



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

720°

Programa: 720°.
Marca: U. S. Gold.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Amstrad, Spectrum, Commodore.
Precio: Cinta, 875 pesetas.

El programa 720° es la conversión para ordenador que U. S. Gold nos ofrece de la popular máquina recreativa. El juego que nos plantea es el conocido como *skate o monopatín*.

Al comenzar el juego nos encontramos recorriendo las calles de Skate City. El jugador que controlamos, un apasionado de este deporte urbano, va recorriendo las diferentes zonas de la ciudad en busca de una oportunidad que demuestre su gran habilidad con el patinete. El problema es que para



ello necesita dinero. Dinero que le permitirá acceder a Downhill, Jump, Ramp y Slalom, los cuatro parques de la ciudad en

para aquellos que quieran iniciarse en tan espectacular deporte sin los riesgos que su práctica en el asfalto conlleva. Tampoco van a sentirse defraudados con él quienes conocieran de antemano la máquina recreativa.

En resumen, un simpático simulador deportivo, aderezado con unas pizcas de argumento, que sin mayores pretensiones hace pasar un buen rato entregado a las artes del patinete.

los que continuamente se celebran pruebas que le permitirán ganar dinero y medallas.

Con el dinero obtenido se puede acudir a las cuatro tiendas que hay en la ciudad y comprar cascos, rodilleras, zapatillas o cualquier otro objeto.

Con este sencillo argumento, más unas malvadas abejas que os acosarán si no entráis a su debido tiempo en uno de los parques para competir, se construye el 720°.

Un programa basado en la popularidad de la máquina recreativa, y con tal motivo incluso recoge en la segunda cara la música original del *arcade*.

Cargador

```

1 LET a=23296: POKE 23658,0
2 CLS : INPUT "inf. vidas(s/n
);ja%: IF a%="s" THEN POKE a,1
3 INPUT "inmune(s/n);ja%: IF
a%="s" THEN POKE a+1,1
4 INPUT "oro siempre(s/n);ja%
: IF a%="s" THEN POKE a+2,1
5 PRINT "carga el juego..."
6 MERGE "": GO TO 10
30 IF PEEK 23296=1 THEN POKE 3
5357,0: POKE 40774,0
40 IF PEEK 23297=1 THEN POKE 3
5357,0: POKE 35411,24: POKE 3541
2,1
50 IF PEEK 23298=1 THEN POKE 4
2408,24: POKE 42409,90
9999 SAVE "720poke" LINE 0
    
```

Hemos preparado este cargador para la versión Spectrum del juego.

Ofrece opciones de infinitas vidas, inmunidad y dinero constante. Resulta especialmente útil para practicar con el monopatín sin problemas antes de lanzarse a la competición sin poder ni ayuda.

Para utilizarlo hay que teclearlo, salvarlo en una cinta y cargarlo antes de la versión original española del juego.

Crítica

El programa 720° está correctamente realizado. Al tratarse de una conversión de trapaperras, su calidad resulta evidentemente mayor en los ordenadores más potentes.

Sin embargo, incluso en la versión Spectrum, gráficos y movimientos resultan claros y eficaces, dejando que el juego transciera con total fluidez.

Resulta un programa perfecto para los amantes del monopatín o



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Afteroids

Programa: *Afteroids*.
Programador: Carlos Granados.
Marcas: Zigurat / Made in Spain.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Spectrum / MSX / Amstrad.
Precio: Cinta, 875 pesetas

Afteroids, el último trabajo de los españolísimos Made in Spain, retoma una antigua idea del mundo de los videojuegos. Muchos de vosotros recordareis aquel antiguo juego llamado *Asteroids* en las máquinas recreativas en el que, a los mandos de una pequeña nave, había que enfrentarse a auténticas legiones de aerolitos.

Basándose en esta vieja idea, y modernizándola debidamente, Carlos Granados nos presenta este trabajo. La nave que pilotamos responde, como en la antigua, a un control de aceleración que nos impulsa para abandonarnos luego en manos de la inercia. Este tipo de control hace que manejar la nave sea bastante complejo, pero es precisamente uno de los alicientes del juego.

En tan precaria situación debemos enfrentarnos a unos peligrosísimos recorridos poblados de asteroides y peligrosos alienígenas.

Durante las 32 fases distintas del juego iremos descubriendo nuevas particularidades. Por ejemplo, que el tiempo para completar cada circuito es limitado, así como los disparos y bombas de que dispone nuestra nave.

Descubrimos también que en algunas ocasiones, al destruir un asteroide, aparecen una serie de piezas con letras.

Cada una de éstas nos ofrece alguna ventaja en forma de tiempo extra, puntos, disparos y bombas, campo de fuerza o vidas extras.

Un mapa en el lateral de la pantalla nos permite conocer en todo momento los movimientos de nuestros enemigos, y su consulta se vuelve



Crítica

Afteroids tiene tres cosas que nos gustan mucho. La primera es esa sorpresa en forma de voz digitalizada que aparece nada más cargar el juego. La segunda es la sintonía del juego, una pequeña pieza de Bach que ya utilizara Giorgio Moroder en la banda sonora de la película *Electric dreams*. La tercera es la selección de letras que puede hacerse al alcanzar una puntuación digna de la tabla de récords. Se trata de ir sobrevolando con nuestra nave un immen-

so abecedario, disparándole a la letra que nos interese.

Hay otras cosas que nos gustan menos, por ejemplo, el que las distintas fases acaben pareciéndose demasiado unas a otras, lo que, a la larga, acaba resultando un tanto aburrido.

En general, *Afteroids* es un programa que, sin ser espectacular, resulta correcto, y que, como viene siendo común en las producciones nacionales, tiene un nivel de detalles y acabado francamente interesante.

imprescindible según avanzamos en el juego. El programa incluye además la posibilidad de recomenzar el juego en el lugar en que nos aniquilamos, lo que, como viene siendo norma habitual en los programas y juegos españoles, dado el alto nivel de dificultad, resulta asunto de mucho fundamento y cuestión de agradecer. ■

Truco

Durante el juego, si pulsáis las letras L-I-E-S obtendréis un campo de fuerza en torno a vuestra nave que os hará inmunes a los ataques enemigos.

Cargador

```
10 LET S=0 FOR X=65463 TO 655
11 READ A: POKE X,A: LET S=S+A
20 NEXT X: IF S<5000 THEN PRINT "DATAS MAL:" STOP
30 LET X="INF": POKE 23658,8
40 LET Y="(S/70)": LET Y=65495
40 FOR X=0 TO 41 READ A: LET Y=Y+3: IF X#4 THEN LET X="": IF CLB Y INPUT "X#A#Y#Z#": IF X="N" THEN POKE Y,0
40 NEXT X: PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL:" RUNUSR 65463
70 DATA 221,33,67,248,17,2,3,6
2,258,55,205,86,5,48,241,62,215
80 DATA 50,94,249,33,232,255,3
4,97,249,195,87,249,205,86,3,175
90 DATA 50,95,101,30,64,101,50
126,101,50,232,119,50,61,112
100 DATA 201,"VIDAS","DISPAROS",
"BOMBAS","TIEMPO","INMUNE"
110 SAVE "AFTERIDPOKE" LINE 0
```

Cargador Spectrum.

Afteroids es un programa con un nivel de dificultad muy alto. Hemos preparado estos programas cargador para las versio-

```
10 FOR X=63615! TO 63670!
20 READ D:POKE X,D:NEXT X
40 CLEAR 1,35299!
50 SCREEN 2:COLOR,,1
70 BLOAD "cas:after"
80 BLOAD "cas:todo"
100 DEFUSR=63615!A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,5,138,33
1010 DATA 160,140,17,0,0,1,0,64,205
1020 DATA 92,0,205,231,137,205,225,0
1030 DATA 33,0,64,1,151,175,197,229
1040 DATA 205,228,0,225,119,35,193,11
1050 DATA 120,177,32,242,205,231,0,62
1060 DATA 201,50,176,77,195,167,139
```

Cargador MSX.

nes Spectrum y MSX. Ofrecen vidas infinitas, disparos limitados, bombas sin fin, tiempo extra e inmunidad absoluta. Para

utilizarlo hay que teclearlo en el ordenador, salvarlo en una cinta y cargarlo antes de la versión original del juego.

EL JEBCO INFORMÁTICO



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Andy Capp

Programa: *Andy Capp*.
Marca: Mirror Soft.
Distribuidor: MCM.
Versión: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Nuevamente nos visita otro personaje de historieta, procedente en este caso, como el gato *Garfield*, de la tira cómica. Parece ser éste el formato del *comic* que mejor se adapta al ordenador, ya que el efecto gráfico obtenido es en ambos casos sorprendentemente fiel a los dibujos originales.

Andy Capp, el programa basado en los personajes de Reg Smythe, resulta a primera vista muy parecido al programa de *Garfield* del que os hablábamos hace unas semanas. La diferencia principal estriba en la forma del juego.

Si en *Garfield* recolectábase objetos que cumplirían diferentes funciones, en *Andy Capp* resolvemos los distintos pasos del juego con un sistema de iconos que nos permite hablar con otros personajes, hacer tratos con dinero, utilizar lo que encontremos y hasta liarnos a puñetazos con el personal.

Andy es bastante aficionado



a la bebida y debe continuamente visitar el bar y beberse unas cervezas para mantener

alto el nivel de su alcoholómetro, ya que de lo contrario se vería imposibilitado de seguir jugando.

Éste es el esquema básico con el que nuestro impresionante pero simpático protagonista se encuentra. El resto sólo consiste en salir a la calle, hablar con los diferentes personajes que encuentre y entrar en todos los locales, hasta conseguir completar la aventura. Claro que todo resultaría más fácil si el pobre Andy supiera lo que tiene que hacer y, como tú, pudiera leer nuestros maravillosos trucos.

Trucos

Para completar el juego hay que seguir 13 pasos consecutivos:

1. Ir a la tienda de revistas (la distinguiréis porque hay varias en el escaparate) y comprar el *Daily Mirror* y *The Racing News*.

2. Examinar *The Racing News* con el icono correspondiente.

3. Buscar a Flo (esa señora con pantuflas y cara de cabreo que es la mujer de Andy) y usar el *Daily Mirror*. A cambio, ella nos dará *The Benefit Card*.

4. Esperar a que sea *wednesday* (o sea, miércoles) para ir a la oficina de empleo a pedir trabajo. La espera se hace menos aburrida y peligrosa

bebiendo cerveza en la cervecería y utilizando la modalidad *skip* para que corra el tiempo.

5. Ir a la factoría *Fred Wing Nuts* y coger un trabajo de ordenadores, reconociendo en la entrevista que no se tiene demasiada experiencia en el asunto.

6. Cuando te den el trabajo, pide un anticipo (*a sub*), y conseguirás 40 libras.

7. Muy cerca de la factoría se encuentra la oficina de apuestas. Si examinaste antes *The Racing News*, apuesta por el uno y conseguirás el *rent book*.

8. Acto seguido vas al *Town Hall* y pagas el alquiler. Gracias a eso el casero aban-

Cargador

```
10 CLEAR $8000: 60 SUB 50
20 PRINT "CARGA LA CINTA DR161
MAL": LOAD "CODE $5088
30 POKE $5188,2: POKE $5388,7
40 GO SUB 50: RUN USR $5088
50 RESTORE : LET S=0: FOR X=65
410 TO $459: READ A: POKE X,A
60 LET S=S+A: NEXT X: IF S=562
3 THEN RETURN
70 PRINT "DATAS MAL": STOP
80 DATA 24,154,196,66,75,183
90 DATA 101,14,143,205,35,8,4
100 DATA 26,39,41,65,188,74,19
110 DATA 99,117,71,112,121,244
120 DATA 17,34,236,6,24,239,62
130 DATA 66,185,167,43,18,194
140 DATA 230,7,245,185,222,105
150 DATA 198,179,173,198,154
160 SAVE "ANDYPOKE" LINE 0
```

donará la puerta de la cervecería y podrás entrar también en ésta.

9. Una visita a la comisaría te servirá para conseguir la

llave de la casa de *Chalkie* y poder entrar en ella (es la puerta de tu vecino).

10. Ve a casa de *Chalkie* y encontrarás una rosa en su jardín. Si no está, vuelve a intentarlo.

11. Preguntar por el giro a la chica que pasea por la calle. Dirá que se lo ha dado a *Jack*.

12. Ve a la cervecería cuya puerta bloqueaba el casero.

En la barra del fondo encontrarás a *Jack*, que te dará el giro.

13. Busca a tu amada Flo y usa finalmente el giro.

EL JEBEO INFORMÁTICO



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Arkanoid II

Programa: *Arkanoid II*

(*La venganza de Dok*).

Marcas: Imagine.

Distribuidor: Erbe.

Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.

Precio: cinta, 875 pesetas.

Ha ce aproximadamente un año salía al mercado el programa *Arkanoid*. En su momento fue un auténtico éxito de crítica y público, y con él llegaron a organizarse hasta concursos nacionales de viciados arkanoidianos.

Como suele ser habitual con los juegos de éxito, ya tenemos la segunda parte en el mercado. Bajo el subtítulo de *La venganza de Dok*, volvemos a encontrarnos al mando de la nave *Vaus* intentando que nuestra pelota eli-



mine los ladrillos que se pongan a tiro.

A lo largo de 33 fases nos enfrentaremos con los más complicados diseños de alfilería in-

formática, que pondrán a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra paciencia, ya que algunas de las pantallas son poco menos que imposibles de superar.

La fórmula de la bolita rebotando y eliminando ladrillos de colores es posiblemente una de las más antiguas dentro del mundo de los videojuegos. *Arkanoid* supo resucitar brillantemente en su día esta idea, hasta convertirla en uno de los juegos del momento. El nuevo *Arkanoid II* continúa en esa línea, manteniendo asimismo el sistema de letras escondidas en los ladrillos, que al ser recogidas ofrecen a nuestra nave diferentes poderes. El nivel de dificultad ha sido aumentado también, y gráficos y colores se utilizan de una forma más compleja.

añalar que, al menos en la versión Spectrum, las pantallas con fondo verde camuflan la pelota de tal forma que hacen terriblemente complicado seguir su trayectoria. Un pequeño y molesto detalle que podía haberse evitado fácilmente.

En resumen, nos encontramos ante un juego muy divertido, especialmente indicado para quienes prefieren los juegos de habilidad, pero que no llega a ser genial. Eso queda para su hermano mayor, el antiguo y original *Arkanoid*.

Cargador

```
10 MEMDRY &7FFF
20 FOR N=&9000 TO &900A:READ A:POKE N,A:
NEXT
30 FOR N=&9029 TO &9043:READ A:POKE N,A:
NEXT
40 CLS:INPUT"DESEAS PASAR PANTALLAS (S/N
) ":P#1:IF UPPER(P#1)<"S" THEN GOTO 60
50 POKE &8000,&53:POKE &8001,&4F:POKE &8
002,&53
60 CLS:INPUT"DESEAS VIDAS INFINITAS (S/N
) ":P#1:IF UPPER(P#1)<"S" THEN POKE &9033,
13
70 CLS:LOAD"ARKANOID II"
80 CALL &9000
90 DATA 33,3,128,17,11,144,1,28,0,237,17
&,33,50,144,34,68,128,195,31,128,24,0,62
,285,50,21,49,62,58,50,201,50,50,205,50,
195,137,48
```

Hemos preparado un cargador para la versión Amstrad cinta (cedido por Antonio Moya). Tecléalo en el ordenador, sávalo en una cinta para volver a utilizarlo cuando lo necesites, y ejecútalo antes de la versión original española del *Arkanoid II*. Pulsando la tecla *Esc* pasas de fase, lo que te resultará especialmente útil en las pantallas de monstruos, en las que no tendrás vidas infinitas.

Truco

Hemos descubierto un truco para la versión Spectrum. Al alcanzar una puntuación que figure en la tabla de récords, en vez de vuestro nombre, escribir MAAAHH. Obtendréis vidas infinitas.

Crítica

La principal crítica que puede hacérsela a este *Arkanoid II* es posiblemente el excesivo parecido con su antecesor. Al *Arkanoid* primitivo se le ha lavado la cara, tres colorines aquí, un *scrofileño* allá, dos letras en el otro lado, y se le ha relanzado a la calle.

Pese a todo, y como parte de una excelente idea, *Arkanoid II* es un juego estupendo y que, por supuesto, puede encantar a aquellos que no conocieron el antiguo.

En otro orden de cosas, se-



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Beyond the ice palace'

Programa: *Beyond the ice palace*

Marcas: Elite

Distribuidor: MCM

Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari

Precio: cinta, 875 pesetas.

Las modas en los juegos de ordenador son algo terriblemente curioso. En cierta forma repiten los mismos esquemas del mundo cinematográfico. Todos recordaremos que después del estreno de aquella fantástica película que se llama *En busca del arco perdido*, en la que se lanzaba la figura de un héroe aventurero, comenzaron a aparecer en las carteleras docenas de imitaciones realizadas con mayor o menor fortuna, dignidad o inteligencia, pero que tenían un factor común. No venían a aportar nada nuevo al trabajo de Spielberg.

Pues bien, en los juegos de ordenador se ha repetido el fenómeno en varias ocasiones. Últimamente, el caso más notable es la historia de la heroína que debe recorrer un laberinto lleno de trampas y peligros para liberar a su novio o a su padre, para rescatar un talismán sagrado, para recuperar un arma mágica o con cualquier otro de los pretextos que el género de espada y brujería proporciona.

Pues bien, la última producción (por el momento) de esta moda se llama *Beyond the ice palace* y es el juego que hoy



traemos hasta nuestras páginas.

El programa nos cuenta la aventura de una hábil guerrera (o de un efebo con melenas, que la cosa no queda muy clara) que debe internarse en un peligroso mundo subterráneo para liberar al bosque y a sus habitantes del maligno sortilegio que un diabólico mago les impone.

En su recorrido va a encontrarse, cómo no, con la más exótica multitud de extraños y peligrosos enemigos, aunque también, cómo no, podrá ir recolectando una serie de armas y poderes. Entre estos últimos destaca de forma especial el poder de conjurar al espíritu de los bosques, un simpático personaje que con sus conjuros destruirá o debilitará a los enemigos que aparezcan en ese momento en la pantalla.

Nos encontramos, como

Cargadores

```
10 CLEAR 24831: LOAD ""SPECTRUM$
: POKE 23739,111: LOAD ""CODE 2
4832: LOAD ""CODE: POKE 23658,8
20 LET N=37809: LET X=45382
30 IF PEEK 57352=0 THEN LET N=
N-8756: LET X=36694
40 INPUT "INF.VIDAS(S/N)";A$:
IF A$="S" THEN GO SUB 70
50 INPUT "INNUNE(S/N)";A$:IF
A$="S" THEN GO SUB 70: POKE N+23
49,24: POKE N+2350,2: POKE X,24:
POKE X+1,2
60 RANDOMIZE USR 24832
70 POKE N,24: POKE N+1,1: POKE
N+471,0: RETURN
80 SAVE "ICEPOKE" LINE 0
```

Cargador Spectrum.

```
10 ON ERROR GOTO 20:1TAPE
20 MEMORY 5877F
30 INPUT"VERSION MONO O COLOR (M/C)?" :A$
40 LOAD"" :MODE 1
50 FOR N=49C40 TO 49C4A:READ A$:POKE N,A$:
NEXT
60 FOR N=49C60 TO 49C80:READ A$:POKE N,A$:
NEXT
70 IF UPPER(A$)="M" THEN POKE 49C71,49C:
POKE 49C77,480:POKE 49C7C,600
80 CALL 49C40
90 DATA 33,0,888,17,848,49C,1,27,0,237,1
76,33,84F,49C,34,640,888,195,818,888,175
180,849,831,33,0,33,34,84S,8E,62,175,50,
84C,8E,19E,8E0,888
1000 SAVE"blonic.cpo"
```

Cargador Amstrad.

veis, ante un argumento bastante poco original que, sin embargo, sirve de base para un programa interesante y bien realizado que no desmerece en absoluto frente a sus antecesores.

La lástima es que ese buen

Esta semana hemos preparado dos cargadores. Uno es para la versión Spectrum (48/128) del *Beyond the ice palace*. Ofrece opciones de inmunidad y vidas infinitas. El otro es para la versión Amstrad del Bionic Commandos y nos ha sido remitido por Antonio Moya. Como de

costumbre, selecciona el juego, teclealo en el ordenador, sálvalo en una cinta si quieres ahorrarle el tener que teclearlo cada vez que quieras usarlo, y cárgalo antes de la versión original de tu programa.

material no vaya acompañado por ese algo más, por esa pequeña sorpresa que siempre esperamos al cargar un juego, por esos pequeños pero importantes detalles que los aficionados, cada vez más exigentes, piden a los nuevos programas. ■



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Black Beard

Programa: *Black Beard*.

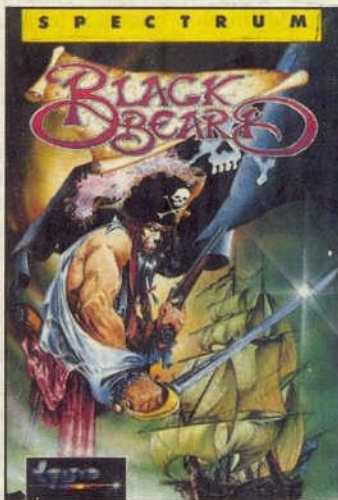
Programador: Carlos Arias.

Marca: Topo.

Distribuidor: Erbe.

Versiónes: Spectrum, Amstrad, MSX.

Buscar tesoros siempre resulta una actividad interesante, aunque normalmente también revista ciertos peligros. En especial si uno es un pirata llamado Barbanegra y debe buscar el plano de un tesoro —que le ha sido arrebatado con malas artes— en un barco enemigo plagado de feroces



marineros rivales que no están dispuestos a permitirlo.

Por si fuera poco, el plano ha sido escondido en uno de los muchos cofres que hay diseminados por el navío y Barbanegra no sabe en cuál. Lo único que tiene seguro es que debe abrir todos y cada uno de los arcones antes de poder abrir el bueno. Los cofres se abren con disparos de pistola y esconden vidas extras, pócimas de inmunidad y, lo más importante, una antorcha que le servirá para encender la mecha del cañón que hay frente a la pasarela de acceso al barco, con objeto de destruirlo e impedir que nuevos pi-

ratas rivales acudan en su busca.

El barco lleva una importante carga de botellas de ron que nuestro osado pirata puede utilizar para recobrar fuerzas, aunque, en ocasiones, los muchos grados del licor le provoquen unas molestas, aunque afortunadamente breves, borracheras.

Con este sencillo argumento los señores de Topo construyen el *Black Beard*, un original programa de piratas que tiene la particularidad de haber basado el mapa del juego en un barco real, el *HMS Victory*, que perteneció a la Real Armada inglesa. ■

Crítica

Buen sentido de la oportunidad el de Topo al ofrecernos, en plena fiebre de búsqueda de tesoros en galeones hundidos en las costas del Caribe, un juego de piratas y tesoros.

Argumento doblemente interesante, por explorar nuevos campos y posibilidades, ofreciendo a los aficionados un más amplio abanico de opciones y dejando descansar durante una temporada la ficción científica y los temas futuristas.

No parece mala la idea de explorar la historia en busca de guiones que den un sopor-

te distinto a los juegos. Algo así como lo que han sido las películas de género en el cine.

Sería una delicia encontrar buenos juegos de romanos, del Oeste, de caballeros medievales, de vikingos... De todo aquello que venga a aportar originalidad, nuevas ideas y visiones a un mundo, el de los juegos de ordenador, que por su rápida expansión y desarrollo ha acudido con demasiada frecuencia a cuatro o cinco argumentos básicos que con muy pocas variantes se han repetido hasta la saciedad.

Vidas infinitas

Para obtener vidas infinitas en el *Black Beard* debéis pulsar de forma simultánea, y durante el transcurso del juego,

las siguientes teclas: en el Spectrum, A, S, F, G; en el Amstrad, 1, Q, A, Z, y en el MSX, Z, X, Y, U.

Cargador

El juego que os presentamos esta semana no tiene versión para el Commodore y hemos creído justo ofrecer a los aficionados de esta versión un cargador para alguno de sus programas. Nos hemos decidido por uno que ya tiene tiempo, pero que varios de vosotros nos habíais pedido: el *Thing Bounces*

```
1 REM JOSE DOS SANTOS
2 DATA 32,165,244,169,48,141,144,8,169,1,
141,145,8,75,16,8,32,167,2,160,0,177
3 DATA 187,201,69,208,8,169,165,141,140,8,
141,151,22,96
4 FORN=288T0323:READA:POKEN,A:NEXT
5 PRINT"PULSA UNA TECLA PARA CARGAR THIN
6 BOUNCES BACK"
6 GETA#:IFA#=""THENGOTO6
7 POKEB16,32:POKEB17,1:LOAD
```

READY.

Back. (Cargador remitido por José dos Santos, de Madrid.)



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Black Lamp

Programa: *Black Lamp*.
Marca: Firebird.
Distribuidor: MCM.
Versión: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Afortunadamente, los hombres lobo, las brujas pirujas, los duendes malvados y los dragones malignos no cobran derechos de autor por su utilización en juegos de ordenador, ya que si no muchas empresas no ganarían para pagar tanto *royalty*.

El programa *Black Lamp* nos vuelve a introducir en los procelosos mundos de la magia y brujería, en esta ocasión de la mano de un bufón llamado Jack.

Su misión es recuperar una serie de lámparas encantadas, diseminadas por una serie de intrincados parajes llenos de seres monstruosos (a saber, dragones, diablillos, gnomos, brujas del lodo, brujas voladoras del lodo, duendes arqueros, duendes lanceros, duendes espadachines, hombres lobo,



águilas y cuervos), con objeto de devolverlas a su lugar correspondiente.

No es fácil la tarea, sobre todo si tenemos en cuenta que las lámparas negras, las más difíciles de encontrar, están protegidas por unos peligrosísimos dragones voladores, que van a resistirse fieramente a que se las arrebaten.

Afortunadamente, a lo largo del camino encontraremos una serie de objetos que facilitarán

Crítica

El *Black Lamp* es un juego tan interesante como difícil. Aún si juegas con *joystick*, tienes alguna oportunidad, pero desde luego con las teclas lo tienes complicado.

La parte gráfica del programa resulta atractiva en su conjunto, aunque sin grandes innovaciones en el diseño de fondos y personajes, que recuerdan a otros muchos vistos en programas anteriores.

La técnica del juego no ofrece excesivas dificultades y hará felices a los amantes de pulsar la tecla de disparo, aunque además es preciso utilizar una cierta estrategia.

La dificultad ya hemos dicho que es alta, y se ve agravada por la desesperante lentitud con que el bufón Jack se desplaza, por lo que no os va a venir nada mal este programa cargador que os hemos preparado.

Cargador

Te clea este cargador en tu ordenador Spectrum, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del *Black Lamp*. Te ofrece opciones de infinita energía y juego rápido.

```
5 MERGE **: GO TO 6
27 POKE 23458,8: INPUT "INF. E
NERGIA(S/N) ":A#
28 IF A#="S" THEN LET X=34072:
POKE X,33: POKE X+4,62: POKE X+
5,61: POKE X+7,119
29 INPUT "JUEGO RAPIDO(S/N) ":A
61: IF A#="S" THEN POKE 33264,0
```

un tanto nuestra peligrosa aventura.

Éste es, en resumen, el argu-

mento de *Black Lamp*, el programa que hoy os comentamos.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Capitán Sevilla

Programa: Capitán Sevilla.

Programador: Varios.

Marcas: Dinamic.

Distribuidor: Dro Soft.

Versiones: Spectrum/Amstrad/
MSX.

Precio: Cinta, 875 pesetas.

Nuevamente llega a nuestra sección una producción de los últimamente muy prolíficos (en juegos, se entiende) señores de Dinamic. Y lo hacen con un racial superhéroe llamado Capitán Sevilla, que parece ser la personalidad secreta de un inocente transportista de embutidos, Mariano López, que resultó afectado por unas radiaciones nucleares y adquirió los más increíbles superpoderes. Dichas habilidades, si bien en un principio no tuvieron mayor utilidad que la de darle ocasión de chulearse delante de los demás miembros del gremio charcutero, en este programa van a resultarles imprescindibles para desbaratar los siniestros planes del malvado profesor Torrebruno.

Para conseguirlo con éxito

deberá recorrer dos peligrosas fases plagadas de enemigos. La primera transcurre en la ciudad, y aunque el paisaje no parezca excesivamente peligroso, más vale desconfiar. De no hacerlo, es muy posible que Mariano-Sevilla vean acabar sus días antes de lo previsto, ya que enemigos múltiples y pintorescos no van a faltarles: pistoleros a sueldo, elefantes voladores, hamburguesas asesinas, robots, toros o hasta insaciables *funx*, que pueden acabar resultando más peligrosas que los mismos enemigos. Afortunadamente, en la ciudad es muy posible encontrar apetitosas morcillas que renovarán los poderes del Capitán Sevilla, ofreciéndole supersoplidos, superdisparos, superdefensa, super saltos, vuelo o superfuerza.

La segunda fase, que precisa una segunda carga, transcurre en el planeta Congrio, un inhóspito mundo que habréis de recorrer para localizar e inutilizar el peligroso cañón de plasma que el profesor Torrebruno tiene allí instalado. Vais a necesitar los poderes que las energéticas morcillas os proporcionan. ■

Cargador

Os hemos preparado un cargador de supermorcilla para la versión Spectrum del juego. Con él no vais a tener ninguna dificultad en derrotar al profesor Torrebruno. Para utilizarlo tendréis que teclearlo en el ordenador, salvarlo en una cinta y cargarlo antes de la copia original del juego. Vale para las dos fases.

Por cierto, si no queréis

```
10 CLEAR 24191: POKE 23739,111
20 BORDER 0: LOAD ""CODE 16384
30 LOAD ""CODE : LET X=40419:
IF PEEK 28725=0 THEN LET X=X+13
40 POKE X,0: POKE 34657,0
50 POKE 40204,0: POKE 40137,1
60 CLS : RANDOMIZE USR 23296
70 SAVE "CAP1POKE" LINE 10
```

utilizar el cargador, os vendrá bien saber que el código de acceso a la segunda fase es 574527, también para Spectrum.

Crítica

Divertido programa el que nos presenta en esta ocasión Dinamic. Frente a tanto superhéroe de acento sajón, nos encontramos con el Capitán Sevilla, héroe de nuevo cuño, de aquí y para los de aquí.

El programa es de los de dedicación exclusiva a causa de su dificultad; sin embargo, si uno es capaz de reprimir su

gula y no comerse las morcillas hasta el momento preciso, puede irse lentamente completando. En el aspecto gráfico se da una doble circunstancia. Por un lado tiene aspectos logradísimos, como esa maravillosa transformación de Mariano en el Capitán Sevilla cada vez que se come uno de los embutidos.



Antonio G. de Santiago

Cargadores de todo tipo

Durante las fechas navideñas se produce tal avalancha de juegos de ordenador que es imposible dar abasto comentándolos de uno en uno. Para que no se nos queden atrás, os presentamos a continuación los cargadores de varios programas.

'Dark side'

Podréis recorrer estructuras y edificios sólidos no realizados con vectores. La técnica del programa es impresionante y completamente revolucionaria. Completamente revolucionaria. Completamente difícil.



'Fernández must die'

Reconozcamos que el argumento es original: hay que destruir los cuarteles de un dictador suramericano a fin de derrocarlo. Las situaciones se ven desde arriba, y aparecen tanques, helicópteros, trenes y todos los elementos necesarios para que no podamos dar ni un paso.



'1943'

Muchos lo habéis comprado debido, sin duda, a que es una conversión de la máquina recreativa del mismo nombre y con la que no tiene nada que ver. Un bodrio. Id donde lo comprasteis y pedid que os lo cambien por el *Silent shadow*. Si no lo conseguís, utilizad este cargador, aunque no mejora mucho el juego.

'Vindicator'

La primera fase es aburridísima. Cargad la segunda introduciendo el código *Falsaba manoeuvre*, o la tercera con *Eustachian tubes*. Sólo para Spectrum 48 K.

'Typhoon'

Parecido al anterior, muy regularillo. Se diferencia en que de cuando en cuando manejamos un helicóptero. No tengo que decir más.

Cargadores

```
10 CLEAR 28000
20 LOAD "CDSE" AS088
30 POKE 4271,0
40 RANDOMIZE USR AS052
50 POKE 45482,64 POKE 47586,0
60 POKE 47576,60 POKE 47915,0
70 RANDOMIZE USR 31776
80 SAVE "DARKPOKE".LINE 0
```

'Dark side'

```
10 RESTORE 1 CLEAR 28000
20 LOAD "CDSE" L LOAD "CDSE"
30 POKE 27776,111
40 LET A$="" LET B$=""
50 FOR FREE 23264+0 THEN OUT 0
2749,191 LOAD "CDSE" A$="" B$=""
2749,181 LET A$="" LET B$=""
60 LOAD "CDSE"
70 FOR 400000 TO 25000
80 READ IN POKE X,IN NEXT X
90 DATA 49,191,40,195,4,8
100 POKE 50000,0 POKE 50000,0
110 CLR 1 RANDOMIZE USR 25000
120 SAVE "FERNANDEZ".LINE 0
```

'Fernández must die'

```
5 MERGE "" BURN 10
15 POKE 48724,64 POKE 21160,0
25 POKE 52521,64 POKE 52542,64
40 SAVE "1943POKE".LINE 0
```

'1943'

```
10 GO SUB 500 IF 80:5622 THEN
PRINT "DATA$ PML" STOP
20 PRINT "CARRA LA DATA DRIB"
30 L$="" L$="" L$="" L$="" L$=""
30 GO SUB 500 POKE 32704,77
40 RANDOMIZE USR 22457
50 LET B$="" RESTORE 0 FOR A=10
897 TO 326397 READ A$ POKE X,A
60 LET B$="" NEXT A RETURN
70 DATA 245,58,58,27,28,254,49
80 DATA 40,34,204,56,46,9,175
90 DATA 50,27,174,50,204,156
100 DATA 24,27,175,50,175,125
110 DATA 50,143,156,50,142,108
120 DATA 50,175,156,50,175,125
130 DATA 50,175,156,24,8
140 DATA 50,27,174,50,204,156
150 DATA 5,133,240,24,174
160 SAVE "VINDICATOR".LINE 0
```

'Vindicator'

```
1 MERGE "" BURN 10
AS LET A$="" B$=""
AS LET A$="" B$=""
AS LET A$="" B$=""
100 SAVE "TYPHOONPOKE".LINE 0
```

'Typhoon'

Todos los cargadores son para Spectrum.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Cybernoid

Programa: Cybernoid.
Programador: Raffaele Cecco.
Marc: Hewson.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Cuentan que en las alcanfarillas de las principales ciudades del mundo existen buscadores de oro. Como los antiguos colonos norteamericanos, se introducen en las cloacas en busca de aquellas piezas valiosas, joyas, dinero, que los habitantes de la ciudad perdieron y que el agua y la lluvia arrastraron hasta allí.

Pues bien, ése es en síntesis el argumento de Cybernoid, el último programa presentado por la casa Hewson y realizado por Raffaele Cecco.

La diferencia es que el protagonista de esta historia no es una persona, sino un pequeño robot que, haciendo un sabio uso de sus diferentes poderes, debe conseguir recuperar en cada fase un número determinado de joyas, desafiando a los innumerables peligros del mundo subterráneo.

A lo largo del recorrido, este héroe mecánico encuentra una serie de enemigos flotantes, quienes, cuando se les dispara, sueltan joyas y armas de gran utilidad.

El valiente robot buscador, además de su lanzador de láser, dispone de otra serie de armas sofisticadas que se activan con las teclas 1, 2, 3, 4 y 5 (todas juntas abortan la partida).

Con ellas consigue bombas, minas, escudo, bolas de fuerza y rastreadores, que le serán imprescindibles para completar los diferentes recorridos, y que en cada momento deberá utilizar de la forma más conveniente.

Para terminar con éxito cada fase de su aventura, y antes de introducirse en el transbordador del final, el robot debe de haber recolectado un mínimo de 1.500 puntos en joyas (señalado en el marcador magenta).



Crítica

Juegos como Cybernoid no engañan a nadie, sobre todo porque nunca lo pretendieron. Son juegos bien realizados, sin complicaciones, y clásicos y entretenidos como el crucigrama de un periódico.

Consiguen que se pase un

rato divertido y no obligan a especiales cavilaciones. Sin embargo, no penséis que Cybernoid es un juego sencillo ni mucho menos. Su nivel de dificultad es bastante alto y hay que saber muy bien los poderes del robot que debemos utilizar en cada caso, y

eso sólo se consigue, claro, a base de que te liquiden un buen montón de veces.

Es un buen trabajo de artesanía que, suponemos, nunca pretendió ser un éxito de ventas, pero que, quizá por eso, resulta simpático y más que correcto.

Cargador

Hoy hemos preparado dos cargadores. Uno para la versión Spectrum del Cybernoid que ofrece inmunidad, infinitas armas sofisticadas e infinito tiempo. Otro para la versión Amstrad del Afteroids, juego del que os hablábamos hace unas semanas. Para utilizarlos selecciona el tuyo, tócalo en el or-

```
10 MODE 0:FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A,A
:NEXT
20 OPENOUT "L":MEMORY 598:CLOSEOUT:LOAD"
11"
30 POKE 707,182:FOR X=950 TO 957:READ A:
POKE X,A:NEXT:CALL 600
110 DATA 0,14,6,26,20,10,9,2,1,18,16,13,
25,3,15,24
120 DATA 62,201,50,194,8,195,232,3
```

Amstrad. Afteroids

```
10 CLEAR 24835: LOAD ""CODE
20 FOR X=65133 TO 65141
30 READ A: POKE X,A: NEXT X
40 RANDOMIZE USR 64512
50 DATA 18,32,23,107,89
60 DATA 129,228,214,215
70 SAVE "CYBERPOKE" LINE 0
```

Spectrum. Cybernoid



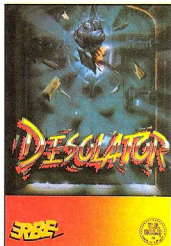
Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Desolator'

Programa: *Desolator*.
Marca: US Gold.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St.
Precio: Cinta, 875 pesetas.

Las tragaperras o máquinas recreativas de videojuegos han sido desde el principio origen de un buen número de juegos de ordenador. Prácticamente todas las que tienen un éxito importante en los salones de recreativas y admiten una conversión relativamente fácil y relativamente fiel al original acaban en las pantallas de los usuarios de ordenador. US Gold, sin ir más lejos, es una compañía que parece especializada en este tipo de conversiones. Como este *Desolator*, que es una recreación del *Halls of Kairos*.

La aventura comienza cuando Mac, el héroe de esta historia, se interna en el castillo del malvado Kairos para liberar a una serie de niños. Como es habitual en este tipo de juegos, nuestro protagonista va a tener que enfrentarse a la más varia-



da gama de enemigos posibles. Hasta aquí, y como veréis, en muy poco se diferencia de otros 2.000 juegos de argumento similar. Lo importante, como casi siempre, es cómo este argumento se convierte en juego. Recorreremos los cinco niveles en forma de laberinto que componen el castillo tratando de liberar al mayor número posible de niños (escondidos, por cierto, en una especie de cuadros que hay que golpear para liberarlos) y evitando los numero-

sos ataques de nuestros enemigos, las peligrosas minas, las armaduras lanzaespadas, los fogonazos de las máscaras lanza-fuegos y los barriles que recorren peligrosamente todas las pantallas, arrasando cuanto encuentran a su paso.

Una especie de enormes jarrones que hay en algunas salas esconden debajo un signo de interrogación que puede ofrecernos interesantes sorpresas. Por su parte, los mascarones escupifuego de las paredes, al ser golpeados, limpian de enemigos la pantalla.

Al final de cada una de las fases nos enfrentamos con Kairos en forma de cabezas gigantes. Liquidar éstas puede parecer al principio un tanto problemático, pero se consigue con una cierta facilidad si uno se sitúa en un lateral y espera a que las cabezas dejen de rebotar y avancen en sentido horizontal. Basta entonces con situarse frente a ellas y darles un puñetazo.

En resumen, este *Desolator* acaba resultando un juego correctamente realizado y entretenido que, sin ser absolutamente novedoso y original, cumple perfectamente su cometido.

Cargador

Hemos preparado este cargador para la versión Spectrum del juego con el fin de facilitarlos notablemente las cosas. Con él, y si no os dejáis engañar por las numerosas trampas del juego, como, por ejemplo, esas habitaciones que parecen no tener salida y cuya pared se destruye con un simple puñetazo, conseguiréis llegar al final sin problemas. Como de costumbre, es preciso teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original del *Desolator*.

```
10 CLEAR 30000: GO SUB 60
20 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL": LOAD "" SCREEN $
30 POKE 23739,111
40 LOAD ""CODE: GO SUB 60
50 CLS: RANDOMIZE USR 46000
60 RESTORE: LET S=2303: FOR X=
65280 TO 65297: READ A
70 POKE X,A: LET S=S-A: NEXT X
80 IF S=0 THEN RETURN
90 PRINT "DATAS MAL": STOP
100 DATA 50,160,143,50,85,144
110 DATA 50,196,154,50,215,154
120 DATA 50,158,176,195,148,117
130 SAVE "DESOLAPOKE" LINE 0
```




Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Emilio Butragueño Fútbol'

Programa: Emilio Butragueño Fútbol

Programador: Animagic.

Marcas: Topo Soft.

Distribuidor: Erbe.

Versiónes: Spectrum / Amstrad / MSX.

Precio: cinta, 1.200 pesetas; disco (+3 / Amstrad), 1.900 pesetas.

Tras no pocas vicisitudes llega a nuestros ordenadores el *Emilio Butragueño Fútbol*, uno de los juegos que más expectativas ha levantado esta temporada.

Era inevitable que en un país como el nuestro, en el que el fútbol despierta tan enormes pasiones, el popularísimo jugador del Real Madrid acabara convertido en el protagonista-reclamo de un juego de ordenador. Pues bien, aquí está, y si hemos de tener en cuenta los informes publicitarios que aseguran haber vendido más de 40.000 unidades del juego en sus dos primeras semanas en el mercado, pegando firmas. De ser así, es muy probable que este programa alcance aquella cifra mágica de ventas, 100.000 ejemplares, que su equivalente en baloncesto, el *Fernando Martín Basket Master*, alcanzó de la mano de Dinamic. Claro está que de nada vale el alarde publicitario que pueda hacerse con un programa, ni lo popular que sea la figura que le da nombre, si el juego en sí no vale nada. Afortunadamente no es el caso. El *Butragueño* es un juego que cumple sobradamente con todo lo que de él pudiera esperarse.

El juego ha sido planteado como una visión aérea del campo y los jugadores. Según nuestros movimientos o los del adversario, la cámara va siguiendo la jugada por la zona correspondiente del



campo. En un marcador continuo, un cuadrado señala el lugar en que se desarrolla la jugada con respecto al total del terreno de juego.

En el transcurso de la partida descubrimos que el árbitro tiene un activo papel y cualquier entrada peligrosa o a destiempo será sancionada con amonestación la primera vez y tarjeta amarilla o roja en las siguientes. Se señalizan y lanzan, asimismo, desde el lugar correspondiente, los fueras de banda y los córners.

El jugador que controlamos en cada momento está señalado con dos flechas que lo hacen inconfundible, un detalle muy de agradecer, ya que en otros programas de fútbol era casi preciso poseer dotes adivinatorias para averiguarlo.

La variedad de jugadas posibles es inmensa, y el control de los jugadores es muy eficaz, tras unas cuantas partidas de aprendizaje. El portero también es algo más que un tercer poste y nos permite lucirnos en algunas sonadas *palomitas*,

Cargadores

Esta semana os ofrecemos cargadores del juego para todas sus versiones, Spectrum / Amstrad / MSX, en cinta.

Ofrecen la posibilidad de elegir el tiempo de duración del partido; eliminan las tarjetas rojas y las expulsiones,

y suprimen los regates del equipo rival.

Para utilizarlos, selecciona el tuyo, tecléalo en el ordenador, sávalo en una cinta si quieres volver a usarlo en otra ocasión y cárgalo antes de la versión original del *Butragueño*.

```
10 INPUT "MINUTOS DE JUEGO",X
20 LET X=16*INT (X/10)+X-INT (X/10)*10
30 FOR I=65400 TO 65415: READ
A: POKE I,A: NEXT I
40 LOAD ""
50 DATA 5,200,139,62,201,139,1,202,139,0,166,134,24,116,193,X
9999 SAVE "buitsp" LINE 10
```

Cinta Spectrum

```
10 CLS:INPUT"MINUTOS DE JUEGO ";X
20 X=16*INT(X/10)+X-INT(X/10)*10
30 FOR I=4000 TO 4014:READ A:POKE I,A:NEXT
I,A:NEXT
40 POKE 4015,X
50 RUN:""
60 DATA 5,113,84,62,114,84,1,115,84,0,231,78,24,156,106
9999 SAVE"buttam
```

Cinta Amstrad

```
10 CLS:INPUT"MINUTOS DE JUEGO ";X
20 X=16*INT(X/10)+X-INT(X/10)*10
30 FOR I=56000! TO 56017!:READ A:POKE
I,A:NEXT
40 POKE 56018!,X
50 RUN"cas:
60 DATA 5,201,201,5,216,59,62,217,59,1,218,59,0,175,54,24,239,138
9999 SAVE"butmsx
```

Cinta MSX

desperjar o desplazarnos hasta el límite del área para detener el avance de un delantero rival. El balón, por su parte, nos muestra su altura creciendo al elevarse y volviendo a su tamaño normal a ras del suelo.

El programa tiene opciones de juego contra el ordenador o contra otro jugador, opción esta última francamente recomendable si no se quiere tener

la sensación de estar al frente de un equipo de parvulitos en pugna contra la selección nacional. La máquina es implacable y convierte nuestra portería en un auténtico colador.

Nos encontramos, como veis, ante un excelente y completo programa de fútbol que, pese a su precio, algo superior al normal, merece realmente la pena. ■



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Garfield

Programa: Garfield.
Marcas: The Edge.
Distribuidor: Dro Soft.
Versiónes: Spectrum, Commodore, Amstrad.
Precio: cinta, 875 pesetas.

El programa Garfield está basado en las aventuras del popular y malhumorado gato creado y dibujado por Jim Davis. Muchos de vosotros habréis leído sus historias en forma de tira cómica, que han sido publicadas en diversos sitios y en diversos formatos, incluso en las páginas de este diario. Es posible que también lo hayáis visto reproducido en forma de muñeco de goma o peluche, o en tarjetas de felicitación. Digamos que es un personaje famoso.

Y la fama conduce inevitablemente al juego del ordenador. Lo



malo, y ya lo hemos comentado un millón de veces, es que la mayoría de las ocasiones, de una forma terriblemente mediocre. Pero hay excepciones, no cabe duda, y este Garfield de The Edge es una de ellas.

Vamos a decirlo de una forma clara y sin rodeos: este pro-

grama es uno de los juegos más divertidos, mejor realizados y más fieles a la historia de la que proceden que hayamos visto nunca. Y hemos visto muchos.

Garfield es uno de esos juegos que, frente a la mediocridad, la repetición de argumentos y la falta de ideas originales, le reconcilia a uno con este mundillo. Un programa con unos gráficos fuera de serie (de quitarse el sombrero en la versión Spectrum), con un argumento divertidísimo y que además respeta totalmente las características de la tira cómica original; realizado con el suficiente sentido común como para que pueda completarse sin necesidad de trampas ni cargadores (demostrando así que un juego, para ser bueno, no tiene por qué ser imposible de realizar). Un programa en el que casi tenemos la sensación de estar sentados frente al televisor viendo una serie de dibujos animados, con la ventaja de

Curiosidades

— La espina abre la nevera.

— El sillón junto a la televisión se desgarra si le damos una patada.

— Podemos entrar a través de la televisión en un mundo al revés.

— El café de la taza de Jon y el estar parados nos quitarán el sueño.

— Tirar la lata en la basura da puntos extra.

que la historia la construimos nosotros. Un juego de los de "verlo para creerlo". En serio.

La única pega que tal vez pudiera ponerse es que los textos del programa están en inglés. Fallo comprensible y disculpable al tratarse de una importación directa. No obstante, sabemos que Dro trabaja en una versión en castellano del juego que posiblemente esté muy pronto en el mercado.

Trucos

Decíamos antes que para completar el Garfield no es necesario ningún tipo de cargador, y es cierto. Para conseguirlo y rescatar a la bella Arlene, el gato Garfield debe seguir los siguientes pasos:

— Al comenzar, avanzamos a la izquierda hasta encontrar el hueso de goma. Lo cogemos y seguimos avanzando hasta topar con un muro invisible. Depositamos allí el hueso y tendremos abierto un paso que

va a ahorrarnos mucho tiempo.

— Vamos a la habitación de la televisión y cogemos la lámpara que hay sobre ésta.

— Bajamos con la lámpara a los pasadizos subterráneos y buscamos al gato Nermal. Le damos cinco patadas y nos dará el ratón.

— Llevamos el ratón a la Health Food. Al soltarlo, el dependiente nos dará una especie de roscón de espinacas. Volvemos al sótano y le da-

mos el roscón a la rata para que se pare.

— Abrimos el arcón de una patada en la cerradura y cogemos la llave. Vamos con ella hasta el parque y la dejamos allí.

— Buscamos la pala en la habitación contigua a la de la televisión y la llevamos a la Hardware Shop. Una vez allí, nos la comemos y el dependiente no dará dinero.

— Con el dinero volvemos

a la Health Food. Al soltarlo obtendremos el alpiste, que deberemos llevar al parque. Lo dejamos allí y cogemos rápidamente la llave.

— Aparecerá entonces un pájaro del que deberemos colgarnos y que nos llevará volando al lugar en que se encuentra prisionera Arlene. Al llevar la llave podremos entrar en la habitación en que se encuentra encerrada y recibir su efusivo agradecimiento.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Gutz'

Programa: Gutz.
Marcas: Ocean.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

El antecedente más directo de este nuevo programa de Ocean posiblemente sea la historia de Jonás y la ballena. Claro está, adaptada a los nuevos tiempos.

Así es. Gutz nos cuenta la historia de un intrépido astronauta que es engullido por un desconocido monstruo de 10



millones de toneladas. Ciertamente, entrar no fue excesivamente complicado. El monstruo, a quien nuestro astronauta



ta confundió con un enorme asteroide, abrió la boca y engulló al viajero espacial casi sin enterarse. Los problemas comienzan a la hora de salir.

Estás en medio de un enorme laberinto con varios niveles, que corresponden a las diferentes partes del monstruo. La forma de salir no es precisamente ecologista, pero en casos como éste el ecologismo bien entendido empieza por uno mismo. La cuestión es que debes localizar las tres partes ocultas de una poderosa arma que te permitirá, en compañía de la llave, ir destruyendo varios de los órganos vitales del monstruo.

Para que en la búsqueda no tengas tiempo de aburrirte, debes saber que, como todo organismo que se precie, en éste existen una serie de bichículos a modo de glóbulos blancos que van a perseguirte sin descanso con intención de liquidarte.

Para facilitarte un poco las cosas cuentas con los *cascos*, que te protegen durante unos minutos de tus enemigos; con las *armas*, que se encuentran

Crítica

Lo que más destaca en este Gutz del que hoy os hablamos es lo espectacular de su argumento. Por lo menos se ve en él el intento de salirse de las historias habituales mil veces repetidas.

Gráficamente, sin ser la maravilla del siglo, está bien realizado, sobre todo en lo que corresponde al protagonista y a sus movimientos, muy bien conseguidos. Quizá la parte más floja en este aspecto sean los diferentes monstruos que te atacan continuamente, un tanto pobres de diseño.

Lo que más destaca en el juego de hoy es el sonido, que posee dos opciones, normal y con efectos especiales, muy bien conseguidas, aunque, dada la dificultad del juego y el tiempo que empleas en resolverlo, hubiera sido muy de agradecer una opción que permitiera eliminar el sonido, que puede, con tanta floritura, acabar atacándote los nervios.

Se trata, en resumen, de un programa entretenido, de esos que no te permiten un segundo de reposo y que seguramente gustará a los fanáticos del botón (o tecla) de disparo.

escondidas en las paredes de las arterias; con los *crisales*, que te ofrecen tres minutos de fuego rápido, y con un práctico *mapa*, que puedes utilizar en cualquier momento para conocer tu posición dentro del monstruo. ■

Cargador

Esta semana, y como el cargador del Gutz para Spectrum es muy pequeño, aprovechamos para incluir otro cargador Spectrum. Es para el Tour de force. juego sobre el que varios de vosotros nos habíais escrito en demanda de ayuda. Con él obtendréis inmunidad a los obstáculos, ausencia de cansancio, tiempo infinito y que no sea preciso ganar para seguir adelante.

Cargador Gutz Spectrum.

```
1 MERSE **
2 GO TO 10
35 POKE 47268,0
36 POKE 51529,0
```

Cargador Tour de force Spectrum.

```
10 RESTORE : CLEAR 65535: LET
S=0: FOR X=65283 TO 65312
20 READ A: POKE X,A: LET S=S+A
3 NEXT X: POKE 23658,S: IF S<34
37 THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
30 LET N=5295: FOR X=0 TO 31
READ A: LET N=N+3
40 INPUT "A#*(S/N)";X$: IF
X$="N" THEN POKE N,0
50 NEXT X: PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL": POKE 65533,255
60 LOAD "CODE 62944
70 DATA 62,201,50,37,246,205,2
4,246,62,201,33,99,181,50,9
80 DATA 164,50,36,179,34,106,1
82,62,195,50,160,177,195,0,125
90 DATA "INMUNE A LOS OBSTACULO
DS","INMUNE AL CANSANCIO","NO NE
CESITA GANAR","INFINITO TIEMPO"
100 SAVE "TOURPOKE" LINE 0
```



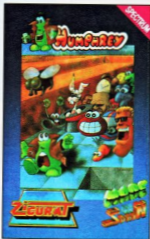

Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Humphrey'

Programa: *Humphrey*.
Programador: Jorge Granados.
Marca: Zigurat / Made in Spain.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, MSX, Amstrad.
Precio: Cinta, 875 pesetas.

Frente a tanto programa precencioso y hueco como hay que ver en ocasiones, resulta una auténtica delicia encontrar un programa tan simpático como este *Humphrey* que hoy os comentamos. Una historia delirante al servicio de un programa tan original como entretenido.

Pero vayamos por partes. *Humphrey* nos cuenta la historia de un popular actor del futuro que, agobiado por el acoso de sus admiradores, decide mudarse de mansión. Al comenzar la partida encontramos a nuestro protagonista en la entrada de su casa tras haber tomado la decisión de pintar todos los suelos en colores relajantes para sus nervios. Pero las cosas no van a ser tan sencillas como pudiera parecer. En primer lugar, sus incansables seguidores han desubierto su nueva dirección e invadido su casa, impidiéndole concentrarse en su trabajo; en segundo lugar, la instalación eléctrica de su nuevo ho-



gar es defectuosa, y si no anda con cuidado puede quedar electrocutado en los tramos marcados con un rayo; en tercer lugar, ya se sabe cómo son las casas viejas: existen unas baldosas —en las que está escrito "No pisar"— que si se cruza sobre ellas borran el color de los suelos pintados. Si a esto añadimos las baldosas bomba, que aunque preparadas contra los intrusos pueden ocasionar a nuestro popular

actor más de un disgusto; las moscas gigantes, de mortal picadura, que atacarán durante los saltos, y el peligro de caer al vacío en las zonas sin suelo, comprendemos en seguida que la casa de Humphrey puede ser una ruina. Más concretamente, la suya.

Pero no todo van a ser tragedias. Nuestra estrella puede encontrar algunos elementos que le facilitarán un tanto sus andanzas. Así, los botiquines —marcados con una gran cruz roja—, le permiten soportar el acoso de los seguidores durante unos instantes, el vaso y la botella de whisky tendrán interesantes efectos sobre sus perseguidores, los teletransportadores le ayudarán a trasladarse sin esfuerzo de un lado a otro de la casa, así como las baldosas móviles o las cintas mecánicas. También encontrará con un poco de suerte alguna que otra vida extra, que le serán casi imprescindibles para terminar el juego. Aunque para conseguir esto, qué duda cabe, lo más práctico será utilizar el cargador que os hemos prepara-

Cargador

Hemos preparado este cargador para la versión Spectrum del programa. Para utilizarlo tendrás que teclearlo, salvarlo en una cinta —si quieres ahorrarte trabajo en próximas utilizaciones— y cargarlo antes de la versión original del *Humphrey*. Te ofrecerá diferentes opciones para facilitar las cosas a tu gusto. Para quien quiera ahorrarse trabajo tenemos también un truco interesante: pulsar las teclas que forman la palabra EASY durante el juego. Os ofrecerá vidas infinitas.

```

30 RESTORE : LET S=0: FOR X=65
V35 TO 65547: READ A: POKE X,A
30 LET S=S+A: NEXT X: IF S<24
85 THEN PRINT "DATA OK": STOP
30 POKE 25658,0: LET M=65512:
LET R="MINIHOE ": FOR X=1 TO 4
40 LET M=M+1: READ AS
50 INPUT "AS=";"(R/S)";AS: IF AS
="R" THEN POKE X,0
60 NEXT X: PRINT "CARGA LA CINTA ORIGINAL": POKE 0,65495
70 DATA 95,0,0,301,55,0,64,17
80 DATA 219,191,62,355,55,205
90 DATA 76,5,120,175,52,230,50
100 DATA 34,124,50,58,107,50,85
110 DATA 156,50,248,187,195,90
120 DATA 74,"IMP. YOBAN",25,"81
CRIS",18,"MAT.0",18,"MUSCAS"
130 SAVE "MINIHOPPER" LINE 0
    
```

EL TEBEO INFORMATICO



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Hundra'

Programa: *Hundra*.
Programador: Ricardo Puerto.
Marcas: Dynamic.
Versión: Spectrum / Amstrad / Mss.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Dynamic vuelve a presentarnos una de sus aventuras, protagonizada por una intrépida guerrera. En este caso se trata de Hundra, una joven vikinga que debe rescatar a su padre del tenebroso reino de Lukx, al que ha sido conducido con engaños



Trucos

— Las gemas se encuentran en los subterráneos. A la primera se llega entrando por la puerta triangular, y para llegar a ella hay que saltar sobre varias trampas mortales. La se-

gunda es la más fácil de conseguir, y se encuentra entre el final del puente y el castillo. A la tercera se accede por la puerta redonda.— La llave circular está muy cerca del principio, y vas a encontrarla al pasar. La triangular está en las almenas.— No vayas más allá del castillo sin la llave redonda, porque ya no regresarás.— Coge los cráneos, las burbujas y los corazones alados. Evita hachas y corazones rotos.

```
1 MERGE ""
2 GO TO 10
45 POKE 41827,0
46 POKE 42534,0
47 POKE 41964,201
```

por Loki, el dios de la mentira.

Conseguirlo no le va a resultar desde luego nada fácil (ya se sabe lo retorcidos que son los dioses vikingos mentirosos para estas cosas). En primer lugar debe localizar tres gemas ocultas en el laberinto de pantallas que forma el juego, sin las cuales no podrá deshacer el hechizo que mantiene a su padre preso. El problema es que para conseguirlo necesitará previamente hacerse con las dos llaves, triangular y redonda, que le abrirán dos puertas cerradas que conducen a los subterráneos ocultos.

Por si fuera poco, no puede coger la llave redonda sin haber localizado antes la triangular, lo que le obligará a recorrer el juego de arriba abajo en más de una ocasión, con los peligros que ello entraña.

Afortunadamente, Hundra no es una de esas personas a quienes los contratiempos desanimen.

En caso contrario, al ver el inacabable ejército de enemigos con los que tendrá que enfrentarse y las trampas mortales en las que podría quedar encerrada al menor descuido, tal vez decidiera que ser huérfana no es algo tan terrible.

Crítica

Dynamic nos presenta un interesante arcade de aventuras vikingas y protagonista femenino. Un programa con un nivel de dificultad muy alto al que se le añaden unas malévolas trampas en las que nuestra protagonista puede quedar encerrada y que obligan a recomenzar el juego. Este hábil truco provoca que aunque tengas un cargador de infinita energía tengas que ir con cuidado, calculando al milímetro los saltos sobre las trampas si no quieres verte obligado a volver al principio.

El juego tiene un planteamiento interesante y no encierra grandes misterios, por lo que resulta ante todo un juego de habilidad. Destaca en el programa la gran suavidad con que se mueve la figura principal, a la que podemos controlar y dirigir en sus saltos. Tanto que al principio despista, y en lugares que exigen un salto exacto puede costarnos más de una vida llegar a cogerle el punto. En resumen, un buen programa, con un excelente acabado redondeado con una llamativa portada de Luis Royo.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Ikari Warriors

Programa: Ikari Warriors
Marcas: Elite
Distribuidor: Erbo
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari ST
Precio: cinta, 875 pesetas

Hacia tiempo que no caía en nuestras manos un programa de Elite. Ahora lo hace, y es este Ikari Warriors del que hoy os hablamos. Se trata de un programa de esos de escabechinas múltiples, en los que un héroe solitario y emprendedor se infiltra en tierras enemigas a cumplir una misión poco menos que suicida.

En este caso la excusa es todo un general del ejército de Estados Unidos que ha caído en manos de un poderoso grupo guerrillero de Centroamérica. El Rambo de turno (que en este caso, y merced a la generosidad del programador, pueden ser dos) aterriza de mala forma en medio de la jungla y emprende la búsqueda de su superior. Para conseguir rescatarle deberá enfrentarse con unos 2.000 millones de guerrilleros (eso sin exagerar, exagerando...) que le atacarán desde cualquier lugar imaginable,



Cargador

Para rescatar al general Alexander Bonn hemos preparado un cargador para la versión Spectrum. Para utilizarlo se tecleará, salvará en cinta y cargará antes de la versión original del juego. Te ofrece todas las vidas que puedas necesitar.

```
5 MERGE ""  
10 GO TO 20  
135 LOAD ""CODE  
136 POKE 65453,146  
137 POKE 65454,246  
138 RANDOMIZE USR 2
```

tanto en tierra, a cuerpo descubierto, como surgiendo de improvisado de las profundidades del agua en los pantanos, aunque en este caso unos burujillas impertinentes delatarán su posición.

Claro está, como el héroe solitario es un auténtico profesional de la guerra sucia, 2.000 millones de guerrilleros podían no ser bastantes, así que a las dificultades se unen unas cuantas compañías de carros de combate y un buen número de posiciones fortificadas.

El osado liberador cuenta con un número limitado de disparos y bombas, que afortunadamente podrá ir reponiendo a lo largo del camino con una cierta frecuencia. En ocasiones podrá también hacerse con un carro de combate enemigo y avanzar con un poco más de seguridad.

El Ikari es uno de esos programas de máxima acción en los que la rapidez de movimientos y disparo es mucho más importante que el ingenio o la inteligencia. Uno de esos juegos en los que, tras un rato de tiros, uno comprende que Rambo de verdad sólo hay en el cine y que lo que está necesitando desesperadamente es un buen cargador.

Crítica

Ikari es un programa bien hecho, con unos buenos gráficos, incluso en la versión Spectrum, y que cuenta con el aliciente de permitir dos jugadores simultáneos echándose una mano en tan peligrosa aventura.

Se trata de uno de esos juegos que en esta sección solemos llamar *correctos*. Afortunadamente, porque es lo menos que se le puede pedir. Este tipo de juegos del comando *matadefecto*, no nos engañemos, está ya muy visto. Otro asunto es que exista un importante grupo de aficionados realmente fieles a este tipo de programas, lo que provoca que suelen venderse bastante bien; no en vano en el principio de los videojuegos todo el mundo los llamaba *matamarcianos*. Cambias el *marciano* por indios, pistoleros, soldados, monstruos, pelotillas, gánsteres o navajeros y normalmente te encuentras con un juego que ha tenido éxito.

En resumen, se trata de un *lo-de-siempre* en su último lavado de cara. Un lavado de cara muy bien hecho.

EL JEBO INFORMATICO



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Inside-Outing'

Programa: *Inside-Outing*.
Marc: The Edge.
Distribuidor: Dro Soft.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore.

Cuando llevas, como nosotros, un cierto tiempo haciendo crítica de juegos de ordenador y llevas visto una buena cantidad de ellos, es muy difícil que un programa te sorprenda. Apenas lo cargas y le echas un vistazo, sabes ya de qué va la historia y a cuál o a cuáles de sus antecesores se parece. Sin embargo, de cuando en cuando, muy rara vez, aparece un programa que te sorprende. Hay en él algo original y distinto



que te reconcilia automáticamente con este mundillo. Pues bien, *Inside-Outing* es uno de esos juegos. Un programa auténticamente excepcional.

Su argumento es muy senc-

Trucos

- Si coges el teléfono mientras esté sonando, tendrás inmunidad mientras escuches el timbre.
- Las chimeneas dan acceso a rincones y objetos ocultos. Arrastra las llamas cuando tengas inmunidad.
- El queso detiene a los ratones. La jaula, a los pájaros.
- Mueve el mármol de uno de los aparadores de la cocina y encontrarás la joya

más cercana al comienzo. Encontrarás otra en una chimenea. Otra más bajo las mesas en una habitación que está llena de ellas. Ya sólo te faltan nueve.

— El cuadro de la habitación de la dueña esconde la llave.

— Cuando encuentres un pedazo de queso, guárdalo. Inevitablemente tendrás que usarlo en una de las habitaciones siguientes.

llo. Una dama de la alta sociedad acaba de evadir. Su marido ha dejado escondidas en los más insólitos lugares de la casa 12 joyas, que ella desea, lógicamente, recuperar. Para ello te contrata a ti, el número uno del gremio de ladrones, y te encierra en su mansión hasta que se las entregues.

Así comienza el juego y las agradables sorpresas, porque *Inside-Outing* es un programa gráficamente insuperable. Vas recorriendo la casa y en cada habitación te encuentras con un nuevo alarde. Todos los muebles y objetos de la casa se pueden mover y transportar de un lado a otro; puedes correr los cuadros y mirar tras ellos; puedes arrastrar los objetos que se encuentren pegados a la pared; puedes amontonar muebles y bártulos; puedes hacerlo casi todo. Encuentras, si tienes paciencia, secretos ocultos en las paredes, bajo las mesas, descubres pasadizos y trampas y adivinas el uso de los muchos útiles que necesitarás para completar tu misión.

Este programa lo tiene todo: unos soberbios gráficos, un buen argumento, originalidad, sorpresas, ingenio y hasta un inquietante y sorprendente final. ¿Qué más se puede pedir? Un buen cargador, pero ésa ya es otra historia.

Cargador

Hemos preparado este cargador para la versión Spectrum del *Inside-Outing*. Deja inactivos a todos tus enemigos y te permite terminar el juego localizando sólo una de las joyas y entregándosela a la señora. Podrás entonces coger la llave y atravesar la puerta cerrada. Como de costumbre, tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del programa.

```
10 CLEAR 40000: LET I=40000: L
ET I=40000: FOR S=0 TO I-1: LET
I=I+1: POKE N,PEEK I: NEXT N
20 LET S=0: FOR N=0 TO N=64: R
EAD A: POKE N,A: LET S=S+A
30 NEXT N: IF S<9548 THEN PR
INT "DATABANK": STOP
40 RESTORE 100: FOR I=1 TO 61:
READ A: READ N: POKE I+A,N
50 NEXT I: PRINT "CARGA LA CIN
TA ORIGINAL."
60 FOR I=1 TO 31 RANDOMIZE USR
12444: NEXT I: FOR USR 45190
70 DATA 221,33,0,91,17,0,159,1
80 DATA 8,88,38,208,221,110
90 DATA 0,124,170,171,221,172
100 DATA 221,173,173,221,119,0
110 DATA 124,203,99,40,3,129
120 DATA 131,146,128,103,221,35
130 DATA 27,122,179,32,225,50
140 DATA 32,144,50,111,200,60
150 DATA 50,94,143,195,0,91,221
160 DATA 33,4,69,17,254,180
170 DATA 191,55,8,195,232,253
180 DATA 4,146,7,254,33,0,37
190 DATA 38,38,210,118,188
200 DATA 125,89,124,254
210 SAVE "INSIDEPOKE": LINE 0
```


EL JEBOE INFORMÁTICO



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Karnov'

Programa: Karnov.
Marca: DataEast / Electric Dreams.
Distribuidor: Procin Soft Line.
Versiónes: Spectrum / Amstrad / Commodore.

Nos encontramos esta semana con una curiosa aventura de ambiente fantástico. La historia comienza en la estepa rusa, cuando Karnov, un forzado profesional del circo, se lanza a la búsqueda del tesoro de Babilonia, arrebatado de la aldea de Creamina por las malignas huestes del brujo Ryu. Dada su habilidad como tragafuegos, Karnov ha sido designado para recorrer las nueve peligrosas fases del plano que le conducirán hasta el tesoro. Y desde luego no va a aburrirse.

En el camino se encontrará con la más variada gama de enemigos que pueda imaginarse, desde hombres invisibles hasta feroces guerreros árabes, pasando por los vampiros, los diablos voladores, las estatuas disparadoras o los hombres de piedra.

Afortunadamente también va a encontrar una serie de utilísimos objetos sin los cuales iba a serle prácticamente imposible cumplir adecuadamente su misión.

Tenemos así las escaleras,



cuya utilidad es casi constante para acceder a lugares a los que de otra forma no llegaríamos; las bombas, cuyo poder de destrucción es muy superior al de la munición habitual; las botas, que duplican la potencia de salto y permiten correr más de prisa; los bumeranes, también muy eficaces en el combate, y ya de forma más específica, para momentos determinados, las alas, el gorro de baño, la máscara de percepción y la vagoneta. Parece que son muchas las ayudas, pero van a resultarnos escasas cuando veáis la complejidad de la aventura en que se ha visto envuelto el pobre Karnov.

Crítica

Karnov resulta un programa tan interesante como complicado. A primera vista pudiera parecer el clásico mata-de-todo habitual; sin embargo, está tan lleno de detalles atractivos que acaba resultando una cosa bien distinta.

El sistema de iconos, por el que accedemos al uso de diferentes objetos, permite que cada jugador plantee su propia estrategia sacando adelante las distintas fases como mejor crea conveniente. Y esa estrategia va a resultar imprescindible para completar el juego, ya que es bastante di-

ficil, sin que esas vidas extras que se nos prometen después de recolectar 50 letras K sean ningún consuelo.

El aspecto gráfico está muy bien resuelto, con un Karnov gordito y calvo que se mueve con gracia, unos enemigos originales y llamativos y unos decorados bien conseguidos, que son el resultado de las diferentes fases de carga.

Un programa divertido y variado que puede, sin duda, haceros pasar un buen rato hasta conseguir por fin dominarlo.

Cargadores

Esta semana os hemos preparado un interesante cargador para la versión Spectrum del *Karnov*, que va a facilitaros sustancialmente las cosas. Para

utilizarle, tecléalo en el ordenador, sávalo en una cinta para volver a utilizarlo cuando queráis y cárgalo antes de la versión original del juego.

```
1 MERGE "": RUN 10
25 FOR X=65285 TO 65294
26 READ A: POKE X,A: NEXT X
27 DATA 118,134,214,109,226
28 DATA 232,72,105,175,205
100 SAVE "KARNOVPOKE" LINE 0
```



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Mad Mix game'

Programa: *Mad Mix game*.
Programador: Rafael Gómez.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Max.
Precio cinta: 875 pesetas.

Una de las ideas con más éxito en toda la historia de los videojuegos es posiblemente la que dio lugar al popular *comecocor*. Es difícil imaginar dos personajes más conocidos que sus dos principales protagonistas: el *comecocor* y el *fantasmilla*. Posiblemente por eso sean el logotipo de esta sección desde sus comienzos.

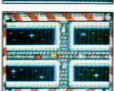
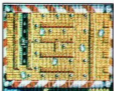
Pues bien, los señores de Topo decidieron un día que la idea aún tenía posibilidades y se lanzaron a la realización de este *Mad Mix* del que hoy os hablamos.

Lo más probable es que la mayoría de vosotros tenga una idea bastante aproximada de cómo es este programa si recuerda el que le dio origen. De todas formas, este juego es una versión, digamos, aumentada y corregida de su antecesor. No en vano tiene 15 fases distintas.

En ellas, además del *comecocor* y los fantasmas, vais a encontrarlos con varios personajes desconocidos. En la parte positiva tenemos, en primer lugar, el *comecocor mosqueado*, versión inmune y agresiva del protagonista habitual, que en este estado puede atacar a los fantasmas. El *hipodoposo* es una especie de hipopótamo en el que podemos convertirnos para acabar con el *repugnatoso* y la *maricoco*, dos malos personajes de los que ahora os hablaremos. El *excavatófono*, por su parte, nos permite volver a su posición habitual las pelotillas que el *hipodoposo* ha despachurrado en el suelo.

Finalmente, la *coconave* y el *cocotanque* nos permiten utilizar su potente, aunque no excesivamente móvil, armamento.

En la parte negativa, aparte de los fantasmas, llamados aquí *pelmazoides*, encontra-



mos dos personajes principales. Por un lado, la *maricoco*, pequeña pero incansable mariposa que recorre los laberintos reponiendo las bolas que nos vayamos comiendo. Sólo puede ser destruida con el *comecocor*.

El otro es el *repugnatoso*, peligroso y cejijunto sujeto que sólo puede ser destruido con el *hipodoposo* o con las armas de la nave y el tanque.

En el juego encontraremos también *autococor*, una especie de baldosas con una flecha. Si cruzáis sobre ellos os veréis arrastrados por una cinta transportadora. Finalmente, las *trampillas*, puertas abatibles que, sabiamente uti-



lizadas, pueden resultaros de gran utilidad para escapar de vuestros enemigos. ■

Crítica

Interesante idea la que nos presentan los Topos en esta producción al retomar al mítico *comecocor* y rescatarlo para nuestros ordenadores domésticos. Lo extraño es que no lo hubiera hecho nadie antes.

Muy de agradecer, además, que no se hayan limitado a una copia más o menos descarada del original y la hayan recreado y enriquecido con un montón de interesantes detalles como los que antes os contábamos.

Un programa, en resumen, bien pensado y realizado, con unos simpáticos personajes y unos buenos gráficos, que puede haceros pasar un rato estupendo recordando viejos tiempos.

Cargador

Los de Spectrum tendréis que teclear uno de estos dos cargadores, según tengáis la versión cinta o Plus 3 del programa. Para utilizarlo hay que teclearlo en el ordenador y ejecutarlo antes de cargar el programa. Los que tengáis Am-

strad o MSX, para obtener vidas infinitas no precisáis de ningún cargador. Basta con que, cuando aparezcan en la pantalla los créditos, pulséis simultáneamente las teclas "ESC", "CLR", en Amstrad, y "ESC", "STOP", en MSX.

```
10 CLEAR 24499: BORDER 0
20 LOAD "4:MADMIX.SCR"SCREEN#
30 LOAD "5:MADMIX.BIN"CODE
40 PAUSE 200: POKE 24579,0
50 RANDOMIZE USR 24576
9999 SAVE "MADPOKE.DIS" LINE 10
```

Mad Mix versión +3.

```
,10 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: C
LEAR 24575
20 FOR a=61366 TO 61398: READ
b: POKE a,b: NEXT a
30 LOAD "CODE"1000
40 RANDOMIZE USR 61366
50 DATA 221,33,0,64,17,0,27,62
,255,55,205,86,5,221,33,0,96,17,
182,143,62,255
60 DATA 55,205,86,5,175,50,3,9
6,195,0,96
9999 SAVE "MADPOKE" LINE 10
```

Mad Mix (SP) versión cinta.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Magnetron

Programa: Magnetron
Programador: Steve Turner
Marca: Firebird
Distribuidor: MCM
Versiones: Spectrum/Commodore
Precio: Cinta, 875 pesetas.

La última producción de Steve Turner nos traslada a un curioso mundo cibernético que, a los mandos de nuestro robot, debemos ir convirtiendo en inactivo.

Está compuesto por ocho diferentes niveles de dificultad creciente que podremos ir recorriendo cada vez que desactivemos el anterior. En cada uno de ellos hay cuatro reactores nucleares denominados Alfa, Beta, Gamma y Delta, de los que tendremos que poner dos fuera de servicio (*shutdown*) y dejar los otros dos en estado de sobrecarga (*overload*). Esto se consigue gracias al intercambio del dígito que lleva nuestro robot con uno de los cuatro que componen la suma del reactor.

Como veréis por este comienzo, el último programa de Firebird puede resultar cualquier cosa menos sencillo. Esta complejidad hace muy difícil que en el espacio de que disponemos podamos contaros todos los secretos del juego, pero vamos, por lo menos, a intentar daros algunas pistas.

En cada nivel vais a encontraros con dos elementos principales: los cuatro reactores y varios monitores. De estos últimos podéis extraer interesantes informaciones como, por ejemplo, el estado (es decir, los números en más o en menos) de los reactores. Tomad notas de ellos y hacéd cálculos contando con vuestro propio número. Cuando entréis en el reactor podéis intercambiarlo con cualquiera de los que posee. De esta forma podréis conseguir alterar la suma y situarlo en uno de los tres estados: estable, con sobrecarga o fuera de servicio.

Así contado puede parecer complicado, pero en realidad es mucho peor. De locos, oiga. Pero sigamos, porque en el laberintico Magnetron, además de reactores y monitores, vais a encontrar una variada gama de



enemigos. Os podéis enfrentar a ellos de formas distintas. Bien intentando liquidarlos del modo habitual, es decir, en estado *mobile*, disparándole con el arma que llevéis, o bien reñándole a un combate cuerpo a cuerpo en estado *grapple*. En él,

y si en un tiempo récord logramos reorganizar el *puzzle* que el ordenador nos presenta, alineando correctamente las diversas figuras, obtendremos los poderes y capacidades de nuestro enemigo, y nuestro antiguo caparazón quedará como chasis de reserva.

Finalmente, encontramos también en el juego una serie de teletransportadores, cuyo uso resulta imprescindible para acceder a los distintos niveles. La única pega es que no podremos utilizarlos hasta tener desactivados los reactores.

Como habréis visto en este pequeño resumen de las características de Magnetron, se trata de un juego bastante complicado, por lo que resultan imprescindibles dos cosas: la primera, leer cuidadosamente las instrucciones antes de ponerse a jugar; la segunda, armarse de toda la paciencia del mundo, o acabaréis tirando el programa por la ventana (muy posiblemente con el ordenador incluido) por vuestra incapacidad para sacarle el menor fruto a todo ese galimatías.

Magnetron es un programa lleno de posibilidades, pero al que se tarda en coger el truco. Si perseveráis y os decidís a completarlo, tendréis, sin duda, juego para todo el verano. ■

Cargador

Hemos preparado este cargador para la versión Spectrum del juego, con la seguridad de que vais a necesitarlo. Para utilizarlo, como es habitual, tecleado en el ordenador, salvado en una cinta para no tener que volver a teclearlo en cada ocasión y cargado antes de la versión original del juego.

```

1 RESTORE 1 LET S=01 FOR X=64
7AR TO 649021 READ AI PEEK X,A
2 LET S=S+R NEXT X1 IF S<74
40 THEN PRINT "DATAS MAL"1 STOP
3 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
MAL"2 PEEK S1: RUN 10
25 PEEK S2S47,14
56 PEEK S2S44,253
110 DATA 42,205,50,209,145,33
120 DATA 215,146,34,210,165,195
130 DATA 0,160,205,87,206,62
140 DATA 227,50,165,91,58,3,255
150 DATA 254,91,192,33,87,206
160 DATA 34,63,205,201
170 SAVE "MAGNEPDE" LINE 0
    
```



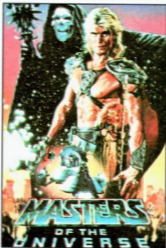
Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Masters del Universo

Programa: Masters del Universo.
Marca: Gremlin.
Distribuidor: Erbe.
Versiónes: Spectrum, Amstrad, Commodore, Mx, Atari ST.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Ya están aquí, llegaron ya los He-Man, Skeletor y demás siniestras compañías. Era absolutamente inevitable, claro, después de haberlos visto en forma de muñecos articulados, en dibujos animados y hasta últimamente en el cine, que los Masters del Universo encontrarán su lugar en el receptivo mundo de los juegos de ordenador.

Ha sido en este caso Gremlin la encargada de realizar la



Cargador

El cargador Spectrum que hemos preparado para este juego ofrece las siguientes ventajas: infinita energía, infinito tiempo, no hace falta recoger los acordes, el juego continúa aunque se elija la opción 2 en la batalla final y en la lucha

```
10 CLS : GO SUB 40: IF <>3726
THEN PRINT "DATAS MAL.": STOP
20 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL.": LOAD "CODE": GO SUB 40
30 RANDOMIZE UBR 61440
40 LET S=0: RESTORE 1 FOR X=61
457 TO 61440: READ A: LET S=S+A
50 POKE X,A: NEXT X: RETURN
60 DATA 50,179,161,50,228,179,
50,209,200,50,140,204,62,195,50
70 DATA 206,161,33,27,161,53,3
3,230,204,34,60,161,195,0,161
80 SAVE "MASTERPOKE" LINE 0
```

con Skeletor no te caes al barranco. Por si alguien no lo sabe todavía, hay que teclearlo, salvarlo en cinta y cargarlo antes de la versión original española del juego. Además ahí va una aclaración sobre la forma de usar el mapa. Si, por ejemplo, hay que ir al Este, primero hay que salir de la pantalla en que te encuentres por esa dirección y avanzar hacia el Este en la próxima, que resulta ser la misma de la que se ha salido, nada más que girada.

versión computarizada de esta historia de espadachines buenos y malos malignos.

He-Man visita nuestro mundo en busca de la peligrosísima llave cósmica, que ha llegado a nuestra dimensión a través de un vértice en el tiempo. La cuestión es que la llave emite una especie de notas musicales que el superhéroe debe recuperar. Y ése es precisamente el objetivo del juego.

Para conseguir las notas deberá seguir diferentes caminos. En primer lugar, efectuar un paseo por las diferentes zonas de la ciudad, ya que varias de estas notas se encuentran diseminadas por las calles.

En la zona de los desguaces peleará contra Blade y Karg, dos lugartenientes de Skeletor, y seguirá consiguiendo notas, al igual que en su batalla aérea en la zona de las azoteas, a los mandos de un disco volante.

Finalmente debe dirigirse a la tienda de Charlie y enredarse en una especie de curioso tiro al blanco contra los secuaces de su enemigo, consiguiendo así otra de las notas.

Tas esto, el macizo espa-

dachin estará dispuesto para el previsible encuentro contra su mortal enemigo, Skeletor, haciendo equilibrios al borde del barranco hasta conseguir arrojarlo al abismo, dejando una bonita puerta abierta para la segunda parte, que, no sería nada raro, este Master del Universo pudiera tener.

Crítica

Este Master del Universo informatizado no es, indudablemente, el juego del siglo. Sin embargo, tal vez porque a base de ver montañas de conversiones de películas o personajes famosos sencillamente repugnantes nos hemos vuelto pesimistas, esta conversión nos parece que mantiene un aire de dignidad y corrección muy de agradecer. Otra cosa sería entrar a analizar si el juego, sin la fama que le prestan sus protagonistas, hubiera aguantado por sí solo el tipo frente a la competencia. La respuesta parece ser que no.

La principal pega que puede ponérseles a los Masters del Universo es, posiblemente, la complicada orientación en el mapa de la ciudad.

Lo más fácil es que en las primeras partidas o países un buen rato intentando orientarlos con esa maldita brújula local que parece no obedecer a sentido alguno y que, sin embargo, resulta imprescindible para terminar el programa.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Mickey Mouse'

Programa: *Mickey Mouse*.

Marca: Gremlin.

Distribuidor: Erbe.

Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St.

Comienzan las andanzas informáticas de uno de los más populares personajes dibujados de todos los tiempos. Se trata de Mickey Mouse, la genial creación de ese maestro de los dibujos animados que fue Walt Disney. Y no es casualidad que sea precisamente hoy el día que el juego de Mickey llega hasta nuestras páginas: el próximo día 19 de noviembre, nuestro famoso y orejón amigo cumple ni más ni menos 60 años, sus primeros 60 años camino de la inmortalidad, porque hay personajes que difícilmente podrán ser nunca olvidados. Por eso, y aunque sea con unos pocos días de antelación, vaya para él nuestra felicitación.

Pero vamos ya con el argumento del programa. Mickey



debe recorrer de abajo arriba cuatro peligrosos torreones llenos de los más peculiares enemigos. En las distintas plantas de estas torres encontrará una serie de puertas que, a su vez, dan paso a diferentes pruebas que deberá superar con éxito si quiere conseguir que la puerta quede

clausurada, lo que resulta imprescindible para lograr salir a las almenas, enfrentarse con la bruja correspondiente y conseguir una de las cuatro partes de la varita mágica de Merlin.

Estas cuatro pruebas son *El laberinto de charcos*, en el que deberá localizar martillo, clavos y madera antes de salir al exterior y ver cerrada la puerta; *La máquina de burbujas*, una peligrosa plataforma móvil que se va desmoronando al contacto con las pompas que llegan hasta ella; *La sala de bombas*, o cómo volverse loco poniendo corchos; finalmente, *Los grifos que gotean*, que deben ser cerrados en un orden prefijado y siempre cambiante.

Por si todo esto no fuera bastante, cuando Mickey derrote a las cuatro brujas y consiga reunir todos los pedazos de la varita mágica aparecerá el Rey Ogro, un temible personaje al que el popular ratón deberá rociar un montón de veces con su pistola de agua antes de conseguir derrotarle. ■

Cargador

Hemos preparado un cargador para la versión Spectrum del *Mickey Mouse*. A la vista de las complicaciones y desventuras que le esperan a lo largo del juego, hemos pensado que era el mejor regalo de cumpleaños que podíamos hacerle. Para utilizarlo, tecléalo en tu ordenador, sávalo en una cinta para no escribirlo cada vez que quieras utilizarlo y cárgalo antes de la versión original del juego.

```
10 RESTORE 1 CLEAR 30000
20 LET B=26711 FOR I=49529 TO
49548: READ A: POKE I,A
30 LET B=B-A: NEXT I: IF B<10
THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
40 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
MAL": POKE 29997,121
50 POKE 29998,193
60 LOAD "CODE 49187
70 DATA 33,47,193,116,195,91
80 DATA 192,175,80,180,142,80
90 DATA 172,189,80,210,181
100 DATA 195,128,112
110 SAVE "MICKEYPOKE" LINE 0
```

Cargador Spectrum.



Antonio G. de Santiago

'Operation Wolf'

Programa: Operation Wolf.
Programador: Andrew Deakin.
Marcas: Ocean.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Amstrad / MSX / Commodore.
Precio: está incluido en el paquete Erbe 88 junto con otros cuatro juegos. Cinta, 2.495 pesetas; disco, 3.200 pesetas.

Hace tiempo que las casas de software descubrieron que era un gran negocio hacer versiones para ordenadores domésticos de los juegos de las máquinas recreativas. Cada vez que japoneses o americanos presentan una novedad, todos pugnan por los derechos de lo que será un éxito seguro, pero después hay que realizar el milagro. No es tarea fácil conseguir pasar un juego que utiliza varios megabytes de memoria a una maquinita que apenas ronda los 50 kilobytes. No se suelen molestar las casas de software por este detalle. Lo que vende es el nombre del programa.

Operation Wolf para ordenador no es el de las máquinas recreativas, pero es un buen programa de ordenador. La aparatividad de la metralleta con la que disparábamos contra canti-



dades ingentes de soldados malisimos ha sido sustituida por la frialdad de un cursor. La misión consiste en matar tantos indefinidos como sea posible, sin que le masacren a uno. Para buscar un ligero tinte moral en tanto mata que te mata gratuito, parece ser que todo se hace para rescatar a cinco rehenes escondidos en las fases quinta y sexta de este multicargante juego, a las que es casi imposible llegar sin ayuda de un cargador.

La energía del protagonista está reflejada en la pantalla por una fila de cuadraditos blancos. Cada vez que nos arrojen una granada, nos bombardean un helicóptero, nos acierten con un bazookazo o caigamos fulminados bajo los efectos de una bomba atómica moriremos un poquito.

También se muere un poco si despanzurramos a una camillera de la Cruz Roja. Si llegáis a las fases en que salen los rehenes, a los que podréis descubrir por su aspecto desastrado, es mucho más divertido defenestrarlos en vez de salvarlos, y veréis su espíritu subir por las alturas. Eso sí, os llevaréis una buena reprimenda.

Crítica

A pesar de que el aspecto violento del juego es exacerbado, hay que destacar sus novedades técnicas. Los enemigos aparecen pequeños en el fondo de la pantalla y van aumentando de tamaño con una animación casi perfecta según se acercan a nosotros. El desplazamiento lateral del paisaje se realiza con suavidad impecable y podemos ver nuestra pantalla llena con los ejércitos del enemigo, sin que la velocidad de la acción decaiga.

A los aficionados a este tipo de juegos podemos decirles que, sin lugar a dudas, es el mejor en su género hasta la fecha.

Cargador

Hemos preparado cargadores para las versiones en cinta de Amstrad, MSX y Spectrum. Teclas el de tu sistema, grábalo para poder usarlo más veces y cárgalo delante de la versión española del juego. El cargador para Spectrum sirve para las versiones de 48K y 128K, indistintamente, y, dado que utiliza la instrucción merge, es necesario respetar los números de línea. El cargador MSX se ejecuta con Run*Cas:

```

10: BLOAD CARGADOR1
20: POKE#B3244,205
30: FOR N=0#255 TO 255:READ A:POKE
N,A:NEXT N
40: DEFUSR#B3200
50: ENDPROC
60: DATA 175,50,500,500,500
    
```

MSX

```

10: BLOAD CARGADOR1
20: FOR N=0#255 TO 255:READ A:POKE
N,A:NEXT N
30: DEFUSR#B3200
40: ENDPROC
50: DATA 175,50,500,500,500
    
```

SPECTRUM

```

10: ON ERROR GOTO 20:GOTO 10
20: HENDR: SUFFR
30: LOAD#F:MERGE 1
40: FOR N#0#255 TO 255:READ A:POKE N,A:
NEXT N
50: FOR N#0#255 TO 255:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60: CALL SFC40
70: DATA 175,50,500,175,500,500,175,500,175
70: DATA 500,500,500,500,500,500,500
    
```

AMSTRAD



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Pink Panther'

Programa: Pink Panther.
Marca: Magic Bytes.
Distribuidor: Dro Soft.
Versiones: Spectrum / Amstrad / Commodore / Atari St / Amiga.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (Amstrad), 1.750; Atari St y Amiga, 3.900 pesetas.

El programa que esta semana os presentamos está protagonizado por uno de los personajes más populares de los dibujos animados en todo el mundo. Las andanzas de la Pantera Rosa y el inevitable Inspector Clouseau son conocidos, casi con seguridad, por todos vosotros. No en vano su espigada figura ha sido y es visitante habitual de las pantallas



de televisión y cine, ha sido reproducida en libros, carteles y camisetas, y hasta existían (o existen) unos pastelillos con su nombre. Nos encontramos, pues, ante uno de esos personajes populares que antes o después acaban, inevitablemente,

en las pantallas de nuestros ordenadores.

En el juego preparado por Magic Bytes, la Pantera Rosa ha decidido buscar trabajo como mayordomo. El problema es que para conseguirlo necesita una serie de insólitas referencias.

En el programa, el popular felino deberá trabajar en cuatro mansiones distintas. Para acceder a la casa superior tendrá que limpiar (y no precisamente de polvo) la casa anterior. A la primera tendrá acceso directo, ya que el sombrero que le exige su extravagante dueño lo conseguirá al comenzar el juego. En la segunda, y con el dinero recolectado en la primera, habrá podido conseguir un reloj de oro, sin el que el dueño de esta mansión nunca le hubiera dado trabajo.

El mismo proceso se repite en la tercera, en la que le exigen unas impecables referencias, y en la cuarta, en la que precisará un maravilloso descapotable.

Claro que no todo van a ser facilidades en el trabajo. Alguien lleva mucho tiempo tras sus pasos y va a acosarla incansablemente durante todo el juego. No podía ser otro que Clouseau, y la Pantera Rosa tendrá que poner en juego todo su ingenio en inventar trampas para distraerlo.

Si a eso añadimos que, casualmente, todos los jefes de nuestra protagonista son sonámbulos y pueden sorprenderla robando si por alguna razón se despiertan en mitad de la noche, y que la casa está llena de trampas para despertarlos, veremos que su camino hacia la riqueza no va a ser fácil. ■

Crítica

Cada vez que llega a nuestras manos uno de estos programas protagonizados por un personaje famoso nos echamos a temblar. En la mayoría de las ocasiones se vende su figura en la portada sin que en el interior exista un trabajo medianamente digno que lo respalde. Afortunadamente, últimamente nos estamos llevando muy agradables sorpresas por todo lo contrario. Hace unas semanas os habíamos del juego de *Garfield*, que era una auténtica maravilla.

Hoy, de esta Pantera Rosa que no defrauda en absoluto y que, sin ser un juego genial, como *Garfield*, resulta entretenido, simpático y bien realizado.

Los gráficos obligan a hablar de las diferentes versiones. Lógicamente, entre la versión Spectrum y la Atari, por poner un ejemplo, hay un abismo. Son casi, al menos gráficamente hablando, dos juegos distintos. Pero aun en las versiones más sencillas, el juego cumple, se juega con agrado y nos permite pasar un

buen rato con las aventuras del popular personaje. A destacar las muchas posibilidades que tiene la Pantera para dirigir al sonámbulo, en especial con esa réplica suya hinchable (rosa, naturalmente) o el agujero, también inflable, con que se librará del Inspector. Esto, unido a las puertas que dan acceso a diferentes lugares del mapa, incluso a algunos a los que sólo se puede acceder de esta forma, hacen de este juego un programa, fama del personaje aparte, por encima de la media.

Cargador

```

10 BORDER NOT P1: PAPER NOT P1
11 INK NOT P1: POKE VAL "23A24",N
QT P1: CLEAR VAL "24319": POKE V
AL "23B13",PEEK VAL "23A13"-VAL
"21: LOAD "PBLDGG"CODE
20 PAUSE VAL "150": CLS : LOAD
"FINN"CODE VAL "16284": PRINT
AT VAL "19",VAL "0"
30 LOAD "SEDRY"CODE
40 BORDER NOT P1: PAPER NOT P1
11 INK NOT P1: POKE VAL "23A24",V
AL "9": CLS : LOAD "rahen"CODE
VAL "16284"
50 BORDERIZE LDR VAL "44064"
    
```

Hemos preparado un cargador para la versión Spectrum, que facilita muchísimo las andanzas del popular personaje. Cárgalo antes de la versión original del juego.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Predator

Programa: Predator
Marcas: Activision
Distribuidor: Proein Soft Line
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari ST

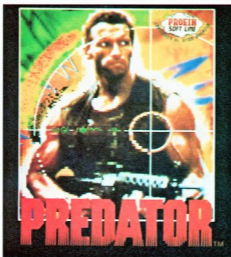
Cuántas más conversiones de películas en juegos de ordenador vemos más nos gusta el cine. Es duro, pero es así. El último ejemplo para reafirmarnos en lo dicho es este *Predator* (*Depredador*) que hoy os comentamos.

Uno de los más importantes e inteligentes actores/músculo del momento, Arnold Schwarzenegger, nos presentaba en su última película una interesante y muy bien realizada trama sobre un cazador extraterrestre con el que se topa un comando de mercenarios en la peligrosa selva suramericana.

La película contaba con unos excelentes efectos especiales, tuvo una buena acogida por parte del público, y su conversión en *videojuego* no podía tardar, como así ha sido.

El problema consiste en que, al partir de una idea tan sugerente e impactante, era muy difícil que el juego de ordenador estuviera a la altura de la película.

Hubieran sido necesarias grandes dosis de ingenio y originalidad, y los señores de Ac-



Crítica

No nos gusta el sistema multicarga. Debemos haberlo dicho un millón de veces, pero es que es verdad. No suele aportar nada interesante (los juegos que más nos gustan se cargan de una sola vez o como mucho en dos) y crean un montón de problemas añadidos al usuario. Claro que

éste no es un defecto simplemente del *Predator*, sino toda una extraña moda. Parece que ahora si un juego no tiene un montón de fases de carga independiente es una porquería. Craso error.

Por lo demás, este *Predator* de Activision es un juego bien realizado, tiene una presenta-

ción y un final interesantes, y el efecto de rastreo y persecución a distancia a que el extraterrestre nos somete resulta adecuadamente inquietante. Puede servir para pasar un rato entretenido, en especial para aquellos que no conocieran la versión cinematográfica. ■

Y es una lástima, porque *Predator* no es un mal programa, pero tiene un aire de ya visto y ya jugado un tanto decepcionante. Los que vimos la película esperábamos más de este *Predator* informatizado. ■

ción y un final interesantes, y el efecto de rastreo y persecución a distancia a que el extraterrestre nos somete resulta adecuadamente inquietante. Puede servir para pasar un rato entretenido, en especial para aquellos que no conocieran la versión cinematográfica. ■

Cargadores

Hemos recibido un montón de cartas vuestras con las más diversas peticiones y sugerencias. Intentaremos contestar desde estas páginas a todas las que nos sea posible, y por correo aquellas cuyo contenido sea de interés particular para el remitente. Gracias por vuestro interés y, por favor, tened un poco de paciencia.

Os ofrecemos en esta ocasión un cargador Spectrum para el *Predator* y uno Commodore para el *Tank*, remitiendo por José dos Santos, que varios de vosotros nos habíais pedido reiteradamente.

Para utilizarlo, selecciona el tuyo, tecléalo en el ordenador, sávalo en

cinta y cárgalo antes de la versión original del juego. ■

```

0 REM JOSE DOS SANTOS
1 DATA32,165,244,169,14,141,4,4,169,192,
181,5,4,96,182,0,189,38,192
2 DATA157,16,3,232,234,21,208,245,169,16
133,104,169,3,133,185,76,43,0
3 DATA169,76,141,24,19,169,242,141,35,19
169,21,141,26,19,76,5,1
4 FORN=49152049207:READA:POKE N,A:SHS=N+1
NEXT
5 IF(S<>56)91THENPRINT"ERROR EN DATAS"-I:STO
A:PRINT"PREPARA EL TANK Y PULSA UNA TECL
A"
7 GETA:IFAB="*"THENSOT07
8 POKEB16,0:POKEB17,192:LOAD
READY.
    
```

'Tank' Commodore.

```

10 CLEAR 3E4: LET S=5B12: LET
N=65280: FOR X=N-55 TO N-1
20 READ A: POKE X,A: LET S=S-A
30 NEXT X: IF S<0 THEN PRINT
"DATAS MAL": STOP
40 CLS: PRINT "CARGA LA CINTA
ORIGINAL": LOAD ""CODE N"
50 POKE N+235,211: POKE N+236,
93: POKE N+35,201: POKE N+34,247
60 RANDOMIZE USR N
70 DATA 33,213,254,17,210,200
80 DATA 1,43,0,237,176,201,33
90 DATA 224,200,1,29,0,17,82
100 DATA 155,237,176,195,0,91
110 DATA 0,0,175,50,14,154,62
120 DATA 201,50,125,154,50,48
130 DATA 141,58,128,160,254,4
140 DATA 32,7,175,50,48,253
150 DATA 50,47,253,24
160 SAVE "PREDAPOKE" LINE 0
    
```

Spectrum.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Rolling Thunder'

Programa: *Rolling Thunder*.
Marcas: U. S. Gold.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari St, Amiga.
Precio: cinta, 875 pesetas; resto, según versión.

Corrían los años sesenta cuando un trajeado y apuesto agente secreto se lanzaba a la fama a través de las pantallas de los cines de todo el mundo. En plena guerra fría, nada más eficaz que un agente imperturbable e infalible para desenvolverse en la jungla del espionaje y la conspiración. James Bond, el popular 007, al servicio de su majestad, se convertía en aquellos años en un mito que aún perdura.

Es de suponer, sin embargo, que no fuera Bond el único de los agentes secretos con licencia para matar existente en aquellos años. Para demostrárnoslo aparece el programa *Rolling Thunder*, en el que Albatross, un agente de la Organización Mundial de la Policía del Crimen (OMPC), se enfrenta en desesperado combate contra Geldra, una siniestra organización dirigida por un sabio loco cuyo nombre de guerra es Maboo.

U. S. Gold nos invita a vivir en este juego una peligrosa aventura en la base de Geldra, en la que a lo largo de 10 diferentes ni-



veles se pondrá a prueba toda nuestra habilidad y rapidez.

Nuestro armamento consiste en una pistola y un fusil automático. Las municiones son limitadas, pero pueden reponerse entrando en las puertas marcadas con el símbolo correspondiente. Y no cabe duda que vamos a necesitarlas, porque los encapuchados agentes de Geldra van a acosarnos sin descanso a lo largo de todo el recorrido. No son especialmente astutos, pero su gran número los vuelve terriblemente peligrosos.

Por si esto fuera poco, vamos a descubrir que la base encierra otras muchas trampas, como los láser automáticos, los hombres de fuego y el terrible e inevitable combate contra Maboo.

Crítica

Rolling Thunder es un buen programa. Tiene un buen diseño gráfico, los personajes se mueven con gracia, el juego tiene un ritmo trepidante y los distintos niveles ofrecen las suficientes sorpresas como para no aburrir.

También es cierto que, pese a lo dicho, no nos encontramos ante uno de esos programas revolucionarios, sorprendentes o maravillosos, de esos que te dejan pensando cómo puede haber tipos tan geniales programando, mientras tú lo único que sabes hacer es telear el *diff*™, y eso con una cierta dificultad. Sin embargo, el *Rolling* tiene un aire de vieja historietita, o, mejor, de tira dominical americana, que le hace resultar un juego emratable. Y es que, en muchas ocasiones, y como recuerda el viejo dicho, más vale caer en gracia que ser gracioso.

Truco Spectrum

Cuando aparezca el menú de opciones, pulsa una a una las letras que componen la palabra *Jimbo*. Si todo ha ido bien, al pulsar la última tecla sonará un pitido.

Este truco, además de facilitar el juego, habilita las siguientes teclas: la *t*, para pasar de fase directamente; la *c*, combi-

Cargadores

Esta semana hemos preparado un cargador Spectrum para el *Garfield*, el juego de hace un par de semanas, porque ha habido gente que con los trucos no tenía bastante. Tecléalo y sálvalo en una cinta para cargarlo antes de la versión original.

Garfield Spectrum

```
10 CLEAR @5555; LET #A@5000 L
LET #A123456 FOR #M# TO #A12345 LET
#A123456 F@5# #A#R# #I #M#T #
20 LET #S#01 FOR #M# TO #M#6; R
EAD @I F@5# #A#R# LET #S#0#A
30 #M#T #M# IF @I<#I9737 THEN #M#
NT "DATAS PAL"; STOP
40 RESTORE 1801; FOR #M# TO #I
READ #I; READ TO F@5# #A#R#
50 #M#T #I PRINT "CARGA LA CINTA
ORIGINAL DESDE EL PRINCIPIO"
60 FOR #M# TO #I #A@5000#2#E US#
123456 #M#T #I #M# US# @519#2
70 DATA 221,22,0,91,17,0,159,1
80 DATA 213,205,38,47,221,110
90 DATA 0,124,170,171,221,172
100 DATA 221,173,173,221,119,0
110 DATA 124,203,99,40,3,129
120 DATA 131,146,128,102,221,35
130 DATA 27,125,179,32,228,23
140 DATA 221,54,24,144,141,33,1
150 DATA 0,34,146,141,192,0,91
160 DATA 25,8,221,32,141,64,191
170 DATA 17,115,185,192,232,252
180 DATA 8,148,7,254,25,0,37
190 DATA 28,38,210,118,188
200 DATA 125,89,126,254
210 SAVE "GARFIELD" LINE 0
```

nada con el 3, 4 o 5, para cambiar los colores de la pantalla; la *m*, para ver el mapeado que utilizaron los programadores para confeccionar cada pantalla (abandonar con *space*); finalmente, la *x* desactiva el truco y obliga a jugar sin trampas. Para abortar la partida, *caps shift* más *A*.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Samurai warrior'

Programa: *Samurai warrior*.
Marca: Firebird.
Distribuidor: MCM.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.

Precio: cinta, 875 pesetas. Japón y sus ritos medievales han dado siempre mucho juego dentro del mundo de las videoaventuras. No cabe duda de que un caballero samurai y su dominio de las artes marciales constituyen de entrada un importante y sugestivo reclamo. Normalmente, destacando de forma exclusiva su dominio del karate o la espada, como excusa para enlazar una pelea tras otra. Sin embargo, en esta ocasión, Firebird ha decidido ir un poco más lejos. No es que en *Samurai* falten peleas de todo tipo contra ninjas peludos o contra otros samuráis y guerreros, que las hay y bastantes. Lo que pasa es que nuestro conejil protagonista debe esforzarse en obedecer un rígido sistema de etiqueta, cortesía y caballerosidad, sin el que difícilmente podrá completar su objetivo.

El juego está planteado como un largo camino en busca de Lord Nuriyuki, un joven panda capturado por sus adversarios, a quien Usagi, el co-



nejo protagonista, debe liberar. Ante la aparición de cada nuevo personaje, el samurai debe decidir cuál será la acción más conveniente: desenvainar rápidamente la espada y enzarzarse en una pelea; inclinarse respetuosamente la cabeza y saludar al recién llegado; ofrecerle una limosna si es un sacerdote, incluso solicitar comida o participar en alguna partida para conseguir las monedas de plata llamadas Ryo.

La decisión no es siempre tan fácil como podría parecer. En ocasiones, ciertos personajes disfrazados pueden darle algún que otro susto. Por otro

Cargador

Hemos preparado un cargador para la versión Spectrum del *Samurai warrior*, que va a facilitar vuestras andanzas. Tecléa-

lo en el ordenador, sávalo en una cinta para su uso posterior y cárgalo antes de la versión original del juego.

```
10 RESTORE : LET S=0: FOR X=23
296 TO 23332: READ A: POKE X,A
15 LET S=B+A: NEXT X: IF S<>49
66 THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
19 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL": MERGE "": GO TO 20
55 POKE 52543,15
56 POKE 52544,91
100 DATA 62,111,50,233,147,175
110 DATA 50,249,139,50,173,161
120 DATA 195,212,127,205,87,206
130 DATA 33,100,200,34,190,93
140 DATA 58,3,255,254,93,192,33
150 DATA 87,206,34,63,205,201
9999 SAVE "SAMUPOKE" LINE 0
```

lado, una indecisión a la hora de entablar combate puede costarle una de sus vidas. Por si fuera poco, cualquier guerrero de intenciones normalmente pacíficas atacará a Usagi si éste lleva desenfundada su espada.

Como veréis, nos encontramos ante un juego más complicado de lo que a simple vista podría parecer. Si a esto añadi-

mos que se trata de un programa con unos gráficos sugerentes y bien realizados, y que las escenas de combate ofrecen unas posibilidades interesantes para los amantes de los juegos de lucha, resulta que nos encontramos ante un programa lo suficientemente atractivo como para hacer pasar más de un buen rato. ■



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Silent Shadow

Programa: *Silent Shadow*.
Programador: David López.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum-Amstrad-Msx.
Precio: cinta, 875 pesetas.

Si os decimos que su nombre es David, que tiene 17 años y que es de Zaragoza, muy posiblemente no sepáis a quién nos referimos. Pero si añadimos que es el autor del *Silent Shadow* y que ésta es su ópe-

ra prima, seguramente coincidiréis con nosotros en que es un autor cuya obra y trabajos posteriores habrá que seguir muy de cerca.

Silent Shadow nos cuenta la historia de un moderno y sofisticado caza que debe proteger a un poderoso bombardero en su retorno de una misión de combate. El trayecto se realiza a través de cuatro zonas enemigas plagadas de defensas que nosotros debemos neutralizar. Viajaremos así sobre la base enemiga, sobre la ciudad, por el desierto, hasta finalizar cruzando el océano para completar nuestra misión.

La sombra silenciosa es un simpático programa, cuyo plan-



teamiento es muy habitual en algunas máquinas recreativas. Un avión que sobrevuela en vertical una serie de zonas, disparando sobre los objetivos y dejando caer bombas de gran poder de destrucción.

El argumento, como veréis, no es nada nuevo y da como resultado un juego de los que pueden definirse como sencillos. Lo curioso es que ésta es su gracia. Es como tener un tragaperras en el ordenador. Una de esas máquinas clásicas con las que uno comienza a jugar distraído en un bar, para comprobar después de un rato que está absolutamente picado y, lo que es peor, sin un duro en el bolsillo.

Gráficamente es un programa muy cuidado, destacando por su eficacia la versión Spectrum, que, a nuestro gusto, sin alardes de colorines ni cosas de esas, resulta excelente.

Tiene además una simpática sorpresa final, lo que siempre resulta un detalle muy de agradecer. Cuando te has pasado un buen rato peleando con un programa, nada más decepcionante que un frío *game over* como toda recompensa.

El *Silent Shadow* resulta, por tanto, un programa muy bien realizado, dentro de ese género que pudiéramos llamar *mata-marcianos*, con un buen número de agradables detalles (a los que imaginamos que no será del todo ajeno Javier Cano, ese estupendo productor) y con el colofón de una estupenda portada de Azpiri, cuyas cubiertas son ya toda una institución en esto de los juegos de ordenador.

Cargadores

Esta semana tenemos cargadores para todas las versiones. Como es habitual, busca la tuya, tecléala en el ordenador, sálvala en una cinta (o en

disco, si tu programa lo es) y cárgala antes de la versión original del juego. Llegar hasta el final va a resultaros un paseo.

CARGADOR MSX

```
10 CLS:INPUT"NUMERO DE FASE (1-4) ";N
20 IF N<1 OR N>4 THEN GOTO 10
30 RESTORE:FOR I=56000 TO 56014
40 READ A:POKE I,A:NEXT
50 POKE 56015,N
60 RUN"cas:
70 DATA 201,201,201,4,44,148,0,134,12
8,0,135,128,0,153,157
9999 SAVE"CAS:SILMSX
```

CARGADOR AMSTRAD

```
10 CLS:INPUT"NUMERO DE FASE (1-4) ";n
20 IF n<1 OR n>4 THEN GOTO 10
30 RESTORE:FOR i=4000 TO 4011:READ a:POK
E i,a:NEXT
40 POKE 4012,n-1
50 RUN"!
60 DATA 4,&8f,&55,0,&77,&77,0,&a2,&77,0,
&be,&57
9999 SAVE"SILPOKE
```

CARGADOR SPECTRUM+3 (DISCO)

```
10 PAPER 0: BORDER 0: CLEAR 24
499
20 INPUT "NUMERO DE FASE (1/4)
?" ;n
30 IF n<1 OR n>4 THEN GO TO 20
40 LOAD "scr"SCREEN#: LOAD "c
m"CODE
50 POKE 29013,255: POKE 37809,
201: POKE 40343,n
60 PAUSE 100: PRINT USR 49152
9999 SAVE "SILDISK" LINE 10
```

CARGADOR SPECTRUM

```
10 RESTORE
20 FOR X=65400 TO 65409
30 READ A: POKE X,A
40 NEXT X: LOAD ""
50 DATA 3,167,129,0,64
60 DATA 135,0,209,147,0
9999 SAVE "SSPOKE" LINE 0
```



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Target Renegado

Programa: *Target Renegado*.
Programador: M. Lamb.
Marcas: Imagine.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum / Commodore.
Precio cinta: 875 pesetas.

No hace aún mucho tiempo, un programa llamado *Renegado* traía hasta las pantallas de nuestros ordenadores las aventuras urbanas de un guerrero del asfalto. La idea, un tanto hartos ya de magia y brujería o de batallas en la jungla, resultaba novedosa y sugerente. Era como uno de esos antiguos (horror, estamos locos, llamar antiguos a unos juegos de hace dos años...) juegos de *karate* que tanto éxito tenían, pero adaptados a los nuevos tiempos, con un argumento más de moda y la posibilidad de no tener que atenerse a un estricto reglamento, ya que en las calles vale todo.

Pues bien, los señores de Imagine, que vieron que la cosa funcionaba, no han tardado mucho en poner en la calle una segunda parte de aquel *Renegado*.

Volviendo a encontrar al héroe callejero deambulando por los barrios más peligrosos de la ciudad, en este caso en busca de un peligroso rival. Para llegar a él deberá sostener un montón de combates, en un aparcamiento subterráneo, en una calle llena de agresivas y musculosas señoras, que más parecen camioneros con peluca rubia que otra



cosa; en un parque lleno de *punks* enloquecidos, en el barrio de su rival, dentro de un bar, contra un grupo de guardaespaldas, y en la sala de juegos, en la lucha final, contra su enemigo. Aporta la novedad de permitir el juego simultáneo de dos jugadores, que pueden echarse una mano, y la posibilidad de arrebatarle armas al enemigo y de utilizarlas en beneficio propio.



Cargadores

Hemos preparado un par de interesantes cargadores para esta ocasión. Uno para *Target Renegado* de Spectrum, que te ofrece infinitas vidas, inmunidad y tiempo infinito. Otro para la versión Amstrad cinta de *Gryzor*, el juego de Ocean en que la Tierra se enfrenta a una invasión extraterrestre.

Elige el tuyo, tecléalo, sálvalo en un disco y cárgalo antes de la versión original española del programa.

```

10 ON ERROR GOTO 20:ITAFE
20 MEMORY 87FFF
30 FOR N=89000 TO 89001:READ A:POKE N,A:
NEXT
40 FOR N=89029 TO 89031:READ A:POKE N,A:
NEXT
50 CLS:PRINT "INTRODUCE CINTA ORIGINAL":L
OAD"
60 CALL 89000
70 DATA 33,0,128,17,11,144,1,28,0,237,17
8,33,50,144,34,65,128,195,28,128,62,147,
50,38,21,195,25,4
1000 SAVE "POKESSY"
    
```

Gryzor. Amstrad. Cinta

```

1 LET A=85532: POKE 23456,B
2 INPUT "INFINITAS VIDAS (S/N)
":AS: IF AS="S" THEN POKE A,0
3 INPUT "INMUNE (S/N)":AS: IF
AS="S" THEN POKE A+1,0
4 INPUT "INFINITO TIEMPO(S/N)
":AS: IF AS="S" THEN POKE A+2,0
5 CLS: PRINT "CARGA LA CINTA
ORIGINAL": MERGE "": RUN 10
25 IF PEEK 85532=0 THEN POKE 5
9911,61
26 IF PEEK 85533=0 THEN POKE 5
8745,65: POKE 58748,4
27 IF PEEK 85534=0 THEN POKE 6
2919,0
100 SAVE "TARGETPOKE" LINE 0
    
```

Target Renegado. Spectrum

Crítica

Aparte de todos los comentarios habituales sobre las segundas partes, hay que reconocer que este *Target Renegado* es un juego estupendo. Si nos apuráis, mejor que el primero.

Es un juego de peleas callejeras que se acerca mucho a lo que puede ser un enfrentamiento auténtico, con todo tipo de golpes bajos, marrullerías y juego sucio. Algunos efectos están tan bien conseguidos que duelen.

El decorado en el que transcurre la acción ha sido

cuidado al máximo y consigue perfectamente ambientar los combates. Los enemigos son distintos en cada fase y el sistema de multicarga, que normalmente no suele gustarnos, ha sido aquí utilizado provechosamente. Por si fuera poco, el juego puede completarse sin necesidad de cargador, eso sí, a base de dedicarle un buen número de horas.

Un juego entretenido, bien realizado y con un argumento original. ¿Qué más se puede pedir? Si te gustan los juegos de acción, posiblemente nada.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'The Empire strikes back'

Programa: *The Empire strikes back*.

Programador: Vektor Grafic.

Marcas: Domark.

Distribuidor: Erbe.

Versiones: Spectrum / Commodore / Atari ST / Amiga.

La larga saga cinematográfica de *La guerra de las galaxias* es un interesante producto para ser comercializado en juegos de ordenador. No en vano su productor, George Lucas, fundó en su día la Lucasfilm Limited Computer Game para controlar la presencia de sus obras en el mercado informático.

Así aparece ahora este programa, correspondiente a la película que en España se comercializó como *El Imperio contraataca*. Se trata de un juego de vectores en el que controlamos los mandos de las naves *snobspeeder* de Luke Skywalker y el ya popularísimo *Halcón Milenario*. Con ellas deberemos enfrentarnos a las oscuras fuerzas del Imperio y a sus peligrosas máquinas de guerra en una variada serie de situaciones.

Al empezar la partida podremos seleccionar uno de los



diferentes niveles de dificultad, bonificados con 0, 100.000 o 250.000 puntos. Asimismo recibiremos una información detallada de las características del enemigo y de la forma de acabar con sus fuerzas, utilizando el manual de las tropas rebeldes.

En determinadas ocasiones podrás acceder a la Fuerza de los caballeros Jedi, y este nombre, que aparecerá en la pantalla, te indicará que en esos momentos eres invulnerable a los ataques enemigos.

Por lo demás, y como suele resultar habitual en este tipo de juegos, todo consiste en evitar los impactos directos del enemigo para conservar intacto nuestro blindaje e ir superando

Cargador

Para tu entretenimiento y diversión, hemos preparado un cargador para la versión Spectrum de *El Imperio contraataca*. Para utilizarlo debes teclear las instrucciones en el

ordenador respetando los números de línea, salvarlas en una cinta y cargarlas antes de la versión original del programa. Con él, sin duda, la Fuerza va a acompañarte.

```
5 MERGE "": RUN 10
25 FOR X=65305 TO 65310
26 READ A: POKE X,A: NEXT X
27 DATA 50,104,170,195,0,224
40 SAVE "EMPIREPOKE" LINE 0
```

sin complicaciones los diferentes niveles a fuerza de liquidar a todos los enemigos que vayan apareciendo en el monitor.

Crítica

El Imperio contraataca, por denominarlo con el nombre con que aquí es conocido, es un juego correcto y entretenido. Un programa cuidado y con numerosos detalles que le dan un acabado muy atractivo. El problema es que se trata de un juego en la frontera. En esa difícil y

aún poco delimitada frontera entre los juegos antiguos y los que día a día van renovando y enriqueciendo el mundo de los juegos de ordenador. *El Imperio contraataca* tiene un cierto aspecto añejo, como de tiempos pasados. Tal vez porque al cargarlo tienes la sensación de no estar viendo nada nuevo u original, aunque comprendas que tienes entre manos, o entre teclas, un buen programa que aún puede hacerte pasar unos buenos ratos. El problema es: ¿por cuánto tiempo?



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

Acuse de recibo

Recibimos todas las semanas un buen montón de cartas de lectores con las más diversas sugerencias, comentarios, broncas, felicitaciones y peticiones varias. No es mala cosa que de cuando en cuando os recordemos que tomamos buena nota de todas y que intentamos contestar al mayor número posible de ellas.

La queja que con mayor asiduidad se repite es la que se refiere a la falta de cargadores para las versiones Amstrad, MSX y, algunas menos, también de Commodore. Según



nuestros remitentes, no se les presta la debida atención, o al menos con la debida frecuen-

cia. Estamos totalmente de acuerdo y dispuestos a solucionar de una vez por todas este problema.

Lo que resulta imposible, dado el espacio de que disponemos, es publicar todas las semanas cargadores para todas las versiones de un juego. No obstante, intentaremos irlos simultaneando y de cuando en cuando, como hicimos la semana pasada, publicar un juego con todos sus cargadores.

Esperamos que esta fórmula os parezca adecuada y que esta respuesta general os valga a todos los que no habéis escrito en este sentido.

'Software' nacional

Desde que comenzamos con el *Tebeo Informático* hemos pretendido siempre prestar una especial atención a los programas y programadores españoles. Así vimos el nacimiento de *Tapo*, seguimos con especial atención los programas de *Dinamic* o las novedades que de *Ópera*, *Made in Spain*, etcétera, pudieran ir surgiendo. Pues bien, convencidos de que no somos los únicos a quienes sus-

ta el *software* nacional, tenemos una buena noticia que daros. Dos de las compañías tradicionalmente dedicadas a la importación y distribución de juegos extranjeros han decidido ampliar su campo de actividades con la producción de programas nacionales. Nos referimos a Proein y a System 4. La primera lanza al mercado dos programas: *Abracadabra*, un juego conversacional respon-

diendo a la demanda que de este tipo de planteamientos parece haber hoy en el mercado, y *Thor*, un juego de aventuras con el popular héroe como protagonista.

System 4, por su parte, patrocina a SPE (Software de Programadores Españoles), que se lanzan al mercado con cuatro programas: *Dea tenebrarum*, *Amato's*, *La corona y Under ground*.

Truco y cargador

Esta semana hemos preparado un truco y un cargador. El truco es para *Thor*, el programa de Proein, del que os hablábamos hace un momento. Para obtener energía infinita, cuando estéis cargando el programa, y antes de que aparezca el menú, debéis pulsar las teclas *V* y *C* y mantenerlas así hasta que aparezca el menú de opciones.

El cargador es para la versión Amstrad disco del *Buargueño*. Para utilizarlo tecladado en tu ordenador y ejecutarlo antes de la versión original del programa. Ofrece juego de la computadora sin regates, ausencia de tarjetas y expulsiones y opción a establecer el tiempo de juego que quieras.

```
10 CLR:INPUT:MINUTOS DE JUEGO "14
20 *+ABINT10/100**+ENT10/101#10
30 MEMORY 30000:ROMBER 0:MODE 0
40 FOR I=0 TO 10:READ a:I=I+1:PRINT
50 LOAD"bu1trn.spc",49100
60 LOAD"0"ogg.04
70 DILL 52748
80 OPENOUT"0">MEMORY 1999
90 LOAD"bu1trn.04
100 FOR E 2799,1+POKE 21417,42:POKE 2141
8,1:POKE 21419,0:POKE 20199,24
110 CLR:CALL 2000
120 DINT 0,1,2,4,16,32,64,128,1,1,16,17,
24,6,16,0
9999 SAVE"amstrad.04"
```

Butragueño, Amstrad disco.



Ignacio Moreno y Antonio G. de Santiago

'Turbo Girl'

Programa: Turbo Girl.
Programador: Javier Bravo y Fernando Clavijo.
Marca: Dinamic.
Versiones: Spectrum-Amstrad-Commodore.
Precio: cinta, 875 pesetas.

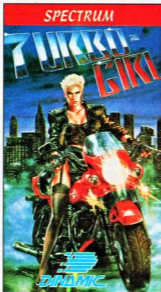
Los señores de Dinamic vuelven a presentarnos un programa protagonizado por una bella e intrépida heroína. En este caso, una bella motorista (véase la espectacular portada de Luis Royo) debe enfrentarse en misión suicida contra tres peligrosos Elders y su ejército de naves robots, en tres complicados y distintos escenarios.

En la primera fase atravesamos un laberinto de tuberías en una nave espacial semiabandonada, acosados por los meteoritos que de la deteriorada atmósfera artificial es incapaz de detener, e intentando evitar en todo momento los huecos de la estructura por los que nos precipitaríamos al abismo.

En la segunda nos encontramos cruzando un endeble puente que une la estación con el planeta. Su estado es lamentable y el suelo se derrumba inespereadamente bajo el peso de nuestra poderosa máquina.

La tercera fase nos conduce a un peligroso y condenado desierto en la superficie del planeta, plagado de ocultos enemigos.

Afortunadamente, nuestra motocicleta es un sofisticado producto de la más avanzada tecnología y permite todo tipo de acciones, como disparar rayos láser o dar grandes saltos. ■



Cargadores

Hemos preparado dos cargadores. Uno es para la versión Spectrum del Turbo Girl, y ofrece infinitas vidas e inmunidad a disparos, obstáculos y caídas. El otro es para la versión Commodore del Thundercats, y nos ha sido remitido

por José dos Santos, de Madrid. Como siempre, elige el tuyo, tecléalo en el ordenador, sálvalo en cinta y cópralo en un disquete de la versión original del juego de que se trate.

```

30 RESTORE 1 LET N#4000: LET
  P#0: FOR P#4 TO N#24: READ A
  30 POKE 2344,P#4: LET S#4#4: NEXT P
  30 POKE 2345,A: IF S#2#4 THEN
  PRINT "DATAS PAL": STOP
  30 INPUT "INF. VIDAS/E/NI": I#4:
  IF A#4#4 THEN POKE N#2,0
  40 INPUT "IMPUNE DISPAROS/G/N":
  I#4: IF S#4#4 THEN POKE N#7,0
  50 INPUT "IMPUNE OBSTACULOS/E/
  N": I#4: IF S#4#4 THEN POKE N#10
  60 POKE N#15,0
  80 INPUT "IMPUNE DATAS/E/N/":
  I#4: IF A#4#4 THEN POKE N#12,0
  90 CLS : PRINT "CARGA LA CINTA
  ORIGINAL": LOAD ""#CDEE
  90 POKE 80007,150
  90 POKE 80047,0: RUN USR 4000
  100 DATA 30,122,105,62,201,99,1
  101,200,50,79,209,62
  110 DATA 175,50,18,202,33,175,6
  124,47,202,170,27,108
  120 SAVE "TURBOPOKE.LIN": GOTO
  30
  
```

Spectrum Turbo Girl.

```

0 REM THUNDERCATS POR JOSE DOS SANTOS
  1 FORN#0#047: READA: P#0#272#4,4#0#4#N#X
  2
  3 I#0#47#0#N#P#N#T#E#R#R#O#R#E#N#D#A#T#
  3 PRINT "PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TEC
  LA"
  4 SETR#1#A#N#""#T#H#E#M#O#D#A
  5 P#0#0#1,1#4#P#0#1#1,1#L#O#A#D
  10 DATA 145,244,149,32,141,242,3,149,1
  141,244,3,78,15,8,149,46,141,24,4,149
  11 DATA 141,137,4,15,184,225,94,149,78,1
  41,16,137,169,28,141,17,137,149,137
  12 DATA 41,16,137,74,15,8
  13
  14
  15
  16
  17
  18
  19
  20
  21
  22
  23
  24
  25
  26
  27
  28
  29
  30
  31
  32
  33
  34
  35
  36
  37
  38
  39
  40
  41
  42
  43
  44
  45
  46
  47
  48
  49
  50
  51
  52
  53
  54
  55
  56
  57
  58
  59
  60
  61
  62
  63
  64
  65
  66
  67
  68
  69
  70
  71
  72
  73
  74
  75
  76
  77
  78
  79
  80
  81
  82
  83
  84
  85
  86
  87
  88
  89
  90
  91
  92
  93
  94
  95
  96
  97
  98
  99
  100
  
```

Commodore Thundercats.

Crítica

Dinamic es un nombre de gran prestigio entre los aficionados españoles, ganado a pulso con unos programas que raramente defraudan al usuario. Cada nueva producción es esperada con ansiedad por gran parte de los fanáticos del ordenador, y suelen resultar juegos de larga vida en el mercado. Por todas estas ra-

zones, a Dinamic hay que exigirle siempre algo más. Ese toque de distinción que eleve el programa por encima de la media. Ese toque que en Turbo Girl no se consigue.

No nos engañemos; estamos hablando de un juego absolutamente correcto, con unos buenos gráficos, que interesa y entretiene desde el

principio, y con un buen acabado y presentación. Sin embargo, se echa en él algo de menos. Ese punto de originalidad e interés que lo haga distinto a los demás y que le ofrezca de forma indudable el característico sello Dinamic. Los aficionados así lo esperan y hay que exigirlos. Ellos pueden hacerlo.



Antonio G. de Santiago

'Wells & Fargo'

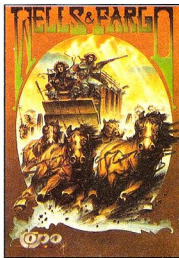
Programa: *Wells & Fargo*.
Programador: Emilio Martínez.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, MSX.

Precio: Cinta, 875 pesetas. Disco, 2.250 pesetas.

Esta semana van a ser los propios programadores quienes os den las pistas necesarias para que podáis acabar sin dificultad dos de las últimas novedades de Topo, ese simpático equipo de programadores españoles perteneciente a Erbe Software, formado por Emilio Martínez y Emilio y Javier Cano.

El juego consiste en controlar al conductor y al vigilante armado de una diligencia que debe avanzar de posta en posta hasta completar su recorrido. Cualquiera de los personajes puede perder una vida si es tiroteado por bandoleros a caballo o indios agazapados. Si la diligencia es dañada 10 veces por baches u obstáculos del camino, también se acabará la partida.

Emilio nos cuenta que pulsanando simultáneamente, durante el juego, las letras que forman la palabra *west*, obtendremos vidas infinitas. De todas formas, la diligencia aún puede ser dañada y tendremos que ex-



tremar las precauciones del conductor para evitar los baches. Al no tener que preocuparnos de los disparos de los enemigos, esto es pan comido. Si no queréis utilizar vidas infinitas, debéis saber que si el vigilante se agacha no puede ser alcanzado.

Critica

El *Wells & Fargo* es un Arcade clásico y, al fin y al cabo, son siempre los más entretenidos. Merece un elogio especial el final del juego, en el que hay una escena de animación con coris-

'Rock'n roller'

Programa: *Rock'n roller*.
Programador: Rafael Gómez.
Marca: Topo.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, MSX.

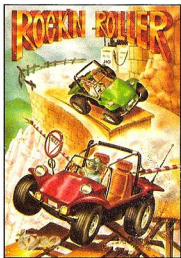
Precio: Cinta, 875 pesetas. Disco, 2.250 pesetas.

Rafael Gómez, a sus 22 años, ha realizado ya programas como *Survivor* y *Mad Mix*. Este último ha sido promocionado en el Reino Unido por la compañía Pepsi-Cola y es, sin duda alguna, la mejor producción propia de Topo.

El juego consta de 30 circuitos en forma de laberinto, en los que se encuentran esparcidas las piezas de un coche que debemos completar, ocultas bajo signos de interrogación. Ahora bien, algunos de estos signos esconden bólicos enemigos o peligrosos *jeeps* lanzamisiles, que sólo con un alarde de pericia y reflejos podremos evitar. En el juego podéis

encontrar también gigantesco helicópteros, dunas que harán que nuestro Buggie salte, semáforos que si nos saltamos provocarán invariablemente que seamos arrollados por un enorme camión, y otros muchos detalles. Nuestro vehículo protagonista, a guisa de tinta de calamar, expele densas nubes de humo para confundir a sus enemigos.

Rafa advierte que si nada más cargar el programa, cuando veáis aparecer los nombres de unos señores en la pantalla, pulsáis al unisono las letras que forman la palabra *help*, que significa *pleh* si se lee al revés, obtendréis infinitas vidas, suficientes para acabar el juego.



encontrar también gigantesco helicópteros, dunas que harán que nuestro Buggie salte, semáforos que si nos saltamos provocarán invariablemente que seamos arrollados por un enorme camión, y otros muchos detalles. Nuestro vehículo protagonista, a guisa de tinta de calamar, expele densas nubes de humo para confundir a sus enemigos.

Rafa advierte que si nada más cargar el programa, cuando veáis aparecer los nombres de unos señores en la pantalla, pulsáis al unisono las letras que forman la palabra *help*, que significa *pleh* si se lee al revés, obtendréis infinitas vidas, suficientes para acabar el juego.