THEN POKE 4
4620,201
80 RUN USR 45066
```


Goody

Programa: Goody
Marcas: Opera Soft.
Distribuidor: Opera Soft.
Versiones: Spectrum / Amstrad / PC / Mx / Mx 2.
Precio: cinta, 995 pesetas; disco Amstrad, 2.400 pesetas; disco PC, 4.400 pesetas.

La reciente noticia de la fuga de Goody, el asaltante, de la prisión de máxima seguridad de Arepo, Ohio, en la que se encontraba recluso, ha provocado el natural recelo en los ambientes financieros mundiales, acompañado de discretas —aunque no por ello menos evidentes— muestras de satisfacción en las compañías de seguros y vigilancia, que de esta forma verán notablemente incrementados sus ingresos. *El Tebeo Informativo* y su equipo de ágiles reporteros han elaborado un detallado informe sobre tan temido personaje y se lo ofrecen a sus lectores en rigurosa exclusiva.

John Nelson Brainer Stravinski, alias Goody, nació en el seno de una adinerada familia en los difíciles años de la posguerra. Educado en un ambiente de lujo y refinamiento, aprendió a tocar el violín, a utilizar pinzas para los espárragos, a escribir con mayúsculas la lista de las mejores añadas de rioja desde el año 1879, las poesías de su tío-abuelo Fabián, oveja negra de la estirpe, su árbol genealógico de de Adán en adelante, canto, declamación, ballet y algo de estrategia militar de su abuelo materno, portaestandartes del tercer regimiento de gaiteros de Highlanders. Con tal bagaje de conocimientos, y llegado a la juventud, hubo de enfrentarse a la vida, con los resultados que tan esmerada formación habrían de proporcionarle: se arruinó en un par de rachas de mala suerte en la ruleta de Montecarlo, y aunque recitó a pie de mesa el "Triste y misero de mí, oh infelice" de forma tan sentida que logró emocionar hasta a los más imperturbables crupieres, abandonó tan selecto local pobre como una rata.

Pero no era John Nelson hombre que se desanimara por tan poca cosa. A la salida,



cuando se dirigía hacia el aparcamiento, vio un hombrecillo que forcejeaba con la cerradura de su Bugatti Royal del 31.

—¿Es usted por casualidad un ladrón? —espetó al cao.

—No. Yo, en realidad, pasaba por aquí, y, oiga, algo increíble, salió una voz de la cerradura y me dijo: "Eh, tú, soy un genio atrapado en la cerradura. Libérame y te concederé tres deseos".

Como quiera que la cara de Nelson fuera lo suficientemente significativa, el ratero, tras mostrarse convencido de que este tipo de historias sólo colaban en las historietas de Vázquez, reconoció su profesión.

—Bien —prosiguió John Nelson—. Este coche es mi última pertenencia. Acabo de perder todos mis bienes en el casino, pero estoy dispuesto a regalártelo si me enseñas el oficio.

—¿Qué oficio? —preguntó, sorprendido, el hombrecillo.

—El tuyo, por supuesto.

Quiero ser un buen ladrón.

Y ladrón se hizo, aunque, naturalmente, de guante blanco.

Comienza así una de las carreras delictivas más sonadas del siglo XX. Sus primeros pasos dan buena muestra de su humildad y su deseo, pese a su noble origen, de comenzar su carrera desde abajo: dos latas de mejillones en escabeche en Ultramarinos y Coloniales La Caribeña, en el distrito de La Latina; un ejemplar usado de *Los Intereses creados*, de Benavente, en una de las casetas de la Cuesta de Moyano, y una boina dominguera a un anciano jubilado que dormitaba en un banco del madrileño parque del Retiro, ciudad en la que inicia su carrera delictiva.

Tras estos primeros golpes, y una vez adquirida la necesari-

ria experiencia, Goody, que ya empieza a ser conocido por este nombre en los ambientes del hampa, desaparece y su pista se pierde, aunque se le relaciona con un sinfín de golpes millonarios. Apreciado finalmente por la justicia, logra escapar del presidio.

En estos momentos se encuentra en paradero desconocido, aunque fuentes de la Interpol aseguran que en estos momentos se encuentra en nuestro país preparando el mayor golpe de su carrera.

El Tebeo Informativo ha tenido acceso a documentos confidenciales en los que se cuenta toda la verdad sobre la operación, cómo realizarla y el plan detallado de los pasos a seguir.

El plan de Goody. El popular ratero ha planeado un golpe a uno de los principales bancos del país. Se desconoce su nombre, pero fuentes generalmente bien informadas aseguran que uno de los leones de la Cibele lo mira fijamente.

Para llevar a/PASA A PAG. 8



VIENE DE PÁG. 7/cabo su plan. Goody necesita, en primer lugar, localizar una serie de botines que tiene escondidos en la ciudad y con cuyo importe debe comprar las herramientas necesarias para la operación.

Con su primer dinero debe acudir al almacén y comprar un soplete. No le será de utilidad hasta el final de la partida, pero sin él le será imposible terminarla. Debe dejarlo en la cloaca anexa a su casa, bajando a la izquierda.

En la siguiente compra debe adquirir los alicates, el destornillador, las llaves y el martillo o la llave fija o la broca. Los alicates tienen su utilidad en la pantalla de entrada al banco. El destornillador, en el primer biombo u hornacina que se encuentra dentro del banco. En el segundo biombo del edificio se deja el martillo, broca o llave fija que se levará. Con ello se consigue ir a parar a la cárcel, lo que, aunque parezca una locura, es el camino más corto para volver a por las herramientas que nos faltan, siempre, claro está, que llevemos con nosotros la llave necesaria para abandonar sin problemas tan inhóspito lugar.

Trucos

Para terminar el Goody es prácticamente imprescindible utilizar alguna trampa que nos proporcione vidas infinitas. Existe una forma muy sencilla de conseguirlas, cualquiera que sea la versión que utilices, ya que funciona con todos los sistemas.

Una vez cargado el juego con normalidad, y durante la demo, pulsar de forma simultánea las letras que componen la palabra "GODY".

Si en algún momento del juego te sientes

invencible y quieres prescindir de trucos, pulsa la tecla "K" para jugar de modo normal.

OPERA



De vuelta al almacén, y recolectado nuevamente el dinero necesario, compremos la llave fija, la broca, el martillo y el detonador. Si volvemos por las cloacas, dejaremos la broca en la entrada del banco. El detonador, en el biombo del banco en que antes nos equivocamos a

cosa hecha; en el siguiente biombo, la llave fija, y en el último, el martillo.

De esta forma, Goody conseguirá su objetivo, siempre, naturalmente, que la policía, los otros rateros, los animales escapados del zoológico o cualquier otro de los numerosos

enemigos con que habrá de enfrentarse no se lo impidan. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cukar



Soluciones

¡Mucho ojo!

Como verás, es mucho más difícil de lo que parece a simple vista, ya que al cerrar un ojo pier-

des del sentido de profundidad y perspectiva.

Adivina, adivinanza

Por supuesto, nuestro protagonista es el número 333.

0	L	O					
S	O	L					
O	L	A	S				
A	B	O	L	E			
S	A	L	E	R	O		
R	O	S	A	L	E	S	

Una más una



Figuras

Para leer

Jugar y jugar. Aunque sea repetitivo, jugar nunca está de más. ¿Estás conmigo, verdad? Pues si tú eres uno de esos jugadores empedernidos que siempre tienen un rato para el ocio, te recomendamos que hagas un hueco en tu biblioteca para *100 juegos para niños*, un libro editado por Montena.



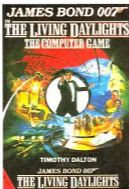
Un clásico. *El libro de la selva* es una de esas historias que se pueden releer mil veces, porque en cada nueva lectura uno puede sorprenderse ante las hazañas de Mowgli, la fiera de *Shere Kahn* o la voracidad de *Kaa*. Este libro, editado por Anaya, cuenta además de la incorporación de las cartelas e ilustraciones en blanco y negro que acompañaron a la primera edición.



¡Palabra! Este libro te propone un curioso viaje en el que tu compañero de juegos será el lenguaje. Partiendo del mapa inicial, que te servirá de guía, podrás internarte por el laberinto de las palabras hasta dar con Grafotaurus. *El juego-laberinto de las palabras* está editado por Labor.



En alta mar. *Los ingleses en el Polo Norte* es el primero de los dos volúmenes que componen *El capitán Hatteras*, un relato de Julio Verne que te permitirá adentrarte en los mares árticos, a bordo del *Forward*, como si fueses un miembro más de la tripulación. Y si no acabas exhausto la travesía, sigue leyendo, aún queda la segunda parte, *El desierto del hielo*. Está publicado por Debate, en su biblioteca de la aventura.



Esta semana

Gran avalancha de novedades tras el verano. En nuestra mesa se acumulan juegos y más juegos para ver, comprar y... jugar.

Por lo visto, ya se ha iniciado la larga carrera por inundar el mercado con vistas a la campaña navideña, y las editoras están lanzando programas de juegos para todos los gustos, para todos los sistemas y de todos los estilos.

The sentinel, *Wizball*, *Renegade*, la versión de la última película de James Bond, *Athena*, *Wonder boy*, *Quartet*, *Great gurianos*, etcétera. Tenemos las pantallas de los monitores echando humo.

De propina

Zynaps es un interesante y sofisticado matamarcianos de esos que ahora parecen

gustar tanto al personal. Es de la casa Hewson y cuenta con toda la parafernalia habitual en este tipo

```

10 CLS : RESTORE : LET a=0: PO
KIE 23456:0: FOR x=23311 TO 23324
20 READ a: LET a=a+1: POKE a,a
: NEXT x: IF M<>1424 THEN PRINT
"Error on las datas": STOP
30 INPUT "Inf. vidas(a/n)":a$:
IF a$="n" THEN POKE 23315,0
40 INPUT "Inf. enemigos(a/n)":
a$: IF a$="n" THEN POKE 23318,0
50 INPUT "Inf. paredes(a/n)":a
$: IF a$="n" THEN POKE 23321,0
60 PRINT "Pulse una tecla y ca
rga la cintaoriginal.": PAUSE 0
70 BORDER 0: PAPER 0: CLS
80 LOAD "CODE": POKE 64531,21
4: RANDOMIZE USR 64512: POKE 651
15,15: RANDOMIZE USR 65092
90 DATA 62,201,50,112,177,50,7
5,125,50,216,153,195,0,120
100 SAVE "ZYNAPSPOKE" LINE 0
    
```

Cargadores Commodore

Los usuarios de este ordenador nos escribían todo tipo de misivas quejándose de falta de atención a su ordenador. Llanto y crujir de dientes por nuestra parte. Tenían toda la razón.

Un montón de semanas ya desde el inicio del Tebeo Informatico y ni un condenado cargador que echase al colete computarizado. Vuestro interés no cayó en saco roto.

Vayan, para empezar, un par de cargadores y nuestra promesa de constancia. Ah, y sobre todo, gracias a todos aquellos que nos habéis enviado de *pokes*, trucos, sugerencias, broncas y felicitaciones. Entre todos conseguimos un tebeo cada día

```

10 FORX=53229T053256:READA:
POKE X,A:5=5+A:NEXT
20 IFSC>3204THENPRINT"ERROR":END
30 SYS53229
40 DATA198,157,169,0,162,1,168,
32,186
50 DATA255,32,189,255,32,213,255,
169
60 DATA208,141,146,4,96,14,0,42,
76,3,1
    
```

MARIO BROSS

```

10 FORX=53229T053255:READA:
POKE X,A:5=5+A:NEXT
20 IFSC>2893THENPRINT"ERROR":END
30 SYS53229
40 DATA32,44,247,32,108,245,169,
0,141
50 DATA142,8,169,208,141,143,8,
76,16,8
60 DATA169,96,141,185,52,76,234,3
    
```

METROCROSS

más completo, útil y entretenido.

Estos dos cargadores corresponden a sendos programas de los que hemos hablado recientemente.

El *Mario Bross* es una conversión de tragaperras con la que se ha realizado un juego tan sencillo como entretenido, y el que en mes de agosto pasado dedicamos una doble página con historia y trucos.

Este cargador os ofrecerá *vidas infinitas* para la versión Commodore. Hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original española del juego.

El *Metrocross*, por su parte, es una interesante carrera contra reloj en un ambiente plagado de peligros y dificultades.

El cargador Commodore que os ofrecemos tiene la virtud de detener el cronómetro, con lo que dispondréis de tiempo infinito para completar el recorrido.

Puede parecer mentira, pero hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original del juego. Sospecho que nunca lo hubierais imaginado. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuñat



Texto: Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cordero

Martianoids

Precio previsto: cinta, 875 pesetas. Disco (AMS), 2.250 pesetas.

Fecha de salida: a mediados de mayo.

Puntuación: **E**

Con Ultimate uno nunca sabe qué puede pasar. Por eso, cuando Martianoids, su último programa, llegó hasta nuestras manos no sabíamos si acabábamos de recibir una nueva maravilla como Knight Lore o esa pesadilla en forma de juego con la que a veces nos sorprenden.

Al cargarlo comprobamos que, de entrada, la cosa ofrece muy buen aspecto. La zona de juego ha sido reducida y enmarcada, lo que, pese a restarle visibilidad, le confiere un aspecto muy atractivo. Junto a ésta aparece un plano indica-



tor de la situación de las diferentes zonas y del protagonista. Una pequeña ventana inferior recoge, además, una serie de mensajes sobre las incidencias de la acción.

Por otro lado, la historia de un robot, Markon, que debe liberar su territorio del ataque de unos alienígenas, sin ser muy original, siempre ofrece posibilidades.

Comenzamos a jugar, y en un momento nos encontramos enfrentados al grueso de las tropas invasoras, dispa-

rando con el láser lumínico, recargando baterías en los lugares precisos o trasladando de un lado para otro unos curiosos supositorios rayados. El tiempo pasaba y pasaba, introducíamos los programas en los lugares indicados e íbamos liberando zona tras zona en medio de un alarde gráfico muy llamativo.

Sin embargo, un sueño cada vez más profundo y envolvente nos iba acosando. ¿Será una trampa secreta de los Martianoids?, pensamos; ¿estará mal cerrada la llave del gas?, ¿nos estaremos haciendo viejos? Nada de eso. Era sencillo y simple aburrimiento. Y a un juego puede permitírsele casi todo, salvo resultar aburrido. Y Martianoids, pese a sus varios aspectos positivos, lo es.

Shockway Rider

Precio previsto: cinta, 875 pesetas.

Fecha de salida: a finales de abril.

Puntuación: **EE**

Imaginate que vas viajando a lo largo de la ciudad por una red de aceras móviles. Delante de ti aparece una venerable anciana de aspecto pacífico. Sin embargo, al llegar junto a ella se



transforma en uno de tus mortales enemigos presto a liquidarte.

Cosas como éstas te sucede-

rán en el peligroso recorrido urbano que Gargoyle Games ha preparado.

Un juego muy original en el que destacan los simpáticos movimientos del personaje protagonista y el planteamiento de las pantallas, alejado de esos caminos trillados

que, lamentablemente, se repiten y repiten hasta tener la impresión de que uno está jugando siempre con el mismo juego.

De propina

Impossaball, el curioso programa de la casa Hewson, es un juego que

siempre nos ha gustado, pero que por unas razones u otras inevitablemente se quedaba en el tintero. Aquí va un cargador (para la versión original española de Spectrum) que va a facilitaros mucho las cosas.

```
10 INK 1: BORDER 1: PAPER 1: P
OKE 23658,0: CLBAR 25599
20 LET x=160: INPUT "INFINITAS
VIDAS(m/n)":a$: IF a$<>"m" THEN
LET x=0
30 LET y=146: LET z=161: INPUT
"INFINITO TIEMPO(m/n)":a$: IF a
$<>"m" THEN LET y=0: LET z=0
40 PRINT : INK 7:"PULSA UNA TE
CLA Y CARGA LA CINTA ORIGINAL DES
DE EL PRINCIPIO.": PAUSE 0: CLS
50 LOAD ""CODE : POKE 64531,86
: RANDOMIZE USR 64512
60 FOR n=65137 TO 65148: READ
a: POKE n,a: NEXT n
70 RANDOMIZE USR 65082
80 DATA 175,50,225,x,50,191,y,
62,24,50,86,z
90 SAVE "IMPO-POKE" LINE 0
```

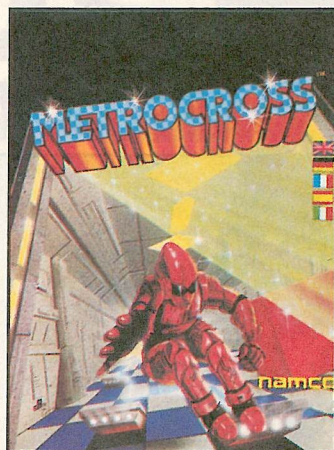


Metro-cross

Versiones: Amstrad, Commodore, Spectrum.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Los señores de US Gold presentan un nuevo juego de deportes futuristas. En este caso, una larga carrera contra reloj.

El protagonista de la aventura deberá enfrentarse a una cada vez más complicada serie de obstáculos en su intento por llegar a la meta. Así deberá ir saltando vallas y barriles, esquivando peligrosos cilindros rodantes, que de atraparle le dejarían convertido en potito de carreras, o utilizando de forma correcta los trampolines de saltos, que bien utilizados le permitirán recorrer grandes distancias en un instante. Eso por no contar con una especie de plantas carnívoras que surgirán inesperadamente bajo sus pies, o las trampas de material antideslizante, sobre las que dar un



paso constituye toda una odisea.

En realidad, y como veréis, el planteamiento tiene un as-

pecto un tanto manido, pero misteriosamente no es así. Tal vez sea por la calidad de los gráficos o por las sorpresas que a veces surgen (como ese patinete sobre el que es una delicia circular). El caso es que es un programa que no defraudará a los amantes de los juegos de acción, en los que reflejos y rapidez son los mejores aliados.

Para aquellos que tengan el juego y estén un poco hartos de perder inútilmente el resuello en esta larga y peligrosa carrera, hemos preparado este cargador para la versión Spectrum.

Para utilizarlo, lo tecléis, salváis en cinta y cargáis antes de la versión original del juego.

A vuestro cronómetro se le habrán parado las agujas y las plantas carnívoras serán tan inofensivas como una manta de geranios.

Metro-cross

```
10 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CARGA LA CINTA ORIGINAL.": PAUSE 0
20 POKE 23624,7: POKE 23693,7
30 CLEAR 30000: FOR X=23296 TO 65211: READ A: POKE X,A
40 IF A=201 THEN RANDOMIZE USR 23296: LET X=65206
50 NEXT X: RANDOMIZE USR 65191
60 DATA 221,33,239,251,17,248,2,62,255,55,205,86,5,48,241,201
70 DATA 62,207,50,115,165
80 SAVE "METROPOKE" LINE 0
```

Ranarama

Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Este programa no es precisamente una novedad en el mercado. De hecho lleva ya algún tiempo en la calle. La cosa es que el juego de la rana se nos estaba quedando en el tintero. Y tampoco era justo. No en vano es un programa de Steve Turner, uno de los programadores estrella de este mundillo de los juegos.

Ranarama es un juego muy peculiar. Conocemos tanta gente entusiasmada con él como aficionados a los que cuando les hablas de éste se tapan la nariz con los dedos. Y claro, estas cosas siempre desconciertan.

Para ser objetivos, diremos que se trata de un programa muy completo, en el que estrategia y habilidad se combinan de forma adecuada. Posee un extenso mapa, y completarlo exige tiempo y paciencia. Por otra parte, el planteamiento gráfico es muy original, con un

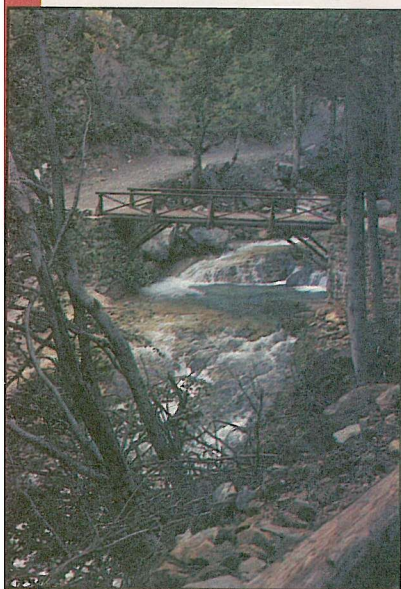
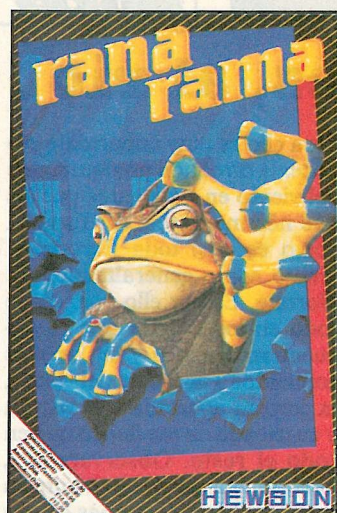
```
10 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0
20 MEMORY 5000
30 FOR A=40000 TO 40019: READ B: POKE A,B: NEXT A
40 CALL 40000
50 INPUT "Inmunidad "; a$: IF LEFT$(UPPER$(a$),1) <> "N" THEN POKE &5E95,0: POKE &5E96,0: POKE &5E97,0: POKE &7B6B,&18
60 INPUT "Tiempo infinito "; a$: IF LEFT$(UPPER$(a$),1) <> "N" THEN POKE &6637,0: POKE &6638,0
70 CALL &5AB5
80 DATA 62,50,33,167,0,205,104,188,62,22,17,0,128,33,0,25,205,161,188,201
```

sistema de pantallas que se iluminan al cruzar sobre ellas, y con una serie de símbolos impresos en el suelo, que tienen por objeto ofrecernos numerosos poderes mágicos. Así, unos nos transportan de una pantalla a otra; otros nos permiten otear

el horizonte, y unos terceros, destruir a todos los enemigos que estén en ese momento cerca de nosotros.

El laberinto de Ranarama está lleno de sorpresas, y recorrerlo puede ser un difícil empeño. Por eso, y por aquello de darle alguna facilidad a los arriesgados visitantes, hemos preparado este cargador para la versión Amstrad. Como es habitual, tecléad, salvad en cinta y cargad antes de la versión original española del juego. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuiñat



Conocer algo de la geografía del lugar que visitamos es imprescindible para saber hacia dónde debemos dirigirnos.

VIENE DE PÁG. 1/se, aproximadamente unas seis veces hacia la derecha encontraremos una estrella brillante. Ésa es la estrella Polar, que nos indica el Norte y es, a la vez, la luz principal de la Osa Menor. También podemos fabricar una brújula artesanal. Se trata de la brújula de agua, que se construye a partir de una aguja de coser, un hilo y un vaso de agua: para que funcione debemos frotar la aguja con un trozo de lana o cualquier otro material capaz de imantarla. A continuación, la recubrimos de grasa (basta la grasa de la piel) y, suspendida de un hilo, la depositamos con cuidado sobre la superficie del agua contenida en el vaso. Si lo hemos hecho bien, la punta de la aguja señalará el Norte.

Hay que advertir que de nada servirá conocer los puntos cardinales si no sabemos a dónde tenemos que dirigirnos. Por eso es imprescindible conocer previamente algo de la geografía del lugar en que nos encontramos. Si no es así, todavía contamos con algún recurso. Si nos encontramos en la montaña, lo mejor es descender. Normalmente encontraremos algún camino o algún arroyo. Éstos conducen siempre (excepto en el desierto) a los ríos, y los ríos, a los lugares habitados. Así que de perdidos, al río. ■

Texto y fotos: Juan Ramón Vidal

Si lees...

En los libros de la nueva colección **Fauna Amiga** puedes encontrarte con una enorme sorpresa, ya que los animales son los protagonistas de cada libro. Además, los libros llevan un sobre al final que te va a permitir entrar a formar parte del Club de Fauna Amiga, de defensa de la naturaleza. También hay sorteos y muchos premios. ¡Ah!, esta colección está editada por Ediciones Temas de Hoy.



Soy **Antón**, un oso panda. Vivo habitualmente en China, en los montes de Sichuan. Como bambú, tengo una enorme cabezota y también seis dedos; al sexto, que es algo parecido a tu dedo gordo, le llaman *el pulgar del panda*.



Me llamo **David**. Soy un chimpancé y mi carta viene desde el África central. Puedo dar saltos de cuatro metros y dejarme caer desde 10 metros de altura. También soy un gran corredor que puede alcanzar hasta 30 kilómetros por hora. Como flores, hierbas, frutas. Y me gustan muchísimo los termites.



Sí, yo soy una leona y mi nombre es **Valeria**. Vivo en algunas zonas de África y en algún punto de la India, pero mi padre me ha contado que antes, hace unos 2.000 años, deambulábamos por la mayor parte de África, Asia y también por Europa.



Y yo soy **Irene**, la cigüeña. Soy esbelta, delgada. Realmente tengo buen tipo. Estoy segura de que me habéis reconocido. Sí, soy la que forma los nidos en los campanarios. Me gusta viajar en compañía de mi familia. Soy una gran viajera y puedo recorrer 7.000 u 8.000 kilómetros durante las migraciones.

Phantis

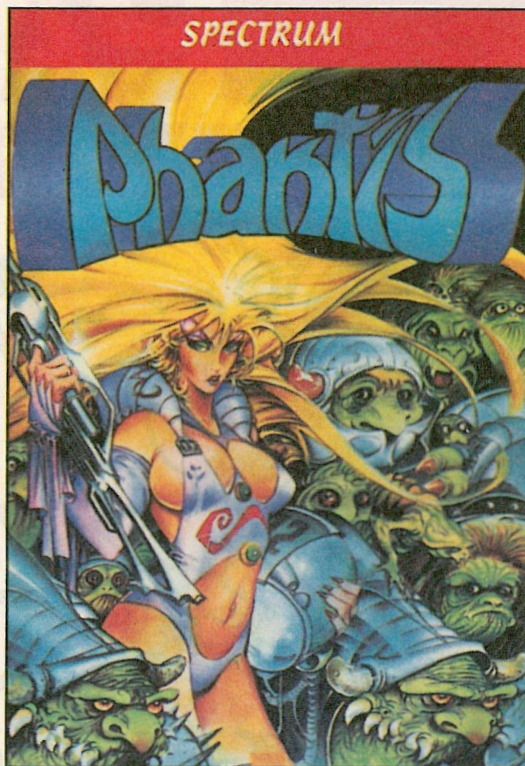
Programa: Phantis.
Programador: Carlos Abril.
Marca: Dinamic.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Spectrum y Amstrad.
Precio: cinta, 875 pesetas.

No cabe duda de que Dinamic es una empresa con duende para hacer juegos de ordenador. Sus programas suelen tener un éxito extraordinario entre los usuarios españoles; la prueba es que a estas alturas todavía siguen llegándonos cartas de gente que nos pide que hablemos, demos trucos y cargadores para los primeros juegos que lanzó esta casa.

Aunque parece ser que su estrella de estas Navidades ha sido el programa *Freddy Harest*, del que ya hemos hablado en estas páginas, hoy vamos a ocuparnos de *Phantis*, otro de sus lanzamientos navideños.

Phantis nos cuenta la historia de una intrépida y bella guerrera del espacio que se enfrenta a mil diferentes peligros para reunirse con su amado. El programa, como viene siendo costumbre, ha sido planteado con el sistema de doble carga, uno por cada cara, que no es sino una forma de ofrecer dos programas diferentes con el mismo protagonista y por el mismo precio, lo que no deja de ser una ventaja.

En su primera parte, *Phantis* comienza pareciendo un matamarcianos bastante clásico. Una navecilla espacial se enfrenta de forma suicida con toda la gama habitual de misiles enemigos, meteoritos, volcanes escupperocas, naves *kamikazes* y una especie de orugas voladoras con el baile de san Vito a las que es preciso acertar con tres disparos sucesivos. Todo esto transcurre a lo largo de tres fases diferentes: en el espacio, en el área volcánica de Luna-4 y en la gruta subterránea que comunica con el mundo de los pantanos. Y es al final de esta tercera fase cuando surge la sorpresa. De repente tu nave aterriza sobre una pequeña plataforma y surge de ella *Serena*, la heroína del programa. Aparece entonces un Adrec clónico, que viene a ser una especie de carguro gigante a lomos del



cual deberemos enfrentarnos a la última fase.

Transcurre ésta en un peligroso pantano plagado de feroces indígenas que montan pterodáctilos y sapos gigantes. Al final, y como premio a nuestros desvelos, aparece el código secreto que facilita el acceso a la segunda parte.

Con la segunda carga (cara 2 de la cinta) nos introducimos en las entrañas de *Phantis* en busca del compañero de *Serena*, que se encuentra prisionero en una profunda mazmorra. Para llegar hasta él deberemos adentrarnos en seis niveles diferentes, con una increíble gama de enemigos que va desde los habitantes del planeta hasta lagos de lava ardiente, manadas de pirañas carnívoras o terribles animales prehistóri-

cos. También es verdad que, recorriendo los pasadizos, encontraremos algunas ayudas, como las vidas extras en forma de corazón, un turboláser, un medallón que nos abrirá las puertas del nivel cuatro y hasta un helicóptero para sobrevolar la zona volcánica. Con todos estos ingredientes, *Phantis*, el juego, puede ser cualquier cosa menos aburrido.

Una curiosa

aventura con protagonista femenina, acorde con la última moda en juegos, resuelto de un modo muy vistoso en cuanto a gráficos y no tan terriblemente difícil como otros juegos de esta misma compañía, lo que nos consuela mucho a los que no somos unos portentos del joystick o de las teclas. Un programa que, en resumen, difícilmente defraudará a ese buen montón de seguidores con que cuentan los juegos de Dinamic en nuestro país. Por eso, y adelantándonos a sus peticiones, vaya este par de cargadores para las versiones Amstrad y Spectrum del juego, así como los correspondientes códigos de acceso a la segunda parte del juego. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuñat

Cargadores

Como veréis, los cargadores de esta semana son tan pequeños que casi no es necesario ni salvarlos en cinta. Lo que sí es importante es teclearlos y cargarlos antes de la versión original correspondiente del juego. Ofrecen vidas infinitas.

Spectrum: teclear en comando directo: POKE

23296,5: LOAD"" (Vale para la primera y la segunda carga.)

Código de acceso a la segunda parte: 18757.

Amstrad: (Vale para la primera y segunda carga.)

Código de acceso a la segunda parte: 84187.

10 OPENDOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT:LOAD"c
20 POKE 1114,5:MODE 0:CALL 1000

Deflektor

Programador: Costa Panavi.
Marca: Gremlin.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari St.
Precio: cinta, 875 pesetas.



Deflektor es uno de esos programas que aparecen muy de cuando en cuando decididos a romper con los un tanto anquilosados argumentos de juegos. En un mundillo como éste, en el que se tiende a la repetición de fórmulas consideradas seguras, resalta un auténtico placer encontrar un juego que se salga de lo corriente.

Deflektor está en la línea de Arkanoid o Solomon's key, juegos de habilidad e inteligencia en los que se rompe el habitual esquema matamarcianos. El protagonista de esta historia es un rayo láser que, a través de una serie de espejos que nosotros podemos controlar, deberemos dirigir hacia su receptor, completando una serie de circuitos. Para conseguirlo, y utilizando el potencial destructivo del rayo luminoso, tendremos que limpiar de obstáculos la pantalla has-

ta conseguir abrirnos paso.

La principal dificultad estriba en no sobrecargar nuestro emisor, haciendo que el rayo incida sobre sí mismo, enfocándolo a superficies extrañas, o cuando en el trazado se interponga una de las numerosas minas que bloquean el camino.

Por si eso fuera poco, en algunas pantallas aparecerá una serie de amorfos enemigos que variará continuamente la dirección de los espejos que tendremos ya colocados.

En nuestro favor podremos utilizar una serie de planchas

reflectoras o los pivotes de fibra óptica que trasladarán el rayo a diferentes puntos de la pantalla, superando los posibles obstáculos.

Deflektor es uno de esos programas que crean auténtica afición, entre otras cosas porque es terriblemente difícil.

No podíamos dejarlos en la estacada en un caso así, por eso hemos preparado un programa cargador que, aunque largo, resulta útilísimo.

Os ofrece infinitas vidas, Gremlins pacíficos, ausencia de sobrecargas e infinita energía.

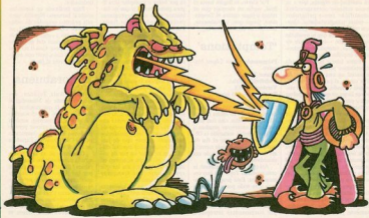
Es para la versión Spectrum y hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original española del Deflektor. Con él no vas a tener

```

10 RESTORE 1 LET D=22200+LET
2=0:PRINT AT 12,7:INVERSE 1:"C
(OPERANDO DATAS):FOR M=1 TO 7:
READ H,C,L
20 IF LEN H<4 THEN GO TO 120
30 FOR E=2550,0:LET S=0:DEF
FN A(H)=CODE H#-40-7E(H#*4)
40 FOR T=1 TO LEN H+1 STEP 2
50 LET P=16*FN A-H(1)+4*FN A(H
M+1)+1:IF P<225 THEN GO TO 120
60 FOR D=0:P:PRINT M:AT 10,0:
70 LET S=S+P:LET D=D+1:NEXT
T:IF S=C THEN GO TO 120
80 NEXT M:CLS
90 LET K=2343:LET N#=""C/M"
1 FOR M=1 TO 4:READ A,B
100 INPUT ""+A+H#;B:IF B#N#
THEN FOR E=A,B
110 NEXT B:PRINT "CARGA LA CIN
TA ORIGINAL":RANDOMIZE USR 2
120 PRINT AT 15,4:INVERSE 1:"R
EUBIA LO LAMBDA":120+10*H:STEP
130 DATA "31095C0B21D851180015
E9F37C0560530F13C3328",2345,44
140 DATA "86C9B80A3E3326A8C05
6833C3327480CB9982100",2862,44
150 DATA "90225E8BC0C38AF32145
C0805C21009D1101793E9F",2098,44
160 DATA "01209577E803C0111007
748802E1E721828622287D",1928,44
170 DATA "21012022287D210589222
E7D11227D6E2921293A1802",1037,44
180 DATA "A5091A0D126113196121
34778E1A206F79EFD206A",2332,44
190 DATA "3E18284633207C83C095
2DC3323C3C300F",2427,38
200 DATA "INF INITS VIDAS":0,"6
REM INS FACILICOS",2,"5IN SOBREC
ARGO":0,"INF INITS ENERGIA":11
210 SAVE "DEFLEKOR" LINE 0
    
```

problemas, así que ¡a ver si te laicod!

Antonio G. de Santiago
 Ignacio Moreno Cebal



Especial MSX

Esta semana hemos seleccionado un par de curiosos programas de este sistema. Curiosos por diferentes razones. Son el último trabajo de la compañía Topo. Han sido realizados por dos jóvenes valores de esta compañía: Luis, de 17 años, y Alberto, de 19. Tanto uno como otro se apellidan López Navarro, y es que resulta que, además de asturianos, son totalmente hermanos. A Luis, los aficionados le recordarán como autor del *Col 38*, y vuelve ahora al ataque con *Temptation*. Alberto, por su parte, se estrena en esta ocasión con *Alehop*. Bienvenido.

'Alehop'

Programador: Alberto López Navarro.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Alehop es la historia de una pelota espacial y cosmonauta a la que sus superiores, el Consejo de Pelotas Ancianas, ha encomendado una difícil tarea.

A lo largo de seis peligrosas fases, hasta alcanzar su objetivo, deberá recorrer un camino infestado de trampas. En él encontrará multitud de objetos, que a su buen criterio corresponderá identificar como peligrosos —cintas transportadoras, charcos rebaladizos, descargas eléctricas...— o los que le ayudarán en su misión —ofreciéndole vidas extras, tiempo, supervelocidad o impulso saltarín.

Entre fase y fase superada efectuamos un divertido viaje espacial en una nave peliada. Por cierto, si pasan las horas y seguís volando, no es que el viaje sea largo: es que debéis pulsar *space* para comenzar la siguiente fase.

Alehop es un programa que recorda bastante en su planteamiento al popular *Meteosmos*. Aperta, sin embargo, una serie de características —como son el personaje central, una expresiva bola viviente que gestacula continuamente según los avatares del juego— lo bastante divertidas y bien realizadas como para ofrecerle una personalidad propia.

Es, pese a todo, un juego bastante difícil. Por eso queremos ofrecerlos un breve pero terriblemente útil cargador. Es, evidentemente, para la versión MSX.



```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000: TO 56009:READ A
30 POKE I,A:NEXT
40 BLDAD"cas":,RIGOTO 40
50 DATA 201,201,201,2,109,212,0
60 DATA 98,217,9
9999 SAVE"cas":ALEPOK
```

Alehop (MSX).

Hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original del juego. Lo demás es pan comido.

Por cierto, si llegáis hasta el final, veréis un mensaje que os retará a jugar contra el *Temptation*, juego que, casualmente, también os comentamos hoy.

'Temptations'

Programador: Luis López Navarro.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

"El hermano Nonato temblaba de pánico bajo su anchu tísica. Ahora recordaba, casi con añoranza, las anteriores pruebas a las que le había sometido la Orden Vitigudina con el fin de comprobar si realmente merecía ser ordenado como uno de sus miembros...".

Así comienza *Temptation*, la otra novedad Topo que hoy comentamos. Este programa destaca ante todo por su protagonista. Habíamos visto juegos protagonizados por bárbaros musculados, por bellas heroínas, por cosmonautas intrépidos,



```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 FOR I=56000: TO 56011:READ A
30 POKE I,A:NEXT
40 BLDAD"cas":,RIGOTO 40
50 DATA 201,201,201,3,204,132,0
60 DATA 30,143,255,244,135,201
9999 SAVE"cas":TEMPOK
```

Temptations (MSX).

soldados valerosos, monstruos de mil formas y colores, perros, gatos, osos, superhéros, personajes del tebeo o del cine, y hasta por bolas o cualquier otra figura geométrica. Lo que no habíamos visto era un programa protagonizado por un fraile. Pues bien, aquí está.

Y no son pocos las aventuras que debe correr hasta conseguir ser admitido en la ferrea orden para la que postula. El voluntario hermano se introduce en un extenso laberinto lleno de demoniacos enemigos y deberá utilizar todo su ingenio y habilidad (y un cargador con *poke*) para salir con bien del asento.

En su recorrido encontrará varias ayudas escondidas detrás de los cofres y calaveras. Al dispararles encontrará vidas extras, cristales, flechas, bolas de fuego y todos los adormilados habituales en este tipo de juegos. Hay que tener especial cuidado en localizar un par de angelicales alitas que aparecen en algunos escondites, sin las que resulta imposible franquear ciertos obstáculos.

Temptation es un programa simpático y bien arropado gráficamente (a destacar, entre otras cosas, la deliciosa portada de Azpuri), que gustará sin duda a

los amantes de los laberintos imposibles, programas que están constituyendo un auténtico género dentro de los juegos de ordenador.

Para facilitarles un tanto las cosas al hermano Nonato, vaya este práctico cargador de vidas infinitas. Como es menester, se tecldea, salva y carga antes de la versión original del menudado programa *topo*. Con él no sé si ganaréis el cielo, pero con seguridad venceréis al juego.

Enhora buena

A Pablo Ruiz Tejedor, como presidente de Microdigital Soft, SA (a la que muchos conoceréis mejor por el nombre de batalla, Dynamic), acaban de entregarle el primer premio de Joven Empresa, convocado por la Confederación Española de Jóvenes Empresas.

Creemos que es una buena noticia para todos los que padecemos / disfrutamos esta pasión por los juegos electrónicos. No queríamos por eso dejar pasar la oportunidad de mandar un fuerte abrazo y nuestra más cordial enhorabuena a ese equipo de gente estupefacta que con Pablo al frente forman Dynamic. ■

Si lees

MISTER MAJEIKA



Mister Majeika, seguro que te quedas con ganas de tener un profesor como él, mitad mago, mitad brujo, capaz de hacerle volar por los aires o, si lo cree oportuno, de convertirse en rana. Pírense pública este libro en su colección Rocaforté.

oportunidad, de convertirse en rana. Pírense pública este libro en su colección Rocaforté.



¿Quién soy yo?, podrás explicarle a tu hermano menor, ése que todavía no sabe leer, la extraña relación que le tiene con gatitos, lobitos o conejitos. Y es que muchas veces los mayores hacemos a los más pequeños de mil formas diferentes. Un libro de Noguera en su colección Mendo Menado.

tos, lobitos o conejitos. Y es que muchas veces los mayores hacemos a los más pequeños de mil formas diferentes. Un libro de Noguera en su colección Mendo Menado.



Robinson Crusoe, de Ediciones SM, disfrutará de la linda con esta versión completa de las aventuras y desventuras del ya famosísimo marino inglés.

Las páginas del libro le permitirán revivir las andanzas de Robinson en África y Brasil, así como sus peripecias en la isla desierta.



El prisionero de Zenda, comprobarás que convertirse en rey de la noche a la mañana no es tan complicado si se dan las debidas circunstancias. Lo encontrarás en la colección Tus Libros, de Anaya.

en la colección Tus Libros, de Anaya.



'Firetrap'

Programa: Firetrap.
Marca: Data East.
Distribuidor: Procin Soft Line.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio lista: 890 pesetas.

Imagínate un enorme rascacielos en llamas. La multitud se agolpa frente al edificio. De sus muchas ventanas surgen cientos de figuras que claman auxilio. Un bombero con cara de Steve McQueen en *El coloso en llamas* advierte de las dificultades de un rescate en un edificio tan alto. Todo parece perdido para aquellos vecinos que viven por encima del piso 10.

De repente, un individuo con aspecto de superhéroe (sonrisa Profdes, brillante dentadura, cara de no haber roto nunca un plato, poderosos bíceps, mirada no muy inteligente...) se abre paso entre la muchedumbre. Viste un brillante traje rojo



y en la espalda lleva una especie de potente extintor. Los policías, atónitos, no aciertan a impedirle el paso, y antes de que nadie pueda reaccionar comienza a escalar la pared como una mosca humana. De su espalda brotan poderosos chorros de espuma que, a su paso, van extinguiendo el fuego. Lentamente comienza a rescatar a

todo el que le pide ayuda. Sin embargo, momentos después un grito recorre la multitud. Sobre el superhéroe está cayendo una serie de extraños objetos con forma de ordenadores, botes de veneno o manzanas podridas, que amenazan con arrojarle al vacío. Los atónitos espectadores, siempre muy atentos para estas cosas, comienzan a preguntarse qué demonios es esto.

Pues bien, la respuesta es muy sencilla. Se trata de *Firetrap*, el último programa de Data East que ha caído en nuestras manos. Un juego extraño. A decir verdad, no sorprende por la calidad de sus gráficos ni por su maravillosa técnica de juego. Sin embargo, resulta un planteamiento original eso de andar haciendo escalada libre por un edificio en llamas, lo que no está nada mal frente al aburrimiento y la renovación de los juegos que uno tiene que verse a veces.

Tiene además un extraño morbillo que envicia bastante e invita a reiniciar la escalada tras cada fracaso con nuevos ámbos.

Quizá su pega principal sea la escasa variedad en las diferentes fases, que se parecen unas a otras como gotas de agua y en las que simplemente se ha incrementado, y no mucho, el nivel de dificultad.

En resumen, un juego que puede gustar bastante a algunos, o resultar un plomo a los más exigentes y sofisticados. ■

Cargador Spectrum

Para aquellos que tengáis el *Firetrap* en versión Spectrum, hemos preparado este completo cargador. Os ofrece infinitas vidas, tiempo ilimitado y la más absoluta tranquilidad. Si queréis jugar a los superhéroes sin peligro, lo teneis en tu ordenador, lo salvas en una cinta y lo cargas antes de la versión original española del juego. ■

```
10 CLEAR 21450:FOR I=21449 TO 21711:READ A:POKE I,A:NEXT I
20 POKE 23456,0
30 INPUT "IMP. VIDAS(15/N):",I:A
IF A#"" THEN POKE 21701,0
40 INPUT "IMP. TIEMPO(15/N):",A
IF A#"" THEN POKE 21704,0
50 INPUT "IMP.LIN(15/N):",I:A
IF A#"" THEN POKE 21705,201
60 PRINT "CARGA LA CINTA (R26)
NVL":LOAD "CODE.65098
70 POKE 65380,214:POKE 65382,
86:PRINTLN:USR 65098
80 DATA 50,24,182,56,12,184,50
90 DATA 101,178,50,114,178,201
100 SAVE "FIRETRAP" LINE 0
```

Basil

Programa: Basil, el ratón superdetective.

Marca: Greenin.

Distribuidor: Erbe.

Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari.

Precio: cinta, 875 pesetas.

Basil, el ratón superdetective, es uno de los últimos productos cinematográficos de las factorías Disney, y ha sido recientemente convertido en juego de ordenador por la compañía Greenin.

En él se nos cuentan las aventuras que debe correr Basil, el detective de 221b de Baker Street, para rescatar a su fiel Dawson de las garras del malévolo Ratigan. Y parece haber sido éste quien haya diseñado las dificultades del programa.

El juego consta de tres niveles de carga independiente que, superados, dan acceso a una interesante secuencia final. Y aquí tropezamos con el primer inconveniente. Si en la fase segunda o tercera somos eliminados, tendremos que volver a cargar la primera y jugar todo el juego de nuevo. Ratigan no tiene un pelo de tonto.

En cada nivel encontraremos un total de ocho pistas falsas y cinco útiles, escondidas en los más insólitos recodos de un amplio laberinto lleno de secretos. Sólo recopilando las cinco pistas verdaderas podremos continuar nuestra misión.

Además de las diferentes rastros que nos permiten seguir las huellas de nuestro enemigo, encontraremos otros dos tipos de objetos: ratoneras y quesos. Las primeras nos servirán para derrotar a los innumerables secuaces de Ratigan que encontramos a lo largo del juego. Se colocan pulsando *space* y paralizan al enemigo que las pise (no en vano son todos ellos ratones). Los quesos, por su parte, sacian nuestro apetito y nos permiten aumentar energía.

Por si esto fuera poco, el tiempo, señalado por un reloj en la parte izquierda, corre en nuestra contra, y Basil sólo dispone de 12 horas para resolver cada una de las fases. Parece mucho tiempo, pero no lo es, ya que las horas que marca el reloj del juego son endiabladamente cortas.



Como veréis, Basil no las tiene todas consigo (es más, no tiene casi ninguna) y para resolver el caso, sólo cuenta con su astucia, su velocidad y, eso sí, su inseparable lupa, que va a permitirle examinar los diferentes objetos y pistas que una serie de pequeñas cajas y botes esconden.

Pero vayamos por partes. **El puerto de Londres.** Nos encontramos en los alrededores del puerto de Londres. Una niebla misteriosa y espesa ha invadido las calles. Basil avanza en me-

dió de la oscuridad, y por su gesto, deducimos que anda bastante cabreado. No es para menos. Ratigan, el perverso Ratigan, el astuto Ratigan, ha tenido la osadía de secuestrar a Dawson, su fiel amigo y ayudante.

Pregunta a sus informadores del puerto, a los viejos marineros que lo saben todo en la ciudad, a los dueños de las tabernas y a los vagabundos, pero nadie sabe nada. Se diría que en la ciudad existe un pacto de silencio. Ratigan es un nombre que se pronuncia con miedo en los ambientes del hampa y nadie quiere exponerse a su cólera.

Y es una lástima, porque qué

fácil resultaría para Basil completar esta primera fase si supiera que las pistas que debe localizar son *la cavilla, el cigarrillo, la huella de zarpas, el puñal y la pistola*.

Los objetos que se quieran coger se captarán con la posición verde del icono que aparece a la derecha.

Con estos cinco objetos en su poder, Basil tendría que encontrar la entrada a las cloacas, paso que antes estaba cerrado y que, al entrar en posesión de los objetos señalados, aparecerá abierto. Para conseguirlo, tiene opción a utilizar las pistas que posee de la siguiente forma: cada vez que pulse la letra *e* (en la versión Spectrum, su correspondiente en las demás versiones), uno de los objetos desaparecerá, dando paso a una flecha que le indicará el camino a seguir.

En su búsqueda de Dawson, y para trasladarse de un lugar a otro, Basil puede utilizar los buzones de las puertas. Introduciéndose por ellos pasará automáticamente de un lugar a otro.

Las cloacas. Parece mentira lo pobladas que están las alcantarillas de Londres. **PÁGA A PÁG. 6**



VIENE DE PAG. 7) Y no precisamente de poceros o de buscadores de objetos extraviados. No. Lo que hay en esas condecoradas cloacas son ciertos enemigos de Basil, que le acosarán continuamente, tratando de impedir que descubra las pistas auténticas. Pistas que, en este caso, son las siguientes: *el saque, el sobre, la vela, el condeado y la llave*.

Una vez conseguidas, el superdetective deberá buscar el acceso a la madriguera de Ratigan, donde el bandido tiene preso a su compañero. Para lograrlo, y si no lo ha localizado antes, puede volver a utilizar el truco de las flechas.

Existe en las cloacas una entrada secreta con aspecto de trampilla. Si os situáis delante de ella y pulsáis *space*, entraréis en una curiosa taberna subterránea.

En esta fase y en la siguiente existe la misma posibilidad de transporte rápido que en la anterior. La diferencia es que en lugar de por los bazonos, se efectúa a través de una especie de bocas de aire acondicionado, fácilmente distinguibles.

La madriguera de Ratigan. Nuestro sagaz detective ha desafiado mil peligros, ha dado con las claves adecuadas y ha conseguido acceder al cubilé de Ratigan.

Se trata de un extraño laberinto lleno de empinadas escaleras. Sería muy fácil para él perderse en una inútil busca de rastros falsos y acabar extraviándose o cayendo en las garras de los secuaces de su rival, si su desarrollado olfato detec-



tivo no le hubiera advertido de que las pistas correctas son: *el documento, la llave inglesa, la perla, las cerillas y la llave*.

Es muy probable que en las vueltas y revueltas por los diferentes pasadizos, hayáis localizado ya la habitación en la que se encuentran Ratigan y Dawson. De todas formas, si no sabéis volver a llegar hasta ella, podéis utilizar nuevamente el cambio de pistas por flechas indicadoras, que en esta fase resultan especialmente útiles.

Una vez que rescatéis a Dawson —basta con llegar a la sala en que se encuentra y avanzar hasta el límite dere-



cho—, tendréis acceso a la cuarta y última fase del programa.

En ésta ya no es preciso devanarse los sesos, porque no es de juego. Se trata simplemente del final de la aventura.

Os dejamos descubrirlo por vosotros mismos. Sin embargo, el texto que le acompaña, y para aquellos que no habléis inglés, dice lo siguiente:

Stop press: Basil, el gran ratón superdetective, y su fiel acompañante, el Dr. Dawson, han sido vistos sobre el caso antiguo de Londres persiguiendo al profesor Ratigan.

El artefacto del profesor es más rápido que el globo de Basil y parece que escapará de nuevo de las garras de la justicia.

Continuará. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cebal

Cargador Spectrum

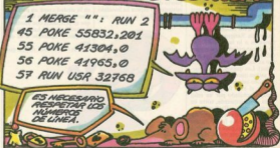
Y bueno, puestos a dar facilidades, además de todas las indicaciones anteriores, hemos preparado este programa cargador para la versión Spectrum. Con él dispondrás de toda la energía y de todo el tiempo que necesites para llevar a cabo la aventura.

Para utilizarlo hay que teclearlo respetando los números de línea, salvarlo en una cinta y, finalmente, cargarlo antes de la versión original de Basil, el ratón superdetective. Con todas estas ayudas será difícil que os la den con queso.

CARGADOR SPECTRUM

1 MERGE "": RUN 2
45 POKE 55832,201
55 POKE 41304,0
56 POKE 41965,0
57 RUN USR 32768

ES NECESARIO
RESPECTAR LOS
NÚMEROS
DE LÍNEA.



Si lees...

El libro, la bruja y el armario. Podrás penetrar en el país de Narnia, comer bizcochos justo al fausto Tumnas, oír hablar de la Bruja Blanca y, sobre todo, comprobarás que un simple armario puede encerrar todo un mundo de fantasía. Un libro publicado por Ediciones Alfaguara.

La reina calva. de Ediciones SM. Te darás cuenta de los problemas que puede ocasionar la falta de pelo, porque la protagonista de este cuento, soberana de un reino situado entre Valle Chico y Valle Grande, calva como la lana, sólo quería tener una maravillosa melena.

La leyenda de Boni Martín. Conocerás a Boni, el chico más famoso de su colegio. Tenía tantos juguetes, tantas motos... tenía hasta una máquina tragaperras. Pero eso era cuando vivía

en la ciudad. Luego, un día, tuvo que irse a vivir con su madre a un pequeño pueblo, y allí todo cambió. Está publicado por Anaya en su colección: El Duende Verde.

Las aventuras de Mickey Mouse. Prepárate para las sorpresas, porque

este álbum, publicado por Mestres, recoge las tiras diarias que de este personaje se publicaron en los periódicos en 1947. Y si te gustan los *owies* y ya eres todo un coleccionista, no pierdas de ojo el segundo volumen, correspondiente al año 1948.

Psycho Soldier

Los seguidores de nuestra sección recordarán que no hace muchas semanas vino hasta nuestras páginas un juego llamado Athena. El programa estaba protagonizado por una pequeña heroína que se enfrentaba a los más diversos contratiempos en un extraño laberinto que escondía cientos de secretos.

Parece ser que el juego fue un éxito y contó con el aprecio del público, ya que los señores de Imagen han decidido lanzar una continuación de aquí. Y no es otro que el Psycho Soldier que hoy nos ocupa.

Se dice, casi siempre con razón, que segundas partes nunca son buenas. En este caso es una verdad a medias. Psycho Soldier es terriblemente parecido al primer Athena. Más que un juego nuevo parece una fase distinta del primero. Tal vez su predecesor resultara un poco más atractivo en cuanto a gráficos y planteamiento, siempre dentro de un nivel alto de calidad, y fuera más entretenido.

Esta segunda parte nos presenta un programa concebido como una secuela del anterior, y en el que los programadores no se han roto la cabeza. Esto ocurre muy a menudo en el cine, y a veces también con los programas de juegos. De todas formas, si el Athena te dejó con ganas de seguir jugando, este nuevo juego puede seguir gustándote.

Está planteado con el un tanto pelmazo sistema multicarga, pero, afortunadamente, no te obliga a repetir todas las fases si te liquidan antes del final. Dentro de él encontrarás un subterráneo dividido en tres



1 MERGE "" ; RUN 10
15 POKE 40122,0

pasadizos, que en ocasiones se encuentra bloqueado por columnas o bloques de piedra. Esos últimos esconden, como en su predecesor, diferentes armas o ventajas. Al final de cada fase se produce el inevitable encuentro con el monstruo gigante de rigor. Si Athena es capaz de vencerle, podremos, previa carga, acceder a la fase siguiente. Así hasta completar el juego.

Y hablando de llegar hasta el final, como sabemos que no resulta nada fácil, os hemos preparado este cargador de vi-

das infinitas para la versión Spectrum. Como ya sabréis (debemos haberlo repetido un millón de veces, pero somos inasequibles al desaliento), para utilizarlo, le tecléa, salváis en cinta y cargáis antes de la versión original española del Psycho Soldier. ■



Con él, los usuarios de este sistema verán las penas de su triste lagarto considerablemente aliviadas. ■

De propina

No vamos ahora a descubrirnos las bondades del Survivor, aquí programa que lanzaron hace algún tiempo los intrépidos caballeros de Topo. Hemos hablado de él en alguna ocasión e incluso publicamos cargadores para las versiones Spectrum y Max. Faltaba la versión Amstrad, y como algunos lectores nos lo han solicitado, aquí va.

```
10 BORDER 0:INK 0,0:MODE 0:PRINT" LOAD:
MS SURVIVOR"
20 OPENDU" d":MEMORY 2299
30 LOAD"t:pload",2300:FOR i=42100 TO 421
10:READ a:POKE i,a:NEXT:POKE 2331,874:PO
KE 2332,8A4:CALL 2300
40 DATA 82e,8c9,832,84a,85c,832,851,85c,
8c3,840,80a
```


Especial cargadores

Esta semana, como veréis, os hemos preparado un especial cargadores Spectrum. El motivo es que el número de programas que aparecen

en el mercado, y en los que reconocemos algún interés especial, es muy superior a la capacidad en espacio de nuestra sección. Se van quedando en el tintero buenos programas y buenos cargadores, y de cuando en cuando conviene ponerlos al día.

Se trata, en cualquier caso, de juegos muy populares y que han tenido una bue-

na acogida entre el público. Esperamos que, gracias a estos cargadores, os resulten además pan comido.

Elige el cargador correspondiente al programa que te interese. Tecléalo en tu ordenador, sávalo en una cinta para evitarte repetir el trabajo cada vez que quieras utilizarlo, y cárgalo antes de la versión original española del juego elegido.

'Thing bounces back'



Thing bounces back es un programa especialmente indicado para todos aquellos a quienes no les gustan demasiado los juegos convencionales, en los que lo más importante es dispararle a todo lo que se mueva en los alrededores.

Este juego está en la línea del *Solomon's key* o de la saga *Misty*. Juegos de habilidad, interesantes y entretenidos, en los que el ingenio cuenta tanto como la habilidad con el joystick o las teclas.

Protagonizado por un simpático mueñecillo saltarín, recorremos un cestenero de pantallas a través de los más insólitos caminos: tuberías, rampas, pasadizos, laboratorios, colchones de muelles, etcétera.

Y no siempre son fáciles las cosas en nuestro esbozado recorrido. Por eso, para quienes hayáis acabado mareados de tanto bote, pero sin sacar nada en claro, hemos preparado este programa cargador en versión Spectrum. Os proporcionará opciones de vida infinitas, comienzo con alto porcentaje, e incluso porcentaje aún más alto. De esta forma podréis seleccionar a vuestra voluntad el nivel de juego que más os guste.

```

10 RESTORE 1: CLEAR 3244: LET S=
11 LET P=55447: POKE 23459,0
12 FOR X=P TO P+471: READ A: P
13 POKE X,A: LET S=544: NEXT X
14 IF S<5336 THEN PRINT "REV
15A LAS DATAS": STOP
16 INPUT "INF, VIDAS(5/N)";A:
17 IF A="N" THEN POKE P+22,0
18 INPUT "EMPEZAR CON PORCENTA
19A ALTO(5/N)";A: IF A="S" THEN
20 POKE P+39,50
21 INPUT "¿MÁS ALTO(5/N)";A
22 IF A="S" THEN POKE P+39,75
23 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
24 RGA LA CINTA ORIGINAL": PAUSE 0
25 CLR : RANDOMIZE USR P: POKE
26 P-500,216: RANDOMIZE USR 54912
27 90 DATA 221,33,75,214,17,101,1
28,225,55,205,86,5,40,241,201
29 100 DATA 200,107,214,175,50,199
30,176,50,194,150,33,209,216,17,9
31 110 DATA 149,1,10,0,237,176,201
32,0,50,66,135,62,12,50,71,150
9999 SAVE "THINGPOKE" LINE 0
    
```

'Tank'



Este programa es una conversión de un juego en máquina tragaperras que estuvo muy de moda allá por el año 1985. Cada vez con más

frecuencia los éxitos en máquinas de la calle acaban siendo convertidos en juegos de ordenador. Es natural si tenemos en cuenta que los consumidores de unos y otros juegos suelen ser prácticamente los mismos. Y a su vez resiste la tentación de tener en su casa ese juego que tanto le gusta y tantas monedas le costó.

Ocean ha comercializado una conversión muy aproximada al original y que, indudablemente, gustará a quienes ya conocieran su versión callejera. Para los que no, podemos decir que se trata de conducir un tanque a lo largo de una serie de rutas marcadas hasta ir alcanzando los objetivos propuestos. En el camino encontraremos soldados y tanques enemigos, puentes para atravesar y persistentes tropas de infantería que nos acosarán sin descanso. El tanque responde suavemente a los mandos, y contamos con la posibilidad de mover la torreta de forma independiente, aunque para manejar tantas cosas a la vez deberemos ser dos cosas: pulpo y hábilidos.

El nivel de dificultad del programa es bastante alto, así que para alisaros un poco el camino hemos preparado este cargador Spectrum de vidas infinitas. Por tanques que no quede.

```

10 RESTORE 1: CLEAR 45000: LET
11 S=0: FOR X=49113 TO 49137
12 READ A: POKE X,A: LET S=S+A
13 NEXT X: IF S<52795 THEN PR
14 NT "ERROR EN DATAS": STOP
15 RESTORE 1: PRINT "CARGA LA C
16 INTA ORIGINAL": LOAD ""CODE
17 50 LET Z=58619: LET M=2-1
18 FOR N=9 TO 5: GO SUB 90
19 NEXT N: POKE 61611,237
20 RUN USR 49119
21 LET Y=N-1: READ A: FOR X=Z
22 TO Z+1: LET Y=Y+1: POKE Y,PEEK X
23 NEXT X: POKE Y+1,201: LET Z=X:
24 RANDOMIZE USR M: RETURN
100 DATA 35,23,49,13,24,21,33
110 DATA 183,230,17,0,180,1,233
120 DATA 3,237,176,193,244,199
130 DATA 175,50,193,113,201
9999 SAVE "TANKPOKE" LINE 0
    
```

'The living daylight's'



Este título no es excesivamente significativo. Pero si añadimos que es el juego basado en el último producto James Bond y que en España la película se esca-

la, el asunto se vuelve mucho más claro.

Era inevitable que las aventuras del agente 007 acabarían convertidas en juegos de ordenador.

Así, en este programa revivimos las múltiples aventuras del popular personaje en su, hasta ahora, última entrega cinematográfica.

A lo largo de ocho fases diferentes, nos enfrentaremos a sus enemigos en escenarios como Gibraltar, el conservatorio de música, las tuberías, Tángier o la casa del malvado Whittaker.

Como quiera que todos no tenemos las capacidades del agente secreto al servicio de su majestad, hemos preparado este cargador Spectrum para ayudarnos en vuestra aventura.

Ofrece opciones de inmunidad y de vidas infinitas, y os asegurará que, al igual que en las películas, vuestro agente secreto favorito acabe victorioso la partida.

```

10 CLEAR 63E3: LET S=4325: POK
11 E 23458,0: LET N=64E3: RESTORE
12 FOR M=N TO N+34: READ A: PO
13 KE X,A: LET S=S+A: NEXT X
14 IF S=0 THEN GO TO 30
15 40 PRINT "DATAS MAL": STOP
16 50 INPUT "INFINITAS VIDAS(5/N)";A:
17 IF A="N" THEN POKE N=27,
18 0
19 INPUT "INMUNE(5/N)";A: IF
20 A="N" THEN POKE N=31,0
21 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
22 RGA LA CINTA ORIGINAL": PAUSE 0
23 CLR : RUN USR N
24 90 DATA 221,33,235,253,17,124,
25,162,255,55,205,86,5,40,241
26 100 DATA 62,201,50,111,254,205,
27,0,254,62,201,50,4,152,175,50
28 110 DATA 146,107,195,0,145
9999 SAVE "LIVINGPOKE" LINE 0
    
```

'Death wish 3'



Resulta inevitable que todo pegatiro más o menos invencible acaba convertido en programa de ordenador. Charles Bronson, vengador nocturno e implaceable de las noches americanas,

no podía ser una excepción.

De la mano de Gremán, seguimos los pasos de Bronson a través de una ciudad infectada de maldantes que, conociendo su peligrosa fama, pretenden quitárselo de su medio de una vez para siempre.

Para defenderse cuenta con una serie de armas que encontrará en diferentes puntos de la ciudad, pero que, lamentablemente, poseen un número limitado de disparos. Tendrá a su favor, además, la ayuda de la policía, que hará lo que pueda por defenderlo, aunque también es cierto que sin demasiado éxito.

Bronson deberá recorrer las calles, entrar en las casas y localizar las guardas de los grandes jefes del crimen, que quieren acabar con él. No le va a resultar fácil conseguirlo, por eso hemos preparado este programa cargador, que va a ofrecerle una ayuda ingratificante.



```
10 CLEAR 32767
20 RESTORE : FOR a=32536 TO 33
540: READ v: POKE a,v: NEXT a
30 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL
SENDE EL PRINCIPIO..."
40 LOAD "CODE": POKE 32838,13
1: RUN USR 32768
50 DATA 170,240,100,100,0,0,20,1
01,170,0,60
100 SAVE "DEATHPOKE" LINE 0
```



'Phantom Club'



Ocean nos presenta un interesante programa en tres dimensiones. Un laboratorio de más de 500 pantallas, que nuestro superhéroe deberá recorrer, completando una serie de misiones, hasta conseguir alcanzar el grado de Ipsimus.

Phantom Club nos ofrece la curiosa visión de un mundo de superhéroes y superpoderes, plagado de supervenidos y superpeligros, con unos supergráficos realmente inquietantes y bien elaborados. Sólo tiene una pega: resulta superaburrido.

Al principio, no. Uno se estaba intentando descubrir utilidades a los diferentes elementos del juego, las esferas giratorias, la pantalla del galgo, o averiguando el sentido de las diferentes pruebas. El problema es que el tiempo transcurre y el juego no acaba de cuajar como debiera. Todo se vuelve repetitivo y acabamos un poco hartos de tan largo paseo, de sus llamativos gráficos y de sus misterios, cada vez menos apasionantes.

Por si fuera poco, después de mil vueltas y revueltas, de cientos de combates y civilizaciones más o menos metafísicas, alcanzas el grado máximo y ¿qué ocurre? Nada. No pasa nada. Has conseguido llegar a donde nada esperaba que llegaras y el argumento acaba por derrumbarse.

Es una lástima que tan atractivo continente escondía un tan poco estimulante contenido. Pese a todo, si queréis comprobarlo en carne propia y tenéis el programa en la versión Spectrum, podéis hacerlo con este breve y eficaz cargador.

```
5 MERGE "": RUN 10
15 POKE 49B24,201
25 SAVE "PHANTPOKE" LINE 0
```

'Hysteria'



Pese a su pírrico nombre, esta producción de Software Projects es un programa muy entretenido. Su autor, el mismo del ya clásico Green Beret, ha retomado la misma estructura del juego

anterior para plantear una aventura en la que se mezclan mitología y ficción científica.

En cada una de sus fases, el protagonista debe ir atrapando una serie de símbolos que reconstruyen el rostro de su rival. Cuando lo consigue, aparece una enorme arpa de dos cabezas a la que es preciso liquidar con un buen montón de disparos.

En este programa, como en las películas antiguas, no se ha reparado en gastos a la hora de contratar extras, y la nómina de enemigos es amplísima: esqueletos que surgen de sus tumbas, robots galácticos a lo George Lucas, caballeros medievales, esferas asesinas...

Afortunadamente, nuestro héroe puede conseguir a lo largo del juego una serie de poderes mágicos de la máxima eficacia, y puede protegerse, si la situación lo precisa, durante unos momentos con un hechizo de invulnerabilidad.

Hysteria es un juego que posiblemente gaste mucho a aquella auténtica legión de admiradores que tuvo el Green Beret, su antecesor. No es mejor que aquél, pero tampoco le desmerece.

Si el programa os viene un poco grande y las fuerzas del mal os liquidan cien de cada cien veces, probad con este cargador Spectrum que os ofrecemos. Vuestros enemigos van a llevarse una sorpresa. ■



```
10 POKE 23693,6
20 POKE 23624,6
30 CLEAR 25343
40 POKE 23739,111
50 LOAD "SCREENS
60 LOAD "CODE
70 POKE 23656,0: INPUT "Introduce
(n/n)":a$: IF a$="n" THEN POKE 4
4620,201
80 RUN USR 45666
```

Out Run

Programa: Out Run.
 Marca: Sega / U. S. Gold.
 Distribuidor: Erbe.
 Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari.
 Precio: Cinta, 1.200 pesetas.



—¿Vas hacia Mónaco?
 —preguntó ella.

—Si —contestó él—. Tengo algo inflamada la cartera y necesito aligerarla un poco en el casino.

Ella le miró sonriente, arrellanándose en el asiento, y él comprobó que su inteligente broma había sido bien recibida. Era natural. No en vano había llegado donde estaba sin más ayudas que sus propias fuerzas. No se compra uno un coche de 26 millones y viaja despreocupadamente por la costa a jugar en Montecarlo si

no es rápido de reflejos, ingenioso e inteligente. Un hombre tan completo e interesante como un anuncio de colonia masculina. Así era él.

—Oye —preguntó ella—, ¿eres siempre tan ambicioso o es un momento especial en tu honor?

Al oír estas palabras a punto estuvo Martín de perder el control del coche, pero realizó un esfuerzo sobrehumano y controló el vehículo y la situación.

—Caramba, veo que eres una tigresa de lo peor.

Martín volvió a sonreír con su mejor sonrisa *profeflex*, aparentando un perfecto autocontrol, pero no pudo evitar lanzar una venenosa mirada de reojo a su acompañante.

“Maldita sea mi suerte”, murmuró entre dientes, pero rápidamente recorrió sus años mozos y aquel viejo lema de futbolista alevín que le repetía el entrenador antes de cada partido: “No hay mejor defensa que un buen ataque”.

—¿Quieres oír algo de música? —preguntó a la chica.

Ella le miró con ojos un tanto burlescos y le contestó sonriente:

—Buena; si con eso logro que te calles...

Aquello era demasiado para el orgullo de Martín. Frenó un tanto bruscamente y acercó el coche al arcén.

—Oye, mira, guapa. Tú estabas haciendo autostop. Yo he accedido a llevarte por hacerte un favor. Como comprenderás, tú no me interesas en absoluto. Chicas como tú las tengo yo así, ¿sabes?

—Sí. Repites mucho el sí.

—¿Qué?

—Que repites mucho el sí. ¿Es que no sabes hablar o qué?

Martín se sentía a punto de estallar, pero estaba decidido a no perder las formas. Un tipo como él no iba ser sacado de quicio por una moxerola imperintente.

—Pero ¿qué le ocurre, maffeca? Si no te gusta mi coche, espera a que pase uno mejor...

—No, si estoy encantada de que me lleves.

—Vaya, pues nadie lo diría.

La chica agitó su larga cubellera morena y le lanzó una sonrisa fulminante a la vez que le decía con voz melosa:

—Venga, no seas tonto; arranca y continuemos camino.

“Pobrecilla”, pensó Martín, “está un poco azorada. Posiblemente nunca había montado en un cacharro como éste. Trata de molestarle para disimular su apuro, pero en el fondo parece buena chica”.

Martín arrancó y unos segundos después su flamante descapotable volvía a llevarles a toda velocidad, volando sobre la carretera de la Costa Azul, en dirección a su destino. La muchacha parecía estar más amable y Martín comenzaba a recuperar su buen humor. Un hombre de mundo como él inquietándose por las bobadas de una niña. Qué tontería.

—Mira, perdona lo de antes —le dijo la chica a los agradecidos oídos de Martín—, pero es que me desespera ver gente tan valiosa como tú, desperdiciada y atrapada en un consumismo idiota.

Aquella música le sonaba a Martín mucho mejor. En realidad, ella tenía razón. En el fondo, él siempre ha—PARA A PAG. 8





VENIR DE PAU, ¿ha sido un artista. Pocos lo sabían, pero en su juventud pintaba cuadros y hasta incluso estuvo viviendo una temporada en una buhardilla de París. Bueno, en realidad había sido sólo una semana, pero, qué diablos, una semana

muy intensa. Fueron posiblemente aquellos recuerdos, mezclados con las entusiastas palabras de la muchacha, los que le hicieron decidirse.

Elegió cuidadosamente un lugar estratégico y detuvo su coche. Se trataba de un empujamiento del árbol que a través de un pequeño camino de tierra conducía hasta el borde

del acantilado, un cortado de más de 40 metros en el que el Mediterráneo golpeaba con fuerza, deshaciéndose en espuma blanca contra las rocas.

—¿Qué haces? —preguntó ella con extrañeza.

—Nada. Bájate un momento —contestó Martín imitando el gesto de Robert Mitchum en una película de detectives.

La muchacha descendió del automóvil sonriendo con sor-

che se deslizara hacia el acantilado. La muchacha le miraba con unos enormes ojos de sorpresa y él mantenía su mejor gesto indiferente, aunque no pudo evitar un pequeño tic en el ojo izquierdo cuando su descapotable, que avanzaba hacia el abismo como a cámara lenta, hundió el morro en el vacío y comenzó a caer hacia el mar. Transcurrieron un par de eternos segundos y finalmente un estruendo de metal retorcido y cristales estalló en el fondo del acantilado. Martín no movió el gesto. Se limitó a sacar su pitillera y a encender un cigarrillo con ese gesto indiferente que tantas veces había ensayado frente al espejo de su baño.

Ella, tras unos segundos de sorpresa, comenzó a reír a grandes carcajadas. Sin dejar de reír, pasó un pequeño utilitario que pasaba y se acomodó junto a su conductor. Bajó la ventanilla y, dirigiéndose a Martín, le dijo:

—¿Te das cuenta de que eres tan idiota como te decía?

Y a Martín, que había estado riéndose con ella, la risa se le cortó al descubrir dos cosas. La primera, que en el fondo del acantilado, junto a ese montón de hierros retorcidos que había sido su Ferrari, había un montón de chatarras que recordaba las formas de los coches más caros del mercado. La segunda, que si la imbecilidad humana no tiene límite, las cuentas corrientes sí. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Ciller



```

10 CLEAR 30000: LET a=3597
20 RESTORE : FOR x=56970 TO 56
999 READ a: LET m=a-a: POKE x,a
30 NEXT x: POKE 23650,0: IF a<
>0 THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
40 INPUT "inf. tiempo(a/n)":a$
: IF a$="n" THEN POKE 56993,0
50 INPUT "inmune choques(a/n)":a$
: IF a$="n" THEN POKE 56990,0
60 PRINT "carga la cinta origi
nal": LOAD "CODE
70 LET z=57107: LET m=z-1
80 RESTORE : FOR n=0 TO 5
90 LET y=m-1: READ a: FOR k=z
TO z+a: LET y=y+1: POKE y,PEEK x
: NEXT x: POKE y+1,201: LET z=x
100 IF m=1 THEN POKE m+29,0
110 IF m=5 THEN POKE m+15,14
120 RANDOMIZE USR 0: NEXT n
130 LET a=39000: POKE a-114,191
: POKE a-136: POKE a+1,152: POKE
a+2,192: POKE a+326,222
140 RANDOMIZE USR 56976
150 DATA 16,35,56,13,24,22,33,1
82,231,17,167,251,1,282,3,237
160 DATA 176,195,169,254,175,50
:36,153,62,281,50,285,150,201
170 SAVE "outrunpoke" LINE 0

```

Cargador Spectrum

En esta ocasión os ofrecemos un programa cargador para las versiones Spectrum (48/128) del Out Run. Os ofrece tiempo infinito e inmunidad en los choques. Con él podréis recorrer con toda tranquilidad los 15 diferentes niveles o zonas de que consta este juego, siempre que el sistema multicarga no os vuelva locos y acabéis tirando el casete por la ventana.

presa y atenta a los movimientos de Martín. Éste abandonó su asiento saltando por encima de la portezuela y se plantó firme y arrogante junto a su coche.

"Ah, muchacha, no sabes con quién estás hablando. A mí, si más ni menos que a mí, va a venir una niña a dar lecciones. Yo si voy a darte una lección que no olvidarás".

—Así que tú crees que para mí, en la vida, lo más importante es este coche o el dinero, ¿no? Pues observa y aprende, pequetita.

Sin dejar de sonreír, Martín se inclinó sobre el automóvil y desenganchó el freno de mano. Después, con un leve empujón y agradecido mentalmente de haber aparcado cuesta abajo, dejó que el co-

Si lees

Los machafatos, conocerás a estos extraños personajes. ¿Extraños? Imagina. No necesitan dormir ni tampoco respirar y miran a través del pelo que cubre su cuerpo, que, por cierto, es de color rosa. Si, precisamente por eso tienen tendencia de ver las cosas de color de rosa. El libro está publicado por la Editorial Lae Vives, en su colección Ala Delta.

La señora Troia puede ser que algo te suene a familiar... Porque a ellos también les suceden cosas fantásticas. El señor Troia, por ejemplo, puede encontrarse en plena calle con una porla gigante, y la señora Troia tiene una extraña facilidad para que los seres más sorprendentes se posen en su jardín. ¡Ah!, y a Casimiro, su hijo, le pasan las mismas cosas que te suceden a ti. Está publicado en la colección Fácil de Leer, de Anaya.

Más cuentos del mundo Óliver, de Ediciones Alfaguara, podrás acompañar a Óliver mientras trabaja en el huerto y también cuando ayude a su mamá en las tareas de la casa.

Y tal vez puedas contestar a alguna de sus preguntas: ¿cuántos copos de nieve hay en el cielo? ¿dónde se va el jardín cuando llega la nieve?

La guardia del zorro, descubrirás los problemas que debe superar Ken, un muchacho de ciudad, la primera vez que viaja solo. Y como su destino es el campo, será allí donde realmente comienzan sus aventuras. Un libro de Neguer.

'Nebulus'

Marca: Hewson.
Versiones: Spectrum / Commodore.
Precio: 875 pesetas la cinta.

Algo huele a podrido en el planeta Nebulus. Del fondo del mar han comenzado a brotar unas extrañas torres, a modo de urbanística invasión.

Con este misterioso planteamiento comienza el último trabajo de J. M. Philips para la Hewson. El protagonista de este curioso programa es una especie de raza triste, con cara de Buster Keaton, que debe descifrar las claves de una laberíntica torre para cumplir su misión.

En su escalada hacia la cima se encontrará con no pocas dificultades. La primera de ellas, adivinar el camino correcto que le libre de las baldosas escurridizas o de las que desaparecen de forma inoportuna cuando se pone el pie (o el anca) encima de ellas, en medio de una tupida red de túneles, plataformas y accesorios. La segunda, evitar a los impredecibles enemigos que aparecerán a lo largo del recorrido.

Al llegar a la cima y traspasar la última puerta, la torre se derrumbará y volveremos a nuestro submarino para dirigarnos a la siguiente torre. Este viaje por las profundidades se intuye o medio imagina en la versión Spectrum, pero resulta

Spectrum 'Nebulus'

Cargador para la versión Spectrum del *Nebulus*, con vidas infinitas, infinito tiempo e invasión. Para utilizarlo, tecléalo, sávalo en una cinta y lo cargues antes de la versión del juego. La tecla de apace ofrece la posibilidad de caer cuando te encuentres atrapado.

```

10 RESTORE : CLEAR 30000 : POKE
20050,0 : LET M=3534 : FOR X=2329
30 TO 23320 : READ A : LET M=M+A
40 POKE X, A : NEXT X : IF M=10 T
500 PRINT "MILAS MAF" : STOP
30 INPUT "INTRODUCE VIDA" : A$
IF A$="Y" THEN POKE 23299,0
40 INPUT "INTRODUCE MARCHA" : A$
IF A$="Y" THEN POKE 23302,0
50 INPUT "MARCHA" : A$ : IF A$="Y"
THEN POKE 23305,0
60 PRINT "MARCHA EN NEBULUS" : L
640 ""CODE : POKE 60331,060
70 RANDOMIZE US0 64015 : POKE 6
8115,0 : RANDOMIZE US0 60000
90 DATA 170,50,150,100,50,130,
170,33,21,91,27,197,137,1,19,0
98 DATA 197,176,195,0,180,82,1
27,115,206,283,75,193,193,74,130
100 DATA "NEBULUS" : LINE 0
    
```



may divertido en Commodore. Como es lógico, las torres por destruir se suceden, y el nivel de dificultad aumenta una tras otra.

Nebulus es un programa muy entretenido, que se sale de los habituales caminos trillados del héroe mata-de-todo y que hace necesario para completarlo no sólo habilidad y rapidez, sino también unas ciertas dosis de ingenio. Un juego, en definitiva, por encima de la media.

'Renegade'

Marca: Imagine.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio: 875 pesetas la cinta.

Los chorizos y macarras agresivos, que tanta presencia tienen en otras fa-



ceras de la vida, han acabado encontrando también su juego de ordenador. En *Renegade* deberemos recorrer las calles más peligrosas de la ciudad y conseguir superar a fuerza de puños y patadas sus diferentes fases. *Renegade* es un juego interesante para quienes gustan de las emociones fuertes sentados cómodamente en el sillón de su casa. Porque nada de lo que atañe a la violencia ciudadana falta en este juego. Nos vapulean y arrojan a la vía en el metro; nos atropellan y golpean en un cruce de calles cuando topamos con una banda motorizada; nos pega tiro el jefe de una banda de navajeros, y hasta nuestro encuentro con un grupo de atractivas mozas se convierte en una pelea en toda regla contra Berta la Gorda y su grupo de desalmadas. Una delicia, como verás. ■

```

20 CLEAR 49101 : POKE 23000,0
30 LET K=100 : LET L=144
40 GO SUB 1200 : IF K=2375 THEN
PRINT "EXOR EN DATOS" : STOP
40 INPUT "INTRODUCE MARCHA" : A$
IF A$="Y" THEN LET K=0
50 INPUT "AÑEJO FACIL/NO" : A$
IF A$="N" THEN LET L=0
60 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
FOR LA CARGADOR/DESCARGA" : POKE 0,
70 RESTORE : GOSUB 1 : LOAD ""CODE
: LET Z=50000 : LET M=1
80 FOR M=0 TO 51 : GO SUB 110
90 NEXT M : POKE 61612,251
100 GO SUB 1200 : FOR L=64511
110 LET Y=M+1 : READ A : FOR I=0
TO 240 : LET Y=Y+1 : POKE Y,PEEK X
: NEXT X : POKE Y+1,200 : LET Z=0
RANDOMIZE US0 M : RETURN
120 RESTORE : LET M=0 : FOR X=64
200 TO 64370 : READ A : POKE X,A
130 LET S=M+A : NEXT X : RETURN
140 DATA 15,22,49,13,24,21,27
150 DATA 182,236,17,0,232,1,232
160 DATA 5,237,176,195,244,254
170 DATA 170,50,174,137,50,86
180 DATA Y,67,283,50,135,1,201
9999 SAVE "RENEGADE" : LINE 0
    
```

```

10 RESTORE : CLEAR 30000 : POKE
20050,0 : LET M=3534 : FOR X=2329
30 TO 23320 : READ A : LET M=M+A
40 POKE X, A : NEXT X : IF M=10 T
500 PRINT "MILAS MAF" : STOP
30 INPUT "INTRODUCE VIDA" : A$
IF A$="Y" THEN POKE 23299,0
40 INPUT "INTRODUCE MARCHA" : A$
IF A$="Y" THEN POKE 23302,0
50 INPUT "MARCHA" : A$ : IF A$="Y"
THEN POKE 23305,0
60 PRINT "MARCHA EN NEBULUS" : L
640 ""CODE : POKE 60331,060
70 RANDOMIZE US0 64015 : POKE 6
8115,0 : RANDOMIZE US0 60000
90 DATA 170,50,150,100,50,130,
170,33,21,91,27,197,137,1,19,0
98 DATA 197,176,195,0,180,82,1
27,115,206,283,75,193,193,74,130
100 DATA "NEBULUS" : LINE 0
    
```

Cargador Spectrum 'Renegade'

Tecléa este programa, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original española Spectrum del *Renegade* 43 K. Te ofrece vidas infinitas y una opción de juego fácil.

Si lees...

En los libros de la nueva colección **Fama Amiga** puedes encontrarte con una enorme sorpresa, ya que los animales son los protagonistas de cada libro. Además, los libros llevan un sobre al final que te va a permitir entrar a formar parte del Club de Fama Amiga, de defensa de la naturaleza. También hay sorteos y muchos premios. ¡Ah!, esta colección está editada por Ediciones Temas de Hoy.



Soy **Antón**, un oso panda. Vivo habitualmente en China, en los montes de Sichuan. Como bambú, tengo una enorme cabeza y también seis dedos; al sexto, que es algo parecido a tu dedo gordo, le llaman el *pulgar del panda*.



Me llamo **David**. Soy un chimpancé y mi carta viene desde el África central. Puedo dar saltos de cuatro metros y dejarme caer desde

10 metros de altura. También soy un gran corredor que puede alcanzar hasta 30 kilómetros por hora. Como flores, hierbas, frutas. Y me gustan muchísimo los termites.



Si, yo soy una leona y mi nombre es **Valeria**. Vivo en algunas zonas de África y en algún punto de la India, pero mi padre me ha contado que antes, hace unos 2.000 años,

desembúlbamos por la mayor parte de África, Asia y también por Europa.



Y yo soy **Irene**, la cigüeña. Soy esbelta, delgada. Realmente tengo buen tipo. Estoy segura de que me habéis reconocido. Si, soy la que forma los nidos en los campos. Me gusta viajar en compañía de mi familia. Soy una gran viajera y puedo recorrer 7.000 o 8.000 kilómetros durante las migraciones.

Phantis

Programa: **Phantis**.
Programador: Carlos Abril.
Marc: **Dinamic**.
Distribución: **Erbe**.
Versiones: **Spectrum** y **Amstrad**.
Precio: cinta, 875 pesetas.

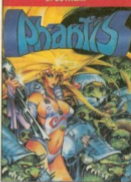
No cabe duda de que **Dinamic** es una empresa con dié debate para hacer juegos de ordenador. Sus programas suelen tener un éxito extraordinario entre los usuarios españoles; la prueba es que a estas alturas todavía siguen llegando cartas de gente que nos pide que hablemos, demos trucos y cargadores para los primeros juegos que lanzó esta casa.

Aunque parece ser que su estrella de estas Navidades ha sido el programa **Fredy Hardest**, del que ya hemos hablado en estas páginas, hoy vamos a ocuparnos de **Phantis**, otro de sus lanzamientos navideños.

Phantis nos cuenta la historia de una intrépida y bella guerrera del espacio que se enfrenta a mil diferentes peligros para reunirse con su amado. El programa, como viene siendo costumbre, ha sido planteado con el sistema de doble carga, uno por cada cara, que no es sino una forma de ofrecer dos programas diferentes con el mismo protagonista y por el mismo precio, lo que no deja de ser una ventaja.

En su primera parte, **Phantis** comienza pareciendo un *metamarciano* bastante clásico. Una nave espacial se enfrenta de forma suicida con toda la gama habitual de misiles enemigos, meteoritos, volcanes escarpados, naves *kamikaze* y una especie de orugas voladoras con el bulle de ser *Vito* a las que es preciso acertar con tres disparos sucesivos. Todo esto transcurre a lo largo de tres fases diferentes: en el espacio, en el área volcánica de *Luna-4* y en la gruta subterránea que comunica con el mundo de los pantanos. Y es al final de esta tercera fase cuando surge la sorpresa. De repente te nave alerta sobre una pequeña plataforma y surge de ella *Serena*, la heroína del programa. Aparece entonces un *Adrec* clásico, que viene a ser una especie de cargador gigante a lomos del

SPECTRUM



cual deberemos enfrentarnos a la última fase.

Transcurre ésta en un peligroso pantano plagado de feroces indígenas que montan *pterodactilos* y *sapos gigantes*. Al final, y como premio a nuestros desvelos, aparece el código secreto que facilita el acceso a la segunda parte.

Con la segunda carga (cara 2 de la cinta) nos introducimos en las entrañas de **Phantis** en busca del compañero de *Serena*, que se encuentra prisionero en una profunda mazmorra. Para llegar hasta él deberemos adentrarnos en seis niveles diferentes, con una increíble gama de enemigos que va desde los habitantes del planeta hasta lagos de lava ardiente, manadas de *pirafas* *carroveras* o terribles animales prehistóri-

cos. También es verdad que, recorriendo los pasadizos, encontraremos algunas ayudas, como las vidas estas en forma de corazón, un *turbolaser*, un medallón que nos abrirá las puertas del nivel cuatro y hasta un *helicoptero* para sobrevolar la zona volcánica. Con todos estos ingredientes, **Phantis**, el juego, puede ser cualquier cosa menos aburrido.

Una curiosa aventura con protagonista femenino, acorde con la última moda en juegos, resuelto de un modo muy vistoso en cuanto a gráficos y no tan terriblemente difícil como otros juegos de esta misma categoría, lo que nos consuela mucho a los que no somos unos portentos del *joystick* o de las teclas. Un programa que, en resumen, difícilmente defraudará a ese buen montón de seguidores con que cuentan los juegos de **Dinamic** en nuestro país. Por eso, y adelantándonos a sus peticiones, vaya este par de cargadores para las versiones **Amstrad** y **Spectrum** del juego, así como los correspondientes códigos de acceso a la segunda parte del juego. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Marcos Cebal

Cargadores

Como veréis, los cargadores de esta semana son tan pequeños que casi no es necesario ni salvarlos en cinta. Lo que sí es importante es teclearlos y cargarlos antes de la versión original correspondiente del juego. Ofrecen vidas infinitas.

Spectrum: teclear en comando directo: **POKE**

23296,5 LOAD™. (Vale para la primera y la segunda carga.)

Código de acceso a la segunda parte: **13757**.

Amstrad: (Vale para la primera y segunda carga.)

Código de acceso a la segunda parte: **84187**.

30 OPENOUT™+HENRY 999-CLOSEOUT-LOAD™
20 POKE 1114,5+NOE 0+CALL 1000

TEBEO INFORMATICO

Road runner

Programa: Correccinios.
 Programador: Varis.
 Marca: Atari Games / U. S. Gold.
 Distribuidor: Erbe.
 Versi6n: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari.
 Precio: cinta, 875 pesetas.

El presidente de la compa \tilde{n} ia Acme observaba la pila de cartas amontonada sobre su mesa. Llegaban casi a diario y siempre con el mismo remitente. Dud6 por un momento, pero finalmente decidi6 echarles un vistazo. La primera decia as \grave{a} :

"Estimado se \tilde{n} or gerente de la casa Acme:

He decidido enviarle estas l \acute{i} neas con la seguridad de que mis quejas no caer \acute{a} n en saco roto. Soy cliente suyo desde hace muchos a \tilde{n} os y he venido consumiendo sus art \acute{i} culos con ansiedad. El motivo de esta carta es informarle de los problemas surgidos con mis \acute{u} ltimos pedidos.

Hace unos meses recib \acute{i} los famosos patines superd \acute{i} cnicos atrapacorreccinios, que usted comercializa. Pues bien, cuando me decid \acute{i} a utilizarlos, tras estudiar detenidamente las instrucciones, comprob \acute{e} con horror que cada uso de ellos avanzaba en una direcci6n, dando lugar a que mis piernas salieran disparadas con rumbos opuestos. La izquierda la



recuper \acute{e} bastante pronto gracias a un amable camionero de Tennessee, admirador de mis aventuras, que la reconoci6 cuando hac \acute{i} a autostop junto a una gasolinera. La derecha, por su parte, acab6 de recibirla a vuelta de correo, con portes a mi costa, despu \acute{s} de ser localizada por la Interpol en manos de un coleccionista de piernas turcos. Est \acute{a} n en buen uso y siguen cumpliendo correctamente con su cometido. Comprenda, sin embargo, los trastornos que durante varios meses he sufrido de padecer a causa de lo que su representante en el desierto califica como 'un peque \tilde{n} o desajuste debido sin duda a una incorrecta manipulaci6n por su parte, de la que Acme no

puede hacerse responsable".

El presidente arroj6 la carta a la cesta de asuntos pendientes y, aunque un tanto aburrido, decidi6 enfrentarse a la siguiente. En ella, despu \acute{s} de los consabidos encabezamientos pomposos que tanto gustaban al Coyote, se hablaba de otro de los productos de la compa \tilde{n} ia. En concreto, del famoso y prestigioso helic6ptero portatil.

"El aparato, desde luego, es estupendo. C6modo como una mochila y nada pesado. Mi duda es la siguiente. \tilde{C} uando, como aseguran las instrucciones, que hay que arrojarlo con fuerza a un profundo barranco para que la b \acute{e} lica se active? El mismo manual asegura que en caso de no suceder as \grave{a} se

vuelva a repetir la operaci6n. Sin embargo, lo hice una primera vez y fall6. Lo repet \acute{i} una segunda y volvi6 a fallar. Puesto al habla con su delegado en el desierto, asegura que en la segunda ocasi6n fall6 debido al peso extra de las escopetas y vest \acute{i} fulas que me pasaron en el hospital tras el primer intento".

Elabor6 una ligera sonreina y arroj6 la segunda carta sobre la primera. A \acute{u} n tenia tiempo y decidi6 leer alguna m \acute{a} s.

"El motivo de la presente es ponerle al corriente de alguna propiedad de su alimento especial para correccinios, que tal vez desconozca. \tilde{S} ab \acute{a} usted que, aparte de atraer a los correccinios, resulta un manjar irresistible para las serpientes de cascabel? Cont \acute{e} m \acute{a} s de 200 a mi alrededor antes de ser ferocemente mordido por las primeras".

Continuaba con algunas dise \tilde{n} os sobre su descripci6n y sobre el cam $\acute{i$ on cisterna de \acute{a} cidido que le hab \acute{a} n hecho ingresar en el hospital, para acabar con una petic $\acute{i$ on.

"En cuanto al curso *Comer a un hombre baila en sus lecciones*, debo decirle que result6 muy instructivo. El problema es que cuando inici6/PASA A PAG. 8



VIENE DE PÁG. 7) el periodo de prácticas y disparé por vez primera al botón que me propulsaría a velocidades supersónicas tras mi plúmifero rival, tropecé con uno de los camiones de su empresa que recorren el desierto a gran velocidad. Cuando me levantaba requejando volví a ser atropellado por otro de sus camiones que hacía el recorrido en sentido inverso. Como quiera que estas cosas me vienen sucediendo con una cierta frecuencia, ¿existe la posibilidad de que me envíen un horario de viajes de los transportes de su empresa?"

El presidente de Acme no pudo reprimir una carcajada y, animado y de mejor humor, comenzó a leer la siguiente misiva.

"Vuelvo a dirigirme a usted. En esta ocasión por la *atrapacorreccamios* que su empresa comercializa. Algo va mal en ella. Estaba utilizándola contra mi eterno enemigo, pero cuando estaba a punto de atraparlo por efecto de la absorción, algo falló y el correccamio escapó. Estaba observándola y dándote unos golpes para ver qué iba mal, cuando volví a ponerme en marcha, absorbiéndome de forma instantánea. Eso no hubiera sido malo del todo, pero es que además absorbió todo lo que se encontraba a mi alrededor, incluidos dos hormigueros de voraces termitas carnívoras, toneladas y media de enormes pedruscos, tres serpientes de cascabel (a dos de las cuales, por cierto, ya conocía de una ocasión anterior) y un camión de la marca Acme, que pasaba en aquellos momentos por allí...".

El presidente de Acme se reclinó en su cómodo sillón y arrojó el resto de las cartas a la papelera. Aquel estúpido coyote nunca aprendería. En fin, no había estado mal, pero ya era hora de volver a casa. Encargó a su secretaria que



Trucos

A lo largo de las diferentes fases de que consta el juego encontraréis un buen número de complicaciones, como derribes, pantanos, precipicios, laberintos y, cómo no, trampas del coyote.

La tecla de salto os resultará de gran utilidad. En concreto en la fase cuarta, en la zona pantanosa, si mantenéis apretado de forma simultánea avance y salto lograréis pasar sin mayores problemas y sin que el coyote

llegue a alcanzaros. Este truco es útil en otras circunstancias. ¡Id probando!

La diferencia de gráficos entre las diferentes versiones es notable, siendo la de Spectrum la peor, sin duda. En ésta es difícil distinguir en ocasiones las figuras del correccamio y del coyote, confundidas con el fondo. Contad siempre con que el camino es bastante más ancho de lo que los colores reflejan.

Coger los impresionables

conestara las cartas, por orden de recepción y con las disculpas habituales, y se dispuso a abandonar la oficina.

Salía del edificio cuando el portero le preguntó:

—¿Llamo a su chófer, señor?

—No, muchas gracias. Hoy prefiero dar un paseo.

—Como prefiera, señor. Hasta mañana.

Y el presidente de Acme empujó la larga carretera del desierto corriendo a toda velocidad, dejando una estela a su vertiginoso paso y empujando

montones de alpine que el correccamio encuentra en su trayecto es bastante complicado al principio. Para conseguirlo debéis pasar sobre ellos casi a la altura del codo de vuestro personaje.

Como veréis, en esta ocasión no hay cargador. No es necesario, al menos para la versión de Spectrum. Los usuarios de este sistema pueden obtener vidas infinitas pulsando las teclas *B*, *J*, *R*, de forma simultánea, cuando aparezca el menú.

Si lo que queréis es ver el final del juego (siempre en versión Spectrum) deberéis hacer la misma operación, pero pulsando las teclas *L*, *O*, *V*, *E* cuando aparezca el menú. Ello os dará acceso a cargar la última fase.

Para terminar, y como curiosidad, si queréis ver un amoroso mensaje del programador a su chica, repetid la operación, pero pulsando las teclas que forman el nombre de JACQUI, como siempre, de forma simultánea.

de cuando en cuando un sonoro *bi-bi*, como hacen todos los correccamios del mundo cuando están de buen humor. ■

Informática: Antonio G. de Santiago
Texto: Ignacio Moreno Cabal



'Barbarian'

Programa: Barbarian.
Programador: Steve Brown y otros.
Marca: Palace Software.
Distribuidor: Erbe.
Precio: cinta, 1.200 pesetas.
Versiones: Commodore / Spectrum / Amstrad.

El consistorio de la villa había decidido tomar medidas urgentes contra el mago. Las actuaciones expresadas en la magna reunión del concejo habían sido tan graves como variadas. Se acusaba a éste de actuaciones contra la moral, las costumbres y los intereses de los habitantes del pueblo. Así, tan malvado personaje había tomado por costumbre envenenar cada cierto tiempo las aguas del pueblo con una extraña pócima que afectaba de muy diversas maneras a los lugareños.

Algunos ricos comerciantes del lugar entraban en un estado de franciscano desprendimiento y repartían todas sus propiedades entre los pobres, que de esta forma quedaban convertidos en ricos. Bien entendido que esta situación no duraba más que hasta que el brujo se le antojaba hacer nuevos añadidos al agua. Con lo que se hacía imaginar lo caótico de la economía ciudadana y las protestas de ratas y piojos que se pasaban todo el día de madanzas.

Otros, por su parte, tomaban los hábitos del animal que sus almas encerraban, por lo que no era extraño ver cómo Molière, el avaro, andaba por las calles, con salitos de arraca, recolectando canicas de cristal (lo que le costó más de un tirachinazo de los niños del pueblo); o ver a Violín, el desafiado cantante, croando junto a una charca; o a Rulabía, la



puertera, despendiéndose desde el campesario intentando emular a las cigüeñas.

No menos destacada fue la declaración de Pistón Braderquay, el herrero, quien en las noches de luna llena, y a causa de una discusión sostenida con el mago por negarse a herrar una escoba voladora, se veía impelido a flotar por los aires como un globo, y su mujer tenía que sujetarlo al lecho conyugal con una gruesa maroma para evitar que saliera volando por la ventana, como ya le sucedió en una ocasión, en la que fue

demostrado. Es más, no falta quien asegura que la bella Mariana se fue con el brujo encantada, tras prometerle éste que conseguiría hacer de ella toda una estrella del canal I de la bola mágica de cristal, y después de asegurar que su presente novio olía a chotuno). Fue ésa la gota que colmó el vaso.

No es que Loregrin costara con grandes influencias en el concejo, pero su insistencia en llevar noche y día con desconsolados sollozos y a grandes voces estaba acabando con los nervios de todos sus conciudadanos.

—Acabemos con esto —dijo el alcalde—. Estoy harto de aguantar las quejas de Loregrin.

—Nos parece bien —dijo uno de los concejales, que siempre hablaba en plural mayestático, seguramente porque era gordo como dos vacas—, pero ya me costaría cómo. No es cosa fácil deshacerse de un mago, sobre todo si éste no quiere ser deshecho.

Hubo muchas largas y aburridas discusiones, pero finalmente decidieron por unanimidad recurrir a lo más clásico. Buscarían un fiero guerrero que, espada en mano, cortara de raíz el problema. El elegido fue Barbarian el bárbaro, un muchachote rolli-PASA A PÁG. 9



VENIR DE PAG. 1/2o y descomunal que había adquirido cierta fama en sus correrías por el País de las Tinieblas. Ya corrías por el mundo algunas sagas con su nombre (*Barbarian* y *el dragón de Wítchapein*; *La serpiente del dragón de Wítchapein* y *El temero de Barbarian* son algunas de las más conocidas), pero aún no era una estrella y podían conseguirse sus servicios por un precio adecuado.

—¿Y cómo le avisaremos? —preguntó Hiperión Gedeón, quien estaba especialmente interesado en la desaparición del mago. En cierta ocasión le había vendido unos peces no excesivamente frescos, y el brujo, en venganza, le condenó a convertirse durante 12 horas diarias en sireno, lo que no dejaba de ser un problema, ya que el río del valle apenas llevaba agua para mojarle los pies, y eso en primavera y si uno no era muy alto.

—Buena, no creo que sea difícil —comentó el alcaide—. Este tipo de héroes siempre aparecen oportunamente cuando se los necesita.

No había acabado de pronunciar estas palabras cuando un musculoso guerrero apareció súbitamente de entre las sombras. Desvainó su espada, cortó de un tajo el milenario roble junto al que se celebraba la reunión y fue a sentarse sobre el tronco que quedó. Todos se alegraron mucho de su presencia salvo Gedeón el pescadero, a quien la caída del milenario roble aplastó la casa, junto en el momento en que su mujer había salido a la compra.

Explicaron a Barbarian su situación y éste aceptó el trabajo con un movimiento de cabeza. Pidió de comer con un gesto y, tras acabar con las provisio-



nes de la villa para varios meses (y rechazar inexplicablemente los pescados de Gedeón), se echó a dormir una larga siesta.

Cuando despertó, volvió a pedir comida, consumió las provisiones del pueblo para otros tantos meses (aunque inexplicablemente volvió a rechazar los pescados que, esperando, le ofrecía Gedeón), pidió cobrar sus honorarios por adelantado (que, por cierto, no eran ni con mucho tan

económicos como habían pensado) y tan silenciosamente como había llegado desapareció.

—¡Albricias, albricias! —gritaron como una sola voz todos los habitantes del pueblo (en aquellos tiempos aún se gritaban cosas tan raras como esa).

Y estuvieron gritando durante largo rato hasta que Loregín, el cabeero estomorado, advirtió:

—No es por nada, pero si el castillo del mago está en el Norte, ¡por que Barbarian se ha marchado hacia el Sur!

La pregunta cayó como una bala de catapulta sobre aquellas buenas gentes, y lo peor es que nadie supo contestarla. Y de Barbarian, el fiero bárbaro, no volvió a saberse nada en mucho tiempo, y el día que se supo fue a través de un juglar que cantó una bella saga titulada *De cómo Barbarian engañó a los no muy listos habitantes de la Ciudad de las Joyas*, antes de ser debidamente embreado, emplumado y obligado a comerse su laúd.

Y el pueblo se vio obligado a continuar con sus desdichas, asumiendo sus desgracias y los insupportables llantos de Loregín, ya que, como en aquellos tiempos antiguos todos sabían, así se escribe en muchas ocasiones la gran historia de los héroes. ■

Dibujos e información: Antonio G. de Santiago
Texto: Ignacio Moreno Cabrer

```

18 RESTORE 1 CLEAR 252991 LET
S=01 FOR S=23296 TO 23348: READ
A1 POKE X,S:G LET S=H+1 NEXT X1
IF S<4448 THEN PRINT "ERROR EN
LAS DATAS": STOP
28 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTORRIZINAL DESDE EL
INCIPITO." PAUSE 8: CLS : RANDOM
IZE USR 13661 RANDOMIZE USR 1366
38 RANDOMIZE USR 23296
48 IF PEKE 25257=59 THEN POKE
36192,B1 POKE 29755,201 POKE 3
7532,24 POKE 37533,11 GO TO 68
58 POKE 36228,B1 POKE 37657,24
POKE 37654,1
68 RANDOMIZE USR 35248
78 DATA 221,33,8,64,17,8,27,62
,305,25,28,8,21,243,62,15
88 DATA 31,1,254,285,98,5,59,22
1,33,8,8,17,212,7,285,149
98 DATA 5,55,221,33,212,98,17,
64,157,285,149,5,251,285
108 SAVE "BARPOKE" LNK 8

```

CARGADOR

Tecla este cargador, sálvate en una cinta y cárgalo antes de la versión original española Spectrum de *Barbarian*, el guerrero definitivo. Sirve para las dos caras del juego y ofrece una interesante y casi total inmunidad.



TRUCOS

— No es éste un juego tanto de trucos como de habilidad. No en vano nuestro guerrero dispone de 16 movimientos diferentes entre saltos, ataques,

defensas o rodamientos. — La primera parte del juego os servirá para practicar la enorme gama de ataques y contraataques. Observad la diferencia de acciones al tener o no pulsado el botón de disparo.

— Por cierto —y como descubrimos nosotros tras liquidar unos 200 enemigos—, la primera parte no tiene final. Si queréis completar el juego, rescatando a la bella y exuberante Mariana de las garras del mago Drax, cargad la segunda cara. El último y definitivo combate será contra los poderes mágicos del brujo.

Don Quijote

Programa: Don Quijote.
Programador: Jorge Blecua (Eigro).
Marcas: Dinamic.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Amstrad/Spectrum/
Commodore.
Precio: Ciata, 875 pesetas.

Estas son las instrucciones a seguir para completar el Don Quijote. En nuestra opinión (a no ser que estés a punto de darle de patadas al ordenador, hartos de ahogarse en la laguna de Ruidosa, o de envenenaros con amantitas o de caeros de árboles enclenques como ardillas paralíticas), deberíais intentar completar el juego por vuestros propios medios. En lo suyo y en eso está la gracia. Por eso hemos separado la solución en dos partes que pueden ser leídas de forma independiente, tratando, además, de no señalar de forma exhaustiva los pasos a seguir, para no convertir esto en el manual de instrucciones de un lavaplatos. Pese a todo, con ellas, es sencillo completar el juego en cualquiera de sus versiones.

Primera parte. Que trata de la primera salida que de su tierra hizo el ingenioso Don Quijote.

Es difícil saber de qué trata una novela sin haberla leído, aunque algún vidiente ruso (y algún que otro palmar) lo consiguen. Si no es éste tu caso, debes comenzar por ahí: leer el libro.

Seguidamente, ve hasta la cocina y localiza la alacena, pero no la abras. En la habitación costigua hay un bañi que debes examinar. En él se encuentra una vieja armadura que puede ahorrarte muchos problemas. Póntela y abre la alacena. Si buscas bien, encontrarás allí la llave que te permitirá salir de casa, abriendo con ella la puerta cerrada.

En la calle hay un bando con instrucciones que te sugerirá que busques una espada. Ésta se encuentra colgada de la pared del comedor de tu casa. Aprovecha tu estancia allí para coger el monstrugo de pan.

Tu siguiente paso debe ser buscar una vela que, junto con la espada, te permitirá velar tus armas y armarte caballero. La vela se encuentra en la escalera de la posada. Examina el can-



delabro y oléga. Para llegar hasta allí tendrás que cruzar el bosque. Aprovecha el viaje para aprovisionarte de comida.

Lo conseguirás comiendo micalos (examinar suelo-arrastrar micalo) o moviendo el árbol y consiguiendo que caiga alguna manzana. Procura no mover el árbol dos veces, si intentas subirte a él, porque puede costarte caro. Preocúpate también de comerse la Amantita plubidna. Es tan mortal como una hamburguesa de chinchetas.

Por cierto, para entrar en la posada, tendrás que llamar a la puerta. Allí, además de la vela, encontrarás en el dormitorio un marfillo que va a serle muy útil. Hazte con él.

Vuelve a entrar en el pueblo y camina en dirección contraria en busca de una venta. Entra en ella y, tras arreglar la puerta de la cerradura rota con el marfillo, sal al patio. Es el lugar en el que debes velar armas para ser acorabado caballero. Por cierto, encontrarás allí una gallina despatada. Puedes cogerla sin cuidado, para comértela cuando tengas hambre. Era un recuerdo de familia del posadero, pero es buena persona y no te pondrá pega. (El posadero. La gallina probablemente se cabera lo suyo.)

En anteriores andanzas por el bosque habrás encontrado un muro infranqueable. Ésa debe ser tu siguiente dirección, aunque previamente debes volver a tu casa, examinar la escalera, el escabello y llevarle contigo el que veas suelto.

De allí te encaminarás a la posada del acorabado. Si no

dejas el tablón antes de pulsar Oeste, te caerás al abismo, así que allá tú. Por el contrario, si lo haces, encontrarás el pedrusco. Un pedrusco no es nada especialmente útil a no ser que uno sea David ante Goliat o una lagartija en busca de un apacible solario, pero en este caso resulta imprescindible. Piedra en ristre, ve al muro, deja el pedrusco, súbete en él, escala el muro y encontrarás la botella.

El problema es que la botella está vacía y tú la necesitas llena de vino. Para conseguirlo, vuelve a la venta y en la bodega lucha contra los otros de vino.

Rocho esto, y ya metidos en gustos, ve a la última pantalla de La Mancha y lucha contra las ovejas, antes de partir al Este.

Parte segunda. De la segunda salida de nuestro buen caballero Don Quijote de La Mancha.

Una vez cargada la segunda parte, encontrarás que el programa te solicita un código de acceso. Deberán tocarse "el ingenioso hidalgo".

Cuando te encuentres con los monjes debes echarse a dormir, si es que quieres salir de allí. Una estúpida caída te obligará a descansar cada cierto tiempo y a tener/PASA A PAS. 8



VIENE DE PÁG. 7/que buscar el bálsamo de Fierabrás, milagroso bebedizo que sanará todos tus males. Para conocer sus componentes debes leer el pergamino que perderás los monjes. Descubrirás que la pócima se compone de romero, aceite, sal, vino y que debe ser removido con una ramita de naranjo. Así, pues, vayamos por partes.

El vino, en esta segunda aventura, lo llevas desde el comienzo contigo. Un ligero inventario de tus posesiones te lo demostrará. El romero se encuentra en una de las pantallas del bosque, bastante cerca del comienzo.

Dentro del molino encontrarás unos sacos que, atutamente examinados, te mostrarán la sal. Si no quieres perder la cabeza al entrar, añade el adverbio "cuidadosamente" a la instrucción "entrar al molino".

Tu siguiente paso debe dirigirte hacia la barbería. Al entrar descubrirás que no hay nadie; por eso, y para que te atiendan, prueba a toser o a llamar la atención de algún modo. Aparecerá el barbero y se dejará olvidada una bacia. Cógela y

sal pitando en dirección a la posada. Entra con ella puesta y ve hacia la habitación. Si te tomas la molestia de hacer la cama, encontrarás una llave que te permitirá entrar en la casa de Dulcinea. En ella encontrarás el aceite.

Bien, ya tienes todos los ingredientes del bálsamo de Fierabrás. Ahora necesitas un caldero para hacer la pócima. Lo encontrarás en la cueva de Montesinos, en la que la instrucción "cantar" será tu salvoconducto. Coge la pala y ponte a cavar hasta que lo encuentres.

Hecha una por uno los ingredientes en el caldero y ponte a buscar un naranjo como loco, ya que necesitas una ramita de éste para remover el potigüe. Obviamente tendrás que subir al naranjo para conseguirla.

Cuando esté listo el bálsamo, bébetelo. Ahora, repuesto de tus heridas y con renovado

vigor, ve en busca de Dulcinea.

Si necesitas comida, encontrarás bellotas en el bosque y moras en unos arbustos. También puedes encontrar una pieza de bacalao en el armario de casa de tu armada, o una barra de pan examinando la pared y el estante del molino. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cebal



'Spirits'

Programa: Spirit.
 Programador: Alejandro André.
 Motor: Topo Soft.
 Distribuidor: Irbe.
 Versiones: Spectrum, Amstrad, MSX.
 Precio: cinta, 875 pesetas; disco (AMS), 2.250 pesetas.

Ya tenía bastante desgracia con ser un mago auxiliar de segunda, con un sueldo de asno, sin posibilidades ciertas de ascenso y con apenas unos días de vacaciones pagadas al año, en el club Dukas de aprendices de brujo. Pero eso, al fin y al cabo, era lo habitual y podía soportarse.

Lo peor comenzaba cuando un pobre desgraciado como yo decidía abandonar su soltería. En ese momento la enorme máquina burocrática de las tradiciones mágicas se ponía en marcha. Los grandes magos directivos se frotaban las manos, ponían ojillos de cordero degollado y le miraban a uno con complacencia, dándole codazos y exhibiendo sonrisitas más bien patéticas. Tus datos personales, desde el color de tu pelo al saldo de la cuenta corriente, eran introducidos en la Gran Bola de Cristal, y ésta, tras complicadísimos cálculos mágicos, seleccionaba la mujer de tus sueños (o de tus pesadillas, lo que, afortunadamente, no sucedía muy a menudo).

Por mi parte había tomado una decisión, y aquella misma mañana me sometí al proceso de selección. La Gran Bola trabajaba ahora en mi caso, y yo, hecho un flan, no podía sino esperar impacientemente su respuesta.

A última hora de la tarde, el Gran Mago Jefe me llamó. Parecía muy contento y tenía un informe en las manos.

—Hijo —dijo con el estúpido tonillo paternal que utilizaban las alturas del escalafón—, tengo aquí los resultados.

Las decisiones de la Gran Bola son inapelables, por lo que mi nerviosismo estaba más que justificado.

—A ver qué te parece.
 Recogí la pequeña bola fotográfica que me tendía y pude ver a la elegida. Era una bruja



del departamento de contabilidad que llevaba varios años esperando una respuesta afirmativa de la Gran Bola. Sin embargo, ésta, por unas razones o por otras (sus diseños son inescrutables), no le encontraba nunca pareja adecuada. Al ver su imagen comprendí las razones y pensé que hasta el momento la Gran Bola había sido más que caritativa. El único inconveniente es que hubiera decidido abandonar esa próspera postera precisamente conmigo.

—¿Qué tal? —preguntó el Gran Mago.



—Ejem... No sé. Tal vez con un fuerte hechizo de belleza gane bastante.

—¿Si fuera posible, sí.
 —¿Qué quiere decir "si fuera posible"? —preguntó un tanto asustado al ver desvanecerse mi última esperanza.

—Lamentablemente, es imposible a los hechizos de belleza. Se cayó de pequeña en la marmita en la que las grandes bru-

jas las preparan, y de ser una encantadora brujita de bucles dorados y ojos azules quedó convertida en esto. Posiblemente el exceso de belleza la condujo a su contrario. Misterios de la magia. No obstante, es una excelente persona, inteligente, preparada y con grandes posibilidades de ascenso.

—Todo un partido —murmuré.

—Exactamente. Posee una escoba voladora último modelo, así como una amplia y confortable casa de caramelo en el bosque tenebroso. Tu posición social va a verse muy mejorada.

Dudé unos instantes y finalmente tomé una terrible decisión. Estaba dispuesto a no aceptar mi compromiso. Pregunté temeroso al Gran Mago qué podía suceder, y sus palabras me animaron bastante.

—Es realidad no lo sé. Desde que firmamos los tratados matrimoniales con las brujas, y de eso hace varios siglos, no se ha producido ningún caso similar. Posiblemente te conviertan en sabandija o te/PASA A PAG. 8





viene de pán. 7)transformen en cubitos de caldo para dar sabor a las pócimas.

El panorama no era excesivamente halagüeño, pero una vocellita interior me decía que tal vez fuera preferible a vivir con aquella cosa en una casita de caramelo, esperando el momento de ir al trabajo montado en una escoba voladora.

—De todas formas espere un segundo. Voy a consultarlo.

Tras unos minutos interminablemente largos, el Gran Mago volvió a aparecer. Y lo que me contó resultó una agradable sorpresa. La Bola había decidido pasar por alto mi ofensa y darme una nueva oportunidad.

El asunto era el siguiente. Acababan de recibir la llamada de un rey, viejo cliente de la casa, que había perdido a su hija, secuestrada por un mago de la competencia. La princesa había sido encerrada en el laberíntico castillo del mago y encantado en forma de gnomo latoso. Su padre quería que solucionáramos el problema. Para ello era preciso acudir al castillo, localizar una esfera psíquica, la varita, el libro de hechizos (o sea, toda la parafernalia habitual en estos casos) y quitar de en medio al mago malvado, que brujuleaba por los corredores transformado en halcón.

—¿Eso es todo? —pregenté.

—Sí —contestó el Gran Mago—. Además, el rey ha prometido que cederá a quien libere a su hija la mitad de su reino y su mano.

—No quiero para nada una mano de rey —contesté con un poco de aco.

—Me refiero a la de su

hija. Pero basta de tonterías. ¿Aceptas?

Naturalmente, lo hice. Fui al castillo del mago-halcón y libéré a la princesa de su hechizo. La conduje al castillo de su padre, y éste, con palabra de rey, cumplió su promesa, un tanto decepcionado al verme a mí, un pequeño mago encapuchado, en lugar de un apuesto caballero de rutilante armadura.

La cosa es que fuimos felices y vivimos con tranquilidad hasta que un día la princesa se pinchó un dedo con la aguja del tocadiscos y todo el reino se vio sumergido en un profundo sueño que duró cien años (supongo que la bruja a quien di calabazas debió de tener algo que ver).

Para la mayoría fue una

Trucos

— La pantalla de este curioso y original juego está dividida en dos. La parte inferior te muestra siempre tu objetivo.

— Cuidado con las palabras. Al accionar algunas puedes encontrarlo con que el cielo se desploma sobre tu cabeza.

— En el segundo castillo existe una escalera amarilla. Si desciendes por ella entrarás en la habitación del monstruo y perderás una vida.

— La Gran Bola —tu primer objetivo— te permitirá saber dónde se encuentran la varita mágica (que libera a la princesa de su hechizo), el libro (que desencanta la armadura) y el halcón (que en el juego no es especie protegida y debe ser eliminado).

— Procura no abrir más puertas ocultas de las necesarias. Luego localizarás con mayor facilidad a los personajes que buscas. Evidentemente, la puerta que



uno los dos castillos debe abrirse siempre.

agradable siesta, pero no para mí. La condenada princesa, mi bella y frágil compañera, junto a quien permanecí dormido du-

rante cien largos años, rescaba como una locomotora. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Calvo

Cargador Spectrum

```

10 RESTORE :CLS :LET s=0:PO
R s=23296 TO 23353:READ ar:POKE
X,ar:LET s=s+1:NEXT ar:IF s<38
883 THEN PRINT "ERROR"
20 POKE 23600,B:INPUT "INFINI
TAS VIDAS(a/n) :jaki IF a=""n) TH
EN POKE 23317,0:POKE 23333,0
30 INPUT "LEVITACION(a/n) :jaki
IF a=""n) THEN POKE 23318,24:
POKE 23319,0
40 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RDA LA CINTA ORIGINAL DESDE EL PR
INCIPIO." :PAUSE @:CLS
50 RANDOMIZE USR 23296
60 DATA 280,41,91,280,28,93,28
5,41,91,62,281,58,23,94,243
70 DATA 280,196,93,170,98,203,
280,58,214,196,98,222,196,62
80 DATA 168,58,161,193,62,281,
58,31,282,195,138,187,55,221
90 DATA 33,282,92,17,205,255,2
80,86,9,122,254,205,48,248,281
100 CLEAR :SAVE CHR8 16+CHR8 3
+SPFPOKE$ LINE @

```

Cargador

Selecciona el cargador de tu sistema y tecléalo. Sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original de Sport. Descubrirás que eres mucho mejor mago de lo que crees.

Cargador MSX

```

1 REM POKESPIRITS -MSX-
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2,2
20 BLOAD"cas1",R
30 BLOAD"cas2"
40 BLOAD"cas3",R
50 BLOAD"cas4",R
60 BLOAD"cas5"
70 FOR I=44450 TO 44459
75 READ Ar:POKE I,Ar:NEXT
76 POKE 54418,187:POKE 34410,64
80 DEFUSR 44244:IA=USR(0)
90 DATA 5449,5452,44,201,5452,134,202
100 DATA 5453,5453,5458

```

Cargador Amstrad

```

1 REM POKESPIRITS -AMSTRAD-
10 OPENOUT "a":MEMORY 4679
20 NODE ORDER ORFOR 1=0 TO 15:READ ar
30 I,ar:NEXT
35 FOR I=42500 TO 42517:READ ar:POKE I,ar
NEXT
40 LOAD"t:load" :CALL 42500
50 DATA 0,2,9,10,3,3,14,15,15,1,18,20,6,
15,24,26
60 DATA 636,201,632,93,19,205,72,18,647,
632,630,604,632,642,608,195,142,123

```

Hydrofool

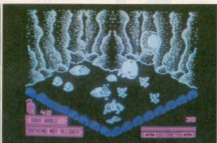
Programa: Hydrofool.
Programadores: Roy Carter y Greg Folis.
Marcas: PTL.
Distribuidor: Zafi-chip.
Versiones: Spectrum / Amstrad.
Precio: cinta, 1.200 pesetas; disco (AMS), 2.750 pesetas.

Todo el mundo hablaba de aquel millonario excéntrico que, en los últimos años, había sido primera página de los periódicos en muchas ocasiones. Se trataba de un personaje extraño y misterioso, a quien muy poca gente había conseguido ver la cara y que financiaba las más insólitas ideas. Así, por ejemplo, se hacía traer grandes icebergs del Polo Sur, remolcados por potentes barcos, para tener hielo en las fiestas; era el promotor de un equipo americano de arrastradores de cacahuetes con la nariz, estaba empeñado en la construcción de un ascensor interno que permitiera un fácil acceso a la cumbre del Everest, y financiaba a un grupo de científicos de varios países que estaban desarrollando una bacteria con su misma nariz.

El sueño de todo periodista que se preciara era conseguir hacer una entrevista, pero nadie lo había logrado. Aquel tipo vivía recluso en un inmenso palacio, rodeado de guardias de seguridad y eficientes secretarios que bloqueaban cualquier intento de acercamiento. Por eso no es difícil imaginar la sorpresa que recibí cuando el redactor jefe de la revista en que trabajaba me aseguró, no sin una cierta evidencia, que el popular multimillonario había aceptado mi propuesta 2.214 de realizarle una entrevista. El lugar de la cita era una pequeña isla del Mediterráneo, dos días más tarde.

Acepté el billete de barco en silla de cubierta (mi jefe, siempre tan espléndido) que me facilitaron, y me puse en camino. El día señalado estaba sentado en un pequeño bar del puerto, esperando servirme a mi interlocutor.

Los minutos fueron pasando



lentamente, y por fin llegó la hora señalada. Yo esperaba que en aquel momento comenzarían a salir motores y la escolta del millonario tomara todos y cada uno de los puntos estratégicos del puerto, que su tropilla de fieles secretarios llenara aquel tranquilo rincón de teléfonos y sílex enloquecidos, y que un monitor escupiera cada 12 segundos las cotizaciones de las principales bolsas del planeta. Sin embargo, nada ocurrió. Aquel lugar seguía tan tranquilo como un minuto antes sin que, por supuesto, el millonario hiciera acto de presencia.

Estaba pensando si todo aquel montaje no sería una broma pesada, cuando una voz sonó a mis espaldas llamándome por mi nombre. Giré y le vi. Era el hombrecillo de aspecto insignificante que se encontraba ya allí leyendo el periódico cuando yo llegué.

—Creo que tenía usted una cita conmigo —dijo.

—¿Usted es...?

—¡Christ, calle! —atajó—.

Estoy aquí de indignito.

Ése fue el comienzo de nuestra charla. Y casi el final. Llevaba varios días preparando el cuestionario de lo que debía ser la entrevista del siglo, docu-

mentándome cuidadosamente y eligiendo los temas de mayor interés, pero aquel tipejo se salió por la tangente y no contestaba nada. Lo único que conseguí averiguar es que le gustaba el sí-fón con limón, bebida de la que tomó tres grandes vasos. Como todos los millonarios, era un hombre aborrativo. Tal vez en exceso. Estaba seguro de que aprovecharía cualquier descuido para irse sin pagar. O a lo mejor me pegaba un sablazo, lo que podía ser todavía peor. Con estos pensamientos nunca se sabe.

—Se estará preguntando por qué le he concedido una entrevista, si luego no contesto a sus preguntas, ¿no es así?

No contesté. Era obvio. Obvio y preocupante. Como volviera con las manos vacías, mi jefe era capaz de desautorarme del sueldo los gastos del viaje.

—La razón es muy sencilla —continué—. Quiero que sea testigo del más maravilloso hecho de este siglo. ¿Qué le parece el mar? —pregunté, señalando la playa que se extendía ante nosotros.

—No sabría decirle. Azel...

—¿Nada más?/PASA A PÁG. 8



VIENE DE PAG. 71—Bueno, no sé. Nunca me ha gustado mucho el mar. Está lleno de sal y de selenas gordas. Además está lo de la arena, que es una astéfrica pesadéz. Si por lo menos hubiera césped y cormoro, como en las piscinas, sería otra cosa, pero así... La verdad es que soy de secano —confesó, un tanto avergonzado.

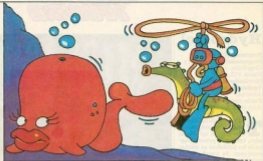
Afortunadamente, él no parecía haber oído ninguna de mis palabras, ya que inmediatamente se cruzó en un largo monólogo. Me contó que, no hacía mucho tiempo, había recibido la visita de un sabio genial que le había propuesto la idea más ingeniosa que había escuchado en muchos años. Se trataba de un sistema perfecto para limpiar el mar de todas las insudancias que lo inundaban. Además, de una forma rápida y sencilla. El descubrimiento del siglo lo haría posible. Un sofisticado robot conocido con el nombre clave de *Swevo* sería el encargado de realizar el trabajo. Pensé que era mucha fiada para un solo robot, pero preferí callar. En realidad, no entendía nada, pero todo aquello sonaba muy ecologista y ese tipo de cosas tenía últimamente mucho éxito entre los lectores. Le dejé hablar sin interrumpir hasta que fue, y lo dije.

... ¿quitará los tapones y el mar se vaciará.

Fue como una bofetada. —Cruo que no he entendido esta última parte —pregunté, un tanto mosca.

—Es muy sencillo. El robot quitará los tapones y el mar se vaciará. Luego cambiaremos el agua y tendremos un mar nuevamente limpio.

Los tapones del mar. No oía



TRUCOS

—Dado lo intrincado de este juego, resulta casi imprescindible hacerse un pequeño mapa.

—Para manejar al subterráneo con comodidad, gústate por la sombra que refleja en el suelo.

—Localiza las habitacio-

nes con tapón, observa qué siluetas aparecen dentro de las cajas y busca por el laberinto los objetos a que correspondan. Cuando consigas las cuatro, el tapón desaparecerá.

—Cada enemigo tiene su arma. Así, contra los caballitos de mar utiliza las herraduras; contra las medusas, las

cucharillas, etcétera. Las esclusas que permanecen cerradas se abren al acabar con los enemigos de la habitación.

—Algunas barbas y todos los remolinos son transportes entre pantallas.

—Las llaves sirven para abrir los baúles en los que se esconden diferentes objetos.

una estapidez de ese calibre desde que tenía siete años. Aquella especie de loco me estaba tomando por un pobre idiota, lo que sólo era verdad a medias.

—Si mis cálculos son correctos, esto ocurrirá exactamente dentro de tres minutos.

Tres minutos no, la mitad es lo que iba a tardar yo en largarme de allí. Ya tenía bastantes problemas como para que un millonario loco me tomara

el pelo con sus desvaríos. ¡Vacar el mar! A mi jefe iba a encantarle aquella historia. Era la excusa ideal para ponermé de patitas en la calle. Recogí mis bártulos y, dando media vuelta, me alejé camino de la ciudad.

No llevaba andados unos cientos de metros cuando comencé a escucharlo. Al principio era un rumor sordo y ahogado. Luego, lentamente, fue tomando forma y aclarándose.

Finalmente, pude distinguirlo con nitidez. Era el mismo *glub-glub* que hacen los desajós.

El villó de la traca se me erizó por el terror. Si el mar se estaba vaciando podía darme por perdido: mi billete de barco, que ya estaba pagado, era de ida y vuelta. ■

Texto: Ignacio Moreno Calat
Cargador y dibujos:
Antonio G. de Santogà



Cargador

Teada este programa cargador, sálvalo en una cinta y córgalo antes de la versión original española Spectrum de Hydrofool. Te va a dar bastantes facilidades, pero el ingenio tienes que ponerlo tú.

```
10 RESTORE : CLEAR 30000 : LET
S=0 : FOR X=0 TO 70 : READ A : LET
S=S+A : NEXT X : IF S<250 THEN
PRINT "ERROR EN LAS DATAS" : STOP
```

```
20 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CAR
GA LA CINTA ORIGINAL..." : PAUSE 8
30 CLS : RESTORE : LOAD "CODE"
4 FOR S=64117 TO 64195 : READ A :
POKE X,A : NEXT X
40 RANDOMIZE USR 64117
50 DATA 175,50,162,240,50,164,
240,62,201,50,75,249,49,43
60 DATA 251,217,33,0,192,217,2
21,33,0,64,17,60,103,62,153
70 DATA 55,205,150,240,221,33,
0,0,17,232,3,55,205,20,249
80 DATA 221,33,46,201,17,212,4
55,205,20,249,175,50,61,147
90 DATA 33,24,0,34,120,137,62,
201,50,7,101,50,221,136,200
100 DATA 136,240,195,77,240
110 SAVE "HYDROFOOL" : LINE 0
```

'Auf Wiedersehen Monty'

Programa: Auf Wiedersehen Monty.

Programador: P. Harrap y otros.

Marcas: Genshin.

Distribuidor: Erbe.

Versiones: Spectrum / Amstrad / Max / Commodore.

Precio: cinta, 875 pesetas; disco (ams), 2.250 pesetas.

Los intrépidos reporteros del tebeo informático se enfrentaban en esta ocasión a uno de los mayores misterios de la década. La historia de Monty el Topo, un curioso personaje cuyas andanzas traían en jaque a buena parte de las policías del mundo.

Tras una ardua labor de investigación, habían conseguido recopilar una serie de datos de muy diversas fuentes, que fueron la base del presente reportaje.

En primer lugar, y para aquellos que no estén familiarizados con la historia, es preciso señalar que nunca se han podido reunir pruebas fehacientes que demuestren la participación de Monty en ninguno de los casos que se le imputan. De hecho, es la única ocasión en que esta circunstancia pudo ser aclarada, con motivo de su ingreso en una prisión de alta seguridad en espera de ser sometido a juicio, consiguió escapar. Su fuga fue una de las más ingeniosas y rocambolescas de la historia. En cualquier caso, y mientras duró su encierro, él



nunca dejó de proclamar su inocencia.

Desde hace algún tiempo, el silencio se cernía sobre sus actividades, y son muchos los que piensan que probablemente se haya retirado.

Un acceso privilegiado a los archivos confidenciales de Scotland Yard y el FBI nos permitió reconstruir sus últimas andanzas, que tuvieron como escenario el continente eu-

ropeo. Entresacamos de entre éstas las más significativas.

El afamado millonario J. F. recogió a un astrotopista en una carretera sucia cuando probaba su última adquisición, un flamante Rolls plateado, en el que había hecho instalar un valiosísimo volante de oro macizo con incrustaciones de diamantes.

—Parecía un tipo simpático —declaró en el informe—. Era bajito, pelado y llevaba unas gruesas gafas de cristales abumados, ya que parecía molestarle la luz. Charlatano y, según me contó, parecía haber viajado mucho. Unos kilómetros después expresó su deseo de apearse, a lo que yo accedí. Nos despedimos muy cordialmente y se alejó arrastrando una pequeña maleta. Tardó un rato en darme cuenta, justo al llegar a la primera curva, que alguien había cambiado mi volante por una boina usada. Apostaría a que fue aquel tipo, pero no tengo pruebas para demostrarlo.

Pero no acaban aquí las presuntas hazañas del buscado topo Monty. El siguiente caso nos remite a París y lo cuenta Pierre B., vigilante del Museo del Louvre.

—Era un día tranquilo, con muy pocos visitantes. Por eso aquel caballero llamó mi atención. Era bajito, llevaba gabardina y un sombrero de ala ancha que le ocultaba parte de la cara. Por lo que podía verse de ésta, llevaba una abundante y recortada barba y tenía los ojos saltones. Recuerdo que pensé que tenía cara de topo como mi cañado Jean Luc, al que todos habíamos dado por perdido en los días de la ocupación, cuando salió del agujero en el que llevaba más de 30 años escondido, preguntando si se habían marchado ya los alemanes...

¿Que por qué se escondió? Era un sastre muy bueno, y cuando los alemanes ocuparon París accedían a él para que les confeccionara trajes. Como buen patriota que era, llegó el momento en que decidió pasarse a la resistencia activa y dejó un penzante afilado escondido en el tiro de los pantalones de un general de la Gestapo. Comenzó su atentado, se escondió y no volvimos a saber de él hasta 1975. Pero a lo que íbamos, aquel señor con aspecto de topo estaba ensimismado contemplando la misteriosa sonrisa de la Gioconda, y yo, un tanto aburrido, me acerqué a conversar con él y comencé a explicarle los detalles del cuadro. Llamé su atención sobre la magnífica perspectiva del fondo, sobre la curiosidad de la ausencia de cejas y sobre los últimos estudios que aseguran que Mona Lisa no es/VARA A PAG. 8



VIENE DE PÁG. 7/otra que el propio Leonardo disfrazado de mujer. El problema surgió cuando me sorprendí a mí mismo describiendo la armoniosa disposición de los enormes cuernos que Gioconda llevaba en la cabeza. Comprendí entonces que algo fallaba. Llevaba muchos años viendo aquel cuadro y no recordaba en absoluto que hubiera en él un par de cuernos, y menos aún tan enormes. Una observación más detenida de la genial pintura me hizo descubrir que ésta no era tal, sino un calendario de quesos La Vaca Risseña, que entonces estaba caducado. El pequeño hombrecito había desaparecido al mismo tiempo que el cuadro.

Tampoco se consiguió en esta ocasión inculpar a Monty de la desaparición, máxime cuando la dirección del museo logró llevar las cosas con discreción y consiguió recuperar la obra en un anticuario de Sicilia.

El incansable topo estuvo recorriendo Europa de uno a otro costado, y así, noticias sin confirmar aseguran haberle visto en Gibraltar, Pisa, Alemania, Luxemburgo, Checoslovaquia y hasta en un televisor de los Pirineos. Todas sus apariciones estuvieron relacionadas con la desaparición súbita de algún objeto de valor o con algún negocio extraño.

Todos estos hechos parecen responder a un plan secreto de Monty para conseguir una fuerte suma de dinero. El objetivo, según nos ha comentado un agente retirado del servicio secreto británico que no ha querido revelar su nombre, parece ser comprar la isla de Monos,



un paradisiaco lugar que no aparece en las cartas de navegación, y abandonó su errante y azarosa vida, dedicándose a actividades más relajadas.

Si esta filtración fuese cierta, las policías de varios países respirarían aliviadas ante la desaparición de tan curioso como acurridizo sujeto. Monty el Topo diría de esta forma adiós a sus andanzas. ¿Pero será éste un adiós definitivo? Algo nos

dice que no. Una reciente noticia nos llega desde Londres. Uno de los participantes en el Gran National Derby tuvo ciertos problemas con su montura.

—Estaba con mi pura sangre en el cajón de salida cuando uno de los jockeys se acercó a preguntarme si estaba listo. Respondí que sí. Instantes después, cuando dieron la salida, descubí que estaba montado en una onrada oveja escocesa”.

El juez, según posteriores declaraciones del yockey, era un caballero bajo, pelado y de grandes ojos saltones. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Hernán Cebal



Mónaco. Moana Lisa tiene su destino en una caja junto a Sicilia. La especie de tapón que hay en Francia se convierte en Bores en Holanda, con éstas en tu poder debes acudir a Pisa y entregárselas a la guspa mozoeta que visita la popular torre inclinada. La botella podrás sanjearla en Dormant.

— Antes de utilizar el televisor recoge la caja de herramientas que hay en la pantalla anterior; si no, caerás siempre al abismo.

Cargador

Este programa cargador para la versión original española de Spectrum va a hacer mucho más fácil tu viaje por Europa, convirtiéndolo en un paseo. Es utilizable con las versiones

de 48 y 128 K, y, entre otras cosas, activa los dos aeropuertos blancos que en la versión original permanecen fuera de servicio. Además, la tecla "1" te permitirá recomenzar la pantalla en que te encuentras, y la "5", el juego.

```

10 CLEAR 32767:LET a=0
20 RESTORE 1:FOR x=33480 TO 33
6471:READ a:FOR k=1:40:LET b=a+k
*NEXT k:IF b<33480:THEN PRINT
"ERROR! STOP
30 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
NVA LA CANTIDAD QUE DEBE EL PR
INCIPAL." :GOTO 20:FOR k=33493:0
1:FOR k=23624:0:CLEAR
40:LOAD "C1001":FOR k=33877:30
51:FOR k=33879:641:FOR k=33879:131
1:RANDOMIZE USR 32768
50:DATA 175,58,137,140,10,130,
144,50,240,151,82,201,50
60:DATA 60,165,62,22,50,101,10
1,62,17,50,146,151,32,104
70:DATA 131,17,134,140,13,0,4,0
37,176,33,87,129,201,203,103
80:DATA 40,76,203,71,32,70
90:NAME "AIRPORT" LINE 0
  
```

Trucos

— Para poder completar el juego en la isla de Monos debes recoger todos los huevos que encuentres en el juego, así como los objetos necesarios. Si llegas a ella antes de tiempo perderás todas las posibilidades de triunfo.

— Las mesas azules con un funcionario son aeropuertos. Para emprender vuelo utiliza *symbol shift*.

— Algunas de las misiones a completar son las siguientes: coge el balón que aparece en Spain y lévalo a Juventus. Las alas de Dinamarca te las aceptarán en Checoslovaquia. El volante sueco podrás sanjearlo en

Si lees...



El libro de las monedas, de Nepper, te enseñará de qué hay monedas, gajos, flacos, alios, bajos, serios, memoriosos. Y, por supuesto, también monedas famosas, como Sigi, cuya treta era adueñarse a escondidas de galletas, o Tina, que era un mal bicho, si es que se le negaba algún capiccho.



Amor y Desaire, de Espasa-Calpe, descubrirás los mil problemas que puede tener la pequeña de los Pistalka en el cole, con su profe de gramática, o en casa, pues su cuarto parece la panza de un cerdo de marzapán. Pero nada comparado con el auténtico lío que organiza cuando lleva a su casa un pequeño gato, regalo de un compañero de clase.



El planeta célula, de Montesa, podrás enterarte de cosas sorprendentes. Por ejemplo, ¿sabías que en la antigüedad magos y brujos conocían las propiedades medicinales de muchas plantas?

¿O que antes se creía que las monjas sanaban por generación espontánea? Pues, junto con todo eso, también aprenderás qué es una célula, qué es un organismo y qué es el ADN.



Historias divinas, de Lúquez Ediciones, te vas a encontrar con que hay una poesía para cada ocasión. Si, también para cuando estás atarrado y te gota la nariz, o cuando de noche tus padres salen de casa, o también ese día en el que estás triste y también tu oso y tus amigos, pero no consigues que nadie te deje en paz.

Samurai Trilogy

Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Mix.
Precio: cinta, \$75 pesetas; disco (amo), 2.250 pesetas.

Los usuarios que utilizan la cinta como soporte de sus juegos, y que hoy por hoy son la inmensa mayoría, se encuentran últimamente con un nuevo problema: los juegos con multicarga. Esos programas en que los diferentes partes se cargan de forma independiente, normalmente tras completar la fase anterior.

El Samurai Trilogy es uno de ellos. Un juego completo, que, en su avanzada técnica, bordea a veces el delirio. Porque delirio, y no otra cosa, es el proceso necesario para poder jugar una partida. Al principio todo parece normal. El problema comienza cuando, después del correspondiente tiempo de espera, aparece un engorroso menú que te pregunta el idioma que quieres, la modalidad de juego, etcétera. Bastante, respondes a sus preguntas y un cartelito te indica que rebobines la cinta y cargues la parte deseada. Al hacerlo, un mensaje previsor te aconseja que tengas paciencia. Y no te queda dada de que vas a necesitarla, ya que la parte seleccionada puede tardar siglos en aparecer. En nuestro caso, entre errores de carga, rebobinados y pausas varias, casi una hora. Una hora entre letras en inglés y en francés (porque la selección del idioma que muy ambientalmente, eso sí, te advierten que has cargado mal, que rebobines, que vuelvas al principio o que allá tú.

Finalmente logras cargar el juego en la opción, kiate, kendo, o samurai, que tenga a bien salir, y suerva sorpresa. Cuando ya creías que íbas a poder empezar a jugar tranquilamente, aparecen una serie de palabras extrañísimas en japonés (a estas alturas esto ya parece más un cursillo de idiomas que otra cosa), entre las que debes distribuir una serie de puntos para definir tu estrategia de ataque y defensa. Lo haces y llega el momento soñado: puedes empezar a jugar. En ese momento apare-



ciere un nuevo cartelito que te indica que vuelvas a rebobinar y a cargar la parte deseada. Y vuelta a la paciencia, a los errores de carga, a los rebobinados y a los cartelitos en esperanto, para acabar echando de menos aquellos programas sencillos que se cargaban de una sola vez tan ricamente.

Alguien debería darse cuenta de que los programas multicarga pueden ser una delicia para cargarlos desde disco, pero son terribles en cinta. El Samurai Trilogy es una buena muestra de ello. Y que conste que el programa no es nada malo. Muy al contrario, resulta un excelente programa de artes marciales, como puede comprobarse con un mechero de paciencia oriental. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cabal

ce en la pantalla un chiso ca-
berado, se lia a putadas o a
bastonazos contigo y antes
de que va el asunto te li-
quida. Entonces, oh sorpresa,



De propina

El Mutante es uno de esos juegos que, sin ser nada del otro mundo, entretienen durante un rato. Para los usuarios

de Spectrum que lo tengan, vaya este cortísimo cargador, que deberéis teclear, salvar en cinta y cargar antes de la versión original española.

```
10 CLS : PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL": LET A=65400
20 POKE A,1: POKE A+1,163: POK
E A+2,115: POKE A+3,0: LOAD ""
30 SAVE "MUTANTPOKE" LINE 0
```

Athena

Programa: Athena.
 Programador: Andreu Deakin.
 Marca: Imaginè-SNK Group.
 Distribuidor: Erbe.
 Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.
 Precio: cinta, 875; disco (AMS), 2.250 pesetas.

Athena escuchó con frialdad las palabras de su tutor, un hombrecillo insignificante que se había ocupado de ella desde que sus padres tuvieron que abandonar el país. Siempre se había portado bien y nunca entorpeció sus deseos. Sin embargo, era excesivamente tradicional, y ahora pretendía casarla con un mozallete gordito y pánfilo, hijo de unos ricos mercaderes, que la miraba con gesto inexpressivo y ojos de vaca, más interesado en los carтамientos de sedas y pedrerías que llegaban de Oriente que en su futura consorte. Por eso, Athena decidió que no lo aceptaría. Ni loca.

—Athena, hija mía —le decía su tutor—, mira que nos pierdes. Que sus padres son gente importante y principal, y este agravio puede casarles gran ofensa.

—Me importa un pimiento —replicaba ella, utilizando con dolo el nombre de la extraña planta solanácea recién llegada de tierras lejanas.

Y el hombrecillo se desesperaba y se arrancaba los escasos cabellos que aún le quedaban, y rasgaba sus vestiduras (cuida-

Cargador

```

30 CLEAR #P1014:RESTORE
20 LET S=0:FOR K=20000 TO 200
30 S=S+K:IF POKE K,1:LET S=S+K
40 NEXT K:IF S<=20000:GOTO 20
50 FOR I=0 TO 9:PRINT "100"
60 FOR J=25450,251:PRINT "100"
70 PRINT "100"
80 FOR I=0 TO 9:PRINT "100"
90 FOR J=25450,251:PRINT "100"
100 PRINT "100"
110 PRINT "100"
120 PRINT "100"
130 PRINT "100"
140 PRINT "100"
150 PRINT "100"
160 PRINT "100"
170 PRINT "100"
180 PRINT "100"
190 PRINT "100"
200 PRINT "100"
210 PRINT "100"
220 PRINT "100"
230 PRINT "100"
240 PRINT "100"
250 PRINT "100"
260 PRINT "100"
270 PRINT "100"
280 PRINT "100"
290 PRINT "100"
300 PRINT "100"
310 PRINT "100"
320 PRINT "100"
330 PRINT "100"
340 PRINT "100"
350 PRINT "100"
360 PRINT "100"
370 PRINT "100"
380 PRINT "100"
390 PRINT "100"
400 PRINT "100"
410 PRINT "100"
420 PRINT "100"
430 PRINT "100"
440 PRINT "100"
450 PRINT "100"
460 PRINT "100"
470 PRINT "100"
480 PRINT "100"
490 PRINT "100"
500 PRINT "100"
510 PRINT "100"
520 PRINT "100"
530 PRINT "100"
540 PRINT "100"
550 PRINT "100"
560 PRINT "100"
570 PRINT "100"
580 PRINT "100"
590 PRINT "100"
600 PRINT "100"
610 PRINT "100"
620 PRINT "100"
630 PRINT "100"
640 PRINT "100"
650 PRINT "100"
660 PRINT "100"
670 PRINT "100"
680 PRINT "100"
690 PRINT "100"
700 PRINT "100"
710 PRINT "100"
720 PRINT "100"
730 PRINT "100"
740 PRINT "100"
750 PRINT "100"
760 PRINT "100"
770 PRINT "100"
780 PRINT "100"
790 PRINT "100"
800 PRINT "100"
810 PRINT "100"
820 PRINT "100"
830 PRINT "100"
840 PRINT "100"
850 PRINT "100"
860 PRINT "100"
870 PRINT "100"
880 PRINT "100"
890 PRINT "100"
900 PRINT "100"
910 PRINT "100"
920 PRINT "100"
930 PRINT "100"
940 PRINT "100"
950 PRINT "100"
960 PRINT "100"
970 PRINT "100"
980 PRINT "100"
990 PRINT "100"
1000 PRINT "100"
    
```

Este programa cargador o *software* proporciona *software* en *software* tiempo en la versión Spectrum del Athena. Para utilizarlo es preciso que lo tecleéis, salvéis una cinta y luego carguéis antes de la versión original española del juego.

dosamente, eso sí, y por las costuras, para que después fuera posible la reparación).

—Mira que el padrino del pánfilo es un terrible mago y puede casarnos la ruina.

—Me da lo mismo. Yo quiero ser azafata, o oartero, o técnica en ordenadores —replicaba la muchacha, intranigente.

Y el venerable tutor se arrojaba ceniza por la cabeza entre grandes lamentos y un tanto distraído: ¿de dónde demonios sacaría Athena esas palabras tan raras? ¿Qué cuernos sería una azafata? ¿Y un ordenador? Aquella chica estaba mal de la cabeza.

Y el caso es que ella tampoco lo sabía. Ya desde pequeña,

aquellas extrañas palabras venían a su cabeza sin ton ni son, y aunque al principio le avergonzaban su peso, conforme fue creciendo las fue utilizando sin rubor y ante la extrañeza de propios y extraños.

—Estás acabando con mi paciencia —gritó el casamentero—. Tu deber es casarte, y te casarás.

—Machista —replicó la muchacha, descubriendo con alegría que había inventado una nueva palabra.

El caso es que el tiempo fue pasando y el matrimonio no se celebraba. Y el viejo tutor se desesperaba, y los padres del pretendiente, olvidados, no le invitaban en los cócteles, y el pánfilo permanecía ajeno a todo, contando una y otra vez el contenido de sus cargadores, y el número de cabezas de sus rebaños por el capcioso método de contar las patas de las ovejas y luego dividir entre cuatro.

Finalmente, y como todos temían, el malvado mago, padre del pretendiente, hizo su aparición. Creó un magnífico castillo de la nada, se aposentó en la sala del trono y mandó llamar a los litigantes. Escuchó, sin emitir palabra, los argumentos de una y otra parte, y finalmente emitió su veredicto.

—Oh, bella y disculpa Athena —dijo con ese tono retórico y grandilocuente al que tan aficionados son algunos magos—. Graves son tus errores e inconsciente tu temeridad. No obstante, y en mi magnanimidad, he decidido darte una nueva oportunidad.

Athena se irguió con los brazos en jarras y escuchó impvidia las palabras del mago. Y éste le habló de las pruebas a que debería someterse. De cómo debería adentrarse en el laberinto de Irás y No Volverás, y de los peligros y rivales que allí encuentra. PASA A PAG. 8





viene de páo. ¿ría. Cuando terminó su dramática exposición, la muchacha agitó su larga cabellera y, con esa decisión y rotundidad de los grandes héroes, se limitó a decir:

—Acepto.

—Bien; si vences, tu ofensa quedará lavada —y pensó para sí: “Y mi feña, líbre de molestos inquilinos”.

El mago, admirado por el valor de la muchacha, decidió darle una oportunidad (y es que, aunque implacable, alcanzaba a comprender que el idioma de su ahijado, por muy rico y poderoso que fuera, no era un plato de gusto para nadie). Así, le contó que en el laberinto, escondidos bajo las piedras que lo formaban, encontraría varios objetos y armas que le resultarían de una gran utilidad para llevar a cabo su cometido: una espada flameante y destructiva que arrasaba todo lo que se encontraba en las cercanías; las alas que leara perdió en su enloquecido vuelo, que le permitirían, sabiamente utilizadas, elevarse por encima de todos los peligros, y otra larga serie de cachivaches y artilugios que tornaban más fácil su compleja misión.

Y la bella Athena se despidió de su apesadumbrado tutor y se embarcó en la peligrosa aventura. Y en ella peleó contra titanes y monstruos, contra fieros guerreros y oír malfélicos. Descubrió los caminos secretos del laberinto y, entre hazañas dignas de un héroe mítológico, cumplió su cometido. Volvió entonces a su ciudad y sus vecinos la recibieron con grandes

maestras de afecto, y su venerable tutor la abrazó y besó cariñosamente y le enseñó la nueva peluca que se había comprado, y su plañillo pretendiente respiró aliviado, volviendo a enfrascarse en sus interminables cuentas, y hasta el temible mago admiró el valor de Athena, pensando para sí en la maravillosa urbanización que construiría en el laberinto liberado por la guerrera. Y todos fueron felices y comieron esas

aves gallináceas de tamaño medio, cuerpo grueso, cuello corto, cabeza pequeña, pico y pies encarnados y plumaje ceniciento-rojizo con manchas coloradas, negras y blancas, que en algunos sitios conocen como perdices. Y, tras el banquete, todos los vecinos de la ciudad le pidieron a Athena que dijera unas palabras. Ella se puso en pie y, como estaba radiante y feliz y había olvidado los malos tragos pasados en su aventura,

decidió hacerles un regalo.

—He inventado una nueva palabra y quiero que seáis los primeros en escucharla. Es... *feminista!*

Y cuando aquellas buenas gentes que la rodeaban oyeron la nueva palabra de Athena, algo extraño sucedió. Una escoba cruzó volando el cielo y, entre grandes carcajadas, dijo a todos los hombres allí reunidos:

—Muchachos, más os vale ir inventando la aspiradora. ■

Trucos

— A lo largo del juego encontraréis multitud de objetos escondidos.

Para encontrarlos deberéis golpear con vuestra arma las piedras que forman el laberinto. Cada uno de ellos tiene una utilidad específica.

Lo más práctico son las alas, que os permitirán sortear muchos peligros, aunque no todos.

— Destruir un número elevado de piedras puede presentar ciertos inconvenientes.

En alguna de las fases os puede dejar bloqueados si alguna de las piedras, im-

prescindibles para pasar de un lado a otro, ha sido eliminada.

Es conveniente, por tan-

to, tranquilizarse y estudiar detenidamente vuestra estrategia.

— El juego, por lo demás, no plantea excesivas complicaciones, salvo, claro está, las derivadas del numerosísimo ejército de enemigos que os encontraréis.

Éstos, por cierto, son unos mofecos simpatísimos. Pero desconfiad. Te li- quidas lo mismo.



Mario Bros

Programa: Mario Bros.
 Programador: Choice.
 Maeca: Ocean.
 Distribuidor: Erbe.
 Versiones: Commodore,
 Spectrum, Amstrad.
 Precio: cinta, 875 pesetas.

Mario estaba contento aquella mañana. Tenía todo el día libre por delante, en la calle lucía un sol espléndido y se disponía a dar un largo y reconfortante paseo por la ciudad. Nada le hacía presagiar entonces la aventura en que iba a verse inmerso, pero no tardó mucho en comenzar a sospecharlo.

No se habría alejado ni 20 metros de la puerta de su casa cuando, al sacar el pañuelo de un bolsillo, su moneda de la suerte rodó por el suelo, giró un par de veces sobre sí misma y echó a coerer desparavida camino de la boca de una alcantarilla. Antes de que Mario pudiera reaccionar cayó por ésta, desapareciendo en la oscuridad.

No era posible. Su moneda de la suerte, su más preciado tesoro, acababa de perderse en las cloacas. Mario se sentía deprimido un día. Desesperado, recordó el día en que su padre se la entregó extrayéndola de su pequeño cofre de madera.

—Esta moneda, hijo mío —le dijo su progenitor—, es un poderoso talismán para los miembros de nuestra familia. Un amuleto que atrae irremediablemente la buena suerte.

Mario miró a su padre con

una cierta desconfianza y no contestó. No es que no confiara en sus palabras, pero es que quien así le hablaba era probablemente el hombre menos afortunado del planeta. Recordó, por ejemplo, aquel curioso acontecimiento, reflejado en los periódicos de la época, que hizo famoso a su padre, si bien no le sacó del anonimato, cuando, embarcado en los negocios, se hizo empresario de circo. Las dos máximas estrellas de su espectáculo, los her-

manos Ping y Ping, dos enanos muy simpáticos que no sobrepasaban los 70 centímetros de altura, crecieron, de la noche a la mañana, cerca de dos metros, siendo fichados por un avisado seleccionador de baloncesto americano, con las consiguientes desesperación y ruina paterna.

Desde entonces, la frase "poner un circo y que se crezcan los enanos" hizo fortuna, aunque lamentablemente se o-

vidara al protagonista de aquel prodigio de desgracia. Así era su padre.

—Sé lo que estás pensando —advirtió su progenitor—; sin embargo, te equivocas. Resulta que el poder de la moneda sólo se transmite de abuelos a nietos, quedando una generación librada a su suerte...



viene de más. ¿Te, que, por cierto, suele ser nefasta. Pero a ti si te servirá.

Fue cierto. Mario no tardó en comprobar los benéficos efectos de su amaleto. Así descubrió que ganaba regularmente en todos los juegos de azar en que participaba, encontraba siempre las ventanillas de la Administración sin colas y con un sonriente funcionario al otro lado, y sus tostadas caían siempre al suelo por el lado sin untar. ¿Qué más podía pedirle a la vida?

Por eso no se lo pensó dos veces. Abrió la primera tapa de alcantarilla que encontró y se sumergió en el desconocido mundo del subsuelo.

Al verse allí, en el fondo de la ciudad, no las tuvo todas consigo, y, de repente, comenzó a recordar todas aquellas historias que hablaban de enormes cocodrilos en las cloacas de Nueva York, de fieros perros a los que la oscuridad había cegado y que, furiosos, atacaban a todo lo que olfateaban, e incluso algunas, un tanto más distocadas, que hablaban de buses secretas de los extraterrestres escondidas en las alcantarillas, como si éstos no tuvieran otro sitio donde esconderse, y además de verdes, bajitos y con antenas, fueran idiotas.

Al llegar al fondo sintió un olor extraño y tuvo un leve mareo, pero pronto se recuperó y pudo iniciar su búsqueda. Fue entonces, al acostumbrarse sus ojos a la oscuridad, cuando Mario tuvo aquella terrible visión. Una tortuga elegantemente vestida de frac le invitaba a acceder a su selecto local.



Trucos

— Los que comencian la versión de trapaperras de este juego no tendrán problemas, ya que el planteamiento es exactamente el mismo.

— Vuestros enemigos son las tortugas, las moscas y los cangrejos. Debéis golpearlos con la cabeza desde el piso inferior y, cuando se queden detendidos, lanzarlos al vacío de una patada. Las tortugas necesitan un golpe; los cangrejos, dos (el primero los volverá rapidísimos), y, finalmente, las moscas, sólo uno, pero en el momento exacto en que se poseen.

— Evitad los remolinos.
— En la parte inferior podéis ver un pequeño cuadrado que se encoge al golpearlo. Con el último golpe, y antes



de desaparecer, volcará a todos los enemigos que os queden. Procurad reservarlo para el final.

— Pase por aquí, caballero —le dijo, señalando un rústico luminoso que rezaba La Moneda Perdida.

— Pero es que yo...
— Usad busca una moneda que se le ha perdido y en este lugar vamos a ayudarle a encontrarla.

Mario tuvo unos momentos de duda —no era muy normal que una tortuga vestida de etiqueta le hablara a uso e mitad de una alcantarilla—, pero finalmente se decidió a entrar.

Era un lugar amplio y luminoso, presidido por tres niveles de tuberías que determinaban una extraña zona de juegos.

— ¿Qué es eso? —balbuceó.
— El juego de la moneda —respondió, sonriente, la tortuga—. Para recuperar su amaleto tiene que participar en nuestra competición. Si logra vencerlos se la entregamos. Si pierde...

— ¿Si pierdo...?
— ...nos la quedamos. Comprenda —dijo la tortuga

al ver la cara aterrada de Mario— que podría ser mucho peor. Podríamos convertirle en rana, en bacinica o en lepidóptero de vida efímera si perdiera, y estoy seguro de que también participaría.

— Me hago cargo —contestó Mario, que para ese momento ya veía las cosas con mucha más claridad—. ¿Cuáles son las reglas?

La tortuga le explicó los pormenores del juego, y Mario aceptó participar sin condiciones. Unos focos le iluminaron y, con una tenue música de fondo, dio comienzo la partida. ¡Y qué partida! Aparecieron moscas zumbantes, cangrejos cabreados, tortugas impacientes y torbellinos de aire putrefacto. Le acosaron, le zarandearon, le vapulearon y mordisquearon, pero Mario, poseído de un extraño furor, no se desanimó por ello. Aletéo junto a las moscas, cruzó entre las pizcas de los cangrejos y desafió a carreras a las tortugas, hasta que el decorado de fondo se desvaneció en una turbia vaharada de cloroformo.

— Dios, qué día —exclamó nuestro héroe antes de com-

prender que había ganado y que el bilando fluído sobre el que se escondía no era precisamente barro.

A Mario lo descubrió un pocero llamado Clotario Fabrica, desplomado al pie de una alcantarilla de la zona centro. Tenía lo que parecía ser una moneda de oro entre los dientes y oía a mil demonios. Un funcionario jubilado del Cuerpo de Pagadores de Pólizas Redondas, que lo vio todo desde una esquina, asegura que cuando los bomberos lo sacaron repetía historias rarísimas sobre tortugas parlantes y moscas mosqueadas. Los médicos resolvieron todas las dudas. Sufrió una intoxicación por emanaciones de gas.

Mario lo escuchó a todos un poco entre brumas y sin darle importancia. Tenía su moneda y eso era lo importante. Se levantó, renunció a las atenciones que le ofrecían y echó a andar. No habría dado ni dos pasos cuando una maqueta le cayó en la cabeza. Sorprendido, miró su bolsillo y en el acto comprendió. Su moneda no era tal, sino un botón dorado con un ancla en el centro. Aquéllas nunca pilló a la tortuga porque ésta era una maldita tramposa. ■

Texto: Ignacio Moreno Cordero
Dibujos e informáticas: Antonio G. de Santiago

Cargador

Teclée este programa cargador, sávalo en una cinta y córgalo antes de la versión original Spectrum de Mario Bros. Te ahorrará más de un dolor de cabeza. (Nota: cargador Amstrad, la semana que viene.)

```
10 PRINT "PULSA UNA TECLA Y DA  
11 REA LA CINTA:DISK1L":GOTO 20  
20 BORDER 0:POKE 20471,7:CLE  
AR 20467:POKE 23729,1111:LOAD "  
"SORENS + LOAD""CODE  
30 CLR 0:POKE 23456,0:INPUT "  
40 INPUT "INICIALE:DISK1":GOTO 10  
50 INPUT "INICIALE:DISK1":GOTO 10  
60 THEN POKE 20471,0  
70 RANDOMIZE USP 20188  
80 SAVE "MARIO.POR":LINE 0
```

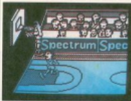
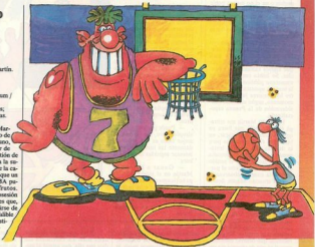
Fernando Martín, 'basket master'

Programa: Fernando Martín.
Programador: varios.
Marca: Dinamic.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Max / Spectrum / Amstrad.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (ams), 2.250 pesetas.

Cuando Fernando Martín me lanzó el reto de jugar en uno para uno, con el único fin de zanjarse una vez por todas la cuestión de cuál de los dos ostentaba la supremacía en el deporte de la canasta, no podía imaginar que un año de estancia en la NBA podría dar semejantes frutos. Porque yo me creía en posesión de una serie de cualidades que, en síntesis, podrían definirse de la siguiente manera: el infalible tiro de Larry Bird, la elasticidad y el salto de Dominique Wilkins, la fuerza de Akeem Olatojowon, el mortal sky hook de Kareem-Abdul Jabbar, las eléctricas asistencias de Magic Johnson y la rapidez de Spud Webb. De manera que, sin pensármelo dos veces, haciendo gala de esa irresponsabilidad que desde pequeño me ha caracterizado, acepté el desafío de Fernando Martín e incluso estupidamente aumenté el valor de la apuesta.

—El perdedor —aseguré con aplomo—, no sólo pagará la cantidad estipulada, sino que además habrá de reconocer públicamente su inferioridad y retirarse de las canchas de baloncesto para no volver a jugar nunca más.

Fernando Martín me miró de arriba abajo como si sopesase el suicida que coaba enfrentárselo, y asintió con gravedad. Hoy debo reconocer que capé un destello de burla en el gesto de su cara, que, en aquel momento —seguro como estaba de mis posibilidades—, no le dio ninguna importancia. Éste fue el segundo de una serie de errores cometidos en cadena, que, al final, habrían de abocarme al lamentable estado en que ahora me encuentro.



Concertamos una fecha y durante los días previos al encuentro estuve preparándome como nunca antes lo había hecho. Corrí, salté, lancé a canasta desde las posiciones más inimaginables, y aún me quedó tiempo para organizar algunos partidos, en los que me alineé en un equipo de viejas glorias, junto a las cuales confiaba en pulir algunos defectos y aprender perrerías propias de jugadores tan expertos.

Y os adelanto que de esta forma cometí el tercer gran error. Tal vez si/PASA A PAG. 8

VENIR DE PAÍS ?Entonces no me hubiera ejercitado en el noble arte del juego de codos a lo Meneghin o en el no menos noble arte de golpear los bajos del contrario con molesta torpeza, en el más puro estilo del yugoslavo Kikanovic, no me vería como me veo.

Llegó por fin el día que con tanta impaciencia aguardaba. No me encontré cara a cara con Fernando Martín hasta que ambos saltamos a la cancha. Se había congregado un numeroso público atraído por la insólita apuesta cruzada entre los mejores jugadores del momento, según unánime consideración de la Prensa especializada.

Fernando Martín me entregó el balón para que fuera yo quien comenzara a atacar, en tanto que él se apostaba para la defensa. Me adelanté lentamente, botando con parsimonia el balón, escuchando el sonido que hacía al chocar con el parquet de la cancha, observando cómo Fernando Martín flexionaba sus piernas y alargaba sus brazos en dirección al balón que yo poseía.

De pronto realicé un brusco cambio de ritmo, fusté hacia la izquierda y me lancé por el lado derecho con una flecha en dirección a la canasta. No puedo recordar qué ocurrió entonces, pero sí sé que de repente me encontré sentado en el suelo, había perdido la posesión del balón y uno de mis incisivos se movía peligrosamente. Me levanté con cierta dificultad y, palpándome los dientes con ademán de valseo despreocupación, aguardé el ataque de Fernando Martín.

Y no tardó en producirse. Botando el balón con su peculiar estilo, se plantó frente a mí, hizo un reverso casi perfecto (he de reconocerlo) y a capón consiguió la primera canasta del encuentro. No me amilané. Volví a atacar con redoblada energía y conseguí el empate merced a una increíble entrada hasta la cocina y a pesar de la definitiva pérdida del molesto, por lo inestable, incisivo.

Así transcurrió el partido: con constantes alternativas en el marcador, como diría cualquiera de los ágiles reporteros que retrasmisieron estos sucesos deportivos por radio o televisión.

Cuando el tiempo se agotaba y ya había sufrido en sucesivos ataques dos lesiones, tres o

Trucos

— Nos tomamos la molestia de hacerle cargadores al Fernando Martín para los distintos versiones, pero luego comprendimos que era cargarnos el juego. No tiene ningún sentido jugar al baloncesto si el rival no puede hacerlos frente. Si queréis jugar como con *poles*, utilizad la versión de dos jugadores para jugar solos. Es lo mismo.

— Por cierto, este modo de juego os resultará impredecible para familiarizaros con la amplia modalidad de formas de juego y de clases de tiros.

— Puede parecer un poco simple, pero, de verdad, el mejor truco es leerlos detenidamente las instrucciones e intentar seguirlos al pie de la letra.

— Ganar a Fernando Martín en el modo NBA es prácticamente imposible. Si eres uno de esos jugadores que no sabes perder, búscate a un amigo más bien patoso y juega en dos jugadores.



cuatro robos de balón y una impresionante serie de codos, caderazos y bloques *made in NBA*, conseguí una canasta que empataba el partido. Pero aún quedaba un último ataque de Fernando Martín.

Se acercó a la canasta, se colocó de medio lado y lanzó un gascho que fue a estrellarse contra el aro. El balón salió rebotado, ambos nos apresuramos a recogerlo, y...

...Y ya no puedo recordar nada más. La enfermera me dice que ella, que asistió al memorable choque, pudo ver cómo uno de los jugadores (seguramente se refiere a mí) caía desmadrado sobre el primer peldaño de la grada y, allí sentado, miraba con ojos vidriosos

y gesto aléjido cómo su contrincante (Fernando Martín, sin duda) machucaba el aro con tal fuerza que el tablero sahaba hecho alfileres y el soporte se vencía, yendo a caer precisamente sobre el jugador alcido que miraba con ojos vidriosos el desmoronarse de la jugada sentada en el primer peldaño de la grada (ya no me quedan dudas: ésa soy yo).

El médico me exige mucho reposo porque, asegura, después de las 12 operaciones a las que he sido sometido para reducir las múltiples fracturas no parece lo más aconsejable reaprender los entrenamientos.

Y yo sueño con que tal vez, sólo tal vez, el último ataque no acabó en canasta, sino que el balón salió despedido por los aires a la par que el aro, el tablero y el soporte, y como tal vez, sólo tal vez, no he llegado a perder la apuesta, el baloncesto patrio no se verá privado de uno de sus mejores jugadores, según unánime consideración, claro, de la Prensa especializada. ■



Fuente: Ignacio Martín Cebal
Dibujos e ilustraciones:
Antonio G. de Santiago

Para leer

Jugar y jugar. Aunque sea repetitivo, jugar nunca está de más. ¿Estás conmigo, verdad? Pues si tú crees uno de esos jugadores empedernidos que siempre tienen un rato para el ocio, te recomendamos que hagas un hueco en tu biblioteca para 109 juegos para niños, un libro editado por Mestres.



Un clásico. El libro de la selva es una de esas historias que se pueden releer mil veces, porque en cada nueva lectura uno puede sorprenderse ante las hazañas de Mowgli, la fuerza de Shere Khan o la voracidad de Kao. Este libro, editado por Anaya, cuenta además de la incorporación de las cartelas e ilustraciones en blanco y negro que acompañaron a la primera edición.



¡Palabras! Este libro se propone un curioso viaje en el que tu compañero de juegos será el lenguaje. Partiendo del mapa inicial, que te servirá de guía, podrás internarte por el laberinto de las palabras hasta dar con Grafofaro. El juego-laberinto de las palabras está editado por Laber.



En alta mar. Los ingleses en el Polo Norte es el primero de los dos volúmenes que componen *El capitán Hatteras*, un relato de Julio Verne que te permitirá adentrarte en los mares árticos, a bordo del *Forward*, como si fueses un miembro más de la tripulación. Y si no acabas exhausto la travesía, sigue leyendo, aún queda la segunda parte, *El desierto del Ártico*. Estáis publicados por Debate, en su biblioteca de la aventura.



Esta semana

Gran avalancha de novedades tras el verano. En nuestra mesa se acumulan juegos y más juegos para ver, comentar y... jugar.

Por lo visto, ya se ha iniciado la larga carrera por incendiar el mercado con vistas a la campaña navideña, y las editoras están lanzando programas de juegos para todos los gustos, para todos los sistemas y de todos los estilos.

Te señalamos *Winball*, *Renaude*, la versión de la última película de James Bond, *Athena*, *Wonder boy*, *Quarrel*, *Great guianator*, etcétera. Tenemos las pantallas de los monitores echando humo.

De propina

Zynaps es un interesante y sofisticado matamarcianos de caos que ahora parecen

```

30 CLS : RESTORE : LET s=0: PO
NE 23458,0: FOR s=23311 TO 23324
20 READ a: LET s=s+a: POKE s,s
: NEXT s: IF s<=1428 THEN PRINT
"error en las datos": STOP
30 INPUT "Inf. vanguardista":a:
IF a="" THEN POKE 23315,0
40 INPUT "Inm. vanguardista":b:
a: IF a="" THEN POKE 23316,0
50 INPUT "Inm. paradesista":c:
c: IF c="" THEN POKE 23321,0
60 PRINT "Pulsa una tecla y c:"
FOR i=0 TO 99: PRINT "i:"
70 SCREEN 0: PAUSE 0: CLS
80 LOAD "CODE": POKE 44531,21
4: RANDOMIZE UBR 44512: POKE 453
10,15: RANDOMIZE UBR 44582
90 DATA 42,201,58,152,177,58,7
3,102,38,216,157,195,0,120
100 SAVE "ZYNAPS.DAT": LINE 0

```

Cargadores Commodore

Los usuarios de este ordenador nos escribían todo tipo de misivas quejándose de falta de atención a su ordenador. Llanto y crujir de dientes por nuestra parte. Tenías toda la razón.

Un montón de semanas ya desde el inicio del *Tebéo Informatico* y ni un condenado cargador que se echara al colcho computarizado. Vuestro interés no cayó en saco roto.

Vayan, para empezar, un par de cargadores y nuestra promesa de constancia. Ah, y sobre todo, gracias a todos aquellos que nos habéis enviado pokes, trucos, sugerencias, broncas y felicitaciones. Entre todos conseguimos un tebeo cada día

```

10 FOR%5=3229T053255:READ%:
POKE%,A:5=5+A:INKEY
20 IF%:3224 THENPRINT"ERROR":END
30 %5=3229
40 DATA%8,157,169,6,162,1,166,
32,186
50 DATA%5,32,189,255,32,212,255,
169
60 DATA%8,141,146,4,96,14,0,42,
76,3,1

```

MARIO BROS

```

10 FOR%5=3229T053255:READ%:
POKE%,A:5=5+A:INKEY
20 IF%:3283 THENPRINT"ERROR":END
30 %5=3229
40 DATA%2,44,247,32,108,245,189,
0,141
50 DATA%2,8,189,208,141,143,8,
76,56,8
60 DATA%6,96,141,185,52,76,234,3

```

METROCROSS

más completo, útil y entretenido.

Estos dos cargadores corresponden a sendos programas de los que hemos hablado recientemente.

El *Mario Bros* es una conversión de tragaperras con la que se ha realizado un juego tan sencillo como entretenido, y al que en el mes de agosto pasado dedicamos una doble página con historia y trucos.

Este cargador os ofrecerá *vidaz infinita* para la versión Commodore. Hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original española del juego.

El *Metrocross*, por su parte, es una interesante carrera contra reloj en un ambiente plagado de peligros y dificultades.

El cargador Commodore que os ofrecemos tiene la virtud de detener el cronómetro, con lo que dispondréis de tiempo infinito para completar el recorrido.

Puede parecer mentira, pero hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original del juego. Sospecho que nunca lo habríais imaginado. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cordero



Metro-cross

Versiones: Amstrad, Commodore, Spectrum.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Los señores de US Gold presentan un nuevo juego de deportes futuristas. En este caso, una larga carrera contra reloj.

El protagonista de la aventura deberá enfrentarse a una cada vez más complicada serie de obstáculos en su intento por llegar a la meta. Así deberá ir saltando vallas y barriles, esquivando peligrosos cilindros rodantes, que de atraparse le dejarán convertido en potito de carreras, o utilizarlo de forma correcta los trampolines de saltos, que bien utilizados le permitirán recorrer grandes distancias en un instante. Eso por no contar con una especie de platas cartereras que surgirán inesperadamente bajo sus pies, o las trampas de material adhesivo, sobre las que dar un



paso constituye toda una odisea.

En realidad, y como veréis, el planteamiento tiene un as-

pecto un tanto maniado, pero misteriosamente no es así. Tal vez sea por la calidad de los gráficos o por las sorpresas que a veces surgen (como ese patinete sobre el que es una delicia circular). El caso es que es un programa que no defraudará a los amantes de los juegos de acción, en los que reflejos y rapidez son los mejores aliados.

Para aquellos que tengan el juego y estén un poco hartos de perder inútilmente el resuello en esta larga y peligrosa carrera, hemos preparado este cargador para la versión Spectrum.

Para utilizarlo, lo tecleáis, salváis en cinta y cargáis antes de la versión original del juego. A vuestro cronómetro se le habrán pasado de las agujas y las plantas carnívoras serán tan inofensivas como una maqueta de ge-ranios.

Metro-cross

```
10 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CÁ
NOW LA CENTRAORDINAL." : GOTO 10
20 POKE 23624,7: POKE 23693,7
30 CLEAR 30000: FOR X=23296 TO
45211: READ A: POKE X,A
40 IF A=281 THEN RANDOMIZE US
R 23296: LET B=65284
50 NEXT A: RANDOMIZE USR 45191
60 DATA 221,33,239,251,17,249,
2,62,259,55,285,86,5,48,241,201
70 DATA 62,287,58,113,165
80 SAVE "METROFOR" LINE B
```

Ranarama

```
10 HOME :SORDER B:INK 0,0
20 MEMORY 3000
30 FOR A=40000 TO 40019:READ B:POKE A,B:
NEXT A
40 CALL 40000
50 INPUT "Presiona el tecla IF LEFT:UPPER
case,111:~" THEN POKE 50508,B:POKE 50509
A,B:POKE 50507,B:POKE 50506,A:10
60 INPUT "Pulsa infinito tecla IF LEFT:
UPPER:case,111:~" THEN POKE 50426,B:POKE
50427,B:POKE 50428,B
70 CALL 50400
80 DATA 62,50,77,167,8,287,184,100,62,122
,17,8,120,77,8,25,285,161,160,201
```



el horizonte, y unos terceros, destruir a todos los enemigos que estén en ese momento cerca de nosotros.

El laberinto de Ranarama está lleno de sorpresas, y recorrerlo puede ser un difícil empeño. Por eso, y por aquello de darle alguna facilidad a los arriesgados visitantes, hemos preparado este cargador para la versión Amstrad. Como es habitual, teclead, salvad en cinta y cargad antes de la versión original española del juego. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cebal

Conocer algo de la geografía del lugar que visitamos es imprescindible para saber hacia dónde debemos dirigimos.

VIRRE DE PAG. 1/3e, aproximadamente unas seis veces hacia la derecha encontraremos una cañuela brillante. Esa es la estrella Polar, que nos indica el Norte y es, a la vez, la luz principal de la Osa Menor. También podemos fabricar una brújula artesanal. Se trata de la brújula de agua, que se construye a partir de una aguja de coser, un hilo y un vaso de agua: para que funcione debemos frotar la aguja con un trozo de lana o cualquier otro material capaz de imantarla. A continuación, la recubrimos de grasa (hasta la grasa de la piel) y, suspendida de un hilo, la depositamos con cuidado sobre la superficie del agua contenida en el vaso. Si lo hemos hecho bien, la punta de la aguja señalará el Norte.

Hay que advertir que de nada servirá conocer los puntos cardinales si no sabemos a dónde tenemos que dirigimos. Por eso es imprescindible conocer previamente algo de la geografía del lugar en que nos encontramos. Si no es así, todavía contamos con algún recurso. Si nos encontramos en la montaña, lo mejor es descender. Normalmente encontraremos algún camino o algún arroyo. Estos conducen siempre (excepto en el desierto) a los ríos, y los ríos, a los lugares habitados. Así que de perdidos, al río. ■

Texto y fotos: Juan Ramón Vidal

Para ser objetivos, diremos que se trata de un programa muy completo, en el que estrategia y habilidad se combinan de forma adecuada. Posee un extenso mapa, y completarlo exige tiempo y paciencia. Por otra parte, el planteamiento gráfico es muy original, con un



'Mofli, el último koala'

Que lo tuyo son los dibujos animados! Pues a partir del próximo día 30 de septiembre permanece atento ante el televisor, porque todos los miércoles, de 18.30 a 19.00, tienes una cita con Mofli, pequeño protagonista de una serie llena de aventuras.

¿Que cómo empieza? Pues dando un salto en el tiempo. Imagínate por un segundo a principios del siglo XXI. Entonces, los koalas, esos simpaticísimos animales, son casi una reliquia. Hace tiempo que se extinguieron. Pero, de pronto, Bob Detroit, un presentador de Mundivisión, sorprende a medio planeta ante el anuncio de que en Australia aún sobrevive un koala, el último.

Imagina el revuelo. Allí comienza la auténtica aventura, en la que se entremezclan exóticos millonarios, oleccionistas de animales disecados, como Mr. Money, los simpáticos Trombonetti y Paolo, propietarios de un circo, y Mr. Fool, un extraño explorador. Todos tienen un único objetivo: capturar a Mofli.

Afortunadamente, nuestro amigo cuenta con una gran aliada. Corina, una niña que vive en Rivermint, un pequeño pueblito australiano. Sólo ella sabe dónde se encuentra Mofli, y nadie más que ella conoce el camino secreto para llegar a él. A través de los 13 capítulos que componen la serie, Corina tratará de esconder y proteger a Mofli de los múltiples intentos que sus perseguidores harán por capturarlo. El final, naturalmente, es una sorpresa.

Recuerda: los miércoles, de 18.30 a 19.00, en la primera cadena, Mofli, el último koala.

'Slap fight'

Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (am), 2.250 pesetas.

Imagínate nos presenta su último trabajo en el campo de los matamarcas. Este tipo de juegos parece venir contando con el favor del público desde los inicios, no ya de los juegos de ordenador, sino incluso de las máquinas recreativas. Resulta, bien pensado, un tanto sorprendente. En realidad es un ejercicio de matamarcas más que otra cosa. Eso sí, de matamarcas lúser de alta concentración en pugna contra insectos voladores de aguijones atómicos. Pero poco más. Todo consiste en tener vista, buenos reflejos y el dedo disparador más rápido del lado oeste de la ciudad. Sin embargo, funciona, y los usuarios, sobre todo los más jóvenes, siguen encontrando renovado placer al incremento descañable espacial.

Para cubrir esa demanda aparece todos los años un buen número de programas muy parecidos. Y bueno, el Slap fight de John Meehan es uno más. Un programa cuidado, con buenos efectos y buenos gráficos, que



```

1 MERSE "slap": RUN 2
27 INPUT "inf. video(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 40975,0
29 INPUT "loc. nave(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 57105,201
29 FOR #61433 TO 61435: POKE
#61433 NEXT #; POKE #+4,75
30 SAVE "slapppok" LINE 0
    
```

cumple con corrección los objetivos que se le piden.

Cuenta además con un par de detalles añadidos que le confieren un cierto interés. Por ejemplo, la aparición de unas estrellas

en la pantalla al lograr un impacto sobre ciertas naves que, acumuladas, nos permiten acceder a una serie de ventajas o de equipamientos extras. Conseguimos de esta forma supervelocidad, disparo por los laterales, ampliación del tamaño de la nave, disparo de bombas, misiles rastreadores o escudo protector de energía. Todo ello resulta poco menos que imprescindible para poder completar el juego.

En el lado negativo podemos citar el minúsculo tamaño de las balas enemigas, casi invisibles, que hace más difícil poder esquivarlas a tiempo.

En resumen, Slap fight es un programa que no va a revolucionar el mundo de los juegos, y que tampoco lo pretende, aunque, eso sí, puede dejarnos el dedo de disparar con unas muy importantes agajetas. Para evitároslos, hemos prepara-

do este cargador para la versión Spectrum. Como es costumbre, se tecldea, se salva en una cinta y se carga antes de la versión original española del juego. Mano de santo, oga.

'Gun runner'

Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Volvemos a encontrar-nos en este programa con el ya habitual héroe solitario que se enfrenta a terribles invasiones alienígenas

armado simplemente con una escopetilla y con el único apoyo de su ingenio (poco, que suelen ser más bien brutos, tipo Rambo o así), habilidad y puntería.

En este caso, el osado y suicida guerrero debe enfrentarse a los innumerables peligros que le acosarán en su intento de limpiar de enemigos una

zona que encontrará en el camino y que le suministrarán disparo en ráfagas o bombas letales.

Y lo más interesante, un pequeño jet que le permitirá sobrevolar los peligrosos abismos.

La estructura se repite con dificultades crecientes a lo largo de 10 fases diferentes.

En ayuda de tan intrépido combatiente hemos preparado un cargador que facilita mucho las cosas. Ofrece inmunidad, infinitas bombas y combustible inagotable para el jet-jet.

Es para la versión Spectrum, y debe ser tecldeado, salvado en cinta y cargado antes de la versión original española del juego.

Por aquello de darle un poco de emoción, si caés en el abismo deberéis volver a comenzar la fase. Será vuestro único peligro. Lo demás, un paseo. ■

En su auxilio puede utilizar una serie de ob-

```

10 INPUT "PUNTA una tecla y se
carga la interfaz original.";a$
20 FOR 23629 TO 23693: POKE
23629,0: NEXT #
30 FOR 23729 TO 23731: POKE
#23729,1: NEXT #
40 FOR 43029 TO 43031: POKE
#43029,0: NEXT #
50 INPUT "inf. video(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 49174,0
50 INPUT "Ingenio arrojado al vaci
o(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 49175,201
60 FOR 49324 TO 49326: POKE
#49324,0: NEXT #
70 INPUT "Combustible extra pa
ra el jet(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 49363,0
80 INPUT "Escopetilla(0/n)";a$
IF a$="e" THEN POKE 49364,0
90 SAVE "GUNRROR" LINE 0
    
```

Antonio G. de Santiago
Español Mervin Cebal

Si lees...

Los cachorros, de Editorial Monte-na, te vas a encontrar con grandes sorpresas. Por ejemplo, ¿tú sabías que, entre los grandes felinos, el leopardo es el que tiene un

área de distribución más amplia? ¿Que un jabalí es adulto a los 18 meses? ¿Y que el koala es llamado también oso marsupial?

Anastasia Kravnik, de Espasa-Calpe, te enterarás de las aventuras de una pelirroja pecosa, con una preciosa verrugata de color rosa, que además de escribir poesías tiene cierta inclinación por

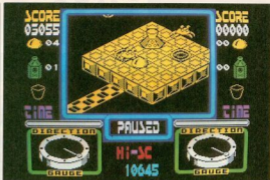
ir escribiendo en un papel las cosas que le gustan y las cosas que detesta. Entre estas últimas, por supuesto, está el señor Belden, el de la farmacia.



Geig, de Editorial Debate, comprenderá la vida perra que llevan algunos animales, como el protagonista de esta historia, un precioso boser capaz de dejar las tierras americanas y embarcar rumbo a Europa con el solo fin de encontrar a su pequeño dueño.

De la celda al hombre, de S.M., podrás descubrir cómo ha ido forjándose la evolución de la vida sobre la Tierra. Pero ésta es su primera cita, porque a conti-

nuación también te esperan otros cinco títulos de esta colección: *Historia de la vida en la Tierra*.



Bubbler

Bubbler es un juego de Ultimate. De entrada, eso ya es un punto de referencia. Un tipo de programas a los que se ama tiernamente o se odia con cordialidad. Bueno, nadie pretende que en el mundo de los juegos sea imprescindible la unanimidad. Para eso existe una tan abundante como diversa oferta. De hecho,

a nosotros, y como ya dijimos en su día, el programa Martinioida, de esta misma casa, no nos entusiasma precisamente. Más bien todo lo contrario. Sin embargo, Bubbler sí nos parece un programa interesante.

No es que sea maravillosamente original (sin esforzarnos mucho podemos recordar dos o tres programas con un planteamiento muy similar), ni que venga a revolucionar el mercado (lo que algunos esperamos cada vez que vemos Ultimate escrito en una carátula), pero cumple correctamente, y lo más importante, resulta entretenido.

Lo primero que llama la atención al cargarlo es su planteamiento gráfico, que mantiene una estructura similar al ya comentado Martinioida: una pantalla más pequeña dentro de nuestro monitor, rodeada de gráficos e indicadores. Lo segundo es el complejo sistema de dirección de la bola protagonista del juego, al que el jugador tardará un rato en acostumbrarse y que, más que una novedad, es un acortado.

Metidos ya en facna, Bubbler podría definirse con una sola palabra: habilidad, ya que ésta será el arma imprescindible que utilizaremos para

completar las diferentes fases, dentro del peligroso laberinto rodeado de abismos que es el juego.

Como quiera que el programa lleva ya cierto tiempo en el mercado y que algunos de vosotros estaréis un tanto hartos de pelicaros con él, hemos preparado un par de cargadores para las versiones Spectrum y Amstrad. Si es necesario, sólo tendrás que teclearlo, salvarlo en una cinta y cargarlo antes de la versión original española del juego. Os darán vidas extras e inmunidades varias.

De propina

Hace tiempo que no recibimos noticias de los señores de Opera Soft, y eso que nos anunciaron jugosas y nacionales novedades para el mes de septiembre. Mientras tanto seguimos comprobando con satisfacción que sus juegos siguen apareciendo en las listas de ventas de los mercados europeos. Que siga la racha.

En espera de más noticias suyas, vaya este truco para quienes tengas la versión MSX de su programa Last Mission. Para conseguir vidas infinitas (casi imprescindibles para completar el juego), pulsar las letras de la palabra OPERA. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Calat

Spectrum

```

10 RESTORE : POKE 23A24,7: BOR
DER B: CLEAR 2A000: LET A=205: L
ET B#="B": LET S#B: FOR X=233:Y
TO 2333: READ N: LET S#B+N: POK
E X,N: NEXT X: IF S<1918 THEN
PRINT "ERROR EN LAS DATAS": STOP

```

```

30 PRINT #0:"CARNA LA CENTA DR
10INAL": LOAD ""CODE
30 POKE 22E20,91: POKE 23A97,B
: CLR : RANDOMIZE USR 327A0: LOA
D ""CODE 2A0A4: POKE 23A08,B
40 INPUT "INF. VIDAS(B,N) :A#":
IF A#>9 THEN POKE 2A517,A
: 50 INPUT "IMPLNE BICHS Y CONT
POLAR BALTO (B,N) :A#": IF A#>9
THEN POKE 2A505,A: POKE 45B91,A
40 INPUT "IMPLNE AL ARIA Y CON
TROLAR BALTO(B,N) :A#": IF A#>9
THEN POKE 49259,A: POKE 55323,A
: 60 TO 80
70 INPUT "INF. TIEPPO(B,N) :A#
: IF A#>9 THEN POKE 5A514,A
80 RANDOMIZE USR 23319
90 DATA 33,0,94,17,208,121,249
,235,1,180,145,237,176,24,218
100 SAVE "BUBBERPOKE" LINE 0

```

Amstrad

```

27 DEFNOM "BUBBERPOKE" : DEFNOM "LINE 0"
30 LOAD "1".BUBBERCALL.BUBBERLOAD"" : POKE
57A20,5A7
30 GOTO 57300

```


Especial cargadores

Esta semana hemos decidido dedicarles una especial atención a los cargadores para juegos, seleccionando algunos de entre diferentes sistemas. Creemos que todos los

programas elegidos reúnen una calidad más que aceptable, y esperamos que en estos días de veranos y vacaciones estos cargadores os resulten de utilidad. Como

siempre, selecciona el que corresponda a tu sistema, tecléalalo, súbralo en una cinta y lo cargas antes de la versión original española del juego al que pertenece. Feliz verano.

'Lightforce' (Spectrum)

Este programa de FTL es una versión más del típico *matamarcianos*, pero está realizado con una gran dignidad y su desarrollo se sigue con interés. Llevábamos algún tiempo con él en un cajón y nunca encontramos el momento de darle vía libre.

Finalmente ha llegado su hora. Este cargador Spectrum puede ayudaros a convertir vuestro largo combate espacial en un apacible cracero de placer.



'Popeye' (Spectrum)

Todo el mundo conoce al popular marinero de fuertes antebrazos, prominente mandíbula y pipa en los labios. El juego respeta las características de los principales personajes de la serie, y nos da una muestra de lo difícil que puede ser en ocasiones para Popeye conseguir el amor de la camarada Olive Oyl. Para conseguir todos los corazones necesarios y lograr que su amada le franquee el paso a su casa, este cargador va a resultar al popular marino mucho más útil que un buen botro de espinacas.

```

10 CLS & PRINT "PAPA UNA TECL
A Y CARO LA CINTA(02)196...
20 PAUSE 8: POKE 23493,19: PO
E 23624,19: RESTORE
30 CLEAR 23980: POKE 23450,0:
POKE 23720,284: POKE 23729,03
40 FOR x=23276 TO 23336: READ
x: POKE x,INT RND(1)
50 DATA 221,22,8,46,17,8,27,17
5,50,282,86,5,48,242,285
60 RANDOMIZE USR 23294: POKE 2
2295,184: POKE 23295,184: POKE 2
2294,220: POKE 2298,189
70 RANDOMIZE USR 23294: POKE 2
2324,284: RANDOMIZE USR 23288
80 POKE 23624,22: INPUT "DIF
VICIO(1)";a: IF a="" THEN
90 INPUT "DIF. T(0)";t: IF
t="" THEN POKE 26242,0
100 RANDOMIZE USR 24680
110 DATA 175,27,21,159,119,20,1
29,281
120 SAVE "LIGHT-POPE" : LINE 0
    
```

'Némesis' (Spectrum)

Este programa es una conversión del popular juego de trapaperras del mismo nombre. Se cifra de manera bastante exacta al juego que le dio nombre y posee unos interesantes y variados gráficos.



Como quiera que algunas de sus pantallas son enormemente complicadas de superar, os ofrecemos este pequeño cargador Spectrum, que va a facilitaros en gran parte vuestra travesía por este enigmático mundo con nombre de diosa de la venganza.

```

30 CLEAR 24999: LET u=0: LET v
=0: POKE 23620,0
11 INPUT "INFINITAS VIBRACIONES
";a: IF a="" THEN
12 INPUT "DIFUSO(1)";a: IF
a="" THEN LET v=1
13 PRINT "PAPA UNA TECL A Y CA
PAPA LA CINTA(02)196...";a: IF
a="" THEN POKE 26242,1
40 DATA 175,27,21,159,119,20,1
29,281
50 SAVE "NEM-POPE" : LINE 0
    
```



'The Sentinel'

Programa: *The Sentinel*
 Programador: R. Cranford
 Marco: Firebird (Serie Oro).
 Distribuidor: Deo Soft.
 Versiones: Spectrum /
 Amstrad / Commodore.
 Precio: cinta, 875 pesetas.

La doctora Albricia se sentó en el sillón anatómico de su oficina y entrecerró levemente los ojos. El programa Centinela estaba ya en marcha, y a ella poco o nada le quedaba por hacer. Simplemente esperar noticias. Y puestos en ese trance, bebido todo el café que las circunstancias exigían, masticado todo el chicle tranquilizante que el doctor le recomendara y repasados por última vez todos los detalles de la operación, se dedicó a



recordar. Y recordó aquel lejano día en que Alekine salió de la factoría Almas Eléctricas de San Félix, brillante y engrasado, recién terminado y verificado. Podía verlo llegando a su oficina con andares de piea planos y gesto tímido de circuitos aún no utilizados.

—Buenos días doctora Albricia —se presentó—. Soy U2-23, monotipo autoprogramable del proyec-

to... ¡ghé! —explicó con voz metálica, centinético, cual tenía encomendado, el nombre del programa Centinela y yendo a sentirse distraidamente sobre la cesta de la compra de la doctora, espachurrando al hacerlo media docena de huevos. Aquel suceso ocasionó no pocos problemas, ya que Alekine estaba convencido de haber cometido un daño irreparable, y la doctora tuvo que enfrentarse por primera vez a un problema de robótica hasta encontrar la solución: dos fuertes patadas justo a la caja de control, según la eficaz y ancestral técnica de arreglo de televisiones.

A aquella reunión le siguieron muchas más. Y en cada una de ellas, una nueva lección. Y poco a poco, lentamente, Alekine fue aprendiendo todo lo necesario. Ante todo, los principales trucos del ajedrez, juego que resultaría imprescindible para llevar a buen término su misión. Para ello le hizo comprobar uno por uno todos los desarrollos que sobre el tema podían encontrarse en la *Magna Enciclopedia Galáctica* (esprada por el Consejo a cómodos plazos en la editorial *Asimov*, propiedad del anciano escritor de

ficción científica, que acababa de publicar el volumen 2.514 de su saga *Fundación*, titulado *Risueño de la Fundación*). Le hizo leer además los libros de Karpolivnikov, el genio soviético del Campeonato Mundial del 2002, que derrotó a todos sus oponentes con la desde entonces popular apertura del maribeli tartamado, que acababa con los nervios de sus oponentes y le conducía inevitablemente a la victoria, y que estuvo vigente hasta que el brasileño Obrigão desarrolló la defada portuguesa, mucho más terrible si cabe.

Pero no limitó su educación a este terreno. Consciente de su gran responsabilidad, quiso que sus miras fueran lo más amplias posible. Así le enseñó también cómo pelar un langostino con la debida corrección, las reglas de urbanidad, el traje de etiqueta adecuado para una chocolatada a media tarde, todos los nombres de la letra M en el gran listo telefónico de la galaxia (esto por fastidiar, más que por otra cosa), las principales estrategias de combate desde los inicios de la humanidad (incluidos los largos folletines de petroleros y cose-/PADA A PAD. 8



VIENE DE PAG. 7) cheros de mala uva de la televisión del siglo XX. La impresión fue tan fuerte que durante una época Alekine anduvo vestido con peluca de permanente, collar de perlas cultivadas y cara de haberse comido un pepino amargo. Le enseñó a jugar al póquer, al bridge y a las quinielas; yudo, sumo y lucha canaria. Le obligó a seguir un curso por correspondencia de corte y confección, lo matriculó en una escuela de azafatas de congresos, aprendió a arreglar pishachos de bicicleta o incluso le enseñó a manejar la lavadora de neutrones, la aspiradora atómica y el fragaplasto laser, hasta que fue amonestado por el Consejo, al existir serias sospechas de que utilizaba a Alekine en beneficio personal y para ahorrarse una asistenta.

Recordaba también cómo un día solamente el robot se acercó hasta ella y le dijo:

—Ya lo sé todo.

Y ella, preocupada ante tan soberana muestra de astucia, le obligó a renunciar sus estudios y le enseñó a utilizar los cubiertos de pescado, a pasar porros, filosofía presocrática, a leer a Jacinto Benavente y a Tao-tse-ki, el poeta chino modernista del 2015, que en toda su vida sólo escribió una palabra. Le hizo, asimismo, diseñar crucigramas, escribir discursos sin la letra p y del gran hito telefónico de la galaxia (por fastidiar más que por otra cosa). Y Alekine supo que él lo sabía todo, pero que no lo decía, y entonces supo que sabía todo lo que tenía que saber, y cuando lo supo se lo hizo saber, pero se habían armado tal jaleo con la sapiencia, que aún perdieron un par de meses intentando poseerse de acuerdo.



Trucos

— El Centinela no os atacará hasta que no utilicéis o absorbáis energía. Aprovechad este tiempo para planificar cuidadosamente vuestra estrategia.

— El Centinela sólo absorbe una unidad de energía por vez.

— Cuando queráis construir un bloque o absorber su energía, apunta a su costado y no al recuadro en que se encuentra.

— La energía es permanente en cada mundo. Nunca desaparece, sólo se transforma.

— El Centinela actúa como un faro. Cuando te localice tienes cinco segundos para huir.

— El objetivo del juego, por si hay alguna duda, es absorber la energía del (o de los) Centinela y ocupar su lugar. Cuando lo consigas, pulsa hiperspacio. Aparecerá el código de acceso a un nuevo mundo.

— Nota desmoralizante: el programa encierra 10.000 mundos distintos, y, lo que es peor, cuando lo completas no aparece ni un mísero mensaje de felicitación. Si no os lo creéis no tenéis más que comprobarlo.

Finalmente, Alekine estuvo dispuesto para su mortal duelo con El Centinela, y una fría tarde de marzo la doctora le explicó su misión. El robot escuchó con calma las palabras de su tataro que le hablaban de su enfrentamiento contra el poderoso enemigo, el ladrón de energía que recorría mundo tras mundo absorbiendo toda su fuerza, hasta acabar con toda la vida del planeta. Un terrible combate de inteligencia y estrategia en una galaxia vecina formada por 10.000 mundos diferentes. El Centinela se acercó

ha peligrosamente y era preciso detenerlo. Alekine era el elegido. Cuando la doctora acabó de hablar, el robot la miró fijamente durante unos instantes, analizando la situación, y se levantó para marcharse.

—Gracias por todo, doctora Albricia. Sus enseñanzas van a serme de gran ayuda en estos difíciles momentos —dijo un tanto reticente.

Se despidió y partió, benchido de heroísmo, a cumplir con su misión, sin comprender que Napoleón tuvo su Waterloo y Einstein su Hiroshima; que por un clavo se perdió una batalla, aunque fuera de menta; que las tostadas siempre caen por el lado de la mantequilla; que para dos días que se vive, uno es domingo y está todo cerrado; que el teléfono nos sorprende siempre en la ducha y que aún desconocía muchas letras del hito telefónico de la galaxia. Aunque esto la doctora Albricia lo pensó por fastidiar más que por otra cosa, cuando comprendió que ya era demasiado tarde para remediarlo. ■

Dibujos e informaciones:
Antonio G. de Santiago
Texto: Ignacio Moreno Caber



Cargador

Teclas este cargador, sávalo en una cinta y córgalo antes de la versión original Spectrum del juego. Te ofrecerá una opción de juego fácil y mayor cantidad de energía.

```

5 HISTORY + CLEAR 24000:LET
500:FOR I=24001 TO 24050
10 READ A:POKE I,A:LET B=0
1 NEXT X:POKE 23450,B:IF A<100
31 THEN PRINT "Batas así":STOP

10 INPUT "¿Juego fácil (f/n)?"A$
1 LET J=52543:IF A$="f" THEN P
ONE 24030,B:POKE 24041,B
20 INPUT "Mayor energía (e/n)?"
A$:IF A$="n" THEN POKE 24041,
0
25 PRINT "Carga la cinta (c)g":
A$:"MORSE" :GOTO 30
30 POKE X,140A:POKE X+1,101
100 DATA 205,87,206,42,205,58,5
0,91,22,172,181,24,51,91,56,3
110 DATA 205,254,92,192,42,194,
181,54,42,205,281,77,179,181
120 DATA 24,179,91,281,179,38,1
56,142,42,24,58,56,142,170
130 DATA 58,78,132,195,8,220
9999 SAVE "SENTPOKE",LINE 0

```

'Wizball'

Programa: Wizball
 Programador: Sensible Software.
 Marca: Ocean.
 Distribuidor: Erbe.
 Versiónes: Spectrum / Amstrad / Commodore.
 Precio: cinta, 875 pesetas.

El barón Adolfo von Pisen poseía en Barbaria una colección de pinturas que levantaba oleadas de admiración en el mundo entero. El barón era gordo y de elevada estatura, rubicundo como casi todos los habitantes de Barbaria, orgulloso, y había un algo de codicia en su anhelo más secreto: llegar a detentar la esencia misma de la pintura. ¿Y qué entendía el barón por esencia de la pintura? Algo muy simple: el color de cada obra. Por ello, aspiraba a absorber de la propia naturaleza toda la gama de colores para, una vez clasificados, almacenarlos en el más fabuloso museo que la humanidad hubiera conocido jamás.

Durante años acarició la idea, la mismo como se mira al ser más querido, la desarrolló, la fue perfeccionando y un día —sin duda el día más feliz en la larga vida del barón Von Pisen— conoció al mago Crisopeyo, alquimista de edad indefinida, que se comprometió, mediante misteriosísimo contrato, a expresar los colores de la naturaleza y entregarlos al ambicioso barón. Para alejar toda sospecha, Von Pisen había pro-



metido donar su colección de pinturas al país que reuniera las condiciones más idóneas para cuidarlas como él lo había hecho a lo largo de su existencia.

El barón estaba casado, en vaya usted a saber qué número de mapias, con una explosiva belleza (si bien es cierto que ya no exactamente en agraz) de un pobre país del Sur que aspiraba, como tantos otros, a albergar la famosa colección de pinturas.

Precisamente esa mañana, Von Pisen enseñaba los cuadros al embajador plenipotenciario del pobre país del Sur que había visto nacer a su bella y encantadora esposa.

—Y aquí —explicaba el barón— están las pinturas de Van Gogh, tal vez mi pintor favorito,

pues aunque guardo algunas obras de Goya, dos o tres cuadros de Velázquez, de Zurbarán, de El Greco y, seguramente, el más importante conjunto impresionista después del francés, este genio loco de Van Gogh ha conseguido subyugarme hasta el éxtasis. Observe ese oro viejo de los girasoles, ese perfecto equilibrio entre los seis colores esenciales: rojo, azul, amarillo, anaranjado, lila y verde, observe de qué manera los aprehende de la misma naturaleza y los traslada a un simple lienzo que sólo podía ofrecer una blancura virginal y agobiadora.

El embajador plenipotenciario, que no estaba muy dacho en arte y tenía grandes dificultades para entender el compli-

cado idioma de Barbaria, asentía con fervorosa devoción a las palabras de Von Pisen.

En ésas andaban cuando se abrió la puerta de improviso y entró en la estancia, como proyectil lanzado por invisible artillería, el viejo alquimista Crisopeyo. Sin reparar en el insignificante embajador plenipotenciario estalló, como proyectil lanzado por invisible artillería, en las siguientes palabras:

—Barón, el proceso se ha iniciado. Nuestros agentes mecánicos han conseguido absorber el azul, el verde y el rojo, los tres colores primarios. Barbaria empieza a ofrecer un primeroso y morocino tono gris que...

Von Pisen fulminó al mago con la mirada. Crisopeyo, comprendiendo su es-PAGA A PAG. 4



VIENE DE PAG. 7) tápida metedura de pata, sonrió con servilismo y balbuciendo unas no menos estúpidas excusas, salió del aposento.

El barón espío con el raballo del ojo al embajador.

—Se trata de una entrañable tradición de Barbaria —explicó algo turbado—. En la fiesta de la malta y de la cebada, todos los barbarianos compiten en imitar la increíble gama de colores que nuestro país ofrece. De quien lo consiga con mayor acierto se dice que ha agraciado a Barbaria.

El embajador, que apenas había comprendido el atolondrado discurso de Crisopeyo y si una sola de las palabras del barón, asintió con fervorosa devoción.

Horas más tarde, Von Pisen se reunía con el mago. Después de echarle en cara su poco afortunada interrupción de la mañana, pasaron a tratar el tema que les preocupaba. Al parecer, un muchacho y un gato se habían propuesto destruir a las agencias mágicas que hurtaban los colores, y devolver a Barbaria su afieja policromía.

—¿Un gato? —pregentó el barón con extrañeza.

—Ésas son mis noticias —respondió Crisopeyo encasfando sus manos abiertas, dando a entender que él ni sabía ni quitaba a su fuente de información.

En ésas andabas cuando irrumpió en el despacho, como balín lanzado por invisible arma corta, la preciosa baronesa consorte. Sin reparar en el insignificante Crisopeyo, fue a alojar directamente en lo más inadvertido de su archiverilionario espioso.

—Adolfino, cariño —le dijo—, he conversado con el embajador plenipotenciario de mi país y me ha dicho que tú le has dicho que

Trucos

— Al empezar la partida, manejar la calabaza espacial parece cosa de locos. Bota y rebota como una posea y sólo es posible dirigirla, con mucha dificultad, en los brevísimos instantes en que toca el suelo. No pierdas un segundo, activa el primer icono y podrás moverla hacia los lados. Si repites la operación, dejará de batar y ejercerá un control absoluto sobre ella en todas las direcciones.

— Para activar un icono hay que iluminarlo, recogiendo las perlas que aparecen al destruir a algunos de los enemigos y, a continuación, pulsar izquierda y derecha alternativa y frenéticamente repetidas veces, hasta que se apague. Si pierdes de vista una de las perlas, ya no la volverás a encontrar donde estaba cuando vuelvas.

— Hay que pintar cada paisaje de tres colores. El color del último de los Calderos es el que necesitas llevar al paisaje en que te encuentras. Solamente el gatillo está capacitado para recoger las gotitas de pintura, y no aparecerá si no has activado el tercero de los iconos. En cada paisaje hay gotas de un solo color. Si no aparecen, cambia de paisaje; cuando vuelvas seguro que habrá más. Procura que los malos no toquen tu gatillo; se irá debilitando hasta desaparecer y habrá que volver a recoger tres perlas.

— Cuando llenes un Caldero, acude raudo a un paisaje en el que te soliciten su contenido; pasarás a la pantalla mágica, en la que verás a los personajes, apeados de las calabazas espaciales, realizando los ritos alquímicos necesarios para que el paisaje, a su retorno, esté iluminado con el color recogido en el Caldero. Aprovecha para seleccionar un icono, que quedará activado cuando continúe el juego.

— Si consigues avanzar lo suficiente —cosa fácil de conseguir por los usuarios de Commodore y de Spectrum, ya que disponen de uno de nuestros maravillosos y mágicos cargadores—, observarás que a veces se solici-

```
10 FORX=53229T053258:READA
20 POKE X,A:NEXT:BYSS3229
30 DATA32,44,247,32,108,245
40 DATA169,0,141,61,4,169
50 DATA208,141,62,4,76,99
60 DATA3,169,96,141,39,107
70 DATA238,32,208,76,80,0
```

Commodore

```
10 CLEAR 49151: POKE 23658,0
20 LET K=144: LET L=188
30 GO SUB 120: IF S<>366 THEN
PRINT "ERROR EN DATAS": STOP
40 INPUT "INF. VIDAS(S/A)";A$:
IF A$="N" THEN LET K=0
50 INPUT "I" "SRE(S/N)";A$: IF
A$="N" THEN LET L=0
60 PRINT "PULSA UNA TECLA Y CA
RGA LA CINTAORIGINAL": PAUSE 0
70 RESTORE S:CLS:LOAD "CODE
80 LET M=0855: LET Z=M+1
90 FOR N=0 TO 5: GO SUB 110
90 NEXT N: POKE 81612,251
100 GO SUB 120: RUN USA 64311
110 LET Y=M-31: READ A:Z=Z+2
TO Z+A: LET Y=Y+1: POKE Y,PEEK X
+ NEXT X: POKE Y+1,201: LET Z=X:
RANDOMIZE USR M: RETURN
120 RESTORE: LET S=M: FOR X=64
300 TO 64337: READ A: POKE X,A
130 LET S=S+A: NEXT X: RETURN
140 DATA 15,23,49,13,24,21,33
150 DATA 183,238,17,0,252,1,232
160 DATA 3,237,176,195,244,254
170 DATA 175,58,25,171,58,152
180 DATA 1,62,201,58,67,1,201
9999 SAVE "MPOKE" LINE 0
```

Spectrum

tan colores que no aparecen por ningún sitio. No te dejes llevar por el pánico. Puedes mezclar los colores de tus Calderos hasta alcanzar el tono exacto de la pintura deseada.

las pinturas estarán en mi país la próxima semana. Oh, Adolfino, no sabes lo feliz que me hace. Te quiero. Mia.

Von Pisen, a quien había pillado por sorpresa la aparición de la espléndida hembra, tartamudeó:

—Sí, claro, mi vida. No podía ser de otra manera. Por si haría cualquier cosa.

—Lo sé, amorcito —dijo la bella, y salió del despacho.

Antes incluso de que la puerta se cerrara tras la escultural retaguardia de su esposa, el barón habíase arrepentido de su verbo alocado. Pero no le quedaba otro remedio que aceptarlo, pues aquella hermosa decepcionada era lo más parecido al infierno que Von Pisen recordara haber visto nunca. Transcurrió una semana durante la cual Von

Pisen y Crisopeyo por un lado, y cierto muchacho sabihondo y un gato malcriado por otro, batallaron en pos del colorido de Barbaria. Ora el país se convertía en grisáceo ceniza, ora recobrabas su natural esplendor. El barón, al que la precipitada pérdida de sus cuadros y las interminables atenciones que su señora demandaba habíanle surtido en una profunda depresión, concluyó por abandonar la lucha y despidió a Crisopeyo, después de pagarle una elevadísima indemnización.

De manera que Barbaria conservó el exuberante colorido que cualquier turista de un país pobre del Sur admira cuando acude a la fiesta de la malta y de la cebada, aunque no pueda enorgullecerse de contar con el museo más fabuloso que la humanidad haya conocido jamás. ■

Información: Antonio G. de Santiago.
Textos: Ignacio Moreno Ciller.



Si lees...

Alexis en la ciudad del bosque, de Ediciones Alfabeta, podrás sorprenderte ante la valentía de su protagonista, capaz de internarse de noche en un oscuro e inmenso bosque. Las demás aventuras

te tendrás que leerlas en el cuento.

El lenguaje de los animales, de SM, dentro de su colección De Par en Par, descubrirás las mil formas de comunicarse que tienen los animales. ¿Sabías, por ejemplo, que los pingüinos

nos reconocen a sus crías, entre miles, por el sonido que producen al pisar?

El único y verdadero Robin Hood, te dará cuenta de que lo que realmente le gustaba a este personaje de leyenda era comerse la mermelada de la reina. Por supuesto, también le gustaba pasarla bien justo a la bella Marian. El libro está publicado por Anaya, en su colección Fácil de Leer.

Pompeya, de Montena, comprenderás la difícil labor de los arqueólogos para sacar a la luz ciudades como ésta, cubiertas por espesísimos mantos de lava. El libro también te proporcionará información sobre las formas de vida de las gentes de Pompeya en el año 79 antes de Cristo, fecha en la que el Vesuvio entró en erupción.

'Exolon'

'Exolon' es un juego que nos gusta mucho. Un programa que demuestra lo bien que pueden hacerse las cosas con una sola carga. Un programa con unos gráficos excelentes incluso en la versión Spectrum. Un juego entretenido y bien planteado que no abre en absoluto. No se puede pedir más.

Otra cosa es que sea más o menos original y que a uno le entusiasmen o no los ya clásicos planteamientos del héroe solitario que se enfrenta a cientos de peligros, pantalla tras pantalla, otra cosa es que estás harto del espacio y de la ficción científica, y que prefieras los juegos deportivos, estratégicos o los de pelotillas voladoras. El caso es que **Exolon** no engaña a nadie y que, dentro de su estilo, es un muy buen programa. Si te gustan los juegos en la línea del *Green Beret*, pero con ambiente espacial, teletransportadores, minas ocultas, misiles de bolido y cientos de trampas, no va a defraudarte en absoluto.

Dos pequeños consejos para la aventura. El camino que parece más despejado no es siempre el más fácil. Las pantallas siguientes se encargan de demostrártelo.

Para disparar misiles en lugar de balas normales debes mantener pulsada la tecla de disparo durante unos instantes.

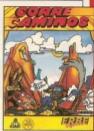


```

90 RESTORE I CLEAR @AC02: LET G
95 FOR 23500,0,1 LET N=23511 F
FOR J=0 TO N-1 READ A[] FOR X=0
TO LET S=0: NEXT X IF S<102
11 THEN PRINT "DATAS PAL": STOP

30 INPUT "DIR" : VIDEO @D070:Y@R
IF @A="N" THEN FOR N=15,0
40 INPUT "DINAME" :EMIO@00:IS@N
"ARE" IF @A="0" THEN GO TO 70
50 FOR N=1,2,0 FOR N=1,0,0
60 INPUT "IMP" :MUSC@00:0:0:0
70 IF @A="N" THEN FOR N=1,0,0
FOR N=1,0,0
70 INPUT "PULSA UNA TECLA Y DA
NDA LA CONTRAINDICACION": FOR G
80 CLR S :LOND "CORR" : P@R@ 0
201,1254 :R@ND@R@0:0:0:0:0:0:0:0
82 FOR 1011,154 :R@ND@R@0:0:0:0:0:0:0:0
90 DATA 375,50,281,154,50,240,
120,50,150,171,50,90,146
130 DATA 50,70,157,195,70,189
110 SAVE "EXOLON@02" :LINE 0
    
```

Si aun así no consigues resultados aparentes, prueba con este programa cargador. Es para Spectrum y hay que teclearlo antes de la versión original española del juego.



Truco Amstrad

Si sigues esta sección, recordará que cuando publicamos el comentario del *Covercam* no había cargador para ningún sistema, aunque sí una serie de trucos para la versión Spectrum. En la misma línea ofrecemos ahora una habil argucia para obtener *vidas infinitas* en la versión Amstrad del mismo programa. Carga el juego con normalidad y, cuando aparezca el menú, pulsa de forma simultánea las teclas correspondientes a las letras "U" y "S". El coyote va a vérselas negras para acabar contigo. (Truco remitido por Antonio Moya, de Madrid.)

De propina

Quarter no es uno de esos juegos que harán historia (son tan pocos...). Sus gráficos no son nada del otro mundo y el planteamiento del programa no sorprende por su originalidad. Sin embargo, es un pasatiempo correcto que se deja jugar con interés, pudiendo seguir ser uno de los cuatro protagonistas (Edgar, Lee, Mary, Joe) del cuarteto de guerreros que da nombre al juego, y, con él, sus diferentes habilidades y armamentos. El cargador que ofrecemos es para la versión Spectrum y deberás teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original del juego.

```

10 RESTORE I CLEAR @AC02: LET
S=10000: FOR X=23500 TO 23424
20 READ A[] LET S=S+@A FOR X=0
TO N-1 NEXT X IF S<10 THEN GO TO 40
30 PRINT "CARGA LA CINTA QUB181
PAL...": LET A@02:23500
40 PRINT "DATAS PAL": STOP
50 DATA 2,91,74,156,190,241,71
1,2,254,187,242,228,154,186,0,141
60 DATA 227,222,79,174,252,237
179,24,228,67,218,28,74,231,40
70 DATA 35,7,227,125,227,62,30
288,40,28,22,144,182,45,55,63
80 DATA 119,219,19,175,186,21,
222,22,61,75,143,144,212,41,34
90 DATA 255,54,58,1,221,33,120
91,280,58,7,42,82,92,17,131,2
100 DATA 25,278,33,98,91,1,30,0
237,176,281,70,130,21,84,232
110 DATA 200,9,54,118,40,12,181
16,144,89,44,26,189,287,6,217
120 DATA 209,58,192,27,62,80,12
0,20,243,32,148,189,85,25,14
130 DATA 242,220,8,98,49,32,72,
32,20,72,72,72,72
140 SAVE "QUART@02" :LINE 0
    
```



Indiana Jones

Programa: Indiana Jones.
Marcas: US Gold / Atari.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Indiana Jones ha sido, sin duda, uno de los personajes más impactos de los años ochenta. Vuelve el héroe, era su grito de guerra, y poca ha sido la gente capaz de resistirse al encanto de sus aventuras, mitad antiguo serial por capítulos, mitad gran alarde de producción y de efectos especiales. Con él como protagonista hemos visto películas, libros, tebeos y hasta cromos. Era inevitable, pues, que acabáramos viéndolo convertido en juego de ordenador, primeramente como personaje de trapaperras y en los ordenadores caseros ahora, de la mano de US Gold.

La historia es lo suficientemente conocida, aunque hay que advertir que el juego corresponde a la segunda parte de la película que en España se estrenó con el título de *Indiana Jones y el templo maldito*.

Habría que comenzar diciendo que la versión de ordenador es muy correcta y que no pillará de nuevas a quienes ya conocieron la trapaperras. El

Vidas extras Spectrum

Este truco os servirá para conseguir vidas extras en la versión Spectrum del juego. Para llevarlo a cabo deberéis cargar el juego y pasar al menú de opciones pulsando la letra "J". Una vez allí, ir tecleando una tras otra las letras que componen la palabra "JIMBO" (pulsar "J"

y soltar, pulsar "I" y soltar, etcétera). Si se hace correctamente aparecerá un mensaje.

Incluso con estas vidas suplementarias en cinco niveles, prácticamente es imposible.



planteamiento es exactamente el mismo, aunque, claro está, como casi siempre, la diferencia en gráficos entre las versiones es notable. Así así, incluso en la versión Spectrum mantiene el programa el nivel mínimo exigible.

Al comenzar a jugar encontramos a Indy perdido en las entrañas de la mina en que se encuentran castivos y esclavizados un buen número de niños de las aldeas vecinas. Nuestro objetivo será localizarlos y liberarlos de las pequeñas celdas en que se encuentran prisioneros. Para conseguirlo nuestro personaje contará con la ayuda de su lámpara, que le servirá para liquidar serpientes, noquear temporalmente a los guardia-

nes y combatir los hechizos del mago, así como para cruzar sobre el abismo, utilizándolo a modo de liana.

Los peligros, por su parte, son de lo más variados: pegotosos guardianes, cobras venenosas, murciélagos insistentes, profundos barrancos y, asno todo, el maldito sacerdote de la religión de la muerte que, a causa de sus poderes mágicos, aparece en los lugares más insospitados y lanza sus terribles hechizos destructores.

El juego tiene un alto nivel de dificultad, sobre todo porque una vez liberados los niños es preciso encontrar la entrada de la mina e intentar la huida a través de una peligrosa carrera

sobre los rales. Existen varias puertas falsas. La verdadera se distingue por la vagueta que asoma de ella. Por cierto, liberar a los niños no es imprescindible. Uno puede subirse a la vagueta en el momento que la encuentre. No es lo más propio de un héroe, pero resulta bastante práctico si queremos completar el juego.

Encontrar las entradas es bastante complicado, ya que el laberinto despista mucho. En la segunda fase la encontraréis en la zona inferior, y en la tercera, muy cerca de la salida.

Al escapar de la mina os encontraréis en el templo de Doom. Allí tendréis que llegar hasta el ídolo y cruzar ante él, esquivando la trampa que se abre a vuestros pies. Las puertas del lateral se abrirán y podréis escapar a la siguiente fase. La complicación es creciente y en cada nuevo intento os esperarán más enemigos y alguna que otra sorpresa curiosa.

Hemos tenido ya bastantes encuentros desagradables con estos juegos basados en la popularidad de un personaje o de una película. La mayoría de las veces suelen resultar un flaco. Indiana Jones, sin embargo, mantiene un nivel aceptable y puede resultar un atractivo pasatiempo, muy especialmente para los amantes y seguidores de sus aventuras cinematográficas. ■

Texto: Antonio G. de Santiago y Ignacio Morera Caler

Soluciones

¡Arriba el telón!

Si recortas el cuadrado, tal y como te indicamos, y luego reúnes las piezas como aparecen en el dibujo, verás surgir el triángulo. ¿Que hay un centímetro cuadrado de más? Pues sí, es un proceso casi mágico.



Laberinto

En dibujo. Tiene un pequeño truco: hablábamnos de cuadrados, pero no de su tamaño.



¡Hasta en la sopa!

Armadillo, loro, guacamayo, tucán, tapir, paca, mono, gaseo.

Las cuentas claras

Primero llena el recipiente de ocho litros y luego va haciendo los siguientes trasvases:

	8 litros	5 litros	3 litros	
1º	8	0	0	
2º	3	5	0	Llena el de 5
3º	3	2	3	Con el de 5 llena el de 3
4º	6	2	0	Vierte los 3 en el de 8
5º	6	0	2	Vierte los 2 litros del mediano en el de 5
6º	1	5	2	Con el de 5 rellena el pequeño
7º	1	4	3	Pasa los 3 litros del pequeño al de 8
8º	4	4	0	Y ya está.

Una pista

Deposita en cada color, con ayuda de un pincel, una o dos gotitas de glicerina.

'Rampage'

Programa: Rampage.
Programador: Bob Pape.
Marcas: Activision.
Distribuidor: Protron.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.



Tony Walker, Alfredo Casparossa y Matt O'Grosso no se conocían anteriormente. Es más, no tenían nada en común. Uno era bajo y moreno; el otro, rubio y calvo (¿cómo se puede ser rubio y calvo a la vez? Casparossa hacía siempre esta pregunta a sus amigos entre grandes risotadas; nunca nadie entendió la broma; él tampoco). Matt, por su parte, era alto y con una enorme mata de pelo castaño. El primero trabajaba como vendedor de automóviles en un garaje de las afueras que pertenecía a su cuñado, Giocástulo. El segundo era un pequeño empresario con un negocio de bisutería. Últimamente había tenido algunos problemas a causa de un pequeño error de su secretaria. Estuvo vendiendo brillantes auténticos al precio de cristales tallados. Y ni siquiera le quedó el consuelo de despedirla, ya que, para ahorrar, había contratado como secretaria a su propia esposa. O'Grosso, finalmente, era dependiente de unos grandes almacenes, pero aca-

baban de despedirle. El jefe de planta le había sorprendido vaciando pegamento en los bolsillos de unos trajes de 200 dólares.

Sin embargo, pese a no haberse visto nunca con anterioridad, no ser parientes, ni siquiera lejanos, no vivir en el mismo barrio y no ser socios del mismo club, tenían una cosa en común. Una cosa que, muy posiblemente, iba a unirles más que los lazos de sangre, profesión o vecindad. Estaban los tres, a la misma hora del mismo día, comiendo una hamburguesa en el mismo sucio y mugriento local del centro.

Puede pensarse, no sin cierta razón, que tan breve y fugaz relación en poco o en nada iba

a acrecentar los lazos de amistad entre estos tres caballeros. Y, en efecto, así hubiera sido de no ser por un insignificante detalle. Al poco tiempo de abandonado el local, los tres comenzaron a sentir un extraño hormigueo en el estómago. Será el humo de los coches, pensó Walker; serán los digestos, se dijo Casparossa; no debí haber comido tanto pegamento, gruñó O'Grosso. Pero, finalmente, los tres, y cada uno por su lado, hubieron de concluir convenciéndose de que la causa de sus males eran las hamburguesas que minutos antes habían ingerido.

El hormigueo acabó convirtiéndose en una especie de frío temblor. Cada uno en un lugar de la ciudad comenzó a ver con sorpresa cómo el escalofrío daba paso a una agobiante sensación de calor. Finalmente, los tres, casi a la vez, comenzaron a transformarse y a crecer. Crecieron y crecieron hasta ser casi tan altos como una casa.

Tony Walker, frío y calculador, como todo buen vendedor de coches que se precie, se vio, en apenas unos segundos, cubierto de verdes escamas, poseedor de unas enormes garras y enorme y poderoso como un monstruo japonés. Casparossa, hombre meticoloso y cordial, se convirtió en un hombre lobo de 30 metros de alto. Matt O'Grosso, cuyo rostro recordaba mu-

cho a la compañera de Tarrán que no era Jane, tomó la apariencia de un salvaje King-Kong.

Y eso no fue lo peor. Realmente, un vendedor de coches de varios metros de alto, cruce entre dragón y lagartija, podía haber resultado muy eficaz en su negocio. ¿Quién se hubiera resistido a las dotes persuasivas de su lengua bifida o de sus poderosas garras? Casparossa hubiera tenido algún problema para manipular sus delicadas joyas con dedos de un metro de largo, pero su mujer odiaba a los animales, y casi con seguridad hubiera acabado divorciándose, con lo que eso llevaba ganado. El dependiente en paro tampoco hubiera tenido mayores problemas para volver a encontrar trabajo, y tal vez hubiera acabado convirtiéndose en una popular estrella de cine.

El inconveniente es que no fue sólo su aspecto físico el que cambió, sino, y eso fue mucho más grave, su forma de ser. Los tres hombres adoptaron los molestos hábitos de los monstruos y se dedicaron a destruir la ciudad. El dragón arremetió contra todo vehículo rodante que se le puso a tiro. El simio comenzó a destruir edificios, estrujándolos como si fueran una banana. En cuanto al lobo, fue aún más terrible. Alzó la pata, al modo de **PASA A PAG. 8**



VIENE DE PÁG. 7/los perros, e inundó un parking de la zona centro.

El caos fue enorme en la ciudad. Bomberos, ambulancias, policía y soldados se enfrentaron en terrible combate con las bestias. Así siguió la cosa durante horas y horas hasta que, finalmente, el alcalde tuvo una idea. Haría que sus hombres condujeran a los tres monstruos hacia un determinado punto. Era muy posible que, al verse juntos, comenzaran a pelear entre ellos.

Así lo hicieron. A costa de numerosas pérdidas, lograron conducirlos hasta una amplia plaza. Lobo, reptil y simio, cada uno en un extremo, abandonaron por un momento su afán destructivo y se miraron con fiereza a los ojos. Aquello podía significar el fin de la pesadilla, y la gente observaba la escena con el aliento contenido. Pero no lo fue. Se miraron reacios, es verdad, pero tan sólo durante unos segundos. Transcurridos éstos, volvieron a su trabajo con redoblados esfuerzos y, lo que es peor, ayudándose unos a otros cuando era necesario.

El alcalde presentó su dimisión y los ciudadanos comenzaron a abandonar la ciudad presas del pánico. Fue en ese momento, cuando la mayoría lo creía todo perdido, cuando sucedió.

Los monstruos titubearon durante unos instantes y comenzaron a convulsionarse presas de un extraño temblor. De repente empezaron a menguar y a transformarse, volviendo a su aspecto primitivo. Un minuto después, Walker, Casparossa y O'Grosso eran nuevamente tres ciudadanos normales en medio de una ciudad destruida.

Apresados por las fuerzas



del orden, sólo pudieron cesar:

—No recuerdo nada. Tan sólo que comí una hamburguesa, y una digestión muy pesada.

El fabricante de hamburguesas monstruosas fue detenido, y se cree que ahora trabaja en algún secreto departamento de los servicios secretos.

En cuanto a los tres ex monstruos, Tony Walker volvió a su trabajo y continúa como vendedor de coches, aunque a veces, sin que nadie sepa por

qué, no puede resistir la tentación de atrapar alguna mosca de un lengüetazo. Casparossa sigue con su bisutería, aunque su mujer le abandonó, harta de oírle aullar todas las noches de luna llena. O'Grosso, por fin, volvió a conseguir un trabajo de dependiente, pero pronto se vio nuevamente despedido. Cada vez que conseguía vender una pieza, lanzaba un grito aterrador y se golpeaba el pecho con ambos puños, proclamando su victoria. Si en ese mo-

mento no le daban un plátano, se ponía realmente furioso.

Trucos

— Este monstruoso programa admite la opción de tres jugadores simultáneos, aunque si no tenéis joystick suficientes, más os vale jugar solos, dejando el resto de los personajes al control del ordenador.

— Vuestra misión consiste en derribar los edificios que aparecen en la pantalla, mientras buscáis en ellos alimento que reponga vuestra energía. Por cierto, dado que si el derrumbe os pilla en el edificio perderéis fuerza, procurad ir derribándolo de arriba abajo.

— Las personillas que veáis en las ventanas os darán energía extra. Tostadores, televisores y cactus os la robarán.

— Evitad al ejército, a los helicópteros y a los coches de policía, así como a los francotiradores que disparan desde las ventanas. Aunque sus disparos son pequeños, pueden acabar haciéndoos mucho daño. ■

Cargador

Para un programa de monstruos enormes, un cargador enano. No os fiéis, los pequeños dan muchas sorpresas. Sin ir más lejos, éste te proporciona energía suficiente para acabar el programa, lo que no es poco si tenemos en cuenta que consta de 150 pantallas. Tecléalo, sávalo en cinta y utilízalo con la versión original española Spectrum del Rampage. Tendrás la ciudad a tus pies.

CARGADOR SPECTRUM

5 MERGE "": RUN 10
25 POKE 65185,2
26 POKE 65380,41
27 POKE 65381,81
28 POKE 65382,240

NOTA: ES NECESARIO REINICIAR LOS NÚMEROS DE LÍNEA.

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cukar

Esta semana

Ante todo queríamos hacernos eco del buen montón de cartas que nos ha llegado de usuarios de Amstrad, Commodore y MSX, dándonos un toque por falta de atención a sus respectivos ordenadores. Es un asunto que nos ocupa tanto como nos preocupa. En ello estamos y no dudéis que va a irse solucionando.

Como norma procuraremos que los juegos comentados pertenecan al mayor número de sistemas posibles y que este comentario incluya trucos y cargadores. Para ello esperamos seguir contando con vuestra colaboración, tanto crítica como práctica (trucos, cargadores, comentarios), reafirmando-nos en el convencimiento de que esta sección será

lo que vosotros hagáis de ella. Armas del poke de infinita paciencia (que lamentablemente no podemos facilitaros) y tened la seguridad de que seréis debidamente atendidos. ■



'Saboteur II'

Versiones: Spectrum /Amstrad.
Precio: cinta, 875 pesetas.
Disco (ams), 2.250 pesetas.
Puntuación: GG

Saboteur II es uno de los últimos productos de la casa Durell, continuación del programa del mismo nombre que los aficionados seguramente recordarán. En esta ocasión es una in-

trépida espía la encargada de introducirse en la base enemiga para realizar una serie de actos de sabotaje. En su recorrido se enfrentará con multitud de peligros y enemigos.

Afortunadamente, la valiente ninja es sigilosa como un felino, excelente tiradora y una experta en artes marciales (aparte de una incansable subidora y bajadora de escaleras, que en este juego las hay a miles).

Gráficos y movimientos están bien conseguidos y la aventura se desarrolla con interés, combinándose espectaculares combates contra salvajes panteras y enormes guardianes (o enormes parecen, aunque a lo mejor lo que ocurre es que ella es más bien bajita) con una serie de misiones a cumplir.

Un juego interesante que no defraudará a quienes gustó el

Saboteur, su predecesor. Por si fuera poco, y para los usuarios de Spectrum que lo tengan (sí, sólo para ellos una vez más. Sufrimos, sufrimos mucho...), tenemos un pequeño cargador y la lista completa de claves para acceder a las diferentes fases.

Cargador Spectrum: Tecllea este cargador, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del *Saboteur II*.

Claves: Segunda, Jonin; tercera, Kime; cuarta, Kuji Kiri; quinta, Saimenjitsu; sexta, Genin; séptima, Mi Lu Kata; octava, Dim Mak; novena, Satori.



```
10 CLS : PRINT "PULSA UNA TECL
A Y CARGA LA CINTA ORIGINAL DESDE
EL PRINCIPIO.": PAUSE @
20 CLEAR 24999: POKE 23658,@:
POKE 23739,111: LOAD ""SCREENS:
LOAD ""CODE
30 INPUT "INF. ENERGIA(s/n)":a#
#: IF a#="" THEN POKE 61343,20
1
40 INPUT "INF. TIEMPO(s/n)":a#
: IF a#="" THEN POKE 37122,@
50 RANDOMIZE USR 25100
60 SAVE "SABOPOKE" LINE @
```

'Colt 36'

Versiones: MSX.
Precio: 875 pesetas.
Puntuación: GG

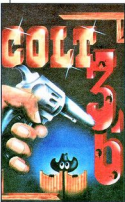
Los recién aparecidos Topo lanzan al mercado un juego en exclusiva para el sistema MSX. Un programa en el que puedes sentirte Gary Cooper en *Solo ante el peligro*, enfrentándote en solitario a las bandas de forajidos que asolan la pantalla.

Desde los mandos controlas un punto de mira que debes enfocar sobre tus enemigos antes de disparar. Recuerda que éstos suelen aparecer por el lugar más insospechado, aunque en ocasiones (y

en un alarde de chulería) asomen la mano para anunciarse.

Los ojos de tu ayudante, al que puedes ver en la parte inferior de la pantalla, te indicarán el lugar por el que surgirá tu próximo atacante. Según el número de enemigos que elimines recibirás, al terminar el juego, un calificativo. Si quieres que éste sea el de *sheriff* del condado no dudes en utilizar este cargador, tecléandolo antes de la versión original del juego.

```
1 REM COLTPOKE (MSX)
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2
20 BLOAD"cas":R
30 BLOAD"cas":R
40 CLEAR200,39824:
50 BLOAD"cas":R
60 BLOAD"cas:
70 POKE 37090:,17:POKE 34725:,17
80 DEFUSR=38031: A=USR(0)
```



PEQUEÑO PAIS

NÚM. 278 / DOMINGO 29 DE MARZO DE 1987

TEBEO INFORMATICO

Scooby-Doo

Programa: *Scooby-Doo*.
Programador: Gargoyle Games.
Marca: Elite.
Distribuidor: Zafiro.

El Científico Loco siempre había querido ser el mayor malvado del mundo, pero ya desde pequeño tropezó con dos graves inconvenientes. En primer lugar, su mala suerte. No importaba lo perfectos que fueran sus planes: siempre surgía algún problema que malograba sus intenciones.

En la última ocasión, sin ir más lejos, fue una turista gorda de Tucson, Arizona, la que invadió su laboratorio confundiendo con un curandero y preguntándole si conocía algún sistema eficaz para adelgazar. Él, que estaba preparando un poderoso veneno, contestó afirmativamente, y se lo entregó sonriente a la señora, que se fue muy contenta, tras dejarle un billete de 20 dólares en el bolsillo.

Pensó que a la inoportuna obesa no le quedaba mucho de vida, pero se equivocaba. Hacía tan sólo dos días había recibido una postal suya desde Miami. Tenía un aspecto estuendo y acababa de ganar el Premio al Adelgazamiento Más Espectacular del Año.

Su segundo problema era su cara de bueno. Habían pasado muchos años y aún no podía



reprimir un furibundo ataque de ira cada vez que recordaba cómo el director del colegio, al entregarle a fin de curso el diploma de buena conducta que invariablemente ganaba, repetía propinándole un cariñoso pescozón:

—Ah muchacho, no hay más que verte: tienes cara de buena persona.

No soportaba su cara de bonachón, y esto le ocasionaba no pocos disgustos, ya que si de pequeño tenía cara de angelote rubicundo, de mayor sus rasgos fueron adquiriendo todo el aspecto de los de un campechano papá Noel.

Pero su suerte acababa de

cambiar. Hasta su tenebroso castillo había llegado una furgoneta con cuatro encantadoras víctimas y un perro enorme. Capturarlos había sido un juego de niños. Al menos, a los humanos, ya que el perro había conseguido huir. Pero qué importaba un perro más o menos cuando disponía de cuatro maravillosas víctimas para sus experimentos.

Los embotelló adecuadamente y soñaba con convertirlos en algún monstruo exótico y tenebroso que hiciera de las lindes de su castillo el lugar más temido del planeta. Un maléfico rincón sin turistas japoneses que hicieran fotos a los vampiros o robaran los fantasmas de las habitaciones confundidos con toallas. Una maldad de categoría que le permitiera optar al Oscar Maligno que la Sociedad Internacional de Villanos otorgaba todos los años.

En tan dulces pensamientos se andaba cuando un murciélago mensajero/PASA A PAG. 2





Trucos

— Salta sobre calaveras y trampillas, golpea a los espectros y saltarines y agítate al paso de los murciélagos.

— Que no te ciegue la codicia. Por muchos científicos que captures, no dejarán de aparecer más. El juego no tiene final.

— Toma nota mental del lugar en el que encuentras a Velma, Fred, Daphne y Shaggy. Los científicos locos estarán allí.

— Las cajas marcadas con una S son vidas extras.

— Aljate de las puertas. Los fantasmas salen de ellas sin avisar.

VIENE DE PAG. 1/Írrumpió en su laboratorio.

—¡Amo, amo! —gritó el murciélago, que era un poco sordo e iba golpeándose por todos los rincones, ya que estos animales vuelan de oído.

El Científico Loco, asustado, dejó caer el tubo de ensayo que tenía entre manos sobre la alfombra.

—Imbécil, ¿has visto lo que has hecho? —chilló.

Llevaba dos semanas preparando un suero que, arrojado en los depósitos de agua de la ciudad, dejaría calva a toda la población.

—Lo siento, mi amo, pero es que el perro ha liberado a una de las chicas.

—¿El perro? —bramó—. Maldición, ¡atrapadlo! Como se escapan os dono a todos a una fundación benéfica.

Afortunadamente para él, no alcanzó a ver cómo en el lugar de la alfombra en el que ha-

bía caído el suero brotaba una tupida mata de pelo.

Corrieron hados y ogros; volaron murciélagos y fantasmas; castañetearon las calaveras y se abrieron y cerraron como locas todas las trampillas ocultas del castillo. Pero fue en balde.

El perro enorme con cara de pánfilo y andares de gallina noqueaba a sus ogros y fantasmas de certeros pufetazos; esquivaba a sus murciélagos y saltaba sobre trampas y calaveras como un campeón de 100 metros vallas.

Finalmente, liberó a todos sus amigos y, subiendo a la furgoneta, se dispusieron a marcharse.

—Han colmado mi paciencia —gritó furioso el Científico Loco—; que preparen el Arma Definitiva.

El murciélago sordo aleteó temblorosamente temiendo cumplir



las órdenes de su amo. ¡El Arma Definitiva! Un poderoso catalizador de fuerzas electromagnéticas, capaz de destruir todo lo que se pusiera a su alcance.

El Científico Loco se sentó a los mandos de la terrible máquina y enfocó la furgoneta del perro y sus amigos.

Sonriendo malévolamente, ajustó los diales y pulsó el disparador; pero algo falló y, tras oírse un plizz, plizz ahogado, la casa quedó a oscuras. En ese momento alguien golpeó la aldaba del enorme portón del castillo y el científico se asomó a ver.

—¿Qué desea? —preguntó encarándose con el hombrecillo que llamaba a su puerta.

—Soy de la compañía de electricidad. Le hemos cortado la luz por falta de pago. Además, hemos descubierto la trampa del contador y se le va a caer el pelo.

—Pero...

—Sí, señor, el pelo —replicó el hombrecillo, que también era corto de oído—. Y que conste que si no le llevo a los tribunales es porque tiene usted cara de buena persona.

¡Lo dijo, lo dijo!, pensaron, temerosos, los fantasmas. Lo dijo, lo dijo, murmuraron para sus adentros ogros y vampiros. Lo dijo, lo dijo, castañetearon las calaveras. Pero el Científico Loco no tuvo ya ni fuerzas para indignarse.

Lanzó una última mirada a su sombría mansión y, sin despedirse de ogros, fantasmas, murciélagos y calaveras, echó a andar perdiéndose en el horizonte.

La última vez que le vieron trabajaba por horas en fiestas infantiles. Los niños se burlaban de sus historias de fantasmas y le llenaban de polvos pica-pica su roja nariz de payaso. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cebal



```

10 CLEAR 30000: POKR 23050,0
20 RESTORE : FOR X=64480 TO 64
600: READ A: POKR X,A: NEXT X
30 INPUT "¡EXFINTAS VIDAS(¿N)?":
  AS: IF AS<>"0" THEN POKR 6448
  0,0
40 INPUT "¡EXHRES(¿N)?": AS: IF
  AS<>"0" THEN POKR 64485,0
50 PRINT "PUELA USA TECLA Y CA
  RGA LA CINTA ORIGINAL DESDE EL PR
  INCIPPIO."
60 PAUSE 0: POKR 23060,79: POK
  R 23062,79: CLS
70 LOAD "CODE": POKR 64020,25
2: RANDOMIZE SEED 64013
80 DATA 33,24,1,34,41,116,176,
  50,174,115,105,168,97
90 SAVE "SCOOBYPOKE": LINE 0
  
```

Cargador para obtener infinitas vidas en la versión original de Spectrum.

Salomon's key

Programa: Salomon's key.
Marca: Tecmo / U. S. Gold.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum /
Amstrad / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Todo el mundo ha oído hablar alguna vez del mítico tesoro del rey Salomón. Una fortuna en joyas, piedras preciosas, objetos de oro y plata, finos tapices y valiosas esculturas traídos de lejanos países, obras de arte milenarias trabajadas lentamente por ancianos maestros, cuyos nombres se confunden con las leyendas; maravillosas alfombras voladoras de la lejana Persia; lámparas de oro habitadas por genios de ilimitados poderes, capaces de complacer los más imposibles deseos; mágicos instrumentos de cuyas entrañas brotan las más deliciosas melodías sin necesidad de que nadie los toque; amuletos protectores que curan las enfermedades y protegen del contagio; finos cubiertos de Damasco que detectan los venenos en las comidas; brillantes espejos que permiten



ver y oír sin importar las distancias; joyas embrujadas que ahuyentan la vejez, manteniendo durante años la juventud de quien las porta. Un tesoro que encierra todas las riquezas y todos los secretos del rey que lo creara.

La historia se repite una y otra vez en todos los bazares de Oriente, la cuentan los ciegos

en las plazas de las aldeas, y pasan de boca en boca y de generación en generación a través de los siglos.

Abasón también la había escuchado cientos de veces siendo niño, si bien aquella noche cerrada y oscura, en la que deambulaba perdido por las estrechas calles de la vieja ciudad, ya no podía recordarla.

Soplaba un viento seco y ardiente y la ausencia de luna hacía muy difícil orientarse. Se detuvo junto a la entrada de un pequeño comercio y, a la luz mortecina de la vela que resplandecía dentro de una linterna, intentó consultar su plano.

—Pasa —dijo una voz que surgía del interior—. Pasa y siéntate a mi lado.

No había duda. Aquella voz se refería a él. Dudó un momento. Sabía que si entraba se arriesgaba a salir cargando con un cocodrilo disecado, una cobra bailarina o un maloliente

filtro de amor y el bolsillo considerablemente aligerado. Sin embargo, el viento seguía soplando con furia, levantando espesas nubes de polvo, y pensó que allí podría quedarse, y tal vez, recibir orientación.

Al entrar descubrió un pequeño taller de orfebre en el que un anciano, con el rostro cubierto de arrugas y una larga barba blanca, daba los últimos toques con su cincel a una pieza resplandeciente. El artesano permaneció todavía unos momentos enfrascado en su trabajo, hasta que, como despertando de un sueño, levantó la cabeza y dijo:

—Perdona mi falta de hospitalidad. ¿Quieres tomar un té?

Abasón no contestó. Aquella situación le estaba provocando un cierto desasosiego y, sin saber por qué, pensó que era mejor callar.

El anciano, sin embargo, no se extrañó, y retirando un humeante puchero del hornillo preparó dos tazas de infusión. Le ofreció una y se sentó en cucullas frente a él.

—Hoy era el día y ésta su noche. Como estaba escrito sucedió. El extranjero cruzó la puerta en la hora señalada.

Abasón seguía sin entender nada, pero, dado lo/PASA A PAG. 8



VIENE DE PÁG. 7/inhóspito de la noche, que se encontraba perdido y que el té era absolutamente delicioso, prefirió aguantar allí durante un rato. De repente, el anciano comenzó a hablar como impulsado por alguna extraña fuerza, mientras su vista parecía clavada en la taza.

—Son muchos los que lo buscan. Lo buscan por su valor, por el poder que les conferirá. Todos los días alguien fracasa en su empeño. Alguien que, deslumbrado por el brillo, olvidó los peligros que encerraba y fue en su busca sin protecciones. Y el laberinto y su maldición arrojaron sobre él toda su maligna carga. Y fue arrasado por los pesados Golem de bronce, y las fieras arpías le hicieron enloquecer; las medusas con capelleras de serpiente, que el buen rey hizo traer de las lejanas islas griegas, le convirtieron en piedra; las trampas de Sinhá, el loco arquitecto egipcio, le hicieron extraviarse una y mil veces. Y, al final de la jornada, el tesoro seguía tan lejos de los hombres como lo ha estado durante siglos.

El anciano se sumió en un denso silencio que Absalón sólo creyó prudente romper tras unos minutos.

—Perdóneme —dijo—. Es muy interesante lo que cuenta, pero ahora, si no le importa, preferiría volver a mi hotel.

Se levantó, e intentaba escabullirse hacia la puerta cuando la potente voz del orfebre le hizo detenerse.

—¡Alto! Tu destino es encontrar el tesoro de Salomón y no deberías hacer nada para evitarlo.

Aquello comenzaba a estar más claro. Ahora el anciano le ofrecía el plano del tesoro y le pediría a cambio un buen montón de rupias. Y Absalón se negaría y el otro maldeciría y gemiría para acabar con una rebaja sustanciosa, según los ritos ancestrales del comercio oriental.

—Toma esta llave. Es para ti. Ella te protegerá de los peligros del laberinto.

—¿Qué va a costarme? —preguntó Absalón, resignado a comprar algo.

El anciano le miró ofendido, y, sin contestar, continuó hablando:

—Mira las letras que hay grabadas en ella. No las olvides, pues serán tu salvación. Ahora marcha y busca tu destino.

Absalón recogió la llave y vio

TRUCOS

— Al comenzar cada pantalla, pulsa la pausa y estudia detenidamente el camino y la estrategia a seguir. El tiempo juega en tu contra y no puedes permitirte errores. En ocasiones, el disparo de bolas de fuego te despejará el camino de peligros. Otras veces sólo te servirá la rapidez.

— Tú construyes tu propio camino y defensas colocando en el sitio oportuno los bloques de piedra. Lo harás junto a ti si pulsas la tecla correspondiente centrado en tu plataforma, o más lejos si lo haces desde el borde; arriba, si lo haces saltando; frente a ti, en posición normal y a modo de suelo, si pulsas la tecla apachado.

— Las piedras, en ocasiones, también esconden objetos de gran utilidad. Procura encontrarlos.



inscrita en ella unos retorcidos caracteres que identificó como la palabra EBORP. No le dio mayor importancia. Pensó que aquellos orientales estaban todos locos y, tras murmurar un agradecimiento de compromiso, salió en busca de su hotel. Cuando se hubo marchado, una diminuta figura surgió detrás de una cortina y preguntó al orfebre:

—¿Crees que lo hará?

—No lo sé, amigo

—contestó éste

—después de un momento—.

No lo sé. Des-

de tiempos inmemoriales mi familia ha venido fabricando estas llaves. Cada una tarda en realizarse toda la vida de un hombre. Finalmente, aparece el elegido y al entregársela se ríe en tus barbas o piensa que estás loco.

El orfebre recogió lentamente sus cinceles y, envueltos en un pañuelo de lino, los guardó en una caja de plata.

—No hay secreto mejor guardado

—continuó—

que aquel cuya

solución se regala. El maldito rey conocía mejor a los hombres de lo que la historia nos cuenta.

Orfebre y enano reemprendieron su larga partida de ajedrez, mientras Absalón, que ya había llegado a su hotel, maldecía confundido al tratar, sin conseguirlo, de abrir la puerta de su cuarto de 10 dólares con una llave mágica. ■

Dibujos e informaticas:
Antonio G. de Santiago
Texto: Ignacio Moreno Cuatrecasas



Vidas infinitas Spectrum

Como veréis, este juego no lleva cargador. Sin embargo, existe una forma muy sencilla de obtener vidas infinitas para la versión Spectrum. Nada más cargar el juego, pulsar el 2 para redefinir teclas. Hacerlo con las que forman la palabra EBORP. Sonará una musiquilla que indica que todo ha ido bien y que disponemos de infinitas vidas. Seguidamente, volver a pulsar el 2 y redefinir las teclas de la forma que os sea más cómoda para jugar, ya que no perderéis lo conseguido.

El truco funciona como un interruptor. Si volvemos a definir EBORP, jugaremos en condiciones normales.

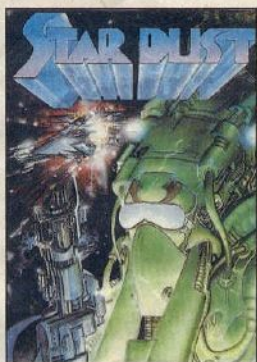
Stardust

Programa: Stardust.
Programador: Javier y Juan Carlos Arévalo.
Marca: Topo Soft.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Msx.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (ams), 2.250 pesetas.

U no no es precisamente un amante de los juegos de naves espaciales. Sinceramente, creo que desde aquellos primeros marmarcianos de las primeras tragaperras el tema está agotado. El problema es que los gustos personales no coinciden en muchas ocasiones con los gustos de la mayoría. La prueba es que siguen apareciendo juegos de naves espaciales con absoluta regularidad, y, lo que es más curioso, suelen resultar un éxito.

Por eso, cuando llegó a mis manos el Stardust me dije: horror, otro más, otra nave sideral suicida, dispuesta a enfrentarse con media galaxia y morir en combate. Afortunadamente, los caballeros de Topo Soft, creadores de juegos tan originales como el Survivor o el Spirit, no podían decepcionarnos, y añaden curiosas novedades al típico matarmarcianos.

Pero vayamos por partes, que la hay, y son dos. La primera, como ya hemos dicho,



consiste en pilotar un astrocaza, sobrevolando seis peligrosos supercruceiros espaciales armados hasta los dientes. En el camino deberemos enfrentarnos con todos los enemigos habituales: minas explosivas, barreras de energía, cazas enemigos, cañones cósmicos, e ir superando nave tras nave hasta llegar al crucero insignia.

El manejo de la nave es bastante curioso y sus posibilidades de vuelo son interesantes una vez que se coge el aire a los controles. Como, además, gráficos, decorados y sensación de profundidad están bien resueltos, nos encontramos con un matarmarcianos que, sin ser revolucionario, cumple sobradamente y hará disfrutar a los, por lo visto, numerosos amantes de las batallas galácticas.

Pero, bueno, en espera de que aparezcan juegos de diplomacia galáctica (*negociamarcianos*, ¿suena bien, no?), los Topos nos proponen una segunda parte para el Stardust.

Durante ella, el heroico piloto, una vez que ha triunfado en mil combates, aterriza su nave en el crucero insignia y trata de localizar y destruir el generador central.

El intento es poco menos que imposible, ya que a los cientos de enemigos que surgen por todos lados hay que añadir el peligro de caer en los profundos abismos que rodean la pasarela por la que caminamos. Tal vez os ayude un poco saber que el camino correcto es siempre el de la izquierda en la ida y el de la derecha en la vuelta.

Llegados al generador, lo destruimos y comenzamos un difícil camino de regreso en el que, además de las dificultades anteriores, nos enfrentamos contra el reloj, ya que al destruir el generador hemos puesto en marcha el sistema de autodestrucción de la nave insignia, y debemos alejarnos de la onda expansiva.

En resumen, juego especialmente interesante para los amantes de las aventuras galácticas, con el cuidadoso acabado con que el grupo español Topo suele firmar sus trabajos y un nivel de dificultad bastante alto. ■

Antonio G. de Santiago
 Ignacio Moreno Cuat

```
10 REM *****
    * 'STARDUST' (AM) DISCO *
    *****
20 MEMORY 5999
30 INPUT "NIVEL (1/7) : ",n
40 IF n<1 OR n>7 THEN GOTD 30
50 LOAD "mardador.dat",8000
60 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
    INK i,a:NEXT
70 LOAD "scr.scr",49152
80 LOAD "star1.dat",14100
90 LOAD "lddisc",41538
100 MODE 2:LDAD "star1.bin",49152
110 LOAD "ubical.cm",7500
120 POKE 49152+3344,n:POKE 49152+12510,2
130 CALL 7500
140 DATA 0,0,1,2,5,11,20,10,13,26,3,6,15,
    ,24,9,18
```

```
10 REM *****
    * 'STARDUST' (AM) CINTA *
    *****
20 INPUT "NIVEL (1/7) : ",n
30 IF n<1 OR n>7 THEN GOTD 20
40 FOR i=4000 TO 4011:READ a:POKE i,a:NE
    XT
50 POKE 4012,n:RUN!"
60 DATA 4, &de, &30,24, &df, &30,236, &b8, &a2
    ,0, &10, &od
```

```
10 REM *****
    * 'STARDUST' (MSX) *
    *****
20 INPUT "NIVEL (1/7) : ",n
30 IF n<1 OR n>7 THEN GOTD 20
40 FOR i=56000 TO 56014:READ a:POKE i,a:
    NEXT
50 POKE 56015,n:RUN"cas:
60 DATA 201,201,201,4,&H6E,&HCO,24,&H6F,
    &HCO,236,&HB1,&HF7,0,&H97,&HBE
```

```
1 REM *****
    * 'STARDUST' (SP) *
    *****
10 FOR a=65400 TO 65412: READ
    b: POKE a,b: NEXT a: CLS : LOAD
    ""
20 DATA 4,94,192,236,93,192,24
    ,210,238,165,209,238,63
9999 SAVE "STARPOKE" LINE 10
```

Cargadores. El nivel de dificultad de los juegos de ordenador es cada vez mayor. Parece como si estuvieran siendo diseñados para ser jugados con cargadores, ya que en el modo normal resultan imposibles de terminar para la mayor parte de la gente (digamos un 99.9%). Para facilitaros vuestra batalla espacial os ofrecemos estos cargadores de *Vidas infinitas*. Selección el tuyo, tecléalo, sálvalo y lo cargas antes de la versión original del Stardust.

Desperado

Programa: Desperado.
Programador: Juan Carlos García.
Marcas: Topo Soft.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Spectrum / Amstrad / Mx.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (ams), 2.250 pesetas.

Transcurrían los kilómetros con numérica y monótona igualdad, señalados por la distancia pareja de los postes de telégrafo. Fabián extrajo del bolsillo de su chaleco un librito de papel y una petaca de cuero, liando con destreza un cigarro corto y achataado, que encendió y fumó con calma.

Del bolsillo derecho de su abrigo, depositado en la rejilla que pendía sobre su cabeza, tomó Fabián, el viajante, una gastada novela del Oeste. Una de las páginas tenía una esquina doblada, y fue en ese punto donde inició la lectura, tras calzarse unas gafas de gruesa concha:

"Cuando cruzó el *saloon*, con andar decidido, Mary le siguió con la mirada. Se apoyó en la barra y pidió un *whisky*, que bebió de un solo trago. Mientras tanto, ella contemplaba sus anchas espaldas, sus poderosos brazos y esas manos ágiles y entrenadas para manejar el brillante Colt, que pendía sobre su pierna, muy cerca de la rodilla, al mejor estilo de los pistoleros.
 —¿Me invitas a un trago, forastero?"

Él la miró desde el fondo de unos ojos grises que parecían de hielo y, atrayéndola por el talle, le dedicó una amplia sonrisa.

En ese momento, alguien abrió de una violenta patada la puerta batiente del *saloon* y, de entre las sombras, surgió el rostro fiero y curtido de Bill Lorigan.

—Frank James, he venido a matarte —dijo Bill, sin que en su voz pudiera detectarse la más mínima duda.

Frank se volvió lentamente y, sin perder de vista a su oponente, separó a Mary de su lado con gesto firme.

—Todos los días son buenos para morir —respondió con una sonrisa.

Lorigan, con los brazos ar-



queados sobre los revólveres, dio un paso separándose de la puerta. Durante un instante, el silencio se apoderó del viejo *saloon*, mientras los contendientes se estudiaban con gesto frío. De repente, en apenas una décima de segundo, resonaron dos disparos, y Lorigan golpeó salvajemente la pared con su espalda, derribado por un certero disparo.

—Está muerto —musitó



Mary—. Debes abandonar el pueblo, Frank. Los Lorigan no se detendrán hasta acabar contigo.

—Es cierto —repuso él tras meditar durante unos momentos—. Tengo una misión que cumplir. La sangre de mi hermano Jesse clama venganza. Sin embargo, volveré y, ese día, ni todos los Lorigan del mundo podrán separarnos.

—¡Oh, cariño! —exclamó



Mary lanzándose en sus brazos, deshecha en un mar de lágrimas—. El tren pasa a mediodía. Es preciso que subas a él. Cuando vuelvas, te estaré esperando".

Cruzaron frente a un apeadero sin detenerse, y Fabián levantó la vista de su libro, apoyando la cabeza en la ventanilla con gesto cansado. Había comenzado a nevar, y la lanura iba cubriéndose lentamente de copos blancos. La Navidad estaba ya muy cerca, y eso, para un viajante, siempre suponía trabajo extra. Trabajo y viajes largos y aburridos, en los que esas viejas novelas del Oeste, cambiadas de 10 en 10 en una antigua tienda con olor a papel húmedo y viejo, eran su único consuelo.

"Frank James se acomodó el sombrero sobre la cara y colocó los pies sobre el asiento que tenía enfrente. El vagón en el que viajaba estaba medio vacío, y sólo un pequeño grupo, formado por un tejano con su hijo, una señora con aspecto del Este, un petimetre con cara de tahúr y un viejo vaquero, parloteaban matando el tiempo. Cerca de la puerta, un viejo borrachín dormía la borrachera entre sonoros ronquidos.

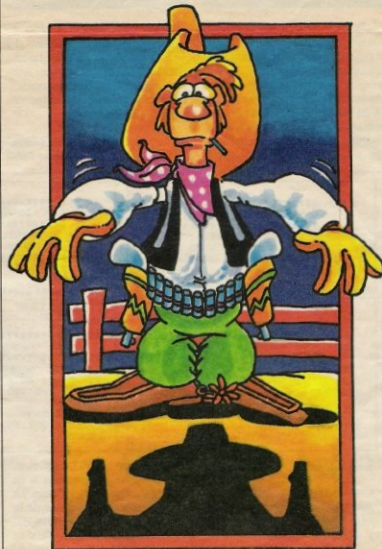
—Yo le conozco —susurró uno de los pasajeros—. Es Frank James.

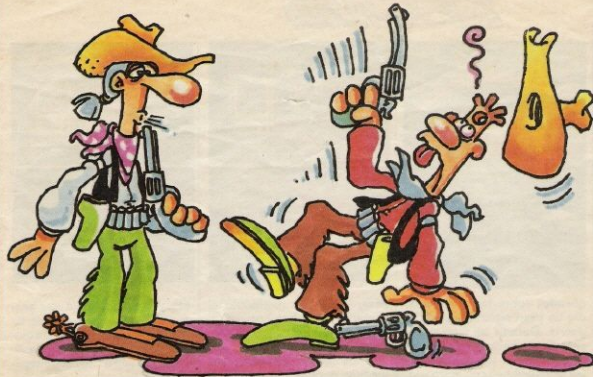
—¿Frank James? —preguntó el tejano de largas patillas—. No me dice nada ese nombre...

El primer hombre bajó aún más la voz y comentó quedamente:

—Era el *sheriff* de Dodge City. Una banda de cuaterros acabó con su hermano y juró matarlos a todos. Su revólver tiene más muescas que la barra de una cantina.

—Supongo que/PASA A PÁG. 8





Trucos

—Desperado, el último trabajo de Topo, no es un programa que se preste precisamente al truco. La única trampa posible es ser el más rápido en disparar y en moverse de un lado a otro de la pantalla. Sin embargo, no deja de ser de utilidad situarse en la mitad superior de la pantalla y disparar continuamente de izquierda a derecha. Muchos enemigos son liquidados antes de aparecer.

—Aprovecha la posibilidad de avanzar en diagonal. Es lo más rápido.

—Procura disparar a las estrellas que aparecen a cierta distancia. Aunque a veces ofrecen vidas extras o puntos, pueden esconder una sorpresa, tan explosiva como mortal, en forma de cartucho de dinamita.

—El programa consta de cinco fases diferentes (el multicarga loco ataca de nuevo), en cinco recorridos distintos. Al final de cada una de ellas aparecerá un enemigo especial, al que habrá que disparar varias veces, mientras se esquivan sus mortales disparos, bombas, cuchillos o bombas.



VIENE DE PÁG. 7/el viejo no será peligroso —exclamó la robusta dama del Este.

—No esté segura. He oído comentarios, rumores posiblemente, claro está.

—¿Qué clase de comentarios?

—Una banda de peligrosos asaltantes de trenes. Dos hermanos, según creo. Cuentan que serían capaces de matar a su madre para arrancarle una muela de oro...

—Una comparación muy sutil —dictaminó el pasajero de sombrero alto, pasador de corbata y gemelos imitando el rubí.

—Permitame presentarme, señora. Lou Hoover, de Atlanta, a su servicio. Soy abogado.

—Un picapleitos, ¿eh? Espero que sepa utilizar el revólver tan bien como las palabras —se burló el pasajero al que había interrumpido.

—¡Papá, papá! —chilló el niño de rubia cabellera—. Mira, son indios, indios de verdad. Están allí, en lo alto de la colina...

Fabían cerró su libro, doblando una esquema de la página en la que abandonó su lectura. Estaban ya muy cerca de la estación. La nieve seguía cayendo lentamente, chocando contra los cristales de la ventanilla. Y, sin saber por qué, en ese momento pensó

que le hubiera gustado vivir en el Oeste americano y cazar búfalos o pelear contra los indios; poner trampas para castores o jugar al póquer con enigmática sonrisa de farol. Tutear a Pat Garrett y a Wild Hicoch; corretear por las inmensas praderas junto a Buffalo Bill y conocer el sabor del miedo a la horca del cuatero. E

imaginó que, en sus noches de insomnio, bajo las estrellas del Oeste, con su fiel caballo paciente al lado, y a la luz de una humbre temblorosa, seguramente hubiera podido leer aburridas novelas de viajantes. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuñat

```
10 REM *****
  * "DESPERADO" (AM) CINTA *
  *****
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ",n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 POKE 2000,195:POKE 2001,n
50 CLS:RUN:!"
```

```
1 REM *****
  * "DESPERADO" (SP) *
  *****
10 INPUT "NUMERO DE FASE (1/6)
:":f: IF f<1 OR f>6 THEN GO TO
10
20 FOR a=65400 TO 65412: READ
b: POKE a,b: NEXT a: CLS : LOAD
""
30 DATA 4,124,214,f,113,214,f,
30,199,f,58,210,167
9999 SAVE "DESPOKE" LINE 10
```

```
10 REM *****
  * "DESPERADO" (AM) DISCO *
  *****
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5): ",n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 POKE 2000,195:POKE 2001,n
50 CLS:PRINT " - INSERTA EL DISCO ORIGINAL"
60 CALL @BB18:RUN:DISC
```

```
10 REM *****
  * "DESPERADO" (MSX) *
  *****
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/5) :":n
30 IF n<1 OR n>5 THEN GOTO 20
40 FOR i=56000 TO 56008:READ a:POKE i,a:
NEXT
50 POKE 56009,n:RUN:"cas:
60 DATA 201,201,201,2,8450,84C3,201,8451,
84C3
```

Cargadores

Como veréis, hoy tenemos cargadores para todas las versiones: Spectrum, Amstrad cinta y disco, Msx. Proporcionan vi-

das infinitas. Para utilizarlos, elige el que corresponda a tu sistema, tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original española del Desperado. Gracias a ellos se

consigue completar el juego con cierta facilidad y tener la oportunidad de ver el estupeundo y cinematográfico final que los caballeros de Topo le han preparado al juego.

Through the Trap Door

Programa: Through the Trap Door. **Programador:** Don Priestley. **Marca:** Piranha. **Distribuidor:** System 4. **Versiones:** Spectrum / Amstrad / Commodore.

Nadie dijo nunca que trabajar en la mansión de la Trampilla fuera un trabajo fácil. En los muchos años de servicio, como calavera parlante del señor de Trap Door, uno creía haberlo visto todo. Sin embargo, nunca hubiera podido pensar que cierto día un monstruo horrendo surgiera de las profundidades de la trampilla y, apoderándose de mí, me transportara a su tenebroso mundo.

Mis posibilidades de salvación se reducían entonces a que Berk, el peludo azul, y su inseparable Dutt, con quienes en los últimos años había trabado una interesante amistad, vinieran a rescatarme. Y he de decir, en honor a la verdad, que lo consi-

guieron, y gracias a ellos esta calavera parlante lo puede seguir contando. Ésta es la razón por la que redacto estas páginas y dejo constancia en el libro millenario de Trap Door de la odisea.



Fase segunda o de los hongos mágicos

Al cruzar la puerta, Berk y Dutt se encontrarán en una sala con un pasadizo en el techo. Situada a Drutt bajo el túnel y saltad hasta que derribe

el hongo mágico. Veréis la llave, pero no podréis alcanzarla.

Berk coge el hongo y se lo come. Avanza hacia la izquierda y esquivas las estalactitas que intentarán acribillarle (Drutt puede ayudarle haciéndolas caer al pasar). Se sitúa en el límite izquierdo y salta, procurando no golpear con el techo. Cuando tenga bastante impulso, salta a la izquierda. Si todo va bien, cruzará encima de los marcianos, sin que éstos puedan atraparle. Repite la operación en la siguiente pantalla



Fase primera o del pozo sin fondo

Cuando Berk y Drutt vieron cómo aquel monstruo volante se apoderaba de Boni no dudaron un segundo (o, al menos, no más de lo que la prudencia aconseja) y se lanzaron a la trampilla al rescate de su amigo. Éstos son los pasos que siguieron hasta conseguir liberarlo.

Para comenzar esta fase es preciso llevar a Drutt hasta la última pantalla de la izquierda. Una vez allí, situarse en el nicho en que se encuentra la llave y comenzar a saltar. Aparecerá un monstruo verde que tratará de impedirnoslo. Para esquivarlo, rebotar de un lado a otro y volver a saltar. La llave acabará cayendo al suelo.

Transformaos en Berk y seguid los pasos de Drutt. En vuestro camino encontraréis unas peligrosas arañas colgantes. Avanzad lentamente y comprobareis cómo cuando una sube la obra baja, por lo que el paso resulta bastante sencillo.

El monstruo intentará atacaros en la habitación de la la-

ve, pero es muy lento. Coged la llave y volved sobre vuestros pasos. Acabareis cayendo en un profundo pozo del que no os será posible salir, cargando con la llave. Es preciso transformarse nuevamente en Drutt.

Drutt sale del pozo con facilidad, saltando desde la pared del fondo y cerca del nicho de la izquierda. Subid lo más alto que podáis, y en la caída pulsad *derecha*. Drutt caerá en la pequeña repisa. No le deis tiempo a moverse y volved a saltar. Cuando tengáis el suficiente impulso, apretad *derecha* otra vez y habréis salido del pozo.

En la habitación de la puerta veréis un caramelo rojo. Saltad para bajarlo y empujadlo hasta que caiga al pozo.

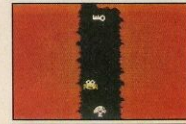
Berk tendrá que comerse el caramelo rojo, coger la llave y utilizar su recién adquirido poder. Sale, de esta forma, volando del pozo y llega hasta la puerta. Introduce la llave, toma a Drutt en brazos y atraviesa la puerta. Misión cumplida, es cierto, pero si esta fase os pareció difícil es que desconocéis lo que es el mundo de la trampilla.



(suerte y paciencia serán definitivas) y llega hasta el lanzapelotas.

Para volver, coge el lanzapelotas en brazos y lo va dejando en el suelo junto a los marcianos, para que sus disparos acaben con éstos. Llega de esta forma al principio. Sitúa el lanzapelotas bajo el agujero y espera a que los disparos de éste ha-

gan caer la llave. La coge, abre la puerta y se adentra en ella con Drutt en brazos. Priestley debía de tener dolor de estómago el día que diseñó las dificultades de este juego, porque éstas no han hecho nada más que empezar.



Fase tercera, el monstruo enorme

Comienza Berk avanzando hacia la derecha hasta encontrar una babosa de extraños poderes. Se la come y vuelve sobre sus pasos para utilizarla en la pantalla anterior, más o menos en la mitad. Al activar sus poderes descubrirás que le hacen levitar una pantalla superior.

Dejamos a Berk en las alturas, y rápidamente nos transformamos en Drutt. Éste debe saltar sobre el escalón. De allí coge altura y salta hacia la izquierda, yendo a caer en una repisa cerca de su compañero volador. Vuelve a saltar y coge impulso para tratar de golpear a Berk. Cuando lo consiga, éste se desplazará como un globo lleno de gas y caerá sobre el suelo de la derecha. La operación debe realizarse muy rápidamente, ya que los poderes de

la babosa levitadora son de corta duración.

Volvemos a transformarnos en Berk y avanzamos hacia la derecha. Nuestra misión allí es muy sencilla. Se trata de colocar una especie de gusanos, con un punto de color en la cabeza, en el cuadro que le corresponde; es decir, emparejar color con color. Los gusanos cambian de color de cuando en cuando y complican un poco las cosas. Pero eso es lo de menos. El problema grave es una especie de garra que surge del cielo e intenta atrápanos, que debemos evitar a toda costa. Al

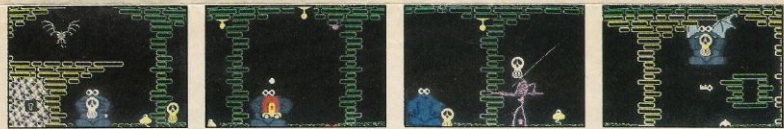
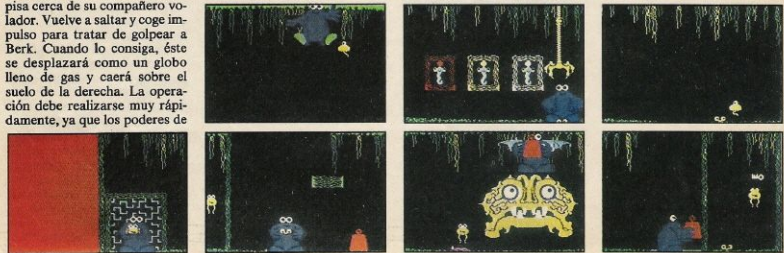
conseguir emparejar los colores caerá del techo una babosa. La cogemos y nos dejamos caer en el piso inferior por la izquierda.

Recuperados de la tonta caída, nos comemos nuestra babosa, tan difícilmente conseguida, cogemos el peso y avanzamos hasta la pantalla que parece vacía. Activamos el poder babósico y volamos, cruzando la habitación cerca del techo. Descubriremos cómo aparece un monstruo terrible que estaba agazapado en espera de incautos paseantes.

En la siguiente habitación está la llave. Justo antes de ella

hay una trampa sobre la que deberemos colocar el peso (dejándola a nuestra espalda). Drutt salta, deja caer la llave y Berk la coge.

Emprendemos el camino de retorno. El problema es cruzar nuevamente la habitación del monstruo. Para conseguirlo hay dos formas. Comemos la babosa que hay en el piso superior a la llave y que nos permite volar por encima del monstruo, o dejar que Drutt cruce la llave empujándola por el suelo y nosotros utilizar el poder de invisibilidad que nos ofrece la babosa que hay en el nicho de la llave.



Fase cuarta, otras malas hierbas

Nada más salir de la puerta, Berk cogerá el cañón rojo y lo llevará a la habitación contigua. Allí hay una serie de gotas que caen del techo y con las que tendrás que cargar su arma.

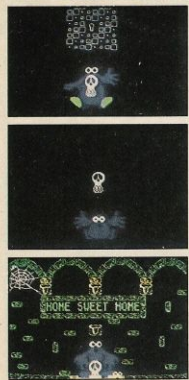
Cuando tenga unas cuantas, avanzará hasta el tope y dejará el cañón junto al muro. Se comerá la salchicha roja que hay en el suelo y cruzará saltando la habitación del esqueleto, para acabar cayendo en un profundo pozo.

Desde allí, transformándose en Drutt, saltaremos hasta conseguir hacer caer la llave. Berk se comerá una salchicha azul que hay en el suelo. Con ella podrá volar, cargando con la llave, para dejarla en el pantalla del esqueleto. Volverá al pozo y se dejará caer de nuevo. Comerá nuevamente la salchicha y subirá a donde la calavera amarilla. Allí se comerá la otra salchicha, co-

gerá la calavera y volará hasta el esqueleto. El esqueleto comenzará a avanzar y llegará a un momento en que las balas del cañón le acertarán. Desaparecerá y comprobaremos que su cabeza no era otra que el buen Boni.

Cogemos a Boni y volamos con él hacia la puerta. Es muy importante razonar el poder volador, ya que si lo malgastamos corremos el riesgo de quedar encerrados en la pantalla del esqueleto. Dejamos a Boni junto a

la puerta y quitamos el cañón para que Drutt salga del pozo y venga hasta nosotros empujando la llave. Abrimos la puerta con la llave, introducimos a Boni, cogemos a Drutt y entramos. ■



```
1 CLEAR 26998: POKÉ 23658,01
PRINT "carga la cinta original"
2 LOAD "CODE": POKÉ 83008,19
51 RANDOMIZE USR 43004: RESTORE
3 FOR #=0 TO 31: READ #
4 LET #=>"(8/0)": INPUT "Y
#181 IF #="8" THEN GO SUB #>
5 NEXT #1: RANDOMIZE USR 34428
6 POKÉ 47492,01 RETURN
7 POKÉ 37158,24: POKÉ 39091,0
1 POKÉ 37899,174: POKÉ 53730,201
1 RETURN
8 POKÉ 55244,24: RETURN
9 POKÉ 39157,01: POKÉ 39379,01
POKÉ 39385,01: RETURN
10 DATA "Infinitas vidas","sin
una","salto sin tope","fase 31
zarpa y trampa desactivada"
11 SAVE "trap2poke" LINE 0
```

Cargador Spectrum. Este cargador ofrece diversas posibilidades: vidas infinitas, inmunidad, saltos sin tope y trampa y zarpas desactivadas en la fase tercera. Elige lo que te interese (tod@s, si quieres ver el juego completo) y a la carga. Sorprendentemente, debes teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original de Through the Trap Door.

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Calat

Si lees



Jóvenes cosmonautas, podrás viajar hasta los últimos confines de la galaxia, gracias a unos relatos de ficción científica escritos por los grandes

maestros de este género. ¡Ah! y todos tienen una cosa en común: sus protagonistas son jóvenes, como tú. El libro, publicado por Ediciones Labor, tiene su continuación en *Viajeros estelares*.



Minusa, de Editorial Noguer, te verá sumergido en el mundo felineo, gracias a la extraña historia de su personaje central, una gata que, sin saber muy

bien cómo ni por qué, un buen día se ve transformada en mujer.



El traje nuevo de Tomás, podrás divertirte de lo lindo con el auténtico lio que organiza Tomás con su traje marrón. Y es que a Tomás su nuevo

atuendo no le gusta nada, pero lo que se dice nada. Una historia publicada por Altea en su colección Altea Benjamin.



La casa del fin del mundo, revivirás las andanzas de Tom, Carrie, Em y Michael, cuatro hermanos que, rodeados de sus animales, deciden instalar en

una vieja casa que les ha dejado su tío Ruibarbo, ¡Perdón, tío Rudolf. Un libro de SM, en su colección Barco de Vapor.

"Thundercats"

Programa: Thundercats.
Marca: Elite Systems.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: 875 pesetas, cinta.

El género de espada y brujería parece estar de moda. Aparecen toneladas de libros sobre el tema, se buscan hercúleos actores para llevarlos al cine, sin que falte en los quioscos un buen número de tebeos sobre el particular.

El argumento suele ser bastante simple: chico musculoso y experto espadachín busca a chica maciza capturada por mago horripilante de sobrenaturales poderes. Se alía con un buen montón de monstruos más bien deformes y sanguinolentos, se espolvorea con unos paisajes tenebrosos sembrados de huesos y calaveras y se sirve con un fondo de música heavy. Los juegos de ordenador no podían permanecer ajenos a este filón, y son ya varios los que abordan el asunto. Recordemos, sin ir más lejos, el popular *Barbarian*.

Thundercats participa también de esta moda y contiene los elementos que le son característicos. Los malos *molemen*, agentes y esbirros de Mumm-ra, han robado el ojo de *Thundera* y secuestrado a los compañeros de Lion-o, el protagonista de esta aventura. Así pues, el héroe deberá acudir al castillo de Plunder, rescatar a sus amigos y recuperar la joya sagrada. Para hacerlo deberá atravesar 14 pe-



ligrosos niveles plagados de trampas y enemigos. Como la misión es francamente imposible, el generoso mago rival ha dispuesto algunas ayudas a lo largo del camino. Así, Lion-o podrá conseguir armas, puntos y vidas extras golpeando una especie de champiñones gigantes (que serán árboles o calaveras en otros momentos del juego) y recogiendo las cajas que esconden. En un par de fases costará además con el auxilio de un pequeño cohetillo volador. Sus principales rivales serán una pléyade de monstruos de todos

los tamaños y colores, entre los que destacan los magos, a los que es preciso golpear varias veces para eliminarlos, y unos soldados pequeños, armados con un escudo, a los que sólo puede liquidarse atacando por la espalda. Por si fuera poco, todas las fases están surcadas por una serie de canales de lava hirviendo que es preciso saltar.

Con estas características, *Thundercats* resulta un programa entretenido y sin complicaciones, sobre todo para aquellos a quienes gusta pulsar sin descanso el botón de disparo. ■

```

10 RESTORE : POKE 23658,8
20 LET S=0: FOR X=64814 TO 640
37: READ A: POKE X,A: LET S=S+A
30 NEXT X: IF S<>2657 THEN PRINT "ERROR EN DATAS": STOP
40 INPUT "INF. VIDAS(S/N)":AS: IF AS="N" THEN POKE 64025,0
50 INPUT "INMUNE MENOS AL AGUA (S/N)":AS: IF AS="N" THEN POKE 64026,24: POKE 64027,7
60 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL": LOAD ""CODE 32696: PAPER 4
70 INK 4: BORDER 4: CLS : POKE 32829,0: POKE 32877,250
80 RANDOMIZE USR 32817
90 DATA 205,86,5,33,120,128
100 DATA 34,213,161,50,170,122
110 DATA 50,6,134,50,198,136
120 DATA 50,151,122,195,110,128
130 SAVE "TCATSCOPE" LINE 0
    
```

Cargador

Thundercats es uno de esos juegos en los que un cargador resulta poco menos que imprescindible si uno quiere tener alguna oportunidad.

El programa que os hemos preparado ofrece opción de infinitas vidas y un *poke* de inmunidad a todo menos al agua. Utilizándolo, la peligrosa misión se convierte en un paseo por el campo.

Para ello sólo hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original Spectrum del *Thundercats*. Por cierto, vale tanto para la versión 48k como para la 128k.



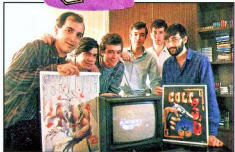
Topo Soft

Texto: Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Cuat
Fotografía: Anel Fernández

Frente al tópicus al uso de unos genios juveniles que a los mandos de su ordenador ponen patas arriba el Pentágono, dejan en números rojos a Fort Knox o imitan Mozart creando con toda facilidad juegos maravillosos en lugar de sinfonías, existe una realidad mucho más cotidiana y cierta.

Muchas horas frente a una fría pantalla llena de números, comprobando enormes listados o una rutina imposible, ante la mirada entre sorprendida y cabreada de un padre que amenaza con arrojar el monitor, la computadora (y hasta al niño) por la ventana si no deja de perder el tiempo con los marcianitos y que alberga la seria sospecha de que su heredero se ha vuelto idiota.

Viven en un oscuro mundo eléctrico de números y combinaciones, que ni siquiera tiene los brillantes colores de Tron, dado que en la mayoría de los casos se trabaja con una vieja televisión en blanco y negro que ya era antigua cuando Massiel ganó Eurovisión con el *La, la, lá*. A través de él conectan con un universo extraño que asusta a muchos mortales, y en el que ellos, como nuevos Robinsones, rastrean las enigmáticas huellas en la arena de un Viernes desconocido. Son, sin duda, auténticos topos de la informática.



El grupo Topo Soft. Músicos, grafistas, guionistas y dibujantes.

Y ése es precisamente el nombre elegido por un grupo de jóvenes españoles, que en el verano de 1986 decidieron lanzarse a la aventura de crear una empresa de *software* solvente, duradera y capaz de competir en el difícil mercado internacional.

Lanzaron su mensaje, y todos los topos del país fueron abandonando sus agujeros para responder al llamamiento. De esta forma consiguieron seleccionar un grupo de 60 personas, entre los que se incluyen programadores, músicos, grafistas, guionistas y dibujantes. Había nacido *Topo Soft*.

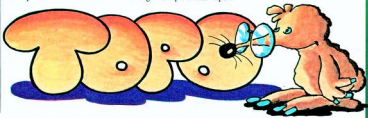
Para ellos, un juego de ordenador es algo similar a una película, y dado que difícilmente puedan existir en una sola persona un Spielberg, un Wagner y un Moebius, decidieron trabajar en equipo. De esta forma conseguirían que el más capaci-

tado para cada labor fuera el encargado de ejecutarla.

Disponen de medios adecuados y el apoyo de Erbe, que va a encargarse de la distribución. Apuestan por los precios bajos y sueñan con alcanzar los 20.000 ejemplares que algún juego de importación ya ha conseguido vender en nuestro país.

Trabajan simultáneamente en varias creaciones, pero su lanzamiento van a hacerlo con una selección de cuatro: *Survivor*, un juego de ficción científica, basado en el ambiente de la película *Alien*; *Cray-5*, que refleja la lucha entre un explorador espacial y un superordenador; *Spirits*, una aventura de magia y brujería, y *Colt-36*, que es un *spaghetti western*, pero en ordenador.

El 1 de mayo, el Topo verá finalmente la luz. Bienvenidos, y buena suerte. ■



Yogui Bear

Programa: Yogui Bear.

Marc: Piranha.

Distribuidor: System 4.

Versiones: Spectrum, Commodore, Amstrad.

Precio: Cinta, 875 pesetas.

El oso Yogui es un personaje popular entre nosotros desde hace ya muchos años. No es extraño, por tanto, que venga ahora a engrosar esa larga lista de personajes populares del mundo de la historieta que han sido convertidos en juego de ordenador. Tras los Popeye, Scooby Doo, B. C. (de la tira cómica de Johnnie Hart), el inspector Gadget, Bat Man, Superman, Flash Gordon, Tarzán o el mismísimo Astérix, resultaba inevitable que el emprendedor oso Yogui y su inseparable Boo-boo acabaran siendo protagonistas de una aventura electrónica.

De esta forma nos trasladamos al parque de Jellystone (piedra de gelatina o algo así) en el preciso momento en que Boo-boo es raptado por un malévolo cazador. La misión de Yogui será localizar a su amigo y liberarlo de la jaula en la que ha sido encerrado. Comienza así un largo camino, que se extiende a través de 200 pantallas, y en el que nuestro oso deberá enfrentarse a un sinnúmero de complicaciones. Entre ellas, el vigilante guarda del parque, algunos exaltados turistas de esos que ignoran que el oso es especie protegida, unos alces de bastante mal genio, algunas serpientes de lo peor y unos pajarracos malhumorados.

Por si fuera poco, Yogui,



como todo oso que se precie, tiene la sana costumbre de invernar durante algunas temporadas del año, y si esa hora llega a lo largo del juego, Boo-boo puede darse por perdido.

Para que no todo sean complicaciones, existe en algunas pantallas una serie de cavernas en las que podremos introducirnos. A través de ellas nos trasladamos de forma automática de una punta a otra del parque. Así, por ejemplo, si nos adentramos en una caverna en la pantalla 175, podríamos aparecer en la 35, con lo cual estaríamos ya muy cerca de nuestro objetivo. El problema es que puede sucedernos lo contrario,

que estemos casi al final y tengamos que volver al principio.

Pero, bueno, suponemos que algún *vírguero* del joystick ha conseguido llegar a las últimas pantallas. Se encontrará allí a su amigo Boo-boo encerrado en una jaula. Lamentablemente, no podrá hacer nada por liberarlo si no ha conseguido la llave, que se encuentra un par de pantallas más adelante. Lo malo es que para llegar a ésta tendremos que atravesar una peligrosa trampa tendida por el cazador. Para conseguirlo habremos recolectado una especie de caramelos que se encuentran diseminados por el juego. Éstos nos indicarán el camino a seguir. Totalmente si los tenemos todos, o en parte si sólo tenemos algunos de ellos. Como veréis, no

es un juego sencillo y exige ciertas dosis de habilidad. El personaje de Yogui ha sido animado de una forma simpática y resulta lo suficientemente atractivo, cosa que, lamentablemente, no se puede decir de los personajes secundarios, que resultan más bien flojos. En resumen, podemos decir que Yogui Bear es un programa de un nivel medio, que puede resultar entretenido por su técnica de juego, aunque quede un tanto deslucido en su planteamiento gráfico. ■

Antonio G. de Santiago
Ignacio Moreno Catur

CARGADOR

Este cargador para la versión Spectrum del Yogui Bear ofrece una doble ventaja. Por un lado, las infinitas vidas, que permiten, además, continuar la partida en el punto en que os eliminaron, cosa que no ocurre en el juego normal. Por otro lado, podéis utilizar la opción de inmunidad, con la que no perderéis vidas bajo ninguna circunstancia. Para utilizarlo, teclea, salva en cinta y carga antes de la versión

```
10 RESTORE : POKE 2365B,0: FD
R X=23296 TO 23316: READ A
20 POKE X,A: NEXT X: LET X=1B
30 INPUT "Infinitas vidas(a/n)
"JA: IF A#="S" THEN LET X=B
40 INPUT "Inmune(a/n)"JA: IF
A#="S" THEN LET X=0
50 CLS : PRINT "carga la cinta
original."
60 LOAD ""CODE : POKE 65072,X:
POKE 65073,91: RUN UBR 65027
70 DATA 62,201,50,57,136,50,22
8,136,175,50,219,135,50,22,136
80 DATA 50,84,136,195,0,132
90 SAVE "yogipoke" LINE 0
```

original española del juego, como viene siendo menester y repetida costumbre.

