

ron era una película con efectos especiales increíbles, en la que un programador se introducía accidentalmente dentro de un *chip* y allí conocía un microuniverso sorprendente en el que los programas contaban con vida propia. Con su nueva personalidad de Tron, participaba en juegos informáticos que tenían la particularidad de que los protagonistas eran seres reales.

Basado en la película, ha hecho aparición *Zona 0*. El juego se desarrolla sobre una especie de cuadrícula cuyas líneas son

los caminos por los que pueden avanzar las motos. Cada una de las 15 fases consiste en un enfrentamiento contra uno o varios competidores, hasta quedar como único superviviente.

Cuando las motos avanzan van dejando tras de sí una estela solidificada a través de la cual no es posible pasar. La manera de eliminar a los oponentes es obligarles a que choquen contra las estelas.

Conforme juegas debes ir planteando tu estrategia para intentar bloquear el recorrido de

los oponentes de manera que se vaya reduciendo su campo de maniobra y acaben chocando contra las estelas.

A medida que avanza el juego aumenta la dificultad. *Zona 0* es un jue-

go terriblemente adictivo.

Truco. Funciona con todas las versiones: cuando aparezcan el menú en que están escritos los nombres del equipo de programación hay que teclear una a una las letras que forman la palabra TRONER. Cada tecla pulsada correctamente hará que el borde parpadee en color azul. Cuando la palabra esté introducida completamente, el borde parpadeará en color rojo, lo que equivale a poder jugar con vidas infinitas.

Programa:

Zona 0.

Programador:

Rafael Gómez.

Grafista:

Alfonso Fernández.

Marca:

Topo.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:

Spectrum, Amstrad

y MSX. Cinta:

1.200; disco:

2.250. Compatibles

PC: 3.900.



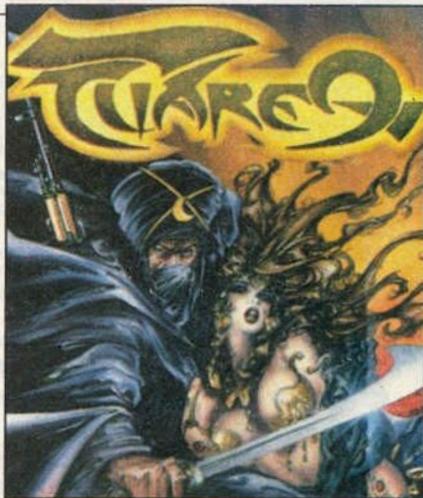
uareg'. La hija del sultán Abdul Aziz ha sido secuestrada. Los raptos piden un rescate tan cuantioso que, en caso de ser pagado, el pequeño país tendría que sufrir las consecuencias del hambre. No hay tiempo siquiera para recolectar tanta fortuna. El plazo concedido es de tres días solamente.

Ben Yusuf, capitán de la guardia del sultán, piensa que la princesa ha sido escondida dentro de los límites de la alcazaba, un complejo laberinto compuesto por 12 ba-

rrios de calles estrechas. Disfrazado y completamente solo para no alertar a los secuestradores, se dispone a recorrerla, casa por casa si hace falta, con el fin de liberarla.

Ben Yusuf dispone de una limitada cantidad de armas y dinero. Los habitantes de los barrios le darán información siempre que la pueda pagar. Eso sí, debe abstenerse de hablar con las mujeres. Algunos lugareños son hostiles y mentirán a pesar de aceptar el dinero. Para estar seguro de la veracidad de la información Ben Yusuf tendrá que preguntar al menos dos veces a cada persona. Le sale más caro, pero sabe que los mentirosos nunca dan dos veces la misma respuesta. En el caso de que Ben Yusuf robe o dispare contra una de las mujeres, todos los habitantes del barrio se volverán hostiles.

Los hoteles y hostales



Programa:
Tuareg.
Programador:
Carlos Arias.
Marcas:
Topo Soft.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
cinta, 875
pesetas.

están abiertos a partir de las doce de la noche. Ben Yusuf necesita dormir en ellos para recuperar la energía. También es posible recuperarla en restaurantes y fondas, cuyo horario de comidas es de una a dos de la tarde. El precio de todos los servicios depende del lujo del establecimiento.

En las armerías, abiertas de diez de la mañana a ocho de la tarde, puede comprar armas y municiones. De todas formas, si uno de los policías que patrullan las ca-

lles le descubre, le despojará de ellas e intentará detenerle.

Para poder entrar en las casas hay que deshacerse del matón que las protege. En cualquiera de ellas puede estar escondida la princesa. Ben Yusuf debe estar seguro de haber interpretado bien las informaciones antes de entrar en ellas, ya que los moradores disparan sin contemplaciones contra cualquiera que viole su intimidad.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original de este divertido y novedoso juego de Topo. Dispondrás de infinitas energías, armas y municiones. Una vez que te aclares manejando la complicada brújula, no tendrás problemas para terminar el juego.

Antonio G. de Santiago

```
10 CLEAR 25139: POKE 23658,B
20 INPUT "INF. ENERGIA(S/N)";AS
30 INPUT "INF. DINERO(S/N)";BS
40 INPUT "INF. ARMAS(S/N)";CS
50 INPUT "MAS RAPIDO(S/N)";DS
60 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL DESDE EL PRINCIPIO"
70 LOAD "CODE
80 RANDOMIZE USR 59990
90 LOAD "CODE
100 POKE 65135,251
110 POKE 65136,201
120 RANDOMIZE USR 65100
130 IF AS="S" THEN POKE 43667,0
140 IF BS="S" THEN POKE 37976,2
01
150 IF CS="S" THEN POKE 36612,0
160 IF DS="S" THEN POKE 38092,8
170 RUN USR 35791
180 SAVE "TAUPOKE" LINE 0
```

a misión es sencilla.

Consiste en adentrarse en solitario en un país enemigo y robar un prototipo de avión sin el cual la contienda estaría irremisiblemente perdida. Bueno, no hay problemas, dispones de un camión de combate altamente preparado contra el que los disparos hostiles son mera gelatina. Pena que no tiene ni gota de gasolina.

Cuando empieces a avanzar por el escenario del juego, enseguida verás el camión, pero no intentes utilizarlo, no avanzará ni un palmo. Observarás que hay algunos bidones que se pueden re-

coger al paso. Unos contienen vidas extras, otros aumentan la provisión de granadas, y otros, los más importantes, están repletos del preciado combustible. Por desgracia la mayor parte de estos últimos están situados en lugares inaccesibles.

Sube a la montaña saltando por las plataformas y cuando encuentres el helicóptero utilízalo colocándote sobre él y pulsando la tecla de abajo. Retrocede hasta la primera pantalla. Arriba, sobre el promontorio, está el primer bidón de combustible. Hazte con él y vuela hacia el camión, tienes gasolina suficiente para recorrer la quinta parte del itinerario.

Es imprescindible transportar el helicóptero en el camión. No se te ocurra retroceder con el camión, el contenido de los cinco bidones de combustible es el exacto para trasladarte a la pantalla final. Tampoco te entretengas a bordo del helicóptero, su depósito también puede vaciarse.

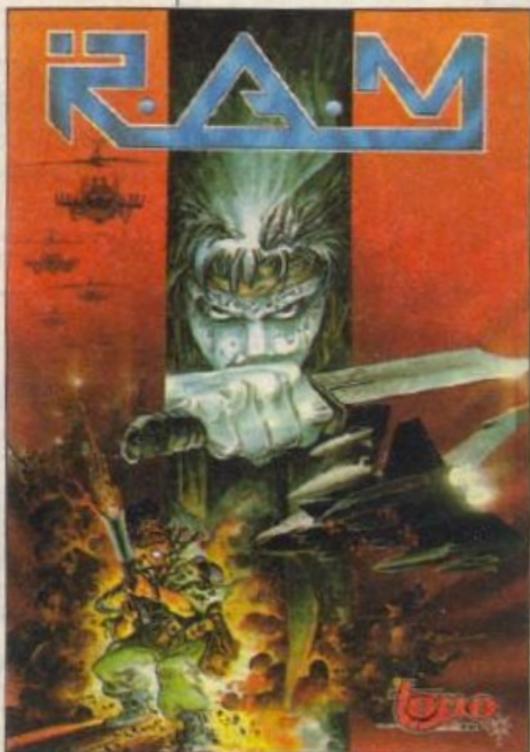
Para completar la aventura dispones de una ametralladora utilizable en todo momento y de un número de granadas que se incrementa recogiendo los bidones apropiados. En algunas pantallas encontrarás morteros, necesarios para poder atravesar la zona en que aparecen.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces y ejecútalo, contestando a todas las preguntas que te haga, antes de cargar la cara A del juego original —en la B no funcionaría.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Ram.
Programador:
José Manuel
Muñoz.
Marca:
Topo.
Gráficos:
Alfonso
Fernández.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
cinta,
1.200 pesetas.

```
10 CLEAR VAL "24424": LET x=VA
L "24424": RESTORE
20 FOR n=BIN TO VAL "4": LET x
=x+NOT BIN: READ n$: INPUT ""+n
$+"(s/n)":a$: IF a$="s" THEN POK
E x,NOT BIN
30 NEXT n: PRINT "carga el jue
go": FOR n=BIN TO PI: LOAD ""COD
E: POKE VAL "23739",VAL "111":
IF n=NOT BIN THEN RANDOMIZE USE
VAL "32768"
40 NEXT n: LET x=VAL "24424":
FOR n=BIN TO VAL "4": LET x=x+NO
T BIN: READ a: IF PEEK x=NOT BI
N THEN POKE a,BIN: IF n=VAL "4"
THEN POKE a,VAL "201"
50 NEXT n: RUN USR VAL "61356"
60 DATA "inf. vidas","inf. bom
bas","inf. fuel helicóptero","in
f. fuel camion","innuna"
70 DATA VAL "30490",VAL "31666
",VAL "27818",VAL "32027",VAL "3
0437"
```



Gremlins 2. Gizmo es como un osito de peluche. Sería la mascota perfecta de cualquier niño si no fuese porque, cuando una simple gota de agua le roza la piel, en el punto afectado comienza a inflarse un bulto que termina transformándose en un ser parecido a su progenitor.

Este segundo Gizmo formado podría ser tan encantador como el primero si se abstuviera de comer pasada la medianoche. Cuando uno de estos seres cena a horas intempestivas su metabolismo sufre un proceso irreversible y se vuelve travieso y cruel hasta límites increíbles. Se convierte en un *gremlin*.

El origen de Gizmo es desconocido. Durante mucho tiempo estuvo custodiado por un anciano oriental que regentaba una tienda de antigüedades. Una vez, sin que los humanos estuvieran aún preparados, escapó a la custodia de su guardián, y la pequeña localidad a la que fue conducido quedó casi destruida antes de que el anciano pudiera recuperarlo.

El tiempo pasa, el guardián murió, y la tienda fue demolida para de-

jar espacio a un impresionante edificio de oficinas. Alguien encontró la vieja caja de Gizmo y... llegaron los *gremlins*.

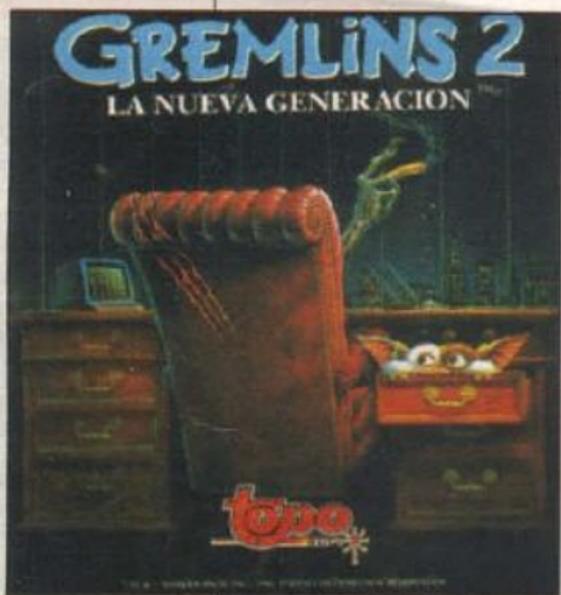
Billy, del que Gizmo ya fue mascota en la aventura anterior, ha crecido y trabaja en el edificio. Armado con una linterna, cuya luz les resulta molestísima a los *gremlins*, debe recorrer los cinco pisos de arriba abajo para abortar el plan de conquista del mundo de los revoltosos seres.

Si los *gremlins* son malos, pasar por los laboratorios genéticos del doctor Catherter puede ser el colmo. Éste es el origen de un *gremlin* básico en el juego: el eléctrico.

Billy, tras recorrer las plantas altas recogiendo objetos y viajando en ascensores, llega por fin al vestíbulo, donde los *gremlins* se reúnen alborozados esperando la hora de iniciar su programado plan. Cuando Billy abre el grifo de la manguera, los duendecillos no caben en sí de gozo: se reproducirán, y su ejército aumentará considerablemente. La sonrisa se les hiela cuando ven que, una vez empapados, Billy arroja sobre ellos al *gremlin* eléctrico.

Truco. Funciona con todas las versiones: cuando aparezca el menú en que están escritos los nombres del equipo de programación hay que teclear una a una las letras que forman la palabra AMBLIN. Cada tecla pulsada correctamente hará que el borde parpadee en azul. Cuando la palabra esté introducida completamente, el borde parpadeará en rojo, lo que equivale a inmunidad total.

Programa:
Gremlins 2
Programador:
Rafael Gómez
Grafista:
Alfonso Fernández
Marca:
Topo
Distribuidor:
Erbe
Versiones:
Spectrum,
Amstrad y MSX.
Cinta, 1.200;
disco, 2.250.
Compatibles PC,
3.900.



ce breaker'. Al poco tiempo de extenderse la glaciación, Eurasia estaba sumida en el caos. Los supervivientes se agruparon en torno a los líderes. Cuando un líder caía, sus sicarios engrosaban las filas del vencedor. Pasados tres siglos, Rombal era el único líder vivo, y se coronó emperador. Para asegurar su poder absoluto, el tirano dispone de un nutrido ejército dotado de sofisticado armamento y de vehículos *bobsleighs* acondicionados para las pistas de hielo.

La existencia de un reducto de hombres libres, atrincherados más allá de los montes del Norte, corre de boca en boca entre los obreros de la fundición. El 68673182N, apenas un mozalbete, decide unirse a cualquier precio al grupo de insurrectos. En un descuido de la patrulla roba un *bobsleigh* y emprende la marcha hacia la libertad.

El juego lo componen seis pistas, de dificultad creciente, repletas de enemigos y de obstáculos. Cuatro marcadores in-

forman de la velocidad, de los niveles de energía y combustible y de la cantidad de munición restante. También aparece un cronómetro descendente, que si alcanza el cero implica el final de la partida.

Durante los recorridos aparecen cápsulas que al acertarles con un disparo aumentan el marcador correspondiente a la inicial que llevan escrita. La energía se va perdiendo al colisionar con otros vehículos; si ésta o el combustible se agotan, se pierde una vida.

Casi todos los obstáculos son mortales en el caso de chocar contra ellos, a excepción de los cráteres, que expelen un chorro de aire que desvía al vehículo de su trayectoria; los charcos de aceite, de efecto parecido, y los trampolines, utilísimos para saltar sobre los objetos que suele haber a continuación.

La pantalla presenta una vista desde arriba del tramo en el que se encuentra el *bobsleigh*, y las sensaciones de desplazamiento y velocidad están admirablemente conseguidas. El juego es técnicamente perfecto, aunque una vez pasado el primer nivel, pretender terminar dentro del tiempo permitido raya en la utopía.

Truco. Funciona en todas las versiones y es imprescindible para acabar el juego: al aparecer el menú principal pulsa a la vez las letras que forman la palabra GAFI hasta que aparezca un mensaje informando de que dispones de vidas y tiempo infinitos; a continuación, teclea un número del 1 al 6, según el nivel en el que desees jugar.

Antonio G. de Santiago

Ice breaker
(Rompehielos).

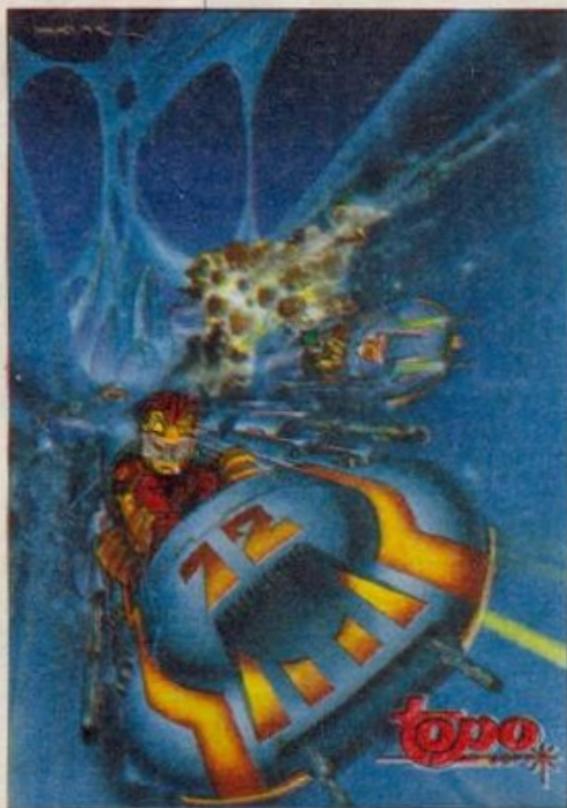
Programadores:
Gabriel Ortas y
Antonio Moya.

Grafista:
Rafael Ángel
Cabrera.

Marca:
Topo.

Versiónes:
Spectrum,
Amstrad y
MSX.

Precio:
Cinta, 1.200
pesetas; disco,
1.950 pesetas.



orna. La doctora Lorna, paralizada por un rayo neurológico, observaba impotente cómo su robot, tras una enconada lucha con las ratas de Iritza, es arrastrado hacia el exterior de la taberna galáctica en que había hecho un alto para reponer energías.

Cuando los efectos del rayo cesaron, atrapó a uno de los raptos y el cobarde roedor cantó de plano: los pedazos del robot serían esparcidos por los corredores del templo de Iritza, y su cerebro positrónico, una vez estudiado, constituiría la fuente de conocimiento que habría de permitir a los resentidos iritzanos conquistar el universo. Ni que decir tiene que a la doctora le faltó tiempo para acudir al rescate de su robot, con lo que em-

pieza la aventura. En las dos primeras fases de la aventura hay que guiar a la doctora, avanzando siempre hacia la derecha, evitando o eliminando a un variado surtido de trampas y de enemigos. De vez en cuando surgen animales voladores portando bonos de vidas, de energía, o de la munición imprescindible para vencer a los guardianes.

En las fases tres y cuatro la doctora aparece a los mandos de un monolevitador esquivando los troncos de los árboles y a los patrulleros enemigos. Los bonos se obtienen recogiendo una especie de burbujas de jabón gigantes.

En la última fase, hay que buscar los seis pedazos del robot y localizar la cabina, que es

el único sitio donde puede ser reconstruido.

Trucos. Los códigos de acceso son: Loli para la fase 2, Planinga para la 3, Black para la 4 y Crown para la 5.

Para obtener infinitas vidas hay que pulsar simultáneamente las cuatro letras que forman la palabra *bahi* cuando aparece el mensaje de pulsar disparo. Sirve para todas las versiones.

Antonio G. de Santiago



Programa:
Loma.
Concepto:
Alfonso
y Jorge Azpiri.
Programadores:
Gabriel Ortas
y Antonio Moya.
Grafista:
Rafael Cabrera.
Marca:
Topo.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad
y MSX.
Precio:
Cinta, 1.200
pesetas; disco,
1.900 pesetas.

a pequeña población de

Devil Stone se ha convertido en un auténtico paraíso para todos los maleantes y forajidos del lejano Oeste. El juez Bigpig garantiza la seguridad de todos los malvados que contribuyen a engrosar sus arcas. El Estado de Tejas, harto de los abusos que allí se cometen, envía a un aventurero cuyo nombre es toda una leyenda: *marshal James*.

La primera fase del juego es un típico arcade en el que el personaje se desplaza hacia la derecha disparando contra todos los enemigos que le salen al paso. Dispone de tres vidas, aunque es posible recoger vidas extras.

La segunda fase tiene lugar en un típico *saloon*. En primer término aparece el protagonista, de frente, apurando un vaso de whisky en la barra. Tras él, la bailarina va levantando las piernas mientras recoge sus faldas, descocada, a los sones del can-can que interpreta el pianista. Sentados alrededor de tres mesas, pistoleros, indios y un mexicano, con enorme sombrero, contemplan el espectáculo. Un cursor se mueve por la pantalla, y el protagonista se gira y dispara contra el malvado apuntado. Tras las

puertas y ventanas del local van apareciendo enemigos amenazantes; pero de vez en cuando, en la parte superior derecha de la pantalla, aparece la cara de uno de los personajes del local. ¡Cuidado!, el retratado no tardará mucho en comenzar a disparar como un loco. Hasta la bailarina dispara. El juego acaba con éxito al vencer al pistolero que está escondido tras la puerta del lateral derecho.

Truco. Los usuarios de compatibles PC, para jugar con inmunidad total las dos fases, tienen que cargar el programa escribiendo *topo freud* en vez de *topo*, como harían normalmente.

Los usuarios de Spectrum, Amstrad y MSK, para ser inmunes en la primera fase, cuando aparezca el menú de opciones, tienen que ir tecleando una a una las letras que forman la palabra *freud*. Cada vez que una de las teclas se pulsa correctamente suena un pitido. Es posible que el juego se ponga en modo demo antes de haber completado la palabra; en este caso no hay que volver a comenzar a escribirla, sino continuar con la siguiente letra a partir de la última pulsada correctamente. Cuando el proceso finaliza, suena un pitido diferente. El truco funciona como un interruptor, si se repite desaparece la inmunidad. En la segunda fase, después de teclear el código de acceso, hay que pulsar, una a continuación de otra, la C, la L, la M y la tecla de disparo.

El código de acceso de la segunda fase es idéntico en todas las versiones: podréis jugarla escribiendo la palabra *clave*.

Programa:
Desperado 2.
Programador:
Cinto Ventura.
Grafista:
Jaume Altimira.
Marca:
Topo.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad
y MSK
Commodore.
Cinta: 1.200;
disco: 2.250;
compatibles PC:
2.250.



Los **cocos**, una especie de hongos esféricos, son el alimento preferido de Mad, y el castillo de Cocomovillage está repleto de ellos. Para poder saciar su voraz apetito con tan sabrosa vianda, la simpática canica tendrá que enfrentarse a los inquilinos del tenebroso inmueble:

Cocomomia: fácilmente reconocible por sus vendajes. Empuja a sus enemigos hasta despachurrarlos contra la pared más próxima.

Cocohueso: con forma de calavera. Produce un susto pavoroso.

Cocodrácula: sus mordiscos son mortíferos. El muy tramposo deja a su paso cocos emponzoñados. ¡Cuidado con ellos!

Cocofranky: identificable por los tornillos de sus sienas. Con su mucho peso, apisona los cocos y los deja incrustados en el suelo. Mad tiene que saltar cerca de ellos para que la trepidación los extraiga del agujero y así poder devorarlos.

```
5 CLS : POKE 23417,84
6 PRINT "CARGA EL JUEGO"
7 MERGE "": RUN 8
45 FOR X=65233 TO 65240
46 READ A: POKE X,A
47 NEXT X
60 DATA 175,50,253,137,50
70 DATA 31,145,201
```

Cocomoco: a guisa de pañuelo fantasmal. Ato-siga hasta el aburrimiento al incauto que se pone a su alcance. Hay que darle esquinazo como sea.

Cocoprisas: pequeñito y con patitas. Quien lo alcanza adquiere una portentosa velocidad durante un breve lapso.

En las habitaciones del castillo también hay objetos que Mad puede utilizar para defenderse:

Gordococos: como los cocos normales, pero a lo bestia. Su aporte energético ayuda a combatir a los enemigos.

Cocobolos y Cocorro-llos: al empujarlos aplastan todo lo que se interpone en su camino.

Cocovidas: dentro de una pompa de jabón. Hay que atraparlas durante la carrera que emprenden al ser liberadas.

Cococorcho: utilísimo para taponar momentáneamente el tintero del que surgen los monstruos.

No todos los objetos son provechosos: los *rodillos giratorios* impiden el avance en dirección contraria a la de sus revoluciones, sobre las *losetillas* es imposible saltar y los *cuadrados sorpresa* lanzan un demoledor puño.

Mad Mix II es una nueva versión del clásico *comecocos*, en tres dimensiones, que rebosa frescura y originalidad.

Truco: sirve para todas las versiones y proporciona infinitas vidas. Cuando aparezca el menú con los nombres del equipo de programación hay que ir tecleando una a una las letras que forman la palabra SPABILAO. A cada letra pulsada correctamente el borde parpadeará en azul, y al finalizar lo hará en rojo.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Mad Mix II.
Programador:
Rafael Gómez.
Marca:
Topo.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio: cinta,
1.200 pesetas;
disco, 1.900
pesetas.

MAD MIX II

EN EL CASTILLO DE LOS FANTASMAS



TEBEO INFORMATICO

Durante siglos, los humanos han mantenido ocultos en sus ciudades los *huevos del poder*, que aseguran la primacía sobre el planeta.

Elifus, duende travieso donde los haya, conjuró a dos terroríficos monstruos abisales para encomendarles la búsqueda de los preciados objetos, y a por ellos se dirigen los entes diabólicos mientras digieren las apetitosas carnes del ambicioso hechicero.

El ogro y el dinosaurio deben demoler todos los edificios de cada una de las nueve ciudades que aparecen en el juego. Pueden golpearlos hasta que caigan o abra-

sarlos con su aliento flamígero.

Bajo los cimientos aparecen ricas hamburguesas que incrementan la energía a uno de los anhelados huevos.

No sólo de hamburguesas viven los monstruos, en cualquier momento pueden agacharse para devorar a uno de los insignificantes humanos que intentan defenderse con sus propias manos o con mortíferas piezas de artillería. Una especie amigable de insectos gigantes intenta también colaborar en la destrucción de los monstruos.

Las partidas pueden ser jugadas por uno o dos jugadores. Si juega uno, asumirá el papel del ogro, y el ordenador se encargará de controlar al dinosaurio en la cueva de la lucha. Si se acaba la energía de uno de los protagonistas, desaparece de la partida, mientras que el otro continúa jugando.

¡Aargh! es un juego excelente en las versiones de 16 bits, correcto en la versión de Amstrad y bastante regularcejo en las de Spectrum y MSX, en las que los gráficos no están a la altura de la trama del juego.

Cargador. Tenemos cargadores para las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX. Tecléa el tuyo, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la cinta original; el ogro tendrá energía infinita. Si tienes el juego en disco de Amstrad o de Spectrum+3, debes cargar el fichero *Animagic* para conseguir el mismo efecto.

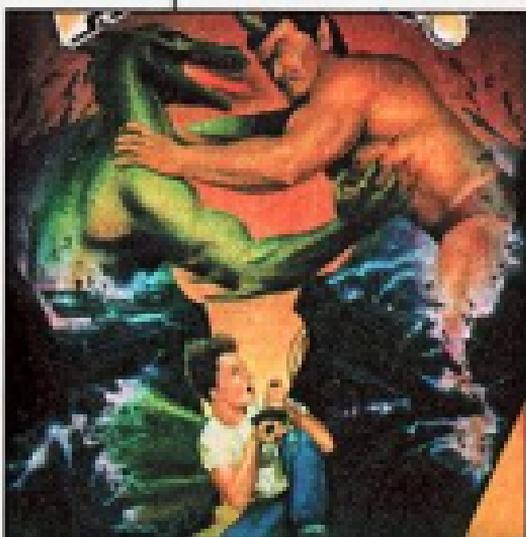
Antonio G. de Santiago

Programa: ¡Aargh!
Programador: Binary Design.
Marca: Melbourne House.
Distribuidor: Dro Soft.
Versiónes: Spectrum, Amstrad, MSX, Atari ST y Commodore Amiga.

```
1 REM AARGH! AMSTRAD
20 RESTORE FOR I=4000 TO 4018:READ A:POK
3 I,A:INEXT
40 RUN:GOTO 1
50 DATA 201,201,201,3,483
60 DATA 430,430,484,430,437,485,430,432
70 DATA 484,430,434,487,430,438
```

```
3 REM AARGH! SPECTRUM
10 RESTORE FOR I=4000 TO 4018:READ
20 FOR A=0 TO 255:READ
30 POK A,A:INEXT
40 DATA 2000,204
50 POK 2740,0: POK 2217,14
60 POK 2217,140
70 FOR A=2700 TO 2799:READ
80 POK A,A:INEXT
90 RANDOMIZE USR 2740
10 DATA 217,32,88,39,217,201
11 DATA 42,40,70,200,134,179,2
12,125
```

```
1 REM AARGH! MSX
20 RESTORE FOR I=4000 TO 4018:READ
30 POK I,A:INEXT
40 RUN:GOTO 1
50 DATA 201,201,201,3,484,487,484
60 DATA 430,484,487,437,487,487,432
70 DATA 440,487,437,441,487,484
```



TEBEO INFORMÁTICO

After the war. Hace cuatro años, Dynamic anunciaba la salida inminente de dos títulos: uno basado en las aventuras de Lorna, heroína espacial de Alfonso Arzpiri, y *After the war*. De Lorna nunca más se supo, pero por fin ha visto la luz el segundo de los programas, obra del mismo autor que en su día programara el *Dustin*.

Manhattan ha quedado arrasada y rebosa radiación. Jungle Rogers, el héroe de la aventura, tiene que recorrer las calles de la ciudad haciendo frente a algunos supervivientes convertidos en ladrones y antropófagos.

El juego tiene dos cargas. La primera es un típico programa de lucha en el que se pueden realizar 13 movimientos diferentes. El personaje avanza por la ciudad infestada de enemigos cuyos golpes van desmenuando una barra de energía que si se acaba provoca la muerte in-

stantánea. Algunos lanzan cartuchos de dinamita, y en tres ocasiones a lo largo de la fase aparece un gigante barbudo al que es necesario golpear innumerables veces antes de que deje el paso expedito, y por fin, el código para cargar la segunda fase: 94656981. En la segunda parte, el personaje va cargado con un rifle que puede rotar en todas direcciones, con infinita munición. Algunos enemigos cabalgan en vehículos bipedos, del corte de los de la guerra de las galaxias —lo mejor del juego—, y al final una nave invencible que terminará con todas las vidas una y otra vez. Sólo los muy hábiles conseguirán leer el último mensaje: *to be continued*.

After the war cuenta con unos *sprites* bastante grandes, que están perfectamente animados. El juego es correcto y merece la pena. El grado de dificultad es elevadísimo.

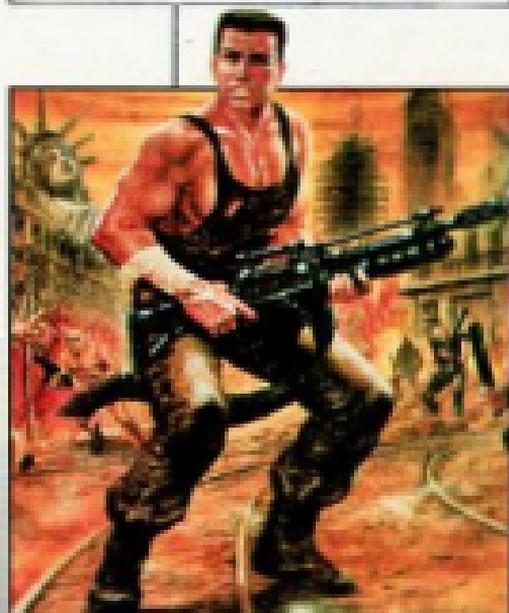
Cargador. Sirve para la versión de Spectrum y funciona indistintamente con cualquiera de las dos caras de la cinta. Podrás terminar la primera parte con total inmunidad, pero en la segunda aún encontrarás algunas dificultades, ya que el cargador solamente proporciona infinitas vidas y mantiene en alto la barra de energía, y no podrá ayudarte si se acaba el tiempo o te acierta un proyectil de efecto fulminante. Eso sí, con el cargador no te será necesario introducir el código de acceso. Tecléalo al pie de la letra, respetando los números de línea —esto es primordial en todos los cargadores que llevan la instrucción *merge*.

Antonio G. de Santiago

Programa:
After the war.
Programador:
Enrique Carvera.
Grafista:
Snatcho.
Marc:
Dynamic.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX,
Commodore.

```

9 MERGE "": RUN 10
28 LOAD "CODE
29 IF PEEK 48810=0 THEN POKÉ 4
4829,24: POKÉ 48730,129: POKÉ 32
267,0: GO TO 28
27 POKÉ 40000,201: POKÉ 49000,
0: POKÉ 26029,0
28 RANDOMIZE USR 48800
    
```



os temibles deathbringers, delincuentes asociados de la galaxia, han conquistado el planeta Dendar. A bordo de una nave de la Confederación Galáctica, el mejor hombre del cuerpo de astromarines se recupera lentamente de un prolongado período de hibernación. Una vez que sea desembarcado en el planeta contará con el armamento más tecnificado para expulsar a los invasores. Su misión tiene otra fase. Debe derrotar a los bandidos en su asteroide guarida y aniquilar a su jefe.

El juego tiene dos cargas con la estructura típica de los programas de Dinamic, hay que recorrer un camino lleno de obstáculos y abarrotado de enemigos hasta llegar al final de cada fase, pero presenta una serie de alicientes que lo hacen brillar con luz propia; los gráficos de los personajes son excelentes, a todo color y están perfectamente animados. Algunos de ellos son gigantescos, y no por ello se pierde un ápice de velocidad; la ambientación del juego

es impresionante y los desplazamientos de los fondos a diferentes velocidades dan una más que convincente sensación de movimiento.

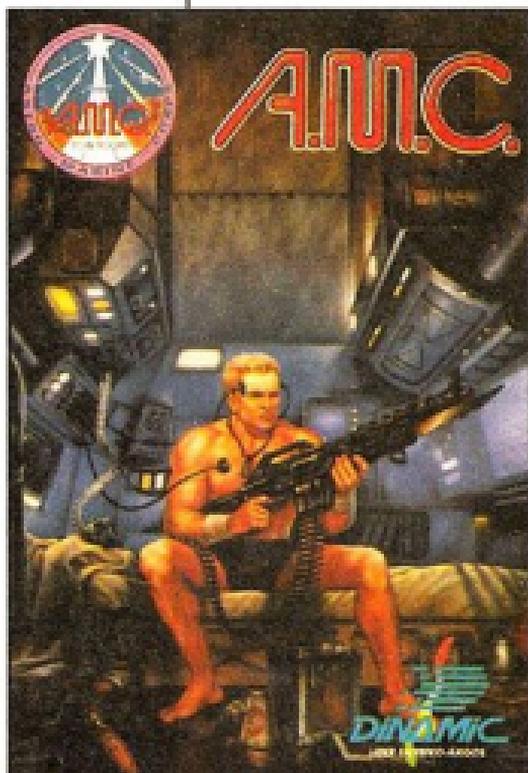
Ten presentes los siguientes consejos, que te serán de gran utilidad: al empezar a jugar aparece un edificio con tres niveles, las dos primeras plataformas son trampas y es necesario saltarlas; para subir hay que utilizar la tercera; el hoyo sólo puede ser saltado después de eliminar al monstruo que lo habita, arrojando dentro varias granadas; todas las barreras de rayos tienen un interruptor que las desactiva, y el más importante es para eliminar al Great Alien King. Hay que dispararle a la cabeza, y tras destruir el casco aparece su auténtica forma de gato.

Trucos. El código de acceso para poder cargar la segunda fase es Dagogah.

De acuerdo, el juego es dificilísimo, pero no te preocupes, podemos hacer trampa. Empieza una partida y procura obtener una puntuación que te permita entrar en la tabla de récords. ¿Lo has conseguido? No es demasiado complicado. Ahora, en vez de teclear tu nombre, escribe Creep, y cuando empieces de nuevo comprobarás que eres inmune a todos los enemigos excepto al agua, al monstruo del hoyo, a los muros de rayos y, por supuesto, a que se te acabe el tiempo, aunque con un poco de paciencia no tendrás excesivos problemas para terminar la aventura. Ah, este truco sirve para cualquiera de las dos fases. No hay cargador.

Antonio G. de Santiago

Programa:
AMC.
Programador:
Pablo Ariza.
Marca:
Dinamic.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
Cinta, 875
pesetas.
Disco, 1.900
pesetas.



Por las pantallas de nuestros ordenadores ha desfilado todo tipo de vehículos. Hemos participado en multitud de misiones a bordo de cualquier objeto capaz de desplazarse sobre ruedas, surcar el aire o deslizarse sobre o bajo el agua.

El catálogo no estaba completo, los programadores de Zigurat han encontrado el elemento que faltaba. *Autocrash* es un juego de coches de choque de feria, esos cochecitos mono o biplaza, protegidos por una banda de neumático y que tienen en su parte trasera un palo largo terminado en una escobilla con que rozan una rejilla metálica electrificada, de la que se surten de la energía necesaria para desplazarse.

Para ser campeón en el concurso de coches de choque hay que dejar la pista libre de adversarios a través de 13 fases eliminatorias. Debes colisionar contra los enemigos procurando sacarles de su vehículo con el impacto. Una vez conseguido, quedarán a pie en el bor-

de de la pista. Procura alcanzarles para evitar que ocupen otro vehículo libre y sigan participando.

Evidentemente, esto mismo puede sucederte a ti. Si un enemigo consigue arrojarte de tu montura, dispones de dos fichas para poner en marcha otros coches. Si se te acaban las fichas o uno de los adversarios te atropella cuando caminas por la pista intentando montar en un nuevo coche, perderás una de las tres vidas del juego.

Según la fase en que estés, te enfrentarás con uno o tres adversarios. Puedes saberlo porque en la pantalla aparecen las barras con la velocidad actual de cada uno de los coches de los participantes. A poca velocidad, un coche resulta inofensivo; si la barra de tu enemigo es reducida, no te preocupes, aunque choque contra ti no conseguirá arrojarte del coche. Alcanza el máximo de velocidad y arrójate contra los laterales de tus contrincantes; si les alcanzas por detrás no conseguirás más que aumentar su velocidad. Un choque de frente también puede ser eficaz, pero si tu adversario tiene velocidad máxima, seréis arrojados los dos de vuestros vehículos.

En algunas fases, los enemigos alcanzarán la velocidad máxima instantáneamente, y en otras, una flecha te indica el orden en que debes eliminarlos. Procura evitar rozarte con el generador eléctrico que recorre los bordes de la pista.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum de cinta. Contarás con infinitas vidas y tu barra de energía estará siempre al máximo.

Programa:*Autocrash.***Programador:**

Luis Ángel Alda.

Marca:

Zigurat.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:

Spectrum y

Amstrad y

MSX. Cinta,

1.295; disco,

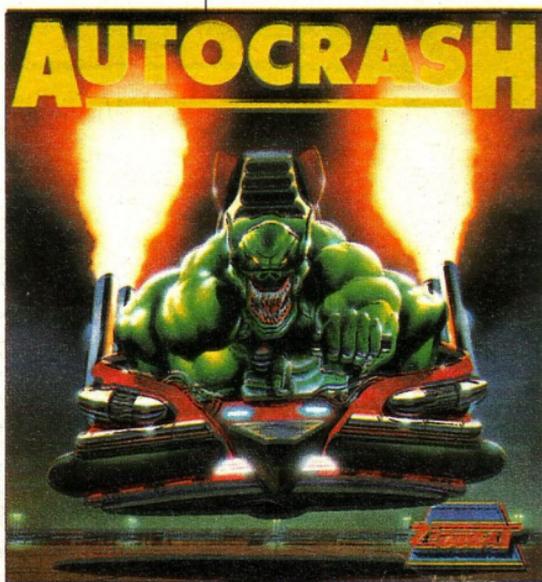
2.250. Compatibles

PC, 2.250.

```

10 POKE 23417,84: CLEAR 24999
20 FOR X=23436 TO 23453
30 READ A: POKE X,A: NEXT X
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 MERGE "": LOAD ""CODE
60 POKE 51995,140
70 POKE 51996,91
80 CLS : RUN USR 51850
90 DATA 50,171,232,50,224,238
100 DATA 50,136,239,33,30,103
110 DATA 34,23,230,195,56,226

```



B

TEJEDOR INFORMATICO

Barbarian. No confundir con otro programa de igual nombre que ya apareciera tiempo atrás. La odisea de Hegor es un archiconocido juego para ordenadores de 16 bits (Atari, Commodore Amiga), del que ahora pueden disfrutar los usuarios de ordenadores pequeños.

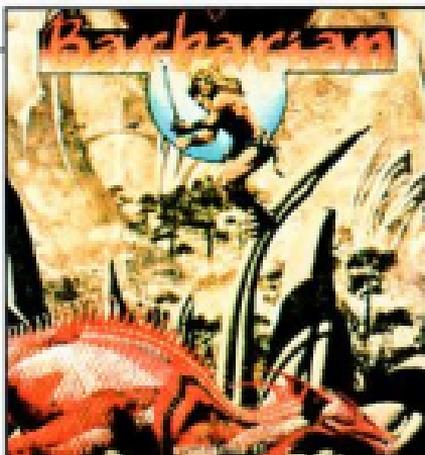
Barbarian ha heredado de sus hermanos mayores el funcionamiento

por medio de iconos. Los comandos se sustituyen por un menú de opciones compuesto por dibujitos y, si, por ejemplo, colocamos el cursor encima del dibujo de una máquina de escribir querrá decir que deseamos que el ordenador pase lo que hemos teclado a la impresora, y si elegimos una papelera es que queremos que el ordenador lo borre de la memoria. En el juego hay que descender a las profundidades de las grutas y, tras luchar contra gnomos saltarines, hombres lobo, etcétera, destruir al gigantesco Neocrón. La única forma de conseguirlo es, ayudados por el icono de luchar, hacer rebotar, con el escudo que habremos recogido, las bolas de fuego con que nos ata-

```

10 RESTORE "1" LET S=0: FOR S=0,
282 TO 65543: READ A: POKE X,A
20 LET S=S+1: NEXT S
30 POKE 27458,S: IF S=1543 TH
EN PRINT "DATA OK": STOP
40 INPUT "INF. VIDAS(S/N)";I:ANI
IF A#="N" THEN POKE 65385,0
50 INPUT "INJUNE(S/N)";J:ANI IF
A#="S" THEN POKE 65395,144: POKE
65390,131: POKE 65395,144
60 LOAD "--CODE
70 POKE 29831,255
80 RUN USA 39480
90 DATA 175,50,100,144,42
100 DATA 33,50,201,1,50
110 DATA 157,1,175,102,237
120 SAVE "BARPOKE" LINE 0

```



Programa:
Barbarian.
Programador:
Pygnosis.
Marca:
Melbourne
House.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
cinta,
875 pesetas;
disco,
1.795 pesetas.

ca y hacerle probar su propia medicina.

No os deis mucha prisa en el camino de ida, porque, tras destruir a Neocrón, deberéis volver al punto de partida en un tiempo menor. Si empleaseis más tiempo, entraría en erupción el volcán y...

Barbarian es un juego con personajes graciosos, muy grandes y bien animados. Se sale de lo habitual y ayuda, con suma facilidad, a entrar

en el concepto informático de los iconos.

Como los usuarios de MSX saben muy bien, las novedades extranjeras no suelen aparecer en versión para su aparato. Consciente de esto, Nacho Hernández, director técnico de Dro, ha comenzado a desarrollar el ambicioso proyecto de realizar en España las versiones MSX de todos los juegos que distribuye su compañía, entre los que se encuentra Barbarian. Una gran noticia para los marginados propietarios de este ordenador y para los programadores españoles.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la copia original del juego.

Bruce Wayne, multimillonario magnate y pacífico ciudadano de Gotham, se transforma por las noches en el encapuchado justiciero, terror de todos los malhechores. Bruce Wayne es el alter ego de Batman, el hombre murciélago.

El Joker, astuto y desequilibrado criminal, ha urdido un plan terrible. Pretende hacerse con el control de Gotham, utilizando el gas smilex, que anulará la voluntad de sus habitantes. Batman tratará de impedirlo en las cinco fases del juego.

La primera fase se desarrolla en la fábrica del gas, un auténtico laberinto. Batman cuenta con la *batcuera* para escalar los muros y balancearse, y con los *bataraños* para mantener a raya a los sicarios del Joker.

A bordo de su sofisticado vehículo, el *batmóvil*, el encapuchado intenta llegar a la *batcueva* por calles repletas de automóvi-

les hostiles. Siguiendo la flecha que en todo momento le indica el camino, atravesará el seto tras el que se encuentra su escondite.

El Joker propone uno de sus maléficos juegos. En un tiempo limitado, hay que ir escogiendo grupos de tres entre los ocho objetos que aparecen. La pantalla va informando de los aciertos hasta dar con la solución definitiva.

Nadie sospecha que los globos del desfile de carnaval están inflados con el gas del Joker. Pretende hacerlos estallar cuando toda la población contemple el desfile. Manejando el *batwing*, Batman liberará los globos cortando las cuerdas que los unen a los camiones.

En la escena final, Batman debe alcanzar la azotea y eliminar al Joker antes de que consiga ascender por la escalerilla del helicóptero. Es una fase parecida a la de la fábrica, pero con muchos más incidentes: ratas rabiosas, plataformas que se desmoronan y trampas ocultas en el suelo. No es fácil terminar estas fases sin haber elaborado un mapa detallado.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Proporciona infinitas vidas e infinita energía, con lo que el juego resulta considerablemente más fácil. Tecléalo al pie de la letra, respetando los números de línea, sávalo en una cinta virgen y cárgalo antes de la versión original española del juego.

Existe un truco que permite ir avanzando de fase sin tener que terminar cada una de ellas. Si durante el juego pulsas simultáneamente las teclas CIKM, podrás elegir la fase que prefieras.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Batman.

Programador:
Mike Lamb.

Marca: Ocean.

Distribuidor:
Erbe.

Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore,
Prestel Cista,
1.200 pesetas.
Disco, 1.900
pesetas.

5 MERGE " "

6 RUN 10

25 POKE 31588, 201

35 POKE 31677, 175

UN PERSONAJE DE LEGENDA
UNA PELÍCULA SORPRENDENTE
UN JUEGO QUE HAZA HISTORIA

BATMAN

BATMAN "EL JUEGO DEL AÑO"

EXCLUSIVO: el video oficial de los superhéroes
se estrenó en este juego antes de
ninguna televisión, película o
cualquier otro producto de los más
distribuidos mundiales.



BIBLIOTECA DE JUEGOS INFORMÁTICOS

Blasteroids. Los nostálgicos están de enhorabuena. *Blasteroids* es una excelente versión para ordenadores pequeños del juego de los asteroides que hizo furor en los primeros tiempos de las máquinas recreativas.

El juego consiste en controlar una nave inserta en una auténtica jungla de asteroides, evitando colisionar con ellos. Al disparar a un asteroide grande se divide en varios pequeños, y un sector no estará acabado hasta que se encuentre totalmente limpio de asteroides.

La nave se maneja con tres teclas. Dos de ellas la hacen girar en el sentido de las agujas del reloj y en el contrario, y

la tercera sirve para desplazarla en la dirección a la que mire. Los movimientos no son automáticos y dependen de la inercia que se conserve.

Blasteroids aporta muchas innovaciones al juego primitivo. Es posible elegir entre tres tipos distintos de nave, cada una con sus características particulares. Los sectores no sólo están poblados de asteroides, existen diversos tipos de naves enemigas que, al ser destruidas, desprenden diferentes piezas que si se recogen —antes de que lo haga una nave rapaz— sirven para varios usos: hacen que la nave sea invulnerable, que aumente la capacidad de disparo, etcétera.

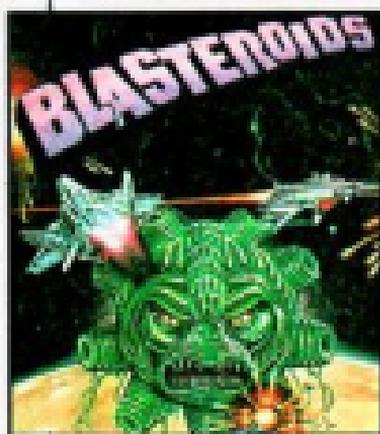
Pueden jugar uno o dos jugadores. Si juega uno, hay que sobrepasar dos ciclos para terminar el juego, uno de nueve sectores y otro de 16. Si los jugadores son dos, tendrán que hacer frente a otro ciclo de 16 sectores extra. Cada vez que se acaba un ciclo aparece Mukor, un enorme planetoide viviente, compuesto de cabeza y tentáculos. Tras acabar con todos los tentáculos, Mukor desaparecerá para regenerarlos antes de su próxima aparición.

Blasteroids es un buen juego. Una de las ofertas más interesantes de estas fechas.

Cargador. Tenemos cargadores para las versiones de Amstrad y de Spectrum. Proporcionan vidas infinitas, más que suficiente para acabar el juego sin problemas. Teclée el tuyo, sávalo en una cinta virgen y cárgalo antes de la copia original del *Blasteroids*.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Blasteroids.
Programador:
Teque software.
Marcas:
Image Works.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore.
Prece: cinta,
875 pesetas.



```
10 REM blasteroids AMSTRAD
11 CLS:PRINT "Carga el juego"
20 MEMORY 29999:LOAD"!":30000
30 POKE 30005,0:POKE 30006,3
40 RESTORE:FOR x=30512 TO 30533
50 READ a:POKE x,a:NEXT
60 MODE 1:CALL 30520
70 DATA 62,1,50,89,33,195,36,19
80 DATA 243,33,48,117,17,0,1
90 DATA 1,8,2,213,237,176,201
```

```
10 REM BLASTEROIDS SPECTRUM
20 CLEAR 24575:RESTORE
30 FOR x=64000 TO 64006
40 READ a:POKE x,a:NEXT x
50 LOAD ""CODE
60 POKE 65112,250
70 RUN USR 65000
80 DATA 175,50,55,111
90 DATA 195,0,223
100 SAVE "blastpoke" LINE 20
```

n el momento en el que Nerdy Chip McCallahan observó que Melinda estaba sola y sentada en una mesa próxima a la suya, se atragantó, incapaz de pasar el bocado que tenía en la garganta. Melinda iba siempre acompañada por los *chicos del bit*, los sosos componentes del aburrido club de ordenadores de la clase. Cuando la belleza se levantó del sitio y acudió a sentarse junto a él, el tomate y la mostaza chorrearon sobre la mesa de tanto como apretó la hamburguesa.

Melinda sonrió: "Si quieres unirme a nuestro club de ordenadores, tendrás que finalizar con éxito las pruebas de admisión".

Participar en las insulsas conversaciones sobre *software*, *hardware* y demás zarandajas informáticas no era nada que apasionara al bueno de Chip, pero era un excelente pretexto para pasar las tardes en compañía de Melinda. Además, las pruebas no podían ser

muy duras, de otra forma el resto de los *buenosparanada* de los miembros no hubiera conseguido pasarlas. La verdad es que Chip estaba muy equivocado.

Las 144 pruebas del juego tienen en común lo siguiente: dentro de un pequeño laberinto de casillas, y sin dejar consumirse el tiempo establecido, hay que recoger un número determinado de *chips* antes de buscar la salida. En la pantalla se ve una porción del tablero de casillas cuadradas que varía a medida que el personaje se desplaza.

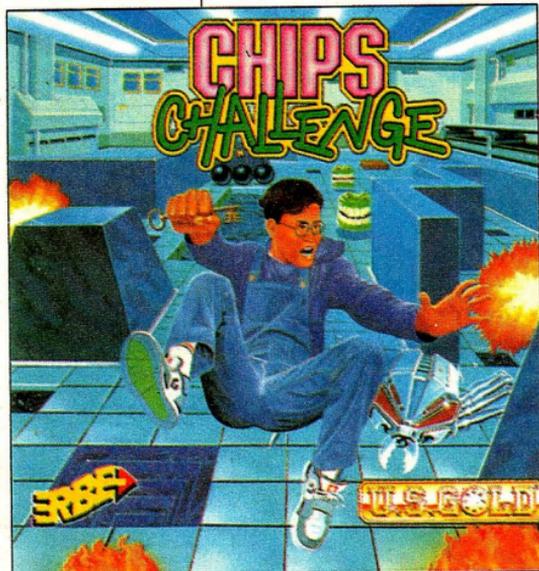
El juego tiene vidas infinitas. El personaje vuelve a recomenzar la fase en que se encontraba cuando es alcanzado por un enemigo, cae en una trampa o se acaba el tiempo. Un detalle muy de agradecer y que deberían copiar muchos otros juegos frustrantes e imposibles.

Cerca de la salida de cada fase hay una casilla marcada con un signo de interrogación que, al pisarla, suministra todo tipo de informaciones útiles para completarla; las puertas de colores sólo pueden ser abiertas con su llave correspondiente; los interruptores tienen efectos sorprendentes y algunos objetos permiten avanzar por determinadas superficies. Chip Challenge es un juego sin demasiadas complicaciones y muy divertido.

Cargador. Funciona con la versión de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original. El tiempo no corre, las llaves no se borran y no necesitas recoger ningún *chip* antes de alcanzar la salida. Si caes en una trampa, pulsa la tecla R para recomenzar el nivel.

Programa:
Chips Challenge.
Programador:
Chuck Sommerville.
Marca:
U. S. Gold.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum, Amstrad
y Commodore:
Cinta, 1.200; disco,
2.250. Atari y
Amiga: 2.250.

```
10 CLEAR 32767: POKE 23417,84
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 RESTORE : MERGE ""
40 POKE 23739,111
50 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
60 FOR X=64823 TO 64832
70 READ A: POKE X,A: NEXT X
80 RUN USR 64512
90 DATA 50,53,131,50,10
100 DATA 150,50,93,164,201
```



Comando Quatro. Karl Uberbach, empresario al borde de la quiebra, era un hombre desesperado, capaz de hacer reverdecer sus negocios. De repente, y sin ninguna explicación, su empresa se recuperó de manera prodigiosa y la competencia quedó hecha trizas. Pero al fin llegó el momento de cumplir el pacto que había hecho con el demonio, y Uberbach fue trasladado al mundo de los espíritus.

La terrible fuerza ocasionada por la transmutación del hombre de negocios provocó una distorsión espacio-temporal que arrastró fuera de su hábitat cotidiano a tres pacíficos personajes que no tenían absolutamente nada que ver con el asunto: *Capito de Nieve*, el famoso gorila albino del Zoo de Barcelona; Óscar Bonero, minero asturiano, y Erik McGillham, afamado as de la I Guerra Mundial.

Cada uno de ellos fue trasladado a un mundo diferente: la inhóspita selva amazónica, una terrorífica mina de pesadilla y una base de aviación alemana. La única escapatoria para todos reside en lograr agruparse en el punto común a todos los mundos.

Sorprendentemente, los personajes pueden intercambiarse entre sí y aprovechar sus diferentes habilidades particulares para enfrentarse a los obstáculos que van surgiendo en el avance. Ni tan siquiera los mundos son estables, no es posible permanecer en ellos demasiado tiempo.

En *Comando Quatro* se observa que no es necesario recurrir a engorrosos sistemas multicargas para producir un excelente programa con multitud de escenarios. El juego tiene la suficiente originalidad y calidad gráfica para ser altamente recomendable; no lo dejéis pasar.

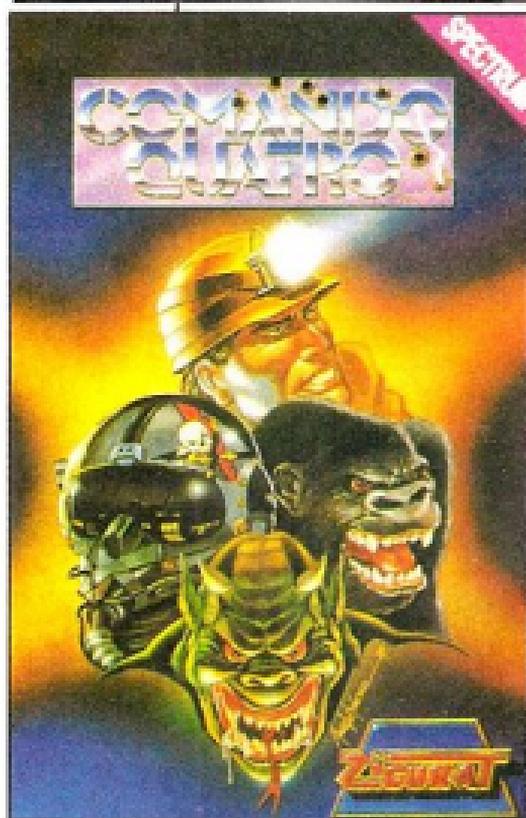
Cargadores. Sirven para las versiones de Spectrum y de MSX. Proporcionan inmunidad y la facultad de andar sobre las aguas que de otro modo resultarían fatales de necesidad. Teclea el tuyo, sálvalo en una cinta virgen y cárgalo antes de la versión original del juego.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Comando Quatro.
Programador:
Palacios.
Gráficos:
Diez y Clavijo.
Marca:
Gamesoft.
Producción:
Zigurat.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.

```
10 REM COMANDO 4 SPECTRUM
20 RESTORE :CLS
30 FOR X=60000 TO 60014
40 READ A:POKE X,A: NEXT X
50 PRINT "CARGA EL JUEGO"
60 LOAD ""
70 DATA 71,65,77,69,83
80 DATA 79,70,84,2,100
90 DATA 221,0,152,103,128
```

```
10 REM COMANDO 4 MSX
20 RESTORE:CLS
30 FOR X=53800! TO 53814!
40 READ A:POKE X,A:NEXT
50 PRINT "CARGA EL JUEGO"
60 RUN"CAS:"
70 DATA 71,65,77,69,83
80 DATA 79,70,84,2,239
90 DATA 185,201,146,69,128
```



ontinental circus.

En este juego eres un intrépido piloto de Fórmula 1 dispuesto a acometer uno tras otro los circuitos del *circo* mundial. Sitúate en la parrilla de salida, pon en marcha los motores y prepárate a sentir todas las emociones del riesgo y la velocidad; eso sí, en tu sillón favorito y delante de la pantalla del ordenador.

Para completar un circuito debes recorrerlo antes de que el contador descendente de tiempo llegue a cero. En el recorrido hay situados dos controles que proporcionan una bonificación de tiempo extra. Si tu coche colisiona no quedas eliminado, sino que pierdes el tiempo que necesitas para volver a ponerlo en marcha.

No basta completar un circuito para poder pasar al siguiente; es obligatorio clasificarse por delante de una posición preestablecida. Ade-

lanta a todos los contrin- cantes que puedas y no te dejes sobrepasar por ninguno. Si te clasificas, comenzarás el circuito siguiente en la misma posición que ocupabas al finalizar el anterior. Piensa que debes ir escalando puestos para poder acabar líder en el último circuito de este particular *circo* de la velocidad.

Tu bólido dispone de dos marchas: la primera sirve para arrancar el motor y empezar a circular, y la segunda se utiliza para rodar a toda velocidad; procura no confundirlas. Si el coche se recalienta puedes parar en *boxes* y dos mecánicos de tu escudería lo pondrán en estado óptimo con toda presteza.

Descalificarse no implica tener que volver a empezar desde el primer circuito; puedes optar por repetir el último, conservando la misma clasificación. El juego es multicarga y dispone de ocho circuitos diferentes: Brasil, Estados Unidos, Francia, Mónaco, Alemania, España, México y Japón, todos ellos con escenarios característicos.

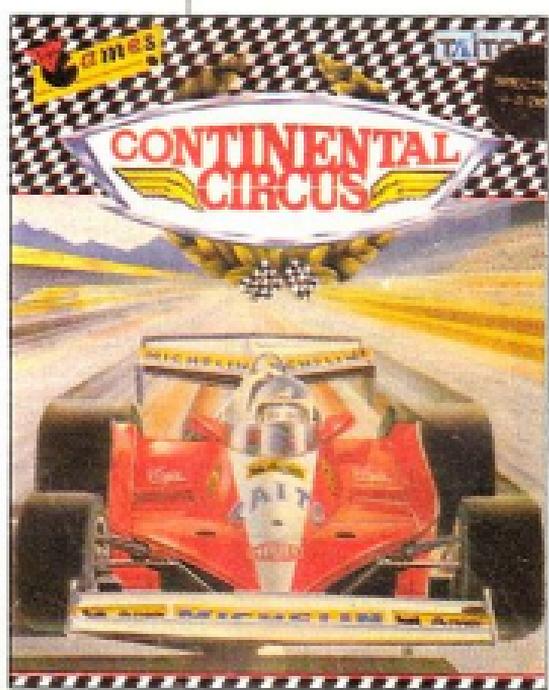
Cargador. Esta semana tenemos cargador para la versión de cinta de Amstrad. Tecléalo, sávalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces y cárgalo antes del juego original de venta en España. Aunque un contrin- cante te rebase, tu posición no descenderá, y dispondrás, siempre que no te pares, de todo el tiempo que necesitas para acabar todos los circuitos.

Los que tengáis una copia en disco obtendréis vidas infinitas si cargáis el juego con *run animagic*, si es de Amstrad, o *load animagic*, si es de Spectrum.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Continental circus.
Programadores:
Pete Hickinson
y Bill Caunt.
Marca: Virgin.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore,
Atari y Amiga.

```
10 RESTORE:FOR I=4000 TO 4012:READ a:POK
E I,a:GOTO 20
20 RUN:
30 DATA 201,201,201,3
40 DATA &7a,&0b,&0,&7d,&0b,&0,&8a,&0f,&0
```



TEBEO INFORMATICO

El juego tiene dos cargas que son dos juegos completamente diferentes que pueden jugarse sin necesidad de códigos.

En la primera tenemos que conducir a Pelopincho hasta el barco pirata; para ello hay que salir del fortín, atravesar la selva y por el camino de la playa llegar al embarcadero en que espera una pequeña barcaza de remos. Es básicamente un programa de lucha: van apareciendo enemigos y hasta que el escenario no ha sido limpiado de ellos no se puede continuar. Existe un completo muestrario de piratas. Es posible recoger las armas de los enemigos caídos, que durarán hasta que Pelopincho bese el suelo; también se pueden recoger tesoros y ayudar a prisioneros escapados que acudirán a nosotros pidiendo ayuda. Todo esto sirve para aumentar la energía.

Una vez eliminados sopotocientos mil enemigos, ya en el embarcadero, hay que saltar a la barca para navegar hacia el navío. Caer al agua en el intento significa una fuerte pérdida de energía.

En la segunda fase, Pelopincho se encuentra en la popa del barco y deberá avanzar hasta la proa, en que se encuentra su ama-

da. El paso está cortado por indestructibles piratas que desaparecerán a medida que sean arriadas las banderas de la calavera que coronan las cimas de los mástiles. Aparte de piratas miles, el enemigo más puñetero es un loro verde muy asesino que está omnipresente en todos los sitios por encima de un metro del suelo.

Si Pelopincho pierde todas sus vidas, observaremos horrorizados cómo su amada, a punta de sable, camina por la lancha y cómo al rato de caer al agua los tiburones saltan relamiéndose. Si Pelopincho triunfa en su misión se representará ante nuestros ojos la emocionante escena del reencuentro.

Conarior no es un programa de lucha más, los señores de Opera nos presentan un juego completísimo, con innumerables escenarios y sin el inordio de la multicarga, todo ello unido a unos gráficos y una ambientación excepcionales.

Truco

Hay un truco diferente para cada una de las dos fases, y los dos sirven para todas las versiones del juego.

Si en cualquier momento de la primera fase pulsáis simultáneamente la tecla V y la tecla E, el contador de energía se pondrá al máximo, aunque seguirá descendiendo de nuevo al ser golpeados. Estad pendientes para volver a pulsarlas antes de que se agote.

En la segunda obtendréis vidas infinitas —de las auténticas— si en cualquier momento del juego pulsáis simultáneamente las teclas que forman la palabra CARLES.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Conarior.
Marcas:
Opera Soft.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
Cinta,
875 pesetas.
Disco,
1.900 pesetas.
Amstrad PCW,
3.500 pesetas.
Compatible:
PC,
1.990 pesetas.



rackdown. Andy y Ben son dos mercenarios futuristas contratados para enfrentarse al Doctor K. El lunático científico, máxima autoridad en genética, ha creado un ejército de replicantes con los que conquistará el mundo a menos que los dos héroes le detengan.

La misión consiste en infiltrarse en los cuarteles del villano, colocar tres bombas de relojería antes de que transcurran tres minutos —que es el tiempo previsto para la detonación— y escapar antes de que estallen.

Hay dos pantallas, una para cada uno de los participantes que pueden jugar —aunque si sólo lo hace uno la otra queda inactiva—. El juego permite que los dos jugadores recorran cada nivel con total independencia, e incluso pueden llegar a encontrarse y trabajar en colaboración. La vista es desde arriba, tipo Gauntlet.

Las tres bombas se activan en los lugares marcados con una gran X. El jugador que llega primero a estos puntos es el que las coloca y se embolsa una considerable cantidad de puntos. Cuando un juga-

dor encuentra la salida, transforma en puntos el tiempo sobrante y su pantalla se desactiva hasta que el compañero se reúne con él para cargar el siguiente de los niveles.

Si un jugador pierde las cinco vidas de que dispone, su compañero debe terminar la misión por sí solo, exactamente el mismo caso que si participa un jugador nada más.

Encima de las pantallas se visualiza el nivel completo en un escáner en el que los terribles replicantes se representan como pequeños puntitos que se mueven. La posición de los jugadores está marcada con dos cuadrados, rojo y verde, y también aparecen las aspas para las bombas.

Ben y Andy disponen de un arsenal compuesto de pistola cañón (*sic*), rifle ametrallador y bombas de mano, pero la munición es limitada. La ametralladora sólo funciona cuando se agotan las balas de la pistola, y para utilizar las bombas de mano, que hacen desaparecer a todos los androides de la pantalla, hay que mantener pulsado el botón de disparo un par de segundos. En los cofres que aparecen durante el recorrido puede recogerse munición adicional.

El planteamiento del Crackdown es realmente bueno, la pena es que se ha intentado plasmar tantas cosas que los gráficos resultan minúsculos. Uniendo a esto la desesperante multicarga —aun en sistemas 128— y los gráficos monocolors, el resultado obtenido está muy por debajo de lo que cabía esperar del juego.

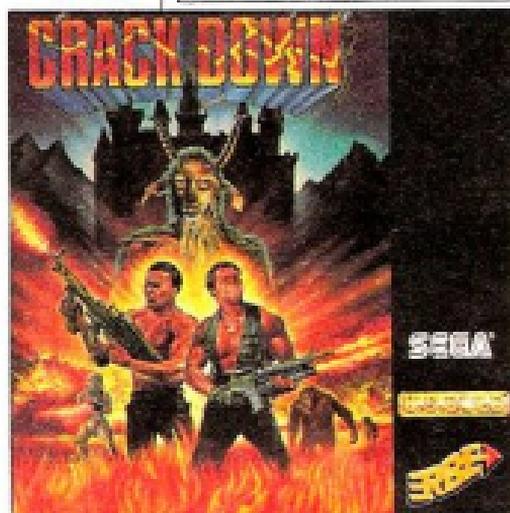
Cargador. Funciona con todos los Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original y... ¡tiembla, Doctor K!

Antonio G. de Santiago

Programa:
Crackdown.
Programación:
Arc Developments.
Marca:
US Gold.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum.
Amstrad.
Commodore.
Atari
y Amiga

```

20 CLEAR 24499: POKE 23417,84
30 LET X=32793: LOAD ""CODE
30 POKE 23739,111
40 LOAD ""CODE
50 LOAD ""CODE : POKE 34734,0
60 POKE 46514,0: POKE 42891,0
70 POKE 47340,0: POKE 36926,8
80 POKE 2,35: POKE X+1,20
90 POKE X+2,24: POKE X+3,6
100 RUN USE 24500
  
```



TEBEO INFORMÁTICO

Cyberbíg es un monstruo terriblemente sanguinario. Posiblemente sea el monstruo más sanguinario de la historia del software. Ningún arma puede destruirlo, y la única defensa ante él es la huida. Pero Cyberbíg resulta simpático. Francamente simpático.

El alienígena tripulante de un platillo volador necesita recuperar sus cartas de navegación, diseminadas por los túneles de un remoto planeta. El planeta tiene nueve sectores, y existen cuatro cartas en cada sector. La atmósfera del planeta es letal para el alienígena, por lo que dispone de 10 robots como ayudantes.

Los robots van armados con un fusil miniaturizador. Para acabar con los enemigos hay que dispararles dos veces: la primera vez quedan reducidos a la mitad de su ta-

maño, y la siguiente desaparecen definitivamente. Cyberbíg es otra historia: acaba a su paso con todo lo que encuentra por delante, tanto si es amigo como enemigo; abre sus enormes fauces y tritura al infeliz que estaba en su camino, dejando tras sí un reguero de sangre.

Para avanzar entre los niveles es necesario recoger el vehículo que aparece al estar en posesión de sus cuatro ruedas. Hay que volver con el vehículo al punto de partida y disparar contra el pilar de la derecha. El arma del vehículo es mucho más potente; basta un solo disparo para acabar con los enemigos, pero sólo consigue hacer cosquillas a Cyberbíg.

Truco. Pulsa la tecla que hayas elegido para pausa y aparecerán los marcadores del juego. Si durante la pausa pulsas el número 3, tendrás 25 vidas y el coche a tu disposición. Si pulsas la tecla del número 5 habrás recogido todos los discos del juego, y si es la tecla del número 4, al pasar de fase podrás ver el enigmático final. ¡Cuidado! Si no pulsas el 5 antes del 4, el monstruo te devorará.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Cyberbíg.
Programadores:
M. Domínguez
y A. Pérez.
Marca:
Animagic.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX, PCW y
Compatibles
PC.



Peyton Westlake era un joven y brillante científico empeñado en el proyecto de crear un nuevo tipo de piel sintética para curar con ella las deformaciones de las víctimas de fuegos y accidentes. Feliz y enamorado de la bella Julie Hastings, nada hacía sospechar que el destino le jugaría una broma macabra.

Durant, Strack y su pandilla de matones le torturan y queman su laboratorio, llevándose con ellos a Julie. Creyéndole muerto, abandonan a Peyton en el laboratorio. Las llamas abrasan su rostro y queda horriblemente desfigurado.

Peyton no es un típico héroe de historieta. Desde este momento se vuelve cruel y sanguinario. El único móvil que guía sus pasos es la venganza.

El científico se concentra en sus experimentos. Digitalizando fotos de un rostro determinado, su computadora de-

sarrolla una máscara perfecta, absolutamente idéntica a la piel humana. Puede utilizarla durante una hora y media, antes de que la luz la deteriore. Con este poder de camuflaje adopta cualquier personalidad sin que nadie le reconozca. Peyton Westlake ya no existe. Ha nacido Darkman.

Ocean aprovecha el argumento de la película para extraer seis instantáneas y elaborar con ellas las diferentes fases del juego. Un esquema muy parecido al que utilizaron en el programa de Batman.

El juego comienza en Chinatown. Darkman necesita dinero para sus experimentos y se apodera de una enorme cantidad procedente de los negocios de drogas de Durant. Una vez dentro del laberíntico almacén del mafioso, busca las escaleras que le conducirán al tejado; allí le espera el helicóptero de Durant, cuyos disparos evitará saltando por las azoteas. Balanceándose de una cuerda atada al helicóptero, sorteando los coches que circulan por la autopista. El helicóptero se estrella. El único enemigo que permanece vivo es Strack, quien mantiene prisionera a Julie. Darkman sube los pisos del enorme rascacielos en que se oculta.

Cargador. Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar el juego original. Así podrás disponer de energía infinita en todas las fases. Si quieres pasar de fase pulsa la tecla del número 1 y el juego quedará parado; a continuación, pulsa Intro.

Programa:
Darkman.

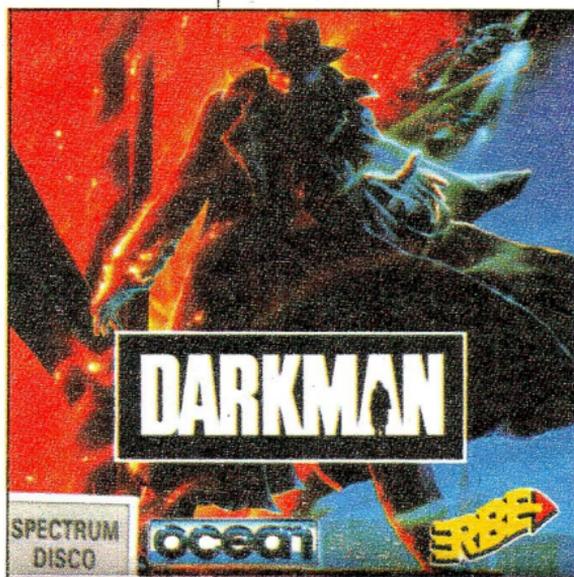
Programador:
Mick West.

Marca:
Ocean.

Distribuidor:
Erbe.

Versiones:
Spectrum 128k,
Amstrad
y Commodore.
Cinta: 1.350;
disco: 2.250;
Atari y
Amiga: 2.250.

10	POKE 23417,84
20	PRINT "CARGA EL JUEGO"
30	MERGE ""
40	BORDER 0
50	POKE 23624,0
60	POKE 23693,0
70	CLS
80	POKE 23739,111
90	LOAD ""CODE
100	LOAD ""CODE
110	LET X=47853
120	POKE X,60
130	POKE X+1,50
140	POKE X+2,249
150	POKE X+3,129
160	CLS
170	RUN USR 48896



a pequeña población de

Devil Stone se ha convertido en un auténtico paraíso para todos los maleantes y forajidos del lejano Oeste. El juez Bigpig garantiza la seguridad de todos los malvados que contribuyen a engrosar sus arcas. El Estado de Tejas, hartado de los abusos que allí se cometen, envía a un aventurero cuyo nombre es toda una leyenda: *marshal James*.

La primera fase del juego es un típico arcade en el que el personaje se desplaza hacia la derecha disparando contra todos los enemigos que le salen al paso. Dispone de tres vidas, aunque es posible recoger vidas extras.

La segunda fase tiene lugar en un típico *saloon*. En primer término aparece el protagonista, de frente, apurando un vaso de whisky en la barra. Tras él, la bailarina va levantando las piernas mientras recoge sus faldas, descocada, a los sones del can-can que interpreta el pianista. Sentados alrededor de tres mesas, pistoleros, indios y un mexicano, con enorme sombrero, contemplan el espectáculo. Un cursor se mueve por la pantalla, y el protagonista se gira y dispara contra el malvado apuntado. Tras las

puertas y ventanas del local van apareciendo enemigos amenazantes; pero de vez en cuando, en la parte superior derecha de la pantalla, aparece la cara de uno de los personajes del local. ¡Cuidado!, el retratado no tardará mucho en comenzar a disparar como un loco. Hasta la bailarina dispara. El juego acaba con éxito al vencer al pistolero que está escondido tras la puerta del lateral derecho.

Truco. Los usuarios de compatibles PC, para jugar con inmunidad total las dos fases, tienen que cargar el programa escribiendo *topo freud* en vez de *topo*, como harían normalmente.

Los usuarios de Spectrum, Amstrad y MSK, para ser inmunes en la primera fase, cuando aparezca el menú de opciones, tienen que ir tecleando una a una las letras que forman la palabra *freud*. Cada vez que una de las teclas se pulsa correctamente suena un pitido. Es posible que el juego se ponga en modo demo antes de haber completado la palabra; en este caso no hay que volver a comenzar a escribirla, sino continuar con la siguiente letra a partir de la última pulsada correctamente. Cuando el proceso finaliza, suena un pitido diferente. El truco funciona como un interruptor, si se repite desaparece la inmunidad. En la segunda fase, después de teclear el código de acceso, hay que pulsar, una a continuación de otra, la C, la L, la M y la tecla de disparo.

El código de acceso de la segunda fase es idéntico en todas las versiones: podréis jugarla escribiendo la palabra *clave*.

Programa:
Desperado 2
Programador:
Cinto Ventura.
Grafista:
Jaume Altimira.
Marca:
Topo.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad
y MSX
Commodore.
Cinta: 1.200;
disco: 2.250;
compatibles PC:
2.250.



Double Dragon

figura como número uno en todas las listas de ventas. La causa podemos encontrarla en la excelente presentación: una caja grande de cartón y un cuidado folleto de instrucciones, y en que es una conversión de una de las máquinas recreativas de mayor éxito.

El juego es la historia de los hermanos Lee, Billy y Jimmy, que luchan codo con codo en una ciudad oriental contra las hordas del malvado Shadow Boss, que tiene raptada a Marian, la novia de Billy.

Como habréis podido adivinar, pueden jugar uno o dos jugadores. Antes de empezar el juego se seleccionan las teclas de los dos, y el segundo puede aparecer en cualquier momento pulsando su tecla de disparo. Ambos hermanos cuentan en total con cinco vidas, y pierden una cuando agotan su contador de energía cuatro veces. Hace falta recibir muchos golpes para perder una vida, y esto hace que una vez que se le ha cogido el truco al juego sea bastante fácil acabarlo sin necesidad de cargador. Existe un contador de tiempo descendente, pero cuando llega a cero no se pierde una vida, simplemente decrementa un punto la barra de energía.

Conviene ir caminando muy lentamente y pa-

rar cada vez que aparezca un enemigo. La rutina de detección de golpes no es ninguna maravilla, y la mejor forma de acabar con ellos es hacer coincidir a los monigotes y entonces golpear. Una vez que consigáis impactarle a uno, seguir golpeando sin moveros del sitio; tras levantarse tres veces, desaparecerá definitivamente. El mejor sitio para luchar es la esquina inferior derecha de la pantalla. Para acabar con los enemigos calvos debéis rehuirles hasta que os coloquéis enfrentados a ellos en la misma línea en que se encuentran; entonces golpear sin miedo. A veces aparecen armas que teóricamente se pueden utilizar; no las cojáis, son más un incordio que otra cosa.

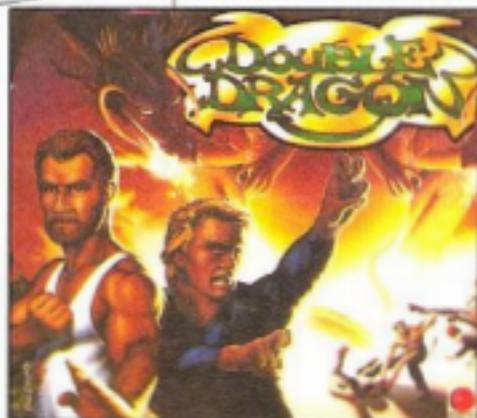
El juego es, cómo no, multicargante y tiene siete fases. Si se os acaban las vidas en cualquier fase que no sea la primera, no tendréis que cargar de nuevo la primera fase, sino el juego completo desde el principio, incluyendo la pantalla de carga. Incomprensible.

En la última fase aparece Marian colgada en un muro, y al acabar con Shadow Boss, armado con un rifle, la chica desciende de su lugar de cautiverio y estampa un impresionante ósculo en los labios de Billy, del que rezuman corazones. Romántico, muy romántico.

Cargador. Los que posean la versión en disco para el Spectrum plus 3 obtendrán infinitas vidas si cargan el juego con *load animagic*. Los spectrumadictos que tengan el juego en cinta, deben teclearse el cargador y ejecutarlo antes de cargar el juego.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Double
Dragon.
Programador:
1001.
Marca:
Melbourne
House.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
MSX,
Commodore.
Precio:
875 pesetas.



10 LOAD ***CODE
30 FOR #N0010 10 0017# READ
#1 MOVE #, #1 NEFF 1
30 DATA #1, 255, 50, 100, 144, 170,
#1, 144
#0 FOR 40121, 254
50 RUN USE #0000

Dragon Breed. No hace mucho vimos Saint Dragon, un juego protagonizado por un dragón solitario. Nuestro mítico monstruo de hoy sirve de cabalgadura a un valeroso caballero.

Veamos la historia: el joven Kayus accedió al trono de Agamen a la temprana edad de 15 años. Sus enemigos, aprovechando la juventud del monarca, le vencieron y entregaron la corona a Zambaquous, señor de la noche. El aire se emponzoñó con gérmenes malignos y la tierra fue pudriéndose y hundiéndose gradualmente en las tinieblas. Hoy, Kayus es un fornido guerrero, no el débil mozalbete al que usurparon el trono. A lomos de *Bahamot*, el dragón al que ningún arma puede dañar, vuelve para recorrer los seis niveles del juego y eliminar la oscuridad que envuelve su reino.

El dragón es indestructible; es al caballero al que hay que proteger. Cuando comienza cada nivel los protagonistas son de color verde y sus armas poco potentes, pero van cambiando de color a medida que recojen joyas por el camino.

Las joyas representan

diferentes armas y su potencia es acumulativa. Al recoger seguidas tres joyas del mismo color se alcanza la máxima potencia del arma equivalente. Si la última joya recogida es de diferente color que las anteriores, se cambia de arma, pero se mantiene la potencia.

El disparo funciona de dos maneras diferentes: al pulsarlo normalmente el caballero dispara su ballesta, pero si se mantiene pulsado un rato, al soltar la tecla es el dragón quien escupe un rayo mucho más poderoso.

Con el arma amarilla en la máxima potencia se puede, durante un corto espacio de tiempo, proteger completamente al caballero, enroscando la cola del dragón a su alrededor, pulsando arriba y abajo rápidamente.

Kayus puede descender de su cabalgadura para recoger joyas que se encuentren sobre una plataforma. Basta situar al dragón sobre ella y pulsar disparo y abajo: el dragón continuará volando en solitario, pero sin avanzar. Al pulsar abajo, la cabeza del dragón vuelve a situarse a la altura del caballero. Es el momento de pulsar disparo y arriba y remontar el vuelo.

Truco. Pausa el juego pulsando la tecla *caps shift* y el número 1. Pulsa a continuación las teclas Q, W, E y R, simultáneamente: el borde se pondrá azul. Cuando continúes jugando con *caps shift* y el número 2 serás inmune a todo tipo de enemigos. Ejecuta el truco cada vez que cargues un nivel o pierdas una vida si el caballero cae al vacío o el dragón sale de la pantalla presionado por una pared.

Programa:
Dragon Breed.
Programador:
Bob Pape (Irem Corp.).
Marca:
Activision.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum y Amstrad.
Cinta, 1.200; disco, 2.250. PC, Atari y Amiga, 4.490.

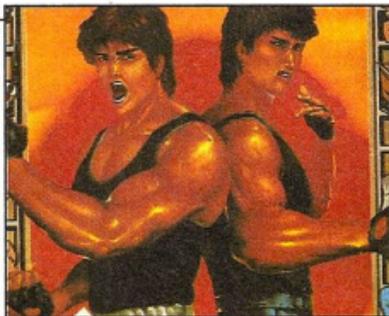


Dragón ninja'. Ejem, si, es otro programa multicarga. Los que no posean un aparato de 128 ks tendrán que ir cargando las siete fases del juego una por una, en el caso de que consigan completarlas.

Todo consiste en ir avanzando a través de las fases, golpeando a todo bicho viviente que se interponga en el camino, hasta conseguir rescatar al presidente de Estados Unidos de las garras de los malvados que le tienen secuestrado y conducirlo a lugar seguro. (Yo os juro que

terminé el juego en versión Spectrum, y el menudillo presidente no apareció por ningún sitio. Al acabar la última fase volvió a empezar la primera.)

Durante el desarrollo de las fases, casi todos los enemigos pueden ser eliminados de un solo golpe, pero los enemigos del final tienen una barra de energía y cada golpe la va mermando poco a poco. Cuando aparece uno de



Programa:
Dragón ninja.
Programador:
James Higgins.
Marca:
Imagine.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio:
cinta.
875 pesetas.

estos enemigos, la acción se detiene y no continúa hasta que desaparece.

Es posible recoger armas durante el camino, las dejan caer los enemigos vencidos. Hay que avanzar lo más deprisa posible. Si el contador de tiempo llega a cero, el juego acaba irremisiblemente. Un golpe de especial eficacia es el superpuñetazo. Se realiza manteniendo pulsado el botón de disparo, y su efecto es fulminante. Es posible acabar con varios enemigos a la vez con uno solo de estos golpes.

El juego se desarrolla en diferentes escenarios. Llama la atención la segunda fase, en la que la acción se desarrolla so-

bre el techo de un tren. En la versión Amstrad, es muy bonita la fase de las alcantarillas.

En resumen, otro programa de artes marciales, conversión de máquina recreativa, multicargante, y que a pesar de ser mucho más correcto que aquel *Kung fú master* de funesto recuerdo, no aporta nada nuevo.

Cargador. Tenemos cargadores para las versiones de Amstrad y de Spectrum. La de Spectrum sirve tanto para la versión de 48 como para la de 128 ks. Teclea el tuyo. Sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original española del juego. Ambos cargadores proporcionan las necesarias ayudas para poder terminar sin problemas. El cargador de Amstrad, aunque no lo pregunte, proporciona también infinito tiempo.

Antonio G. de Santiago

```

10 RESTORE : CLEAR 27000
20 POKE 23658,8: LET N=34000
30 LET S=0: FOR N=0 TO 64015
40 IF X=N*16 THEN LET X=64000
50 READ A: POKE X,A: LET S=S+A
60 NEXT X: IF S<>3446 THEN PRI
NT "DATAS MAL": STOP
70 INPUT "INF. VIDAS(S/N)":AS
80 INPUT "INF. TIEMPO(S/N)":BS
90 INPUT "INGUNE(S/N)":CS
100 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL DESDE ELPRINCIPIO"
110 POKE 32768,0: LOAD ""CODE
120 IF PEEN 32768=0 THEN LET N=
64000
130 POKE 65042,250: POKE 32858,
208: POKE 32859,132
140 IF AS=N THEN POKE N+3,0
150 IF BS=N THEN POKE N+6,0
160 IF CS=N THEN POKE N+9,0:
POKE N+12,0
170 IF N=64E3 THEN RUN USR 65E3
180 RUN USR 32768
190 DATA 175.50,6.152,50.27
200 DATA 151.50,137.158,50
210 DATA 41.169,195.174,149
220 DATA 175.50,16.152,50.90
230 DATA 151.50,239.155,50.48
240 DATA 163.195,0.128
250 SAVE "NINUPOKE" LINE 10
    
```

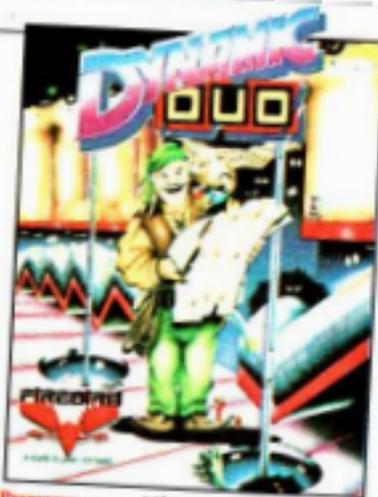
```

10 ON ERROR GOTO 20
20 CLS:MEMORY 32767
30 INPUT"INFINITAS VIDAS (S/N) ":XS
40 CLS:INPUT"INMUNIDAD (S/N) ":YS
50 CLS:LOAD""MODE 1
60 FOR N=40000 TO 40010:READ A:POKE N,A:
NEXT
70 FOR N=40038 TO 40066:READ A:POKE N,A:
NEXT
80 IF UPPERS(XS)=""S THEN POKE 40060,0
90 IF UPPERS(YS)=""S THEN POKE 40049,0
100 CALL 40000
110 DATA 33,0,128,17,75,156,1,27,0,237
120 DATA 176,33,111,156,34,81,128,195
130 DATA 27,128,175,24,9,50,81,34,50
140 DATA 22,31,50,223,19,24,3,50,84,29
150 DATA 195,0,128
    
```

Dynamic Duo. Nuestros amigos el gnomo y el pato se encuentran encerrados en el laberinto de la Casa de la Noche buscando los 10 trozos de la llave que les permitirá abrir la puerta secreta de la Habitación del Cálculo, tras la que se halla un fabuloso tesoro.

Normalmente viajan juntos. Al pato le gusta posarse sobre la cabeza del gnomo y solamente de esta manera se desplazan por los 23 pisos de la casa. Pero pueden separarse. La pantalla está dividida en dos áreas. Si están juntos, la inferior muestra el mapa de los

niveles más cercanos a la pareja. Una vez separados, la superior es la pantalla de control del pato, y la inferior, la del gnomo, siendo posible elegir qué personaje queremos manejar. El pato es mucho más veloz que el gnomo, pero sólo éste puede abrir los cofres en que tal vez esté encerrada una de las partes de la llave. También es tarea exclusiva del gnomo disparar contra unas bolas que al rodar rompen tabiques y permiten el paso a zonas inaccesibles. La verdad es que, dado que todas



Programa: Dynamic Duo.
Programador: Probe
Software: Marcas Firebird
Distribuidor: MCM.
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore.
Precio: cinta, \$75 pesetas.

estas cosas las pueden realizar estando juntos y que separados no pueden subir ni bajar, conviene separar a los personajes lo menos posible.

El laberinto está repleto de criaturas cuyo contacto va restando energía a los protagonistas; pero existen unos seres diabólicos, los cazadores, auténticos guardianes del laberinto, que siempre resultan mortales y que son invulnerables a los disparos. Podemos controlar dónde se encuentran, ya que apa-

recen señalizados en forma de cruz en el mapa. La única defensa radica en la huida.

También pueden verse en el mapa varios cuadrados, y sólo uno de ellos es la auténtica Habitación del Cálculo. Una vez recogidos suficientes pedazos de la llave aparecerá un mensaje de aviso. Éste es el momento de ir recorriendo los cuadrados hasta dar con el que corresponde a una puerta de mayor tamaño que las demás. Al entrar en ella aparece la escena final y acaba la aventura.

Antes de comenzar el juego, pulsando la letra C, es posible elegir el nivel de dificultad y el número de cazadores que aparecerán en la partida. Si los usuarios de Spectrum pulsan el número 1 estando en esta pantalla accederán directamente a la secuencia final de la aventura.

Antonio G. de Santiago

Amstrad

```
10 RUN DYNAMIC DUO AMSTRAD
20 RESTORE MEMORY 32767
30 LET #0:FOR #=42000 TO 42050
40 IF #=42011 THEN #=#+1
50 READ #:POKE #,#:#=#+1:NEXT #
60 IF #1:GOTO1 THEN CLR:PRINT "Game not"
:STOP
70 CLR:PRINT "Charge la cinta original"
80 LOAD "":CLR:GOTO 42000
90 DATA 33,0,129,17,27,184,1,37,0,337
100 DATA 176,33,63,164,34,166,120,195
110 DATA 11,129,179,30,105,160,62,301
120 DATA 51,151,37,195,133,4
```

Spectrum

```
10 RESTORE : CLEAR 24527
20 LET #0:FOR #=24528 TO 246
30 READ #:POKE #,#:LET #=#+1
40 NEXT #:IF #1:GOTO10 THEN PRINT "
:REST #:IF #1:GOTO10 THEN PRINT "
:STOP
50 PRINT "CHARGE LA CINTA ORIGINAL"
60 PRINT "----CODE: CLR"
70 CLR:LOAD "":GOTO 24528
80 POKE 32544,64
90 POKE 32544,96
40 RUN USR 52480
70 DATA 172,30,1,209,62,201,50
80 DATA 252,100,195,52,194,305
90 DATA 67,206,62,199,30,149
100 DATA 93,59,3,293,254
110 DATA 93,192,35,67,204,34,63
120 DATA 205,201
```

I poder oscuro. Cosa —así le llamaron los que no sabían cómo nombrarlo— es un ser energético dormilón. Acaba de despertar de una siesta de 33 millones de años y tiene hambre. Cuando Cosa tiene hambre devora un planeta. La pesada digestión le obligará a dormir otra vez su sueño casi eterno, y así por siempre.

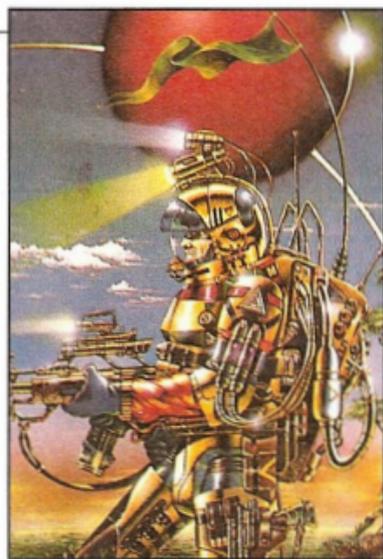
Es mala suerte que a uno le toque la china de estar precisamente en el planeta que Cosa ha elegido como piscolabis, pero si Johnny Brown pone un circo le crecen los enanos.

A medida que Cosa

va mordisqueando el planeta, Johnny deberá ir avanzando hasta llegar al espaciopuerto que se halla precisamente en el otro extremo. Para poder abandonarlo necesita llevar consigo el vehículo robot XR2, una especie de Mazinger Z gigantesco sin el que no podría activar la nave hiperespacial salvadora. En el camino hay cuatro centros energéticos que bloquean el paso de XR2, y Johnny tiene que solventar estas eventualidades. Puede ayudarse con una pequeña nave voladora todo terreno. Pero en los puntos en que ésta no pueda pasar debe utilizar sus propios medios.

Por cierto, el planeta está habitado por una raza hostil que ha encerrado a los técnicos de la Tierra en burbujas protoplásmicas, y no estaría de más que Johnny los liberara si los encuentra.

Para desactivar las



Programa: El poder oscuro.
Programador: Arcadia.
Marca: Zigurat.
Distribuidor: Erbe.
Versiones: Spectrum, Amstrad, MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas; disco (2x1) Amstrad, 2.250 pesetas; Spectrum + 3, 2.500 pesetas.

barreras que impiden el paso de XR2 hay que recoger, en el orden que da la experiencia, ocho módulos con sus correspondientes receptores. Algunos de ellos, una vez recogidos, refuerzan considerablemente el poder bélico de Johnny.

No es posible acabar el juego sin hacer un mapa. Además de tener que aprender dónde están los objetos y el orden en que hay que recoger-

los, es muy fácil caer en algún pòzo del que no se pueda salir y que obligue a recomenzar la partida.

Para poder utilizar la nave todo terreno deberéis pulsar la tecla 2, y para maniobrar con Johnny, la tecla 1. Si queréis volver a avanzar con XR2 deberéis colocar la nave sobre su cabeza y pulsar la tecla 3.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la cinta original cada vez que juegues con este excelente y difícilísimo juego de Arcadia. Tanto XR2 como la nave y Johnny tendrán energía infinita y no tendrás que preocuparte de la voracidad de Cosa. Recuerda que si, a pesar de todo, caes en una trampa, deberás abortar la partida y empezar de nuevo.

Antonio G. de Santiago

```

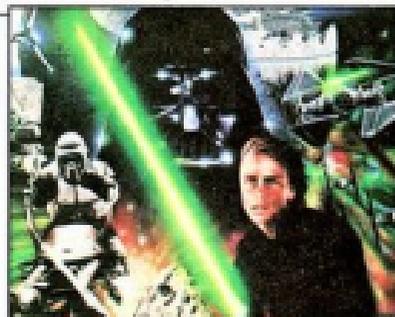
10 RESTORE : LET S=0: FOR X=65
368 TO 65390: READ A: POKE X,A
20 LET S=S+A: NEXT X: IF S<>22
30 THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
30 BORDER 0: POKE 23624,0: POK
E 23693,0: CLS : RUN USR 65368
40 DATA 49,0,0,221,33,0,64
50 DATA 17,88,191,62,255
60 DATA 55,205,86,5,122,179
70 DATA 32,239,195,46,94
80 SAVE "PODEPOKE" LINE 0
  
```

El retorno del Jedi.

Aparece la tercera parte de la trilogía, y esta vez los gráficos no son vectoriales. Recordaréis que tanto en *La guerra de las galaxias* como en *El imperio contraataca* —ya comentados anteriormente—, los dibujos estaban formados solamente por líneas. Cuando se diseña un muñeco que se tiene que mover en un juego, habitualmente se dibujan todas sus fases de animación, como si se tratara de una película de dibujos animados, y al proyectarlas rápidamente,

el ojo no puede distinguir las unas de otras y se crea la sensación de movimiento. A cada uno de estos muñecos, en lenguaje informático, se le llama *sprite*. Pues bien, los monigotes de *El retorno del Jedi* son *sprites*, como ocurre en casi todos los juegos que conocéis. Los gráficos vectoriales de los dos juegos predecesores son líneas manejadas por complicadísimos algoritmos matemáticos.

A pesar de tener un planteamiento gráfico diferente, en lo que no varía es en el esquema de juego. Está compuesto también de tres partes, que se repiten ocho veces, aumentando paulatinamente la dificultad. Se puede empezar a jugar en plan novato, iniciando el juego en el primer nivel, o bien en plan experto o maestro consagrado, en



Programa:
Return of the Jedi.
Marca:
Domark.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad, MSX
y Commodore.
Precio: cinta,
875 pesetas;
disco, 1.900.
Atari y
Commodore
Amiga: disco,
1.995 pesetas.

los niveles tres y cinco.

La primera de las misiones consiste en conducir a la princesa Leia, montada en una moto espacial, a través de un frondoso bosque, hasta el poblado de los Ewoks. Le siguen las motos imperiales. Puede disparar contra ellas, o bien empujarlas para echarlas del camino. Los Ewoks han colocado trampas atando cuerdas entre los árboles. La primera moto que pase entre ellos saldrá ileso, la segunda no podrá contarlo.

En la segunda misión controlamos el vehículo de grandes patas en el que Chewbacca intenta

llegar al *banker* en el que Han Solo intenta desactivar el escudo protector de *La Estrella de la Muerte*, y también a Lando Calrissian en un vuelo espacial repleto de peripecias a bordo de *El Halcón Milenario*. Es otra vez El Halcón, en la tercera fase, el encargado de destruir el reactor de *La Estrella de la Muerte*, avanzando por estrechos pasillos y vericuetos. Si a su paso no lo destruye, una sólida pared pondrá fin a la aventura.

Cargador. Si tienes un Spectrum, te clea el cargador y no tendrás problemas para terminar la aventura. Sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del juego. No te asustes si no carga la pantalla, es normal.

Antonio G. de Santiago



```

10 CLEAR 20000: POKE 23609,0
20 INPUT "IMP. VIDAS/ENI":EN
30 INPUT "IMPENSIC/ENI":EN
40 PRINT "CARGA LA CINTA ODISI"
500 REMDE ELPRINCIPIO
50 LOAD "ODIS 25824
60 LET X=32823
70 POKE X+1,224: POKE X+2,100
80 RANDOMIZE USR X
90 POKE X+1,0: POKE X+2,328
100 IF X#-8 THEN POKE 23140,0
110 IF Y#-8 THEN POKE 47248,0
120 POKE 47442,0: POKE 47637,0
130 RANDOMIZE USR 32768
140 SAVE "ODISPORE" LINE 0
    
```

alter J. Roscoe

miró a su alrededor. En mitad del cielo despejado de aquella bochornosa mañana de verano, una nube de color verde y lunares fucsia descargaba un chaparrón amarillo sobre los siete chalés de su vecindario. Cuando escampó penetró en la casa. Un gigantesco mosquito trompetero se avalanzó sobre él. Los botes de refresco rodaron contra sus pies, intentando derribarle; el tanque de juguete vomitaba obuses de fuego real. Antes de que el auricular del teléfono le mordiera la oreja, Walter J. Roscoe comunicó con *El Exterminador*.

Para acabar el juego hay que resolver, una por una, las cinco habitaciones de cada una de las siete casas del vecindario. El interior de las habitaciones se muestran en perspectiva, y el protagonista es una mano —o dos, si juegan dos jugadores— que se desplaza en primer término de la pantalla. Todo ello complementado por una ex-

celente musiquilla digitalizada de *El vuelo del moscardón*.

Los movimientos de la mano son sorprendentes: situada en la pared correspondiente a su dorso, puede apuntar y disparar con el dedo índice, aleja los incordios con un disciplente cachete, agarra y estruja a los insectos grandes, y cerrada —Pero Grullo a la mano cerrada llama puño— apisona cualquier cosa que se desplace o rueda por el suelo.

Curiosamente, las habitaciones no se acaban al quedar libres de incordios, éstos nunca cesan de aparecer. Los suelos están cubiertos por seis hileras de ocho losas cada una. Cada vez que un incordio finiquitado cae sobre una hilera, una de sus losas se oscurece. Al completar todas las losas de una hilera se produce el cambio de habitación.

Puedes saltarte las casas números 1, 3 y 4. El truco consiste en disparar cuando esté abierto al interior del congelador del frigorífico de la cocina.

Exterminador es un juego excelente, que no pueden disfrutar los usuarios del Spectrum de 48K. Detalle que no advierten todos los distribuidores. Quien tenga un Spectrum+ o de gomas sabrá que después de un cuarto de hora de carga el juego no corre. El problema es de compatibilidad. Si éste es tu caso, tienes que cambiar el juego por otro compatible con tu aparato.

Cargador: Los usuarios del Spectrum de 128K podrán terminar el juego sin complicaciones. Tecléalo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar el juego original.

Programa:*Exterminator.***Programador:**

Keith Burkhill.

Marca:

Audiogenic.

Distribuidor:

System 4

de España, SA.

Versiónes:

Spectrum 128K,

Amstrad y

Commodore

cinta: 1.200; disco:

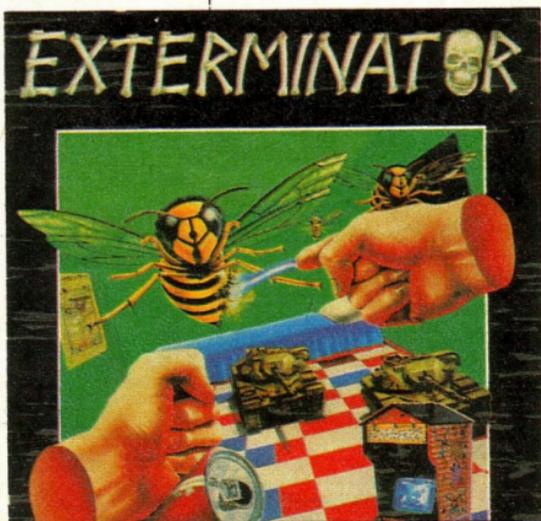
2.450; PC, Atari

y Amiga: 3.150

```

1 POKE 23417,84: GO TO 3
2 RESTORE : GO TO 3
3 PRINT "CARGA EL JUEGO"
4 MERGE "": POKE 23826,234
5 RUN
6 POKE 37388,97
7 FOR X=24889 TO 24895
8 READ A: POKE A,... NEXT X
9 RUN USR 32768
10 DATA 205,57,146,50
11 DATA 62,244,201

```



xtreme. En diciembre de 1973, la sonda *Pioneer 10* dejó tras de sí el planeta Júpiter y prosiguió su camino hacia el infinito. En su interior portaba una placa grabada dirigida a formas de vida inteligente, extraterrestres, que pudieran interpretarla. En ella se explicaba la ubicación de la Tierra y cómo son los hombres que la habitan.

Siglos después, el viajero metálico procedente del tercer planeta del sistema solar fue interceptado por seres en un avanzadísimo grado de desarrollo científico. Descifrada la placa, inmediatamente partió de *Terminus* hacia la Tierra una delegación de sabios en misión de buena voluntad. En el interior del navío alienígena, la *Pioneer 10* emprendía el regreso a casa.

Desgraciadamente, casi en puertas del sistema solar, piratas trípodos de Sleg abordaron la nave y la despojaron de

todo lo que para ellos tenía algún valor. La sonda terrestre fue respetada, era tecnológicamente arcaica e incapaz de reportar beneficio alguno a los filibusteros siderales.

Antes de abandonar el ingenio espacial de *Terminus*, los Slegs introdujeron una modificación en el programa del ordenador de control. La nave, de propulsión nuclear, estallaría en el momento en que llegara a su destino programado. A los piratas no les gustaba dejar huellas de sus tropelías.

En la estación espacial de Elvis, situada en la región casi deshabitada donde antes del terremoto se erguía la orgullosa San Francisco, se recibe una débil señal. La sonda, preparada para emitir a su planeta de origen cuanto suceda a su alrededor, nunca ha dejado de funcionar. Sus aparatos ópticos y sus sensores siguen transmitiendo datos de forma incansable y, de nuevo, a una distancia en que pueden ser captados.

Eres el astronauta elegido para introducirte en la nave y desviarla de su fatídico curso. Tus tres misiones son: reubicar el cristal de litio en su posición correcta, vaciar el tanque de combustible y destruir el ordenador central.

Extreme está realizado por los mismos programadores del *Tortugas Ninja* y del *Dan Dare III*. Merece la pena por sus excelentes gráficos a todo color.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. A pesar de la protección *speedlock*, es relativamente breve y proporciona todo tipo de ayudas para terminar el juego.

```

10 RESTORE : CLEAR 32767
20 LET N=0
30 FOR X=65467 TO 65517
40 READ A: POKE X,A
50 LET N=N+A: NEXT X
60 IF N<>5442 THEN GO TO 90
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RUN USR 65467
90 PRINT "DATAS MAL"
100 DATA 221,33,14,239,17,0,16
110 DATA 62,255,55,205,86,5,48
120 DATA 241,33,29,130,34,51
130 DATA 254,195,109,239,62,157
140 DATA 50,8,120,50,153,183,50
150 DATA 67,187,50,6,208,50,117
160 DATA 208,50,3,209,50,117
170 DATA 209,50,42,214,201
  
```

Programa:*Extreme.***Programadores:**David Perry
y Nick Bruty.**Marca:**

Digital

Integration Ltd.

Distribuidor:System 4
de España, SA.**Versiones:**

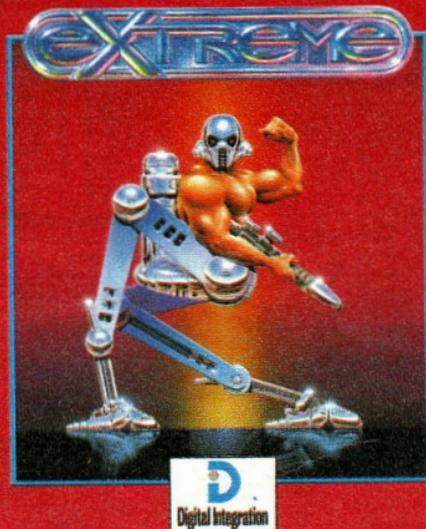
Spectrum,

Amstrad y

Commodore. Cinta,

1.850; disco,

2.650.



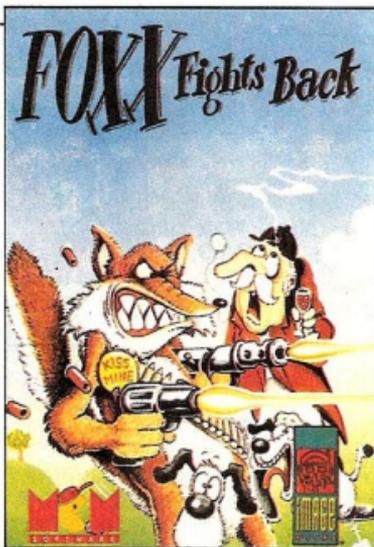
ox fights back'. Dura es la vida del zorro, pero es aún más dura, si cabe, si el zorro es súbdito de su graciosa majestad. Los británicos, entre otros pasatiempos, adoran criticar a la hora del té las corridas de toros y cazar implacables a todo zorro que se cruce en su camino cada vez que se tercie. Los cazadores, cabalgando en briosos corceles por entre las brumas del bosque, hacen sonar sus trompas para controlar a las feroces jaurías encargadas de acorralar al proyecto de abrigo de señora. La suerte está echada.

La zorrera se está quedando sin comida, y la hambrienta zorra in-

crepa duramente a su cónyuge y protagonista de esta historia. Conseguir viveres al principio es fácil. Hay muchas vituallas en los alrededores de la madriguera. El zorro puede recoger cuatro y llevarlas a su despensa, pero a medida que las vaya recogiendo tendrá que alejarse más y más, afrontando todos los peligros que se le presentan a lo largo del camino.

Deberá hacer frente al incesante riesgo que representa un bosque lleno de perros cazadores, gallinas ponedoras que lo bombardean incesantemente con huevos, como si de un vulgar líder político se tratara, y ardillas sumamente hábiles en el lanzamiento de bellotas explosivas.

Por si esto fuera poco, el bosque está infestado de cepos que degluten con infinita satisfacción a quien caiga en



Programa:
Foxx fights back.
Programador:
 Denton
 Designs.
Marcas:
 Image Works.
Distribuidor:
 MCM.
Versiónes:
 Spectrum,
 Amstrad.
Precio:
 cinta, 875
 pesetas.

sus zarpas, y lo recorren algunos ríos en los que es fácil ahogarse si no se salta desde la mismísima orilla y con toda la potencia posible.

No todo es malo. El zorro puede introducirse en una madriguera de conejos y restablecer las energías perdidas a costa de los simpáticos animales.

Y no sólo esto, también puede recoger armas olvidadas por los

cazadores con las que hacer frente a los agobiantes enemigos.

Crítica. El juego es entretenido, aunque cabía esperar mucho más de sus programadores. Es un paso atrás de la gente que en su día programó el *Great escape*. Un detalle divertido es el contador de energía. Hay dibujada una cabeza de zorro, y a medida que se va cansando, la lengua crece y crece hasta que al fin se le acaba una vida. Se echa de menos un final. Al acabar la partida, sin siquiera un simple mensaje, todo vuelve a empezar desde el principio.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del juego. Las vidas no se te acabarán nunca.

Antonio G. de Santiago

1 MERGE ""
 2 RUN 10
 35 POKE 48072,0
 36 POKE 49624,0

El segundo juego de ordenador del gatito gordo, peludo y egoísta se inicia en la cocina de la casa de Jon. Después de arrasar el frigorífico, Garfield echa una cabezada y empieza a soñar. Se imagina en los Alpes, en el norte de Italia, y eso le recuerda su comida favorita, la lasaña. Y al otro lado de los montes está Suiza, repleta de fábricas de chocolate, su postre ideal. Garfield se relame de gusto mientras va esbozando su plan: introducirse en una de las fábricas y apoderarse de una de las famosas gallinas ponedoras de huevos de chocolate que, como todo el mundo sabe, son el origen de tan sabroso dulce.

Al comenzar el juego vemos a Garfield durmiendo en su caja, y en un bocadillo aparecen tres posibles escenarios

4	REM	GARFIELD
5	MERGE	" "
6	RUN	10
25	POKE	23739,111
31	POKE	39562,201
32	POKE	40749,0
33	POKE	51477,0
34	POKE	51355,0
35	POKE	51360,195

para su sueño. Es posible elegir cualquiera de ellos, pero para jugar la aventura completa hay que empezar esquiando.

Garfield desciende por una pista de obstáculos acompañado de Odie, el perro bobo. Durante el recorrido debe intentar, antes de que lo haga Odie, alcanzar la comida que portan algunos de los espectadores, y así restablecer sus energías. Si consigue saltar con éxito la rampa final aparecerá en la fábrica de lasaña, donde podrá saciarse a voluntad.

En la fábrica hay que reconducir las tuberías de modo que les llegue el sustancioso líquido a todas las gallinas ponedoras. Existen una serie de interruptores que posibilitan dirigir el flujo en una u otra dirección. Ya sólo queda encontrar a la gallina encargada de incubar los huevos.

El último paso es la pista de patinaje, un laberinto que habrá que recorrer recogiendo cuantos objetos aparezcan por el camino.

Cargador. Es para la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, respetando los números de línea, sávalo en una cinta virgen y ejecútalo antes de cargar el juego original. Quien tenga el juego en disco conseguirá lo mismo cargándolo con LOAD "DRO".

Este truco sólo sirve para ver el final del juego en la versión de cinta de Spectrum. Después de cargar el juego normalmente, para el casete, resetea el ordenador y escribe lo siguiente:

CLEAR 25000:
LOAD""CODE: RUN
USR 49152.

Pulsa ENTER y pon en marcha el casete.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Garfield
(Winter's tail).
Programador:
Nickel.
Marcas:
The Edge.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Atari ST,
y Amiga.

Garfield

WINTER'S TAIL



as tierras de Yuria están habitadas por tres razas que conviven pacíficamente: al norte viven los hombres guerreros, al este están los territorios de las amazonasy en el sur, las cuevas de los enanos.

El caos llegó desde el oeste. Death Adder, el señor oscuro de la magia, rompió todos los pactos y, al mando de sus horridas avernales, convirtió Yuria en un gigantesco campo de batalla. Raptó al rey y a su hija y robó el hacha de oro, símbolo sagrado del poder. Todas las razas se rindieron, hincaron la rodilla ante el usurpador y clamaron misericordia.

La luz de una hoguera, en la negrura abisal de la noche, hace brillar fantasmagóricamente los rostros de los tres personajes reunidos a su alrededor. Han caminado durante muchas jornadas hasta llegar al punto de encuentro. Cada uno de ellos repre-

senta a una de las razas de Yuria, y todos tienen poderosos motivos personales para vengarse del conquistador. El humo de la llama comenzó a espesarse y, poco a poco, ante los atónitos ojos de los espectadores, fue adquiriendo la forma corpórea de Rastaff, pero sin llegar en ningún momento a formarse del todo. El legendario mago, confinado en una oculta dimensión, estaba realizando esfuerzos inhumanos para poder manifestarse ante sus convocados.

Con ayuda de los poderes mágicos otorgados por Rastaff, dos de los personajes deben partir en busca del opresor, mientras que el restante permanecerá en la retaguardia, expectante, por si la misión fracasa. ¿Quién partirá para enfrentarse contra Death Adder? Cuando surge la pregunta el humo ha retomado su forma habitual y en la hoguera sólo crepita de vez en cuando alguna chispa caprichosa. El mago, agotado, descansa de nuevo en la dimensión que le sirve de prisión hasta el final de los tiempos. La decisión es tuya, amigo lector.

Golden axe está inspirado en una máquina recreativa de Sega, y su desarrollo es muy parecido al del *Double dragon*, aunque bastante mejorado. Los personajes van avanzando hasta que el camino se bloquea y, tras vencer a los enemigos que surgen, el paso vuelve a quedar expedito. Un buen programa.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Con él las vidas no decrecen y la magia no se acaba nunca. Imprescindible para ver el final del juego.

Programa:

Golden axe

(El hacha de oro).

Programador:

David Shea (Probe).

Marca:

Virgin.

Distribuidor:

MCM.

Versiónes:

Spectrum,

Amstrad y

Commodore.

Cinta, 1.200;

disco, 2.250.

Atari y Amiga,

2.250.

```

10 CLEAR 64000: LET N=0
20 RESTORE : POKE 23417,84
30 FOR X=64996 TO 65034
40 READ A: POKE X,A
50 LET N=N+A: NEXT X
60 IF N<>4640 THEN GO TO 100
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 MERGE "": LOAD "CODE
90 RUN USR 64996
100 PRINT "DATAS MAL"
110 DATA 49,0,0,221,33,0,94,17
120 DATA 228,159,62,255,55,205
130 DATA 86,5,122,167,32,236
140 DATA 62,254,50,225,225,195
150 DATA 109,225,175,50,2,168
160 DATA 60,50,164,178
170 DATA 195,0,227

```

GOLDEN AXE



TESEO INFORMATICO

González'. Tras de una opípara comi-da, nuestro amigo González ronca en su hama-ca, mientras espera la hora de la cena. Los va-pores etílicos de la tequi-la han dado forma a una terrorífica pesadilla. González sueña con un despertador. La misión encomendada por Ópera consiste en acompañar a González a través del mundo de los sueños y ayudarle a encontrar y destruir el maléfico instrumento de tortura.

El juego tiene dos partes, una en cada cara de la cinta —o del disco—, que se pueden cargar independientemente y sin necesidad de códigos. En la primera, González deberá ir saltando de plata-forma en plataforma hasta encontrar el despertador y dormir tranquilo por fin. Está dividida en ocho fases, y al perder una vida se prosigue el juego al principio de la última alcanzada. Existen algunos hoyos en las fases finales que al caer en ellos hacen retroceder cuatro fases al desconsol-

lado protagonista. Nunca os las prometáis demasiado felices hasta tener a la vista el despertador.

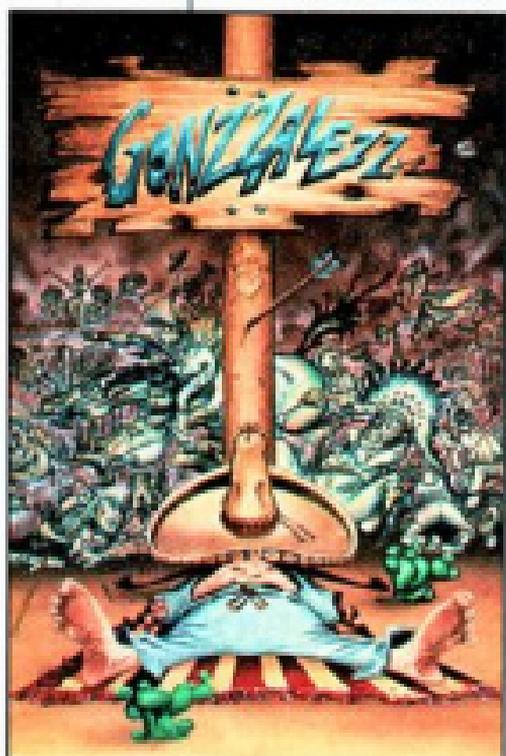
Sólo se controla al personaje con tres teclas, y conviene practicar un poco con ellas antes de empezar a jugar *en serio*. Durante un salto, si se pulsa la tecla de disparo, se inicia el descenso, y al caer, pulsando disparo repetidamente, el movimiento se hace más lento.

En la segunda carga del juego encontramos a González en el desierto en busca de su hamaca. Tiene un bolsillo de capacidad limitada en el que puede almacenar diferentes objetos con diversos usos. Necesita el cuchillo, o mejor la pistola, para dar cuenta de los in-cordios que se presentan por el camino. Los cartuchos son limitados y es necesario ir recogién-dolos al avanzar. Los indios son pacíficos con la pipa de González, pero si se le ocurre disparar a alguno de ellos, los demás caerán inmediatamente encima de él. Algunas veces, una charanga de músicos se arrimará a González cantando, y sólo le dejarán tranquilo si les da una bolsa de dinero. Cuidado con los mexicanos durmientes; Clark Gable es un artista invitado, precaución con su bastón: es un rifle camuflado.

González es un gran juego. El concepto es totalmente original y son dos juegos completamente diferentes al precio de uno.

Truco. Sirve para todas las versiones. Obtendrás vidas infinitas en las dos partes del juego pulsando simultáneamente, durante el juego, las letras que forman la palabra PAZ.

Programa: González.
Programador: Ángel Zarazaga.
Marca: Ópera.
Distribuidor: MCM.
Versiones: Spectrum, Amstrad, MSX.
Cinta, 875 pesetas;
disco, 1.900 pesetas;
Amstrad PCW, 3.500 pesetas.
Compatibles: PC, 1.990 pesetas.



Gremlins 2. Gizmo es como un osito de peluche. Sería la mascota perfecta de cualquier niño si no fuese porque, cuando una simple gota de agua le roza la piel, en el punto afectado comienza a inflarse un bulto que termina transformándose en un ser parecido a su progenitor.

Este segundo Gizmo formado podría ser tan encantador como el primero si se abstuviera de comer pasada la medianoche. Cuando uno de estos seres cena a horas intempestivas su metabolismo sufre un proceso irreversible y se vuelve travieso y cruel hasta límites increíbles. Se convierte en un *gremlin*.

El origen de Gizmo es desconocido. Durante mucho tiempo estuvo custodiado por un anciano oriental que regentaba una tienda de antigüedades. Una vez, sin que los humanos estuvieran aún preparados, escapó a la custodia de su guardián, y la pequeña localidad a la que fue conducido quedó casi destruida antes de que el anciano pudiera recuperarlo.

El tiempo pasa, el guardián murió, y la tienda fue demolida para de-

jar espacio a un impresionante edificio de oficinas. Alguien encontró la vieja caja de Gizmo y... llegaron los *gremlins*.

Billy, del que Gizmo ya fue mascota en la aventura anterior, ha crecido y trabaja en el edificio. Armado con una linterna, cuya luz les resulta molestísima a los *gremlins*, debe recorrer los cinco pisos de arriba abajo para abortar el plan de conquista del mundo de los revoltosos seres.

Si los *gremlins* son malos, pasar por los laboratorios genéticos del doctor Catherter puede ser el colmo. Éste es el origen de un *gremlin* básico en el juego: el eléctrico.

Billy, tras recorrer las plantas altas recogiendo objetos y viajando en ascensores, llega por fin al vestíbulo, donde los *gremlins* se reúnen alborozados esperando la hora de iniciar su programado plan. Cuando Billy abre el grifo de la manguera, los duendecillos no caben en sí de gozo: se reproducirán, y su ejército aumentará considerablemente. La sonrisa se les huela cuando ven que, una vez empapados, Billy arroja sobre ellos al *gremlin* eléctrico.

Truco. Funciona con todas las versiones: cuando aparezca el menú en que están escritos los nombres del equipo de programación hay que teclear una a una las letras que forman la palabra AMBLIN. Cada tecla pulsada correctamente hará que el borde parpadee en azul. Cuando la palabra esté introducida completamente, el borde parpadeará en rojo, lo que equivale a inmunidad total.

Programa:

Gremlins 2.

Programador:

Rafael Gómez.

Grafista:

Alfonso Fernández.

Marca:

Topo.

Distribuidor:

Erbe.

Versiónes:

Spectrum,

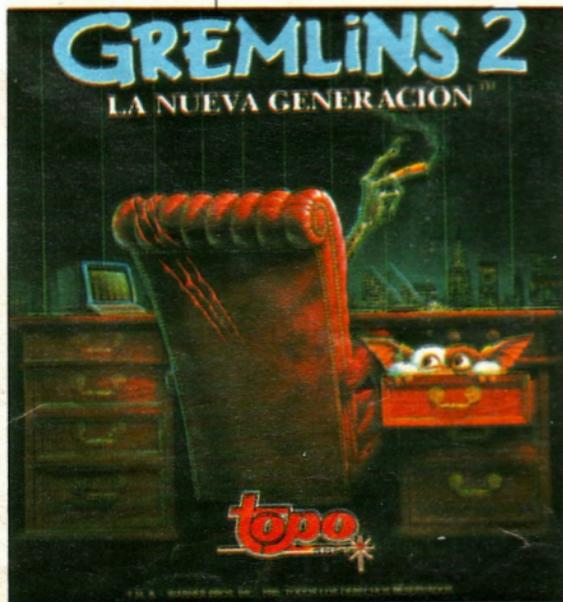
Amstrad y MSX.

Cinta, 1.200;

disco, 2.250.

Compatibles PC,

3.900.



Hammer Boy. Todas las compañías españolas dedicadas a la creación de juegos de ordenador han acariciado en más de una ocasión la idea de ver sus producciones en las pantallas de las máquinas recreativas. No han sido pocos los intentos realizados, aunque con resultados baldíos. El sector de los juegos informáticos está dominado por los grandes fabricantes japoneses y americanos, que cuentan con unos medios contra los que es muy difícil competir. Por otra parte, la piratería de placas de juegos alcanza en España cotas que sobrepasan lo preocupante. Con eso y con todo, Dinamic se ha atrevido a emprender la aventura.

After the War, programa ya conocido por nosotros, y *Hammer Boy* son los dos primeros títulos que, de la mano de Dinamic y de Inder, firma española fabricante de máquinas de este tipo,

encontraréis en los salones de videojuegos.

Hammer Boy es el primer juego español que ha sido realizado paralelamente en versiones de ordenador y de máquina recreativa. Su planteamiento es simple, pero tremendamente adictivo. No requiere pensar en absoluto, aquí sólo priman la habilidad y la rapidez de reflejos.

Hammer Boy, el protagonista, tiene que defenderse de invasiones enemigas en los diversos escenarios del juego. Cuando se da el caso de que penetra un número de enemigos o de objetos arrojados superior al tope permitido, la fortaleza es conquistada y, como consecuencia, el personaje pierde una de sus tres vidas.

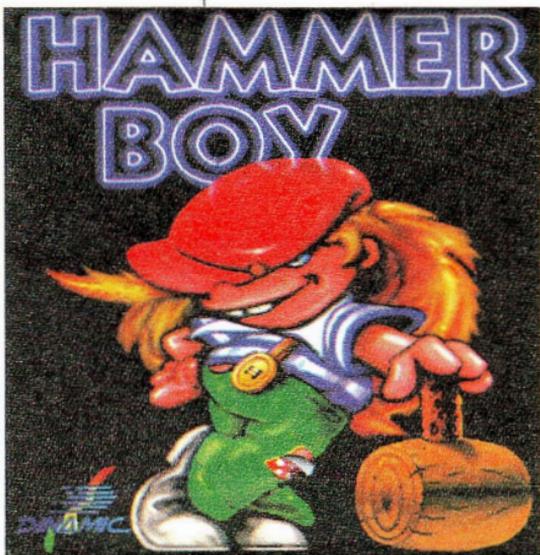
Un dato a tener en cuenta es que para superar una pantalla hay que proteger la fortaleza hasta que acabe la cuenta descendente del marcador. Mucho ojo, porque a medida que el tiempo se agota los enemigos atacan con mayor fiereza.

Los movimientos de *Hammer Boy* son muy limitados, sólo puede golpear con el mazo y únicamente se traslada lateralmente entre los puntos contiguos en que puede producirse un ataque. En la primera fase hay cuatro puntos posibles y en la última, seis.

Cargador. Funciona con la versión de Spectrum de casete. Tecléalo al pie de la letra, sálvalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces, y ejecútalo antes de cargar el juego original. Proporciona inmunidad total. Una ventaja suplementaria es que puedes usarlo con cualquiera de las dos caras de la cinta.

Programa:
Hammer Boy
Progrador:
True Emotions
Grafista:
Javier Cubedo
Marca:
Dinamic
Distribuidor:
Dro Soft
Versiones:
Spectrum,
Amstrad, MSX y
Commodore:
cinta 1.500,
disco 2.250.
PC, Atari y
Amiga: 2.500.

```
10 POKE 23417,84
20 CLEAR 64847
30 FOR X=64980 TO 64999
40 READ A: POKE X,A
50 NEXT X
60 PRINT "CARGA EL JUEGO"
70 MERGE "": LOAD ""CODE
80 POKE 64881,24
90 POKE 64882,97
100 RUN USR 64848
110 DATA 229,188,32,3,17
120 DATA 214,0,33,101,238
130 DATA 25,62,201,119,17
140 DATA 12,0,25,119,201
```



s la conversión de la máquina recreativa que está haciendo furor en estas fechas. Si, ésa en la que se va moviendo el asiento de manera que imita la sensación de ir manejando el coche. Por desgracia, en el juego de ordenador este detalle ha tenido que ser suprimido.

Controlas un coche de manejo muy difícil. Lo primero que debes hacer es practicar para poder conducir estabilizándolo en cada momento. Los gráficos son en tres dimensiones, parecidos a los del Sentinel, y la impresión de realismo está perfectamente conseguida.

Al empezar a correr, el circuito se bifurca. Puedes elegir entre la pista de velocidad, a la izquierda, y la terrorífica pista de acrobacias. La primera es la más larga, y hay que recorrerla a la máxima velocidad, reduciendo ésta solamente en las curvas y en las de-

presiones y elevaciones del terreno. La pista de acrobacias es la más complicada. Para poder sobrepasar los obstáculos hay que enfilarlos perfectamente y tomarlos exactamente a la velocidad indicada en las señales, ya que cualquier error es fatal. Te encontrarás con rampas, larguissimas curvas peraltadas, puentes abiertos y el *looping*, el obstáculo más impresionante de todos, el círculo en el que el coche llega a estar cabeza abajo.

El recorrido debe ser realizado en menos de dos minutos. Conseguido esto, se pasa a la pista fantasma, en la que cualquier error implica la descalificación.

No estás solo en la pista. Muchos otros vehículos, desde enormes camiones hasta bicicletas, la recorren en las dos direcciones. Precaución con ellos. Tras cualquier colisión puedes ver una filmación de cómo se produjo, uno de los mejores detalles de este juego sin desperdicio.

Cargador

Los dos cargadores sirven para Spectrum, uno para la cara de 48 k y el otro para la de 128. Utilízalos de la manera acostumbrada y observarás que no tienes límite de tiempo para terminar los circuitos.

Antonio G. de Santiago

Programa:

Hard drivin.

Marca:

Domark.

Distribuidor:

Erbe.

Programador:

Mike Day.

Precio: cinta,

1.200 pesetas

(Spectrum,

Amstrad,

MSX y

Commodore);

disco, 1.900

pesetas

(Spectrum

y Amstrad),

2.250 pesetas

(Atari)

y 1.995

pesetas

(Amiga).

```
10 CLEAR 23999: LOAD ""CODE
20 POKE 41927,0: RUN USR 35072
```

```
10 REM HARD SPECTRUM 128
20 RESTORE : CLEAR 25000
30 FOR X=1 TO 3
40 LOAD ""CODE : NEXT X
50 FOR X=43813 TO 43816
60 READ A: POKE X,A: NEXT X
70 RANDOMIZE USR 30000
71 LOAD ""
80 DATA 175,50,216,163,241,201
```



ce breaker'. Al poco tiempo de extenderse la glaciación, Eurasia estaba sumida en el caos. Los supervivientes se agruparon en torno a los líderes. Cuando un líder caía, sus sicarios engrosaban las filas del vencedor. Pasados tres siglos, Rombal era el único líder vivo, y se coronó emperador. Para asegurar su poder absoluto, el tirano dispone de un nutrido ejército dotado de sofisticado armamento y de vehículos *bobsleighs* acondicionados para las pistas de hielo.

La existencia de un reducto de hombres libres, atrincherados más allá de los montes del Norte, corre de boca en boca entre los obreros de la fundición. El 68673182N, apenas un mozalbete, decide unirse a cualquier precio al grupo de insurrectos. En un descuido de la patrulla roba un *bobsleigh* y emprende la marcha hacia la libertad.

El juego lo componen seis pistas, de dificultad creciente, repletas de enemigos y de obstáculos. Cuatro marcadores in-

forman de la velocidad, de los niveles de energía y combustible y de la cantidad de munición restante. También aparece un cronómetro descendente, que si alcanza el cero implica el final de la partida.

Durante los recorridos aparecen cápsulas que al acertarles con un disparo aumentan el marcador correspondiente a la inicial que llevan escrita. La energía se va perdiendo al colisionar con otros vehículos; si ésta o el combustible se agotan, se pierde una vida.

Casi todos los obstáculos son mortales en el caso de chocar contra ellos, a excepción de los cráteres, que expelen un chorro de aire que desvía al vehículo de su trayectoria; los charcos de aceite, de efecto parecido, y los trampolines, utilísimos para saltar sobre los objetos que suele haber a continuación.

La pantalla presenta una vista desde arriba del tramo en el que se encuentra el *bobsleigh*, y las sensaciones de desplazamiento y velocidad están admirablemente conseguidas. El juego es técnicamente perfecto, aunque una vez pasado el primer nivel, pretender terminar dentro del tiempo permitido raya en la utopía.

Truco. Funciona en todas las versiones y es imprescindible para acabar el juego: al aparecer el menú principal pulsa a la vez las letras que forman la palabra GAFI hasta que aparezca un mensaje informando de que dispones de vidas y tiempo infinitos; a continuación, teclaea un número del 1 al 6, según el nivel en el que desees jugar.

Antonio G. de Santiago

Ice breaker
(Rompehielos).

Programadores:
Gabriel Ortas y
Antonio Moya.

Grafista:
Rafael Ángel
Cabrera.

Marca:
Topo.

Versiónes:
Spectrum,
Amstrad y
MSX.

Precio:
Cinta, 1.200
pesetas; disco,
1.950 pesetas.



ndiana Jones y la última cruzada'. Los seguidores de Indiana Jones están de enhorabuena. El juego intenta seguir secuencialmente la trama de la película. Está dividido en cuatro niveles, y en cada uno de ellos Indy tiene que recoger un objeto y encontrar la salida.

El programa está realmente bien hecho, los gráficos son muy grandes y la ambientación está perfectamente conseguida. Sólo tiene un problema: es imposible de jugar. La dificultad es escalofriante y ni el mejor jugador del mundo tiene ni la más mínima posibilidad

de llegar a la segunda fase sin utilizar algún tipo de trampa.

Truco. Existe un truco de teclas que puede facilitarles mucho las cosas a los usuarios de Amstrad o Spectrum, ya que funciona perfectamente en los dos sistemas. Cuando estés en la pantalla del menú o en la de los créditos —la que está llena de nombres— pulsa simultáneamente las tres teclas que forman la palabra DOT. El borde se pondrá rojo durante unos instantes y podrás jugar la partida con una serie de ventajas: si en cualquier momento del juego pulsas las teclas [mayúscula] y [2] avanzarás considerablemente; con [mayúscula] y [1] volverás a empezar sin perder los objetos ni las vidas —muy útil en una situación apurada—; y lo más interesante: con [mayúscula] y [3] se acaba la fase automáticamente. No utilices esta última opción sin haber recogido el objeto, ya que Indy perdería todas sus vidas al empezar la fase siguiente. Utiliza estas ayudas con precaución y sólo en casos de emergencia.

Nota. En algunos ordenadores la tecla de mayúsculas es la que tiene escrito [Caps shift].

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Tecléalo, sávalo en una cinta virgen y cárgalo antes de la cinta original. Cuando lo ejecutes, contesta afirmativamente a las preguntas que te interesen y podrás intentar acabar este juego superdifícilísimo. ¿Qué haría Indiana Jones sin tu ayuda?

Antonio G. de Santiago

```

10 RESTORE : LET T=0
20 POKE 33498,0: LET J=48773
30 FOR I=2 TO 2+261: READ A: PO
KE X,A: LET T=T+A: NEXT I
40 IF T<3250 THEN PRINT "DATA
S MAL": STOP
50 FOR N=1 TO 5: READ A#
60 INPUT "AB#":IS/N:IA#
70 LET Y=48872: READ A
80 LET J=J+A: IF AB#="Y" THEN P
ONE 2,0: IF A# THEN POKE J-3,0
90 NEXT N: CLR : PRINT "CARGA
LA CINTA ORIGINAL."
100 LOAD "CODE" : LOAD "CODE
110 POKE Y,24: POKE Y+1,100
120 POKE 33493,0: POKE 33494,0
130 CLR : RUN USR X
140 DATA 175,50,109,157,50,71
150 DATA 168,50,231,168,50,16
160 DATA 155,62,201,50,186,161
170 DATA 50,28,153,50,123,157
180 DATA 195,224,171
190 DATA "INF. EMERGEN",3
200 DATA "INF. VIDAS",6
210 DATA "INF. LATISSO",3
220 DATA "INF. TIEMPO",9
230 DATA "JUEGO FACIL",6
    
```

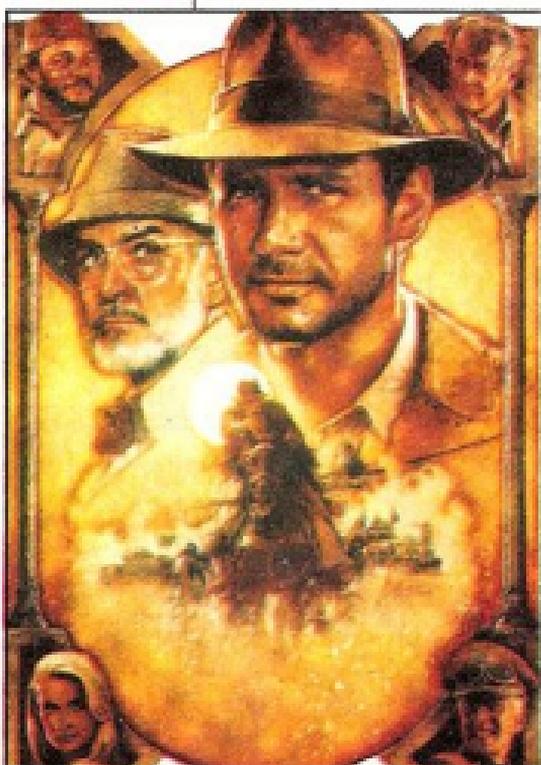
Programador:
Mark Haigh-
Hutchinson.

Marca:
U. S. Gold.

Distribuidor:
Erbe.

Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
MSX,

Commodore,
Atari, Amiga
y
compatibles
PC.



Silencioso e indetectable, bajo las heladas aguas del Atlántico, el submarino soviético *Octubre Rojo*, portador de misiles nucleares, se dirige hacia Occidente. Orgullo de la Armada soviética, que mantuvo su construcción en el más estricto de los secretos, el sumergible puede destruir cualquier ciudad a su alcance.

Tú, como comandante en jefe de la flota de submarinos, estás al mando del navío en su primera salida. Los oficiales que has seleccionado te son totalmente leales y arriesgarán sus vidas por ti, pero el resto de la tripulación desconoce tu objetivo real: desertar y poner el *Octubre Rojo* en manos del enemigo.

La Marina de Estados Unidos recela de tus auténticas intenciones, aunque Jack Ryan, oficial superior de inteligencia de la CIA, confía en ti ciegamente.

Una vez descubierto, la flota soviética de Bandera Roja, una de las más poderosas del mundo, te sigue los pasos.

Las fases uno y tres tienen un esquema similar: colocar un objeto muy difícil de controlar en un lugar exacto de la pantalla. En la fase uno, Jack Ryan, en paracaídas, debe penetrar, a través de la escotilla, en el submarino *Dallas*; y en la fase tres, el minisubmarino de Ryan debe quedar perfectamente ajustado en un punto de anclaje de la cubierta del *Octubre Rojo*.

Las fases dos y cuatro son totalmente idénticas: el submarino se desplaza hacia la derecha y le van saliendo al paso todo tipo de obstáculos y de enemigos.

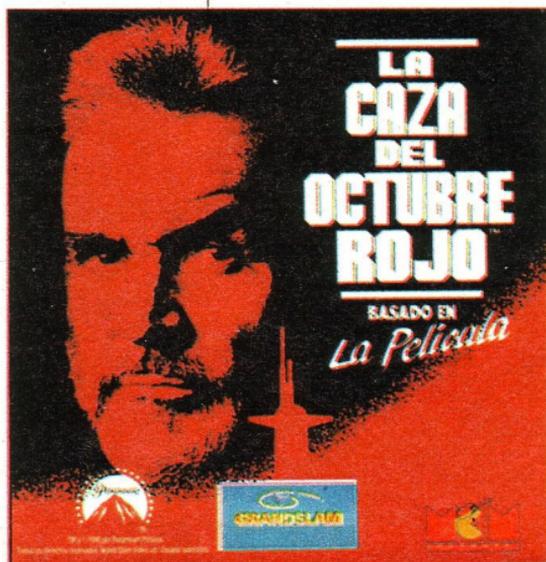
En la última fase, el personaje aparece en primer plano, de espaldas, y hay que dirigir el punto de mira de su arma hacia los enemigos que aparecen fugazmente por entre dos hileras de columnas.

Truco. Consigue más de 1.000 puntos en la fase dos para acceder a la tabla de récords. En vez de tu nombre, escribe la palabra DATAS. Dispondrás de infinita energía, y el terrible recorrido de la fase dos quedará convertido en un agradable paseo. El truco, por desgracia, no sirve para jugar la fase tres.

Cargador. Funciona con la versión de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, respetando los números de línea, y ejecútalo antes de cargar la cinta original del juego. Proporciona todas las ayudas necesarias para concluir con éxito la aventura. Recuerda que en la última fase no debes disparar contra las columnas, el reactor podría estallar. Limitate a enfrentarte con los enemigos que aparezcan.

Programa:
La caza del
'*Octubre Rojo*'.
Programación:
Damian Stones.
Marca:
Grandslam.
Distribuidor:
MCM.
Versiónes:
Spectrum, Amstrad
y Commodore
Cinta 1.200,
disco 2.250.
PC, Atari y
Amiga: 2.250.

```
5 POKE 23417,84
6 PRINT "CARGA EL JUEGO"
7 MERGE "": RUN 10
24 FOR X=44163 TO 44828
25 IF X=44171 THEN LET X=44826
26 READ A: POKE X,A: NEXT X
27 POKE 45156,0
28 DATA 201,205,247,129,42,85
29 DATA 138,201,205,132,135
```



as tortugas ninja. Leonardo, Rafael, Miguel Ángel y Donatello están ahora en la pantalla de tu ordenador esperando que les ayudes a culminar con éxito sus aventuras.

La bella periodista April O'Neil ha sido raptada por los sicarios de Shredder. Nuestros amigos deben encontrarla, perseguir a Shredder y arrebatarle su pistola transformadora de vida, único artefacto que puede volver a convertir a su amigo Splinter, ahora convertido en rata, en el hombre que solía ser.

Durante el juego sólo utilizas a uno de los personajes. Cada tortuga tiene unas habilidades diferentes, y debes saber combinarlas. Cuando se acaba la energía de una tortuga es capturada por Shredder y no puedes volver a utilizarla hasta que la encuentres y rescates.

En las alcantarillas de la populosa ciudad de Nueva York se encuentran diseminados algunos objetos imprescindibles: proyectiles (necesarios para dispararlos desde la camioneta), cuerdas (sin las que no es posible cruzar los tejados de la ciudad), iconos de vida, trozos de pizza (que restablecen las pérdidas energías), etcétera.

Para cambiar la tortuga basta con pulsar la tecla de *return*.

```
10 POKE 23417,84
20 CLS : GO TO 90
30 POKE 43996,77
40 POKE 43997,172
50 POKE 44108,0
60 POKE 49560,0
70 POKE 62710,195
80 RUN USR 60928
90 PRINT "CARGA";
100 PRINT " EL";
110 PRINT " JUEGO"
120 MERGE ""
130 POKE 23845,234
140 RUN
```

Truco. Pulsa simultáneamente la letra G, los números 0 y 1 y la tecla de mayúsculas (o *caps shift*). Funciona como un interruptor; cada vez que se utiliza pone o quita infinita energía.

Cargador. Úsalo antes de cargar la versión de Spectrum para acabar el juego sin problemas.

Antonio G. de Santiago



TEBEO INFORMÁTICO

Livingstone, supongo, II.

Nos encontramos en África, en el año 1871. David Livingstone, explorador inglés, lleva cinco años desaparecido, y Henry Morton Stanley ha sido comisionado por su periódico, *The New York Herald*, para partir en su búsqueda. Tras varios meses, los dos aventureros se encuentran. Juntos exploran el lago, y Stanley lleva a Inglaterra las notas y el diario de Livingstone, que morirá en África dos años después, buscando infructuosamente las fuentes del Nilo.

Stanley cuenta con cuatro objetos para realizar la misión: la pértiga, ideal para saltar; el látigo, para mantener a raya a los enemigos y acercar algún que otro objeto para saltar sobre él en circunstancias en que la pértiga resulta inútil; el bumerán, utilísimo para desactivar trampas, y la bomba, para salir de los peores atolladeros. La potencia de lanzamiento de las armas puede regularse con el marcador de energía de la parte inferior izquierda de la pantalla.

Todos los habitantes

de la selva son hostiles al aventurero. Destacan especialmente el viejo pulpo; el águila y los monos ladrones.

El juego tiene dos cargas. En la primera hay que entregar cinco tablillas a la diosa Dana a cambio de la clave de acceso. Ah, la puerta de la cueva se abre con el interruptor que está situado en la pantalla de encima, justo sobre la tablilla. El personaje se vuelve pulsando la tecla *enter*; de otro modo caminaría de espaldas.

La segunda carga se inicia en las minas de Karul, que llevan al río Zambeze. La manera de atravesarlo es saltar sobre los lomos de los hipopótamos que lo pueblan. Tras la catarata y el pantano se encuentra la aldea habitada por Livingstone. Sin haber recogido las ofrendas para el jefe brujo, el paso será infranqueable.

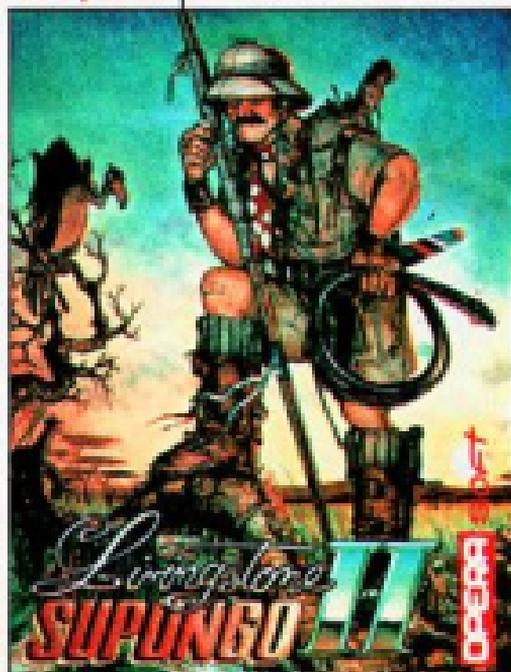
Trucos. Los usuarios de Spectrum, Amstrad, MSX y PCW, para obtener infinitas vidas en la primera fase, deben pulsar simultáneamente la tecla C y la tecla J en cualquier momento del juego. Las infinitas vidas en la segunda fase se consiguen pulsando las teclas que forman la palabra *opera* y la barra de espacio mientras aparece en la pantalla el mensaje *press fire*.

Los usuarios de compatibles PC, para la primera fase, deben usar el truco anterior, pero las teclas que necesitan en la segunda son F1 y la barra de espacio mientras aparece en la pantalla el consabido mensaje.

No, no nos olvidamos: el código de acceso para la segunda fase es 15215.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Livingstone, supongo, II.
Marca: Opera Soft.
Distribuidor: MCM.
Precio:
cinta Spectrum,
Amstrad y
MSX: 1.200
pesetas. Disco
Spectrum+3 y
MSX: 2.250
pesetas. Disco
Amstrad: 1.900
pesetas. Disco
PCW: 3.500
pesetas. Disco
compatible PC:
2.850 pesetas.



TEBEO INFORMÁTICO

En 1971, George Lucas funda Lucasfilm en Marin County, al norte de San Francisco, y rápidamente se constituye en una de las productoras independientes más importantes de la historia del cine.

La compañía se especializa en la investigación de nuevas tecnologías audiovisuales, la división Luz y Magia Industrial acomete el desarrollo de efectos especiales y Sistemas Sprocket se encarga del estudio de la acústica y las bandas sonoras. Fruto de este trabajo son las famosas películas *La guerra de las galaxias* e *Indiana Jones*.

Lucas, apasionado del grafismo por ordenador, sueña con películas interactivas en las que el espectador pueda participar modificando su desarrollo. Para alcan-

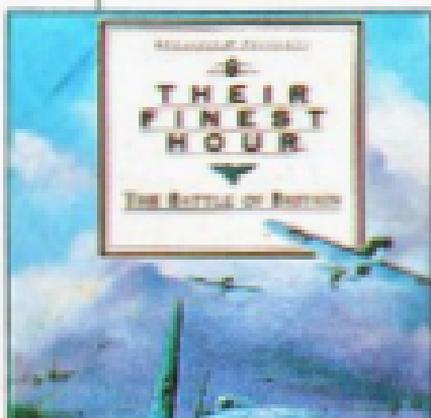
zar este objetivo aparece en 1983 la división Lucasfilm Games. El cineasta cree que los programadores y grafistas son creativos que deben olvidarse de la vorágine comercial, y para ubicarlos adquiere un inmenso rancho en San Rafael, en un paraje que queda bautizado como el Valle de Lucas.

La última realización del equipo aparecida en Estados Unidos es *La batalla de Inglaterra* —*Su hora más intensa*—, un programa mezcla de estrategia y acción y en el que se puede elegir cualquier modelo de avión de los que utilizaron los dos bandos para tomar parte en la batalla. Con el juego se incluye un libro repleto de fotografías con los detalles históricos de la batalla.

Actualmente se están dando los últimos toques a *Loom*, mucho más una película de un mundo fantástico que un juego, con un libretto delicioso debido a la pluma de Victor Cross. Para poder entrar en materia y conocer el mundo de fantasía se incluye una cinta de cassette en la que siete actores ponen voces a los protagonistas de la historia.

Por desgracia, los juegos de Lucasfilm sólo están realizados para ordenadores de 16 bits. Es imposible adaptarlos a los pequeños ordenadores de 64 ks. Baste comentarios que *Loom* está grabado en siete discos para la versión de PC y ocupa mucho más de un mega y medio de memoria.

Erbe Software se ha comprometido con Lucasfilm a sacar estos juegos en el mercado español con un precio aproximado a las 3.000 pesetas.



M

Mambo. Positive es el nombre adoptado por un grupo de programadores de Barcelona locos por los videojuegos que se han reunido para trabajar y jugar al mismo tiempo. En su corta existencia ya han desarrollado cuatro programas: *Mambo*, *Enchanted*, *Rath-tha* y *Dimensión Omega*, todos ellos distribuidos de la mano de Dro. Les deseamos suerte en la singladura que han emprendido.

Hace algunos años, una superpotencia construyó en la selva amazónica una base militar repleta de misiles provistos de cabezas nucleares. Con el tiempo, la base quedó abandonada y sólo se mantuvo una pequeña guarnición de vigilancia. La falta de cuidados provocó un escape radiactivo que está destruyendo lentamente la vegetación de la jungla a la vez que afecta a las mentes de los guardianes, que se han convertido en unos megalomaniacos dementes.

Éste es el momento de la aparición de nuestro héroe, un musculoso y, hasta entonces, pacífico ciudadano con gafitas que no puede consentir que la se-

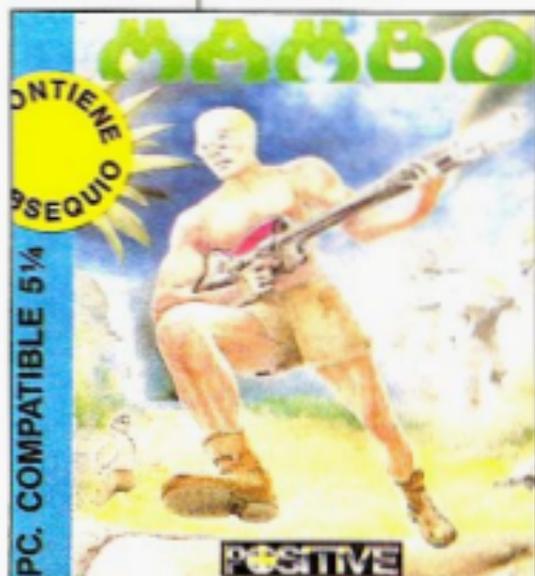
guridad del planeta quede a merced de unos locos peligrosos. Cuenta con una ametralladora, parecida a una guitarra que funciona por acumulación de iones del espectro ultravioleta y que con sus disparos cura a los soldados de la demencia en que están sumidos. Por desgracia, el arma no funciona ininterrumpidamente. Una vez usada, hay que esperar a que sus baterías se recarguen.

Para cumplir su misión, Mambo debe arrebatar cuatro tarjetas codificadas a los capitanes a cargo de la guarnición y, una vez en el interior del silo de los misiles, activar con ellas el mecanismo de disparo para dirigirlos hacia el espacio exterior. ¡Cuidado!, cada tarjeta debe ser colocada en su ranura en un tiempo limitado, y si no es la correcta, producirá un cortocircuito. El último objetivo es escapar de la base a toda velocidad.

Truco. Sirve para todas las versiones. Pulsando en cualquier momento del juego la tecla de pausa y a continuación, una por una, las teclas que forman la palabra DANGEROUS conseguirás doblar la energía.

Antonio G. de Santiago

Programa: Mambo.
Programadores: Enrique y Óscar Vives.
Marca: Positive.
Distribuidor/ Precios: Spectrum, Amstrad y MSX. 975 pesetas; disco, 1.950 pesetas; compatibles PC, 2.000 pesetas.

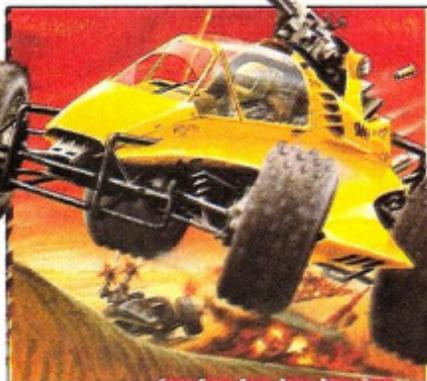


Marauder. Hace infinidad de eones, los crueles guerreros de Mergatrón robaron las joyas de los orfebres de Ozymandius y las transportaron a su planeta. Para protegerlas, elevaron fortalezas defendidas por robots de combate. El capitán

C. T. Cobra, seducido por las antiguas leyendas, ha conseguido localizar el perdido mundo de Mergatrón y, a bordo de su merodeador de combate, se dispone a conquistar el botín más rico del universo.

Mergatrón consta de tres escenarios: la ciudad, con sus suelos de baldosas; el desierto, repleto de cráteres y palmeras, y el espaciopuerto. Al final de cada fase hay que sobrevivir a un masivo ataque de los robots enemigos. Si conseguimos destruirlos, el merodeador comenzará a girar sobre sí mismo y se desplazará al siguiente nivel.

No es difícil atravesar los obstáculos que se van oponiendo en el camino, pero, cuidado, si dejamos



Programa:
Marauder.
Programador:
Arcanum Software.
Marca:
Hewson Consultants.
Distribuidor:
ERBE.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad y Commodore.
Precio:
cinta,
875 pesetas.

de avanzar durante un solo momento nos atacará una enorme fortaleza volante, el enemigo más mortífero de todos.

A lo largo del juego irán apareciendo unos cuadraditos que cambian rápidamente de color. Dependiendo de éste, se producirán varios efectos si los destruimos. El azul claro otorga una vida extra y el violeta la quita, con el amarillo seremos inmunes durante un corto intervalo de tiempo, el

azul marino vuelve locos a los controles, el verde desactiva el láser y el rojo concede una bomba de calor.

Crítica. *Marauder* no es excesivamente original, pero hay que reconocer que es de lo mejorcito en su género. El *scroll*, con algunas pinceladas de color, es perfecto, y los gráficos, como todos los de los juegos de Hewson, son formidables. Su principal defecto es que es muy fácil, lo que es unido a que no presenta muchas variaciones, hace que se vuelva monótono rápidamente.

Cargador. Sirve para la versión de *spectrum*. Tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la copia original del juego.

```
10 CLEAR 64511: LET S=2878
20 RESTORE : FOR X=23311 TO 23
336: READ A: POKE X,A: LET S=S-A
30 NEXT X: IF S<>0 THEN PRINT
"DATAS MAL": STOP
40 POKE 23658,S: INPUT "INF. V
IDAS(S/N)":A$: IF A$="N" THEN PO
KE 23314,0: POKE 23322,0
50 INPUT "INMUNE(S/N)":A$: IF
A$="N" THEN POKE 23317,0: POKE 2
3327,0
60 INPUT "INF. BOMBAS(S/N)":A$
: IF A$="N" THEN POKE 23333,0
70 PRINT "CARGA EL JUEGO": LDA
0 "CODE I POKE 64531,36
80 RANDOMIZE USR 64512: POKE 6
5140,15: RUN USR 65082
90 DATA 175,50,225,154,50,240
100 DATA 160,62,119,50,223,154
110 DATA 62,201,50,56,142,33,0
120 DATA 0,34,182,133,195,0,128
130 SAVE "MARAUDPOKE" LINE 0
```

L fénix ha vuelto a resurgir de sus cenizas. El clásico matamarcianos que hizo furor en los primeros tiempos de las máquinas recreativas reaparece en una nueva versión de la mano de Dinamic. Un juego que sólo tiene dos reglas: dispara y evita que te acierten.

Acosada por enemigos que revolotean sobre ella intentando hacerle blanco de sus acometidas, manejas una pequeña nave, armada con un potente láser, que puede moverse a derecha e izquierda a lo largo de la parte inferior de la pantalla.

Para pasar de pantalla hay que dejarla limpia completamente de enemigos. El juego tiene cuatro fases diferentes que se van repitiendo cíclicamente. Carece de final.

En la primera fase hay que resistir dos oleadas de pequeños fénix que se presentan en formación. Algunos abandonarán el grupo y atacarán a la nave directamente, de forma kamikaze, o disparando una ráfaga con sus láseres.

Los protagonistas de las dos siguientes oleadas son una especie de huevos metálicos que se transforman en pajarra-cos que sólo tienen vulnerable el cuerpo. Al acertarles en una de sus grandes alas, emiten un graznido, vuelven a transformarse en huevo y se regeneran.

La tercera fase tiene al megafénix como protagonista absoluto. Es un pájaro gigantesco que dispara huevos que explotan en las proximidades de la nave. Hay un marcador de energía que indica cuántas descargas de láser son necesarias para acabar con el monstruo. Una vez destruido, suelta una carga de armamento que, al recogerla, aumenta la potencia del láser de la nave.

La fase final es la más espectacular. Una gran fortaleza, que ocupa casi todo el ancho de la pantalla, va descendiendo inexorablemente hacia la pequeña nave. En su parte inferior corre una cinta protectora que puede ir siendo mermada por los disparos del láser. Al introducir un disparo dentro de la fortaleza, a través de un agujero de la cinta, salta en pedazos y vuelve a repetirse un nuevo ciclo.

También dispone de un escudo de fuerza para situaciones comprometidas. Úsalo si estás apurado, pero recuerda que necesita tiempo para volver a recargarse.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, respetando los números de línea, y ejecútalo con testando a sus preguntas antes de cargar el juego original. *Megaphoenix* será un simple paseo galáctico.

Programa:
Megaphoenix.
Programadores:
Pablo Ariza,
Fernando Jiménez,
Marcos Jourón y
Daniel Rodríguez.
Marca: Dinamic.
Distribuidor: Dro.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad, MSX y
Commodore. Cinta,
1.200 pesetas;
disco, 1950. PC,
Atari y Amiga,
2.500.



El profesor James Oldbone

es raptado por un comando de revolucionarios que, con esta acción, pretende atraer la atención mundial.

Oldbone es una figura muy popular en su país; su programa divulgativo de temas científicos es seguido semanalmente por casi un 1,7% de la audiencia televisiva, cota extrañamente alcanzada en este tipo de espacios culturales.

El clamor popular es estruendoso; la población exige a su gobierno la intervención militar directa en Zutula para rescatar a Oldbone. Sin embargo, el congresista Lewis consigue imponer su criterio, venciendo la fuerte oposición del congresista Sportfool: la intervención supondría la muerte segura de Oldbone a manos de sus captores; para preservar su vida se hará ver que el problema se intenta solventar por cauces diplomáticos, y mientras tanto un equipo de mercenarios infiltrados en la república africana intenta-

rá localizar y rescatar al científico. Sportfool tiene que rendirse. Él opinaba que el prestigio y la dignidad de su país están por encima del riesgo de la vida de uno de sus ciudadanos, que, sin duda, podría sacrificarse por esta causa. Es de destacar que la esposa de Sportfool es una de las fieles seguidoras del programa de Oldbone, que coincide en hora de emisión con los partidos de liga de béisbol, deporte favorito del congresista.

Un mercenario es quien cobra fuertes cantidades de dinero luchando en guerras que le son ajenas. Fueron famosas sus intervenciones en guerras africanas, como la de Angola. Suele utilizarse para denominarles el eufemismo de asesores militares.

El juego es un calco en gráficos y planteamientos al primero de los de Rambo, aparecido hace muchos años, que bastantes de vosotros recordáis. Pueden participar dos jugadores a la vez, consumiendo uno de los créditos, que equivalen a vidas, cuando cualquiera de ellos vuelve a entrar en el juego.

La misión consiste en atravesar, verticalmente y hacia arriba, ocho fases en forma de laberintos simples, luchando contra todo tipo de enemigos y máquinas de guerra. Al final de cada itinerario aparece un enemigo mayor, que se destruye agotando su barra de energía. *Mercs* no es excesivamente difícil; cualquier jugador puede atravesar las primeras fases en las primeras partidas.

Cargador. Funciona con la versión de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar la cinta original.

Programa:*Mercs.***Marca:**

U. S. Gold.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:

Spectrum, Amstrad

y Commodore

Cinta 1.200,

disco 2.250.

Atari y

Amiga: 2.250.

```

10 PRINT "CARGA EL JUEGO"
20 POKE 23417,84: GO TO 70
30 LET A=37384
40 POKE A,50: POKE A+1,172
50 POKE A+2,162: POKE A+3,201
60 RUN USR 36864
70 MERGE "": POKE 23854,234
80 RUN

```



TEBEO INFORMÁTICO

Hace poco más de un año apareció en el mercado un juego basado en Mortadelo y Filemón, los famosos agentes de la TIA creados por Francisco Ibáñez. El juego, sin ser gran cosa, era correcto; los gráficos eran lo más flojillo, pero el planteamiento era divertido. Pecaba de que lo mismo podía tratarse de Mortadelo y Filemón que de cualquier otro personaje, no captaba para nada su personalidad, y lo que es más triste, estaba realizado en Alemania Occidental. A los programadores españoles les habían marcado un gol.

Nunca es tarde si la dicha es buena. Animagic piensa salir a la calle con un juego basado en los interfectos y más acorde con la idiosincrasia de los protagonistas. Dado que todavía no tiene nombre,

le llamaremos de momento *Mortadelo 2*.

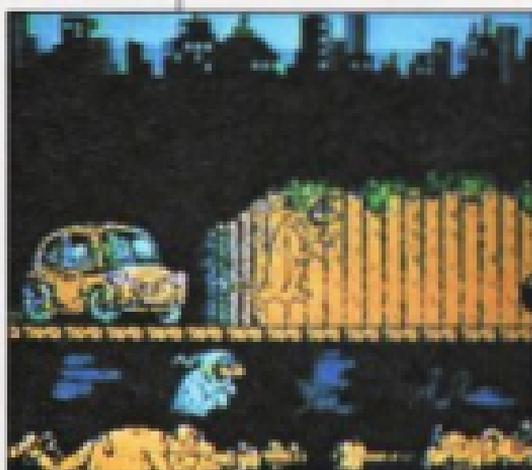
El juego tendrá tres cargas independientes, tres subjuegos diferentes. Parece que las dos primeras ya están completas.

La primera parte es una persecución implacable. Mortadelo huye del Súper, que le arroja todo tipo de objetos a guisa de las viñetas finales de todas las historietas. Mortadelo no puede detener su carrera y para poder seguir avanzando por la calle llena de obstáculos necesita utilizar rápidamente algunos de sus disfraces. Al final del recorrido, Filemón le recoge en una barca para dar pie a la aventura en la isla, de la cual, al igual que de la aventura de los huevos de la gallina, que parece que es la que queda, aún no sabemos nada.

Antonio G. de Santiago



El Súper persigue a Mortadelo a través de las calles. Uf... Observad su vocabulario, debería lavarse la boca con jabón.



Mortadelo se desmaterializa para atravesar el muro. ¡Helo aquí convertido en fantasma.

Mot. Recordaréis que hace unos meses ya tuvimos la primicia de conocer cómo se gestaba el juego del personaje de *Pequeño País* que más necesita ponerse a dieta. Se acabó la espera. Mot ha conseguido introducirse dentro de la maquinaria de nuestros ordenadores.

La aventura consta de una *demo* y de tres partes, pero no es multicargante; son tres juegos completamente independientes que se pueden cargar sin necesidad de introducir ningún código.

En la primera parte Leo tiene que conseguir la llave del armario de su habitación, que en realidad es una especie de agujero negro espaciotemporal, y convencer a Mot de que se introduzca en él antes de que destruya la casa o acabe con su paciencia. Si la madre de Leo se tropieza con el monstruo de sus pesadillas, se desmayará aparatosamente y después correrá a chivarse al bueno de don Leocadio, que regañará severamente a su inocente vástago. El apetito de Mot es insaciable,

y cada dos por tres tiene que acudir a la cocina a llenarse el buche de provisiones. Esta fase está concebida como si fuese una historieta, y se pueden ver varias acciones simultáneamente, cada una dentro de su viñeta.

La segunda parte de la historia tiene lugar en el mundo de Mot. Leo ha sido raptado, y su fiel amigo utiliza los puños y su potente cola para acudir al rescate. La acción se ve desde arriba, y Mot debe medirse con serpientes, calabazas asesinas, dragones y ferocísimos guerreros.

El lugar donde se encuentra Iripza está detrás de varias puertas que sólo se abren desactivando los bloques que hay delante de cada una de ellas. Para conseguirlo, Mot utiliza una canica gigante, la impulsa con sus puños para que, botando, botando, choque contra los bloques y los apague. Es necesario recoger todas las flores que van apareciendo, si no Mot tendría que volver, al terminar el recorrido, al primer punto, donde olvidó una de ellas.

Mot es todo un alarde de programación de los señores de Opera, que no han escatimado medios para realizar el mejor juego español hasta la fecha. Truco. Si en la fase de la casa, durante la partida, tecléis simultáneamente las teclas MOT1, Leo resistirá todas las barrabasadas sin que decrezca un ápice su moral. En la segunda fase, Mot tendrá energía infinita pulsando MOT2 durante la presentación, en el momento en que Mot y Leo van agarrados de la mano por el espacio. En la tercera fase tenéis que pulsar MOT3 mientras la bola va destruyendo las letras.

Antonio G. de Santiago

Programa:

Mot.

Programadores:

José Antonio Morales y Ángel Larrazaga.

Grafistas:

Gonzalo Suárez y Carlos Díaz.

Marcas:

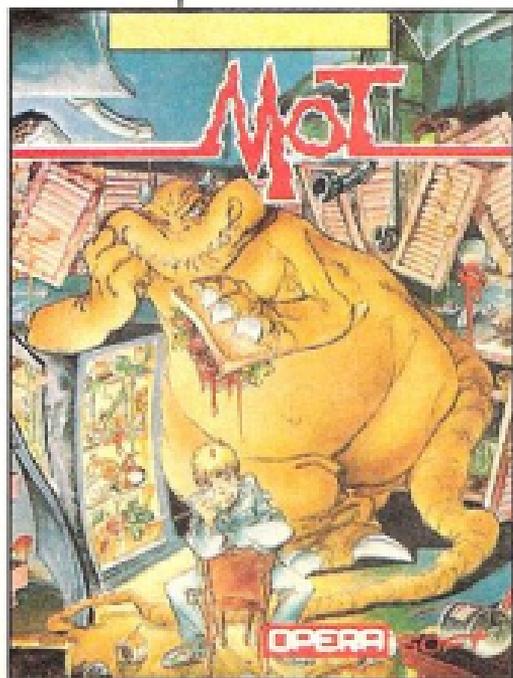
Opera Soft.

Distribuidor:

MCM.

Versiones:

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



os genes de los otros pacíficos habitantes del planeta Scorpio han sido afectados por el estallido de una supernova. El Alto Parlamento de la Confederación Galáctica envía una expedición científica para evaluar *in situ* las consecuencias de la catástrofe, amén de socorrer a las posibles víctimas. Los escorpianos, en un estado crítico de degeneración celular, se han convertido en una horda salvaje que apresa a los científicos de la comisión y les obliga a desarrollar armamento para conquistar los planetas vecinos. Sólo tú, un humilde programador del sistema de limpieza de la nave, has conseguido escapar. En tus manos está la imposible posibilidad de enfrentarte con los embrutecidos mutantes y liberar a los científicos. El precario equilibrio político de los mundos de la

galaxia depende de ti. ¿Te atreves?

El juego consta de dos fases que se pueden cargar de forma independiente y sin necesidad de códigos. Lógicamente, sólo tras completar la segunda, aparece el impresionante y cinematográfico final. En la primera hay que recorrer a pie las galerías del planeta, con el hostigamiento habitual de todo tipo de incordios, escalando resbaladizos promontorios y evitando caer en incandescentes lagunas de lava. En la segunda, a bordo de una *motojet*, sorteando estalactitas y estalagmitas, hay que localizar al líder de los mutantes y desactivar, disparando sobre ellas, las llaves luminosas de la puerta tras la que están encerrados los científicos. Recuerda que a baja velocidad las colisiones no son fatales.

Las vidas con las que



Programa:
Mutan zone.
Programador:
José Antonio Morales.
Marcas:
Opera Soft.
Distribuidor:
MCM.
Precio:
cinta (Spectrum, Amstrad CPC y MSX), 875 pesetas; disco, Atari y PC, 1.990; Amstrad PCW, 3.500; resto, 2.250.

comienza la partida dependen de unos jueguecillos menores. Se pueden apostar las cinco vidas de la primera parte disparando sobre naves espaciales. Los señores de Opera afirman que un buen jugador puede conseguir 18 vidas. En la segunda, el número de *motojets* depende de las que se puedan encontrar dentro de un laberinto en un tiempo límite.

Cada fase está dividida en varios sectores, y al perder una vida el juego continúa al principio del último sector alcanzado. Si tras perder todas las vidas se pulsa la tecla de retorno al menú antes de que finalice la

cuenta atrás, el juego continúa en el mismo sector en que había acabado. Una curiosa forma de obtener vidas infinitas.

Existe otra forma de conseguir que las vidas no descendan. Si durante los jueguecillos apuestavidas, en vez de pulsar ENTER para comenzar, se pulsan simultáneamente las letras que forman la palabra CHARLY y la tecla ENTER, se pueden conseguir vidas infinitas sin necesidad de cargarlos en todas las versiones. Los usuarios de Amstrad y PC pueden, además, ser inmunes a bichos y disparos si durante cualquier momento del juego pulsan simultáneamente las letras que forman la palabra EGOS.

Eso sí, al perder una vida en la lava o en una colisión, la inmunidad se pierde y hay que repetir la operación.

Navy Seals. El nombre del programa, que es el de un grupo de élite de la Armada norteamericana, tropas especiales todoterreno conocidas por sus intervenciones en Vietnam, Granada y la más reciente en Panamá.

La patrulla está formada por cinco hombres, aunque en pantalla sólo aparece uno, cuyo nombre y foto se contemplan en la esquina inferior izquierda. El resto de los patrulleros van relevando, de uno en uno, a sus compañeros caídos en combate. Una forma original de plantear un juego con cinco vidas.

Todas las fases del juego tienen limitado su tiempo de resolución. Si el tiempo se agota, se pierden las vidas restantes y hay que volver a empezar desde el principio.

Al comenzar a jugar, los patrulleros disponen de un fusil con munición ilimitada, pero al ir disparando a las pequeñas cajas diseminadas por las pantallas acceden a armamento más sofisticado. Cuando se agota la barra de

energía del arma, que va descendiendo al consumir munición, vuelve a aparecer el fusil original.

La primera misión acontece en el golfo de Omán y está dividida en cinco fases. El objetivo consiste en rescatar a la tripulación de un helicóptero derribado.

Tras entrar en la base de los terroristas —fase 1—, hay que localizar las cajas que contienen los misiles Stinger robados del helicóptero e inutilizarlos para que no puedan ser usados. La torre de comunicaciones debe ser destruida —fase 2— para aislar la zona e imposibilitar que los refuerzos enemigos sean alertados. Eliminada toda resistencia en los cuarteles —fase 3—, hay que alcanzar la prisión y rescatar al piloto rehén —fase 4— sin dejar de inutilizar los misiles que aparecen. Sólo resta escapar —fase 5— lo más rápido posible para llegar puntual a la cita con el helicóptero preparado para la fuga.

Nueva misión: destruir un silo de misiles en Beirut. Para ello es imprescindible la colaboración de elementos de la resistencia. Al localizar a uno de ellos, en las puertas marcadas con una flecha, quedará señalado en el mapa de la ciudad la ubicación del siguiente. Hay que repetir esta rutina hasta localizar los misiles.

Truco. Sirve para ir pasando de fase y empezar a jugar en un punto avanzado. Empieza a jugar y escribe en la tabla de récords las palabras *Clubbing season* —el espacio entre palabras hay que escribirlo—. Surtirá efecto cada vez que pulses la tecla *Enter*.

Antonio G. de Santiago

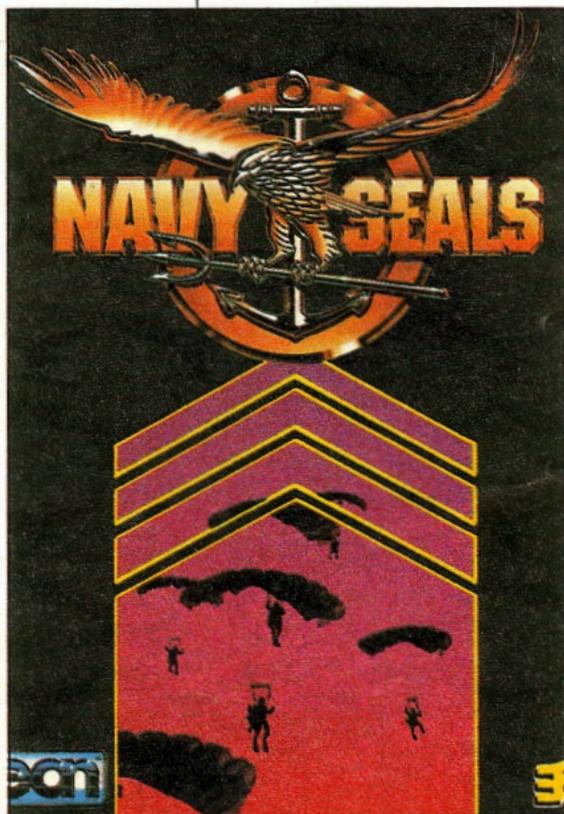
Programa:
Navy Seals.

Programador:
James Higgins.

Marca:
Ocean.

Distribuidor:
Erbe.

Versiónes:
Spectrum y
Amstrad, cinta,
1.200; disco,
2.250. Atari y
Amiga, 2.250.



Moonwalker, de Michael Jackson, un estupendo *videodisc* en forma de largometraje. En ella se ve a

horas de filmaciones en cine y video que Yoko, viuda del cantante, ha cedido a los autores, y entre

te, aunque —según mi barrigudo y cuarentón murcié-

para colorear una vieja filmación en blanco y negro del cantante.

Nacho Moreno

TEBEO INFORMÁTICO

avy moves'. Por fin aparece, de la mano de Dinamic, la esperada continuación del *Army moves*... sí, es mucho mejor.

La misión consta de dos partes que son dos juegos completamente diferentes. La primera es de habilidad y la segunda tiene una elevada dosis de estrategia.

Comenzamos el juego con ocho vidas, a bordo de una lancha neumática que debe sortear infinidad de escollos. Cuando están muy próximos entre sí hay que frenar la lancha; si no hacéis esto, per-

deréis todas las vidas rápidamente. A continuación seremos atacados por *motos*, con los que intentaremos no colisionar, procurando no ser alcanzados por los disparos de sus ocupantes. Con un traje de buzo evitaremos las acometidas de los tiburones, a la vez que desistamos a los submarinistas enemigos que cierran el camino a nuestra base. Ya en ella, ocupamos un batiscavo y nos dirigimos hacia el submarino enemigo a través de aguas infestadas de enormes pulpos a los que si no acertamos repetidas veces en la cabeza nos aplastarán entre sus tentáculos irremisiblemente. El último obstáculo es una gigantesca morena.

Hay que dispararle continuamente en la boca cuando la abra; si no, nos embestirá, y si nos toca no hay salvación posible. Nos introducimos en el submarino y podremos ver el código que se pide al comienzo de la segunda fase. En la versión de Spectrum es 63723.

La segunda parte de



Programa: 'Navy moves'.
Programador: Ignacio Abril.
Marca: Dinamic.
Distribuidor: Dru.
Versiónes: Spectrum, Amstrad, MSX, Commodore 64, Atari y compatibles PC (con gráficos para tarjeta EGA).
Precio: Cinta, 875; disco PC y Atari, 1.900; resto, 1.750.

la aventura es mucho más complicada. Necesitamos una serie de claves, que están en poder de los oficiales, para poder desarrollar nuestra misión en el submarino. Con los códigos del primer y segundo oficial de máquinas se abre la puerta de la base del reactor. El del primer oficial sirve para parar los motores y emerger; el de los oficiales de transporte, para transmitir la frase codificada, y el del capitán puede sustituir a alguno de estos códigos que no hayamos conseguido. Una especie de comodín.

Para obtener un código hay que dispararle al oficial, ocupar la posición en que caiga y situar el cursor en su documentación tras haber pulsado

disparo. Si el oficial desaparece antes de haber hecho esto perderemos la información irremisiblemente. Esto puede suceder si le disparamos con el lanzallamas, si tardamos demasiado o si cae fuera de la pantalla. Las claves hay que introducirlas en terminales de ordenador que vienen especificadas en el mapa que acompaña al juego. La clave final que sirve para acabar la aventura debes descifrarla utilizando el sobre *top secret*. Es muy fácil.

Crítica. Además de reunir todas las condiciones que requiere un buen juego, viene presentado en un estuche de lujo que contiene un montón de informaciones y manuales. Además, Dinamic regala *Army moves*, el juego predecesor, y todo sin subir una peseta el precio habitual. Es la mejor oferta de estas fechas.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en cinta y cárgalo antes de cualquiera de las dos partes. Nadie podrá contigo.

Antonio G. de Santiago

```

10 CLEAR 25724:POKE 25698,B
20 INPUT "IMP. V0990/0/00"118
30 INPUT "JUNION/0/00"118
40 PRINT "CARERA LA CINTA 01811
NLC"
50 LOAD "C08E" + BANGOR122 USR
60000 POKE 22709,111
80 LOAD "C08E"
90 IF BANGOR IN CLR
80 IF PEEK 84121+9 THEN GO TO
530
90 IF BANGOR THEN POKE 84050,0
100 LET BANGOR11 IF BANGOR THEN
POKE 1117
110 POKE 85857,01 POKE 85700,0
120 CLEAR 262841 NOW USA 82300
130 IF BANGOR THEN POKE 49985,0
140 IF BANGOR THEN POKE 85855,0
150 POKE 89731,01 POKE 82158,241 P
OKE 48547,11 POKE 81852,1
160 NOW USA 47075
170 SAVE "NAVYFIRE" L:HE 10
180 PER | EL CODIGO DE LA SEUN
DA PARTE ES 63723

```

etherworld'. Hewson, a diferencia de otras casas británicas, mantiene en todos sus juegos un altísimo nivel de calidad. Jamás realiza conversiones de máquinas recreativas ni aprovecha temas de películas, pero el sello de Hewson es una garantía por sí mismo, y este *Mundo infernal* no es una excepción.

El juego consta de 10 niveles, y antes de poder pasar de uno a otro hay

que recoger un determinado número de gemas en un tiempo limitado.

Los principales enemigos son las burbujas, que escupen enormes demonios y los elementos extraños que salen expelidos de géiseres, volcanes, arcones y demás generadores de maldades. No matan por contacto, sino que van decreciendo la energía de la nave rotacional protagonista. Al dispararles se pueden convertir en destruyedrillos —útiles para alcanzar las gemas bloqueadas por muros—, matademonios o unos signos de interrogación que tanto pueden dar una vida extra —muy raramente— como volver loco el control de la nave.

No siempre se encuentran las gemas necesarias para terminar el nivel. En estos casos se puede introducir una bola móvil en un triturador de diamantes, y el contador decrece igual-



Programa: *Netherworld*.
Programador: Chris Wood.
Marcas: Hewson Consultants.
Distribuidor: Erbe.
Precio: Spectrum, Amstrad, Commodore: cinta, \$75 pesetas; Atari ST y Commodore Amiga: disco, 1.995 pesetas.

mente. También se pueden utilizar las bolas móviles para desviar las minas, que van bordeando los contornos que encuentran, procurando que entren en contacto con unos paneles en forma de rejilla. Se convertirán en cuatro nuevas gemas por arte de magia. Las bolas móviles sirven también para tapar las bocas que escupen inmundicias.

En cada nivel hay una serie de transportadores, en forma de círculos concéntricos, que si se pulsa el disparo al pasar sobre ellos sirven para desplazarse de unas zonas del nivel a otras. Son también las puertas que conducen

a la siguiente fase tras haber recogido las gemas.

Truco. Los usuarios de Amstrad y Spectrum pueden obtener vidas infinitas si mantienen pulsadas las teclas que forman la palabra CAZ mientras termina de cargar el juego. Hay que pulsar las tres a la vez y solamente éstas. Si cuando el juego termina de cargar nota que las teclas están pulsadas, no sólo concede las vidas, sino que además permitirá que se atraviesen los objetos que pudieran obstaculizar el paso de la nave. El tiempo no deja de correr, por tanto hay que practicar para poder terminar con éxito la aventura.

Cargador. Sirve para los usuarios de Spectrum que no sean capaces de terminar el juego con el truco.

Antonio G. de Santiago

```

10 CLEAR 24099: POKE 23656,8
20 INPUT "INF. VIDAS(S/R)":AS
30 INPUT "TIEMPO(S/R)":BS
40 INPUT "INF. TIEMPO(S/R)":CS
50 INPUT "ATRABESAR Muros(S/R)"
"DS
60 INPUT "PASAR FASE SIN COMAS
(S/R)":ES
70 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
NAL"
80 BORDER 0: LOAD ""CODE
90 POKE 25029,195
100 RANDOMIZE USR 25000
110 IF AS="S" THEN POKE 33595,0
120 IF BS="S" THEN POKE 33694,0
130 POKE 33699,0: POKE 33537,201
130 IF CS="S" THEN POKE 65370,0
140 IF DS="S" THEN POKE 31931,1
75
150 IF ES="S" THEN POKE 28767,1
95
160 RUN USR 28316
170 SAVE "NETWPOKE" LINE 10
    
```

Night Shift. Son las nueve en punto y comienza el turno de noche en la IML —Industrial Might and Logic—, una empresa dedicada a la fabricación de muñecos utilizando como materia prima basuras recicladas. La gente de IML llama a su máquina, cariñosamente, *La bestia*.

Antes de comenzar la faena, Fiona y Fred Fixit pasan por la oficina del capataz. Allí les es encomendada la exigencia de producción del turno: el número de graciosos muñecos de ET, Indy Jones, Darth Vader, Luke Skywalker, R2-D2 y C-3PO, que *La bestia* debe fabricar mientras ellos estén trabajando, así como el color en que tendrán que estar pintados.

Una vez a solas con *La bestia*, la misión consistirá en controlar la máquina y reparar las averías para que no deje de realizar el trabajo previsto. Cada muñeco de

más que se fabrique les representará una opípara recompensa, mientras que los defectuosos equivaldrán a una importante merma en el jornal. Si no se llegan a fabricar la totalidad de los muñecos, el empleado sería despedido automáticamente. El trabajo realizado a satisfacción les hará merecedores de un ascenso de nivel.

El primer nivel es muy sencillo. Monta en la bicicleta y pedalea (pulsando suavemente izquierda y derecha) hasta que las luces intermitentes parpadeen a gran velocidad; sube a la parte alta y ajusta, con la llave inglesa, el tornillo de la derecha, que se encuentra suelto; dale una patada (derecha y abajo a la vez) al enchufe que está a medio introducir para terminar de conectarlo; la máquina comenzará a fabricar muñecos. Aprovecha el tiempo libre para buscar y recoger herramientas. A medida que avanzan los niveles, el funcionamiento de la máquina se va complicando, no dejes de leer los excelentes manuales del juego, amenos y formidablemente presentados, todo un alarde que sirve de ejemplo.

Truco. Los siguientes códigos sirven para empezar en fases avanzadas: piña-piña-limón-cerezas (5), limón-plátano-ciruela-ciruela (10), cerezas-piña-piña-cerezas (20) y cerezas-cerezas-plátano-ciruela (30). Utilízalos con prudencia, es preferible ir aprendiendo despacio, fase por fase.

Cargador. Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar el original.

Programa:

Night Shift

(Turno de noche).

Programadores:Chris Gibbs,
Jon Steele, Fred Gill
y Jon Dean.**Marca:**Lucasfilm
Games.**Distribuidor:**

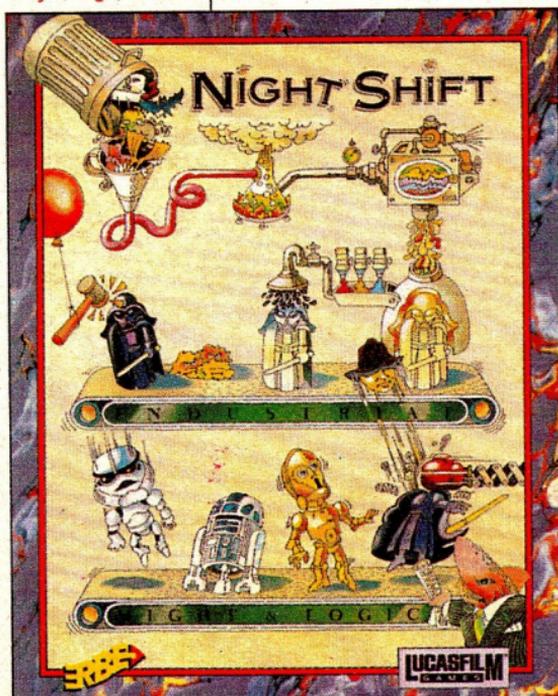
Erbe.

Versiones:Spectrum,
Amstrad y
Commodore. Cinta,
2.250; disco,
3.200. PC Atari
y Amiga, 3.990.

```

10 POKE 23417,84: GO TO 20
15 RESTORE : GO TO 30
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
25 MERGE "": RUN 10
30 LOAD "":CODE 24576
35 FOR X=24704 TO 24718
40 READ A: POKE X,A: NEXT X
45 RUN USR 24576
50 DATA 245,33,146,98,126
55 DATA 254,28,40,2,46
60 DATA 133,241,119,216,199

```



acmania'. Cuando, hace dos años, el resto de las compañías de software bajó el precio de los programas a 875 pesetas, Zafiro no secundó la medida. Mucho después estableció el precio en 1.200 pesetas, que no resultaba suficiente, aunque representaba una fuerte bajada, para que sus programas compitieran con los de las demás compañías. No es lógico esperar que el público adquiera un programa cuando los de la competencia suelen ser de igual o mejor calidad y mucho más baratos. De todas formas, a

veces aparece un juego, como en este caso el excelente *Pacmania*, que por sus especiales características obliga a fijarse en él, aunque resulta bastante más caro.

Pacmania es el típico *comexicos*, pero realizado en tres dimensiones. Aporta la novedad de que cuando el quesito está acorralado por los fantasmas puede saltar por encima de ellos. Existen dos tipos de píldoras, verdes y rojas, que si se recogen aumentan la velocidad del protagonista o bien multiplican por dos los puntos que se consigán. Por lo demás, se conservan todas las características del juego anterior. Hay que recoger todas las píldoras de cada uno de los seis laberintos, pero evitando ser atrapados por los fantasmas. En el momento que se recoja una de las cuatro píldoras de tamaño mayor que hay en los extremos de cada uno de los laberintos, se invierten las tor-



Programa:
Pacmania.
Programadores:
S. Hollingsworth
y F. Harrap.
Marca:
Grandlam.
Distribuidor:
Zafiro.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore.
Precio:
cinta, 1.200
pesetas.

nas. Los fantasmas cambian de color durante un breve lapso, tiempo, y es el momento de correr tras ellos para obtener puntos. En resumen, *Pacmania* es un juego muy simple, terriblemente adictivo y altamente recomendable, a pesar de su precio.

'Score 3020'. En cambio, no puede decirse lo mismo de la última novedad

y primer patinazo de Topo.

Score es un *pinball* sin pies ni cabeza al que no salvan ni los gráficos correctos ni la aceptable idea del juego. Las pantallas están tan mal concebidas que resulta prácticamente imposible jugar. No os recomendamos que lo compréis. En cualquier caso, y para aquellos que ya hayan picado, quizá les resulte útil saber que, si se pulsán durante el menú de opciones las letras que forman la palabra *metakid* y la tecla de espacio, el juego comenzará con vidas infinitas en todas las versiones.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum del *Pacmania*. Como siempre, tócalo, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original del juego.

Antonio G. de Santiago

```
10 CLEAR 24299: POKE 24299,0
20 INPUT "IMP. VIDAS(0/1) :>>" AS
30 INPUT "NOMBRE(0/1) :>>" AS
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 LOAD "CODE 24300"
60 POKE 24274,051: RANDOMIZE 0
24 24310: POKE 30000,47
70 IF AS="0" THEN POKE 25143,0
80 IF BS="0" THEN POKE 24707,1
75
80 RUN ORB 20600
100 SAVE "PACPOKE" LINE 10
```

os programadores franceses de Ubi plantean un nuevo programa de ingenio parecido a *Puzznic* y a *Plotting*, dos juegos que comentamos hace ya algún tiempo.

El fondo de las pantallas lo constituye una cuadrícula de 16 columnas. Aunque al principio está vacía, inmediatamente comienza a caer de arriba una lluvia multicolor de objetos que quedan apilados en el suelo, unos sobre otros.

Para cambiar los objetos de sitio se maneja un cursor, una especie de cuadrado que se coloca sobre las piezas. Al pulsar el disparo, la pieza enmarcada queda seleccionada.

Aparte de otros objetos, aparecen bolas de tres colores diferentes. Las bolas son las únicas piezas que es obligatorio hacer desaparecer para completar el tablero y pasar de pantalla. Para

que desaparezcan hay que formar columnas con bolas de un mismo color.

Algunos objetos sirven de comodines y pueden sustituir a las bolas en las columnas, aunque nunca desaparecerá una pila que no tenga una bola en la base. Los hay de varios tipos.

— Cuadrados con puntos: suman los puntos que marcan a la puntuación total de la columna.

— Cuadrados multiplicadores: multiplican la puntuación de la columna por el número que llevan escrito.

— Relojes de arena: al desaparecer, aumentan el tiempo que queda para terminar la pantalla.

— Diamantes: surgen cuando desaparece una columna de un valor superior a 1.000 puntos. Al desaparecer, forman una hilera que, completa, supone una fuerte bonificación.

Otras piezas especiales tienen diversos cometidos:

— Bombas: explotan y hacen desaparecer los objetos situados en las ocho casillas colindantes.

— Calaveras: cuando llegan al suelo el tiempo corre más deprisa.

— Muros: no sirven para nada.

— Llamas: queman lo que hay encima.

— Macetas: destruyen las piezas al caer, no pueden desplazarse.

El juego tiene cien pantallas y puede comenzarse desde el principio o a partir de la 50.

Cargador. Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo, contesta a sus preguntas y carga el juego original. Si lo seleccionas, al pulsar *Enter* los objetos que caerán serán bombas.

Programa:

Pick'n pile

(Recoge y apila).

Marca:

Ubi Soft.

Distribuidor:

Dro.

Versiones:

Spectrum,

Amstrad

y Commodore.

Cinta: 1.300;

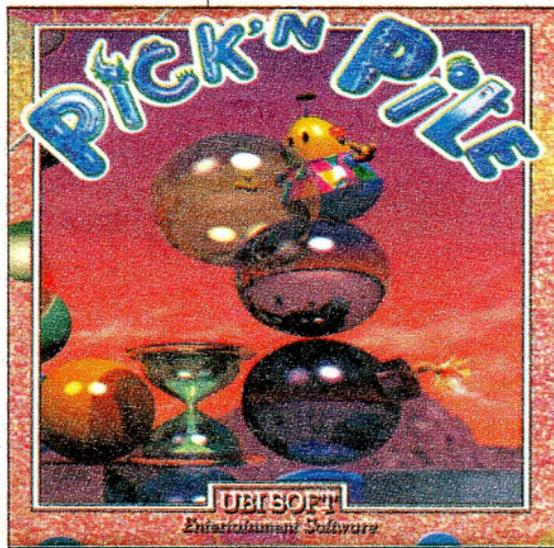
disco: 2.250;

PC, Atari y

Amiga: 2.500.

```

130 CLEAR 25344: POKE 23658,8
140 INPUT "INF. VIDAS(S/N)";AS
150 INPUT "INF. TIEMPO(S/N)";BS
160 INPUT "CAEN BOMBAS(S/N)";CS
170 PRINT "CARGA EL JUEGO"
180 POKE 23417,84: MERGE ""
190 CLS : LOAD ""CODE
200 POKE 25367,81: POKE 25368,0
210 RANDOMIZE USR 25345
220 IF AS="S" THEN POKE 34554,0
230 IF BS="N" THEN GO TO 260
240 POKE 34352,11
250 POKE 34353,135
260 IF CS="N" THEN GO TO 310
270 POKE 33723,84
280 POKE 33724,145
290 FOR X=37204 TO 37219
300 READ A: POKE X,A: NEXT X
310 RUN USR 32768
320 DATA 33,62,16,34,168,141
330 DATA 205,44,141,33,192,8
340 DATA 34,168,141,201
    
```



En la línea del *Tetris* y del *E-Motion*, este juego va a poner a prueba la rapidez de reflejos y la inteligencia. Todo un reto.

Como verás, en cada pantalla aparece apilada una serie de ladrillos de cuatro tipos diferentes: los hay con un círculo en su interior, con un cuadrado, con un triángulo o con un aspa.

El jugador maneja a un pequeño fantasma, una graciosa masa de ectoplasma con ojitos que se encarga de lanzar los ladrillos contra los del resto de la pila. No puede realizar muchos movimientos: sólo arriba, abajo, o arrojar el ladrillo. El fantasma salta de alegría cada vez que pasa de pantalla, y llora desconsoladamente al perder la partida.

El objetivo es reducir el número de ladrillos hasta una cantidad prefijada; para eliminar uno de ellos, el fantasma debe lanzarle otro igual; entonces el golpeado desaparece, y el que había sido lanzado reemplaza al siguiente

de la fila, que vuela para caer en poder del fantasma. Los huecos formados son ocupados por los ladrillos que se encontraban encima, a los que la gravedad hace caer.

Al golpear una línea en que haya juntos varios ladrillos del mismo tipo, desaparecen todos, y la puntuación obtenida es mucho mayor.

Si se lanza un ladrillo contra otro diferente, no pasa nada, simplemente rebota y vuelve al fantasma; pero, mucho ojo, hay que tener en cuenta que el tiempo pasa y existe un límite para terminar las pantallas.

Si no hay ningún ladrillo igual que pueda ser golpeado, se pierde una vida y el ladrillo es sustituido por un comodín, con un rayo pintado en su interior, que sirve para golpear a cualquier tipo de ladrillo. En algunas pantallas, el ladrillo con el rayo está en el interior de la pila, y golpearlo se premia con una vida extra.

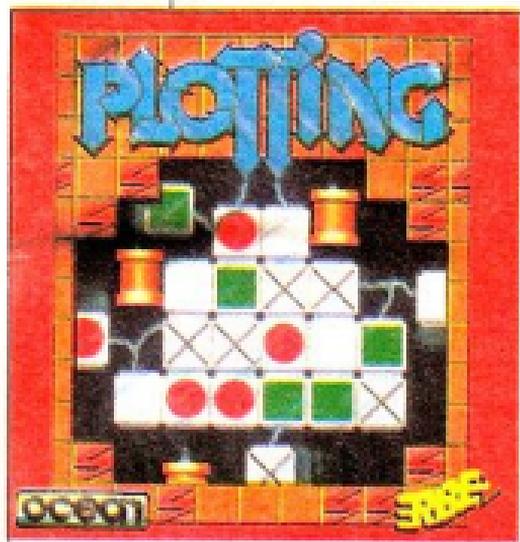
La pila puede ser golpeada desde arriba gracias a que en la parte superior de las pantallas suele haber una especie de arco escalonado y, al chocar contra él, los ladrillos caen verticalmente. También aparecen en los escenarios pedazos de tubo en que los ladrillos rebotan si no pasan por su interior.

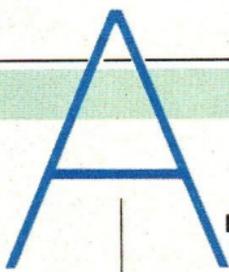
Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Tecléalo como siempre, al pie de la letra. Con él serás invencible. Utilízalo para practicar y para explorar todas las pantallas.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Plotting.
Programación:
Twilight.
Marca: Ocean.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum,
Atari
y Amiga.
Precio: Cnta.
200 pesetas;
disco. 2.250
pesetas.

30 POKE 65500,201
40 POKE 38848,3
50 POKE 38994,6
60 RANDOMISE USR 65500
70 POKE 23417,94
80 MERGE ""
90 POKE 23896,234: 20V





Ansiosa por conocer mundo, decidí abandonar el cálido lomo del viejo perro pachón que me servía de morada. Arrastrada por una ráfaga de viento, la mala suerte hizo que cayera en una profunda caverna, y, como todos sabemos, las pulgas lejos de los perros no se encuentran en su hábitat adecuado... Hace ocho años, poco después de que sir Clive Sinclair —el inventor de la calculadora de bolsillo— pusiera al alcance de la mano de los jóvenes europeos el primer Spectrum —una especie de ordenador de juguete con teclas de goma, poseedor de la misma capacidad de memoria que algunas computadoras que ocupaban habitaciones enormes, y a un precio de risa en comparación con sus competidores—, aparecía *La Pulga*, el primer juego de éxito realizado por un programador español. Un pequeño insecto, acosado constantemente por un

dragón, debía saltar de rampa en rampa hasta alcanzar la boca de una caverna. El programa impactó en toda Europa con el nombre de *Poogaboo*. Su autor, Paco Suárez, se convertía en el ídolo y modelo de un montón de chavales españoles que, gracias al invento de sir Clive, empezaban a hacer sus pinitos en el nuevo arte de inventar aventuras eléctricas.

Poogaboo es un calco del planteamiento de aquel juego pionero. Todas las mejoras son técnicas. El desplazamiento de los muñecos ya no es brusco, los gráficos son infinitamente mejores, y se han añadido personajes nuevos. El juego es indispensable para los que no conozcan el antiguo, aunque los talluditos difícilmente podrán resistir la nostalgia y tendrán que adquirirlo.

La pulga, para desplazarse entre las plataformas, sólo puede saltar hacia arriba, bien en vertical o diagonalmente. La intensidad del salto depende del tiempo que se mantenga pulsada la tecla.

Al caer en las garras del murciélago se pierde una vida, pero el juego continúa en el punto en que fue interrumpido. Caer en una tela de araña obliga a recomenzar la cueva de nuevo.

El tiempo para cada una de las cavernas es limitado, eso sí, cada vez que la pulga atrapa a una mosca obtiene una bonificación de 10 segundos.

Cargador. Funciona con la versión de Spectrum. Podrás despreocuparte del tiempo y de los enemigos. Utilizando el cargador, al pulsar la tecla M, se pasa automáticamente de fase.

Programa:

Poogaboo

(*La Pulga 2*).

Programador:

Paco Suárez.

Grafista:

Carlos Díaz.

Marca:

Opera Soft.

Distribuidor:

MCM.

Versiones:

Spectrum,

Amstrad,

Commodore

y MSX:

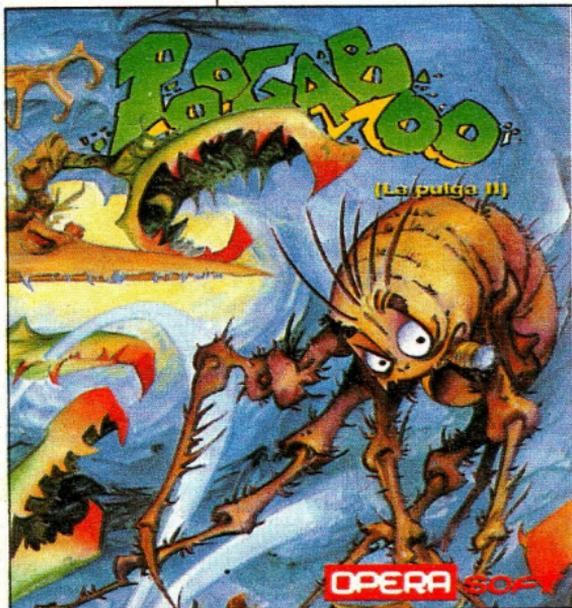
cinta, 1.200;

disco, 2.250.

PC, Atari

y Amiga, 2.850.

```
10 RESTORE : CLEAR 30000
20 FOR X=65087 TO 65114
30 READ A: POKE X,A: NEXT X
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 POKE 23417,84: MERGE ""
60 BORDER 0: POKE 23624,0
70 POKE 23693,0: CLS
80 LOAD ""CODE
90 POKE 64690,254
100 RUN USR 64518
110 DATA 50,6,126,62,24,50,199
120 DATA 93,62,34,50,221,94,33
130 DATA 175,61,34,71,116,62
140 DATA 201,50,128,102,50,47
150 DATA 105,201
```



BI, informe confidencial. Los Ángeles, 1997. Hace 10 años, un extraño ser eliminó a un equipo de las Fuerzas Especiales en América Central. El testimonio del único superviviente reveló que el *Predator* es un ser capaz de camuflarse utilizando un tipo de tecnología desconocida por nosotros. Provisto de un arma láser, podía destruir cualquier cosa mientras resultaba invulnerable a nuestros disparos.

Ulteriores investigaciones han demostrado que este tipo de criaturas ha visitado el planeta durante siglos. Cazan seres humanos por diversión. Se recomienda evitar el combate con ellos, son prácticamente invencibles.

Es el verano más caluroso que se recuerda. En la calle, los narcotraficantes controlan la ciudad. Eres el teniente Mike Harrigan, tu misión es hacer que la justicia prevalezca en una ciudad devastada por la droga.

La muerte de algunos narcotraficantes convierte Los Ángeles en un

campo de batalla entre bandas rivales. Agentes del FBI acuden a colaborar con Harrigan. Ellos saben que hay algo más. Algo silencioso, invisible, invencible... el *Predator*.

El juego es un calco del *Operation Wolf*. En primer término, de espaldas y armado, se encuentra Harrigan. Frente a él se van sucediendo todo tipo de enemigos sobre los que debe superponer el punto de mira y disparar. Harrigan pierde uno de los ocho créditos del juego cuando, al ser alcanzado repetidas veces, la barra de energía desaparece; puede recuperar parte de la energía recogiendo escudos. También se pierde un crédito al terminar de desvanecerse su distintivo policial por disparar contra transeúntes.

Se pueden recoger armas nuevas, pero cuando se acaban los cargadores de munición recolectados disparando sobre ellos, vuelve a aparecer la que había al principio.

El juego tiene cuatro fases. El *Predator*, hasta el final del juego, sólo aparece como una sombra a la que no hay que disparar.

En resumen: el juego tiene muy poco que ver con la película, corto de planteamiento y con escasas ideas, es excesivamente largo y monótono. Técnicamente correcto, pero ya visto. Parece realizado de prisa y corriendo para salir del paso.

Truco. Probado en la versión de Spectrum: con el juego pausado pulsa simultáneamente los números 1, 2, 3 y 4: pasarás de fase.

Cargador. Con él, los usuarios de Spectrum pueden disfrutar de inmunidad total.

Programa:*Predator 2.***Programación:**

Arc Developments.

Marca:

Image Works.

Distribuidor:

MCM.

Versiónes:

Spectrum,

Amstrad y

Commodore.

Cinta, 1.200; disco,

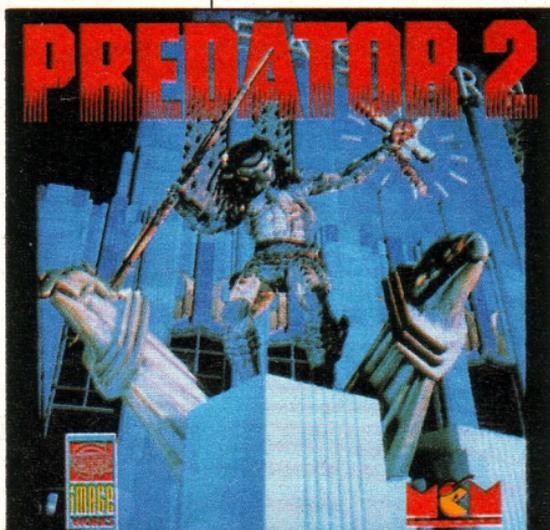
2.250. PC, Atari y

Amiga: 2.250.

```

10 POKE 23417,84: GO TO 20
15 RESTORE : GO TO 30
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
25 MERGE "": RUN 10
30 LOAD ""CODE
35 FOR X=44655 TO 44671
40 READ A: POKE X,A: NEXT X
45 RUN USR 44559
50 DATA 62,1,50,189,112,62
55 DATA 112,50,54,112,33,195
60 DATA 184,34,52,112,201

```



o prometido es deuda.

Esta semana vamos a comentar cómo está gestándose en Ópera Soft el juego de Mot, el primer personaje de *El Pequeño País* que pasa a las pantallas de los ordenadores.

El juego va a constar de cuatro partes. No os asustéis, no será multicargante, cada una de ellas podrá jugarse de modo independiente. La primera no será jugable, será una especie de demostración de efectos visuales basada en una página de historieta. Un aperitivo para ir abriendo boca.

La segunda está a punto de ser acabada. Mot aparece en la casa de Leo, y éste debe procurar que no la destroce a su paso y que vuelva a meterse en el armario. Mot puede tener hambre; en estos casos pasará olímpicamente de Leo y apisonará el camino hasta la cocina. Los intentos de Leo fracasarán si Mot consigue demoler la casa o si el bronquímetro llega a su máximo nivel. Si el padre de Leo descubre a

Mot, recriminará duramente a su inocente retoño. Si es la madre, tras desmayarse aparatosamente, correrá a chivarse a su *abroncador* cónyuge. Nadie comprende al pobre Leo.

La trama de las fases tercera y cuarta es complementaria. Leo ha sido raptado, y el saco de patatas con cuernos, sin pensárselo, corre a rescatarle. Una especie de videoaventura vista desde arriba, imitando una sensación de tres dimensiones.

Los gráficos del juego los está realizando Gonzalo Suárez. Trabaja con un PC con tarjeta VGA. Luego se vuelcan al resto de los ordenadores, modificando lo necesario para poder compatibilizarlos. Tampoco el código se escribe en los ordenadores en que va a correr. José Antonio Morales, el programador, utiliza un PC y vuelca los *bytes* utilizando el sistema de desarrollo PDS, que es el que se está imponiendo entre los programadores españoles.

Antonio G. de Santiago



Pantalla con la mayor parte de los *sprites* —dibujos de los personajes y sus fases de animación— que aparecerán en la primera parte del juego.



El bronquímetro. Observad las diferentes expresiones de Leo y cómo muestra Mot su apetito (los gráficos han sido volcados a un Amstrad CPC).

En siete islas sobre la superficie del arco iris habitan los duendes custodios de la luz y del color, unos personajillos alegres y laboriosos que, gracias a gigantescos brillantes de diferentes colores, evitan que los hombres nos veamos sumidos en un mundo gris y desolado. Los duendes, conocedores de la codicia de los hombres, acudieron a la magia para protegerlas y crearon las leyes de la física. Desde entonces, el cromado arco del cielo resulta inalcanzable.

Cuando los duendes de Iris protegieron el arco no podían ni remotamente imaginar el nefasto efecto que produciría la contaminación atmosférica. La capa de ozono fue agrietándose cada vez más y quedó abierto un acceso al interior del mundo mágico. Aviesos personajes penetraron por él, robaron las gemas y se adueñaron de las siete islas.

La misión de Bubby

```

10 CLEAR 29999
20 POKE 23417,84
30 LOAD ""CODE
40 POKE 23739,111
50 LOAD ""CODE
60 LOAD ""CODE 41850
70 POKE 58250,0
80 POKE 65111,175
90 RUN USR 41850
    
```

consiste en recuperar las gemas y desalojar de las islas de Iris a los intrusos antes de que el planeta se encuentre inmerso en el mar de la oscuridad. Bubby no está desvalido; cuenta con pequeños arco iris que, al ser proyectados sobre los enemigos, les obligan a soltar la gema robada, y que además pueden ser utilizados a modo de puente para caminar sobre ellos. Eso sí, al saltar sobre un arco iris se destruye y cae, y pobre del enemigo que resulte alcanzado.

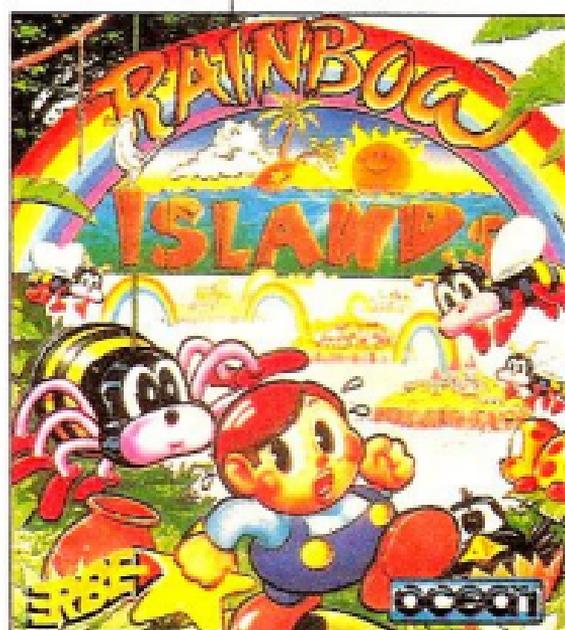
Bubby encontrará en su camino zapatos mágicos para avanzar más veloz, pociones rojas que aumentan el número de arco iris que puede proyectar y pociones amarillas con las que los arco iris proyectados surgen más rápidamente.

Rainbow islands está compuesto por siete niveles, dividido cada uno en cuatro partes. Hay que alcanzar la cima de cada una de ellas, bien saltando sobre las plataformas o bien caminando sobre los arco iris, antes de que un mar, que al cabo de un tiempo surge desde abajo, se adueñe de la pantalla. Al final de cada nivel surge un monstruo gigantesco que necesita varios impactos de arco iris para ser eliminado. Todas las pantallas son multicolores y con excelentes gráficos, y posee todos los ingredientes para ser un juego recomendable, terriblemente adictivo y tremendamente divertido.

Cargador. Sirve para la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo, sávalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces y ejecútalo antes de cargar el juego.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Rainbow islands.
(Las islas del arco iris).
Programador:
David O'Connor.
Grafista:
John Cumming.
Marcas:
Ocean.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore,
Atari
y Amiga.
Precio:
875 pesetas.
Disco, 1.200 pesetas.



a misión es sencilla.

Consiste en adentrarse en solitario en un país enemigo y robar un prototipo de avión sin el cual la contienda estaría irremisiblemente perdida. Bueno, no hay problemas, dispones de un camión de combate altamente preparado contra el que los disparos hostiles son mera gelatina. Pena que no tiene ni gota de gasolina.

Cuando empieces a avanzar por el escenario del juego, enseguida verás el camión, pero no intentes utilizarlo, no avanzará ni un palmo. Observarás que hay algunos bidones que se pueden re-

coger al paso. Unos contienen vidas extras, otros aumentan la provisión de granadas, y otros, los más importantes, están repletos del preciado combustible. Por desgracia la mayor parte de estos últimos están situados en lugares inaccesibles.

Sube a la montaña saltando por las plataformas y cuando encuentres el helicóptero utilízalo colocándote sobre él y pulsando la tecla de abajo. Retrocede hasta la primera pantalla. Arriba, sobre el promontorio, está el primer bidón de combustible. Hazte con él y vuela hacia el camión, tienes gasolina suficiente para recorrer la quinta parte del itinerario.

Es imprescindible transportar el helicóptero en el camión. No se te ocurra retroceder con el camión, el contenido de los cinco bidones de combustible es el exacto para trasladarte a la pantalla final. Tampoco te entretengas a bordo del helicóptero, su depósito también puede vaciarse.

Para completar la aventura dispones de una ametralladora utilizable en todo momento y de un número de granadas que se incrementa recogiendo los bidones apropiados. En algunas pantallas encontrarás morteros, necesarios para poder atravesar la zona en que aparecen.

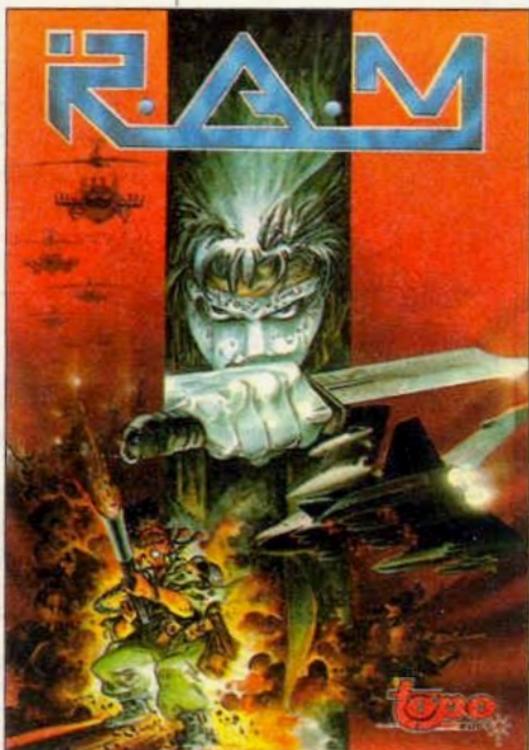
Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces y ejecútalo, contestando a todas las preguntas que te haga, antes de cargar la cara A del juego original —en la B no funcionaría.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Ram.
Programador:
José Manuel Muñoz.
Marca:
Topo.
Gráficos:
Alfonso Fernández.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
cinta,
1.200 pesetas.

```

10 CLEAR VAL "24424": LET x=VA
L "24424": RESTORE
20 FOR n=BIN TO VAL "4": LET x
=x+NOT BIN: READ n$: INPUT ""+n
$(s/n)":a$: IF a$="s" THEN POK
E x,NOT BIN
30 NEXT n: PRINT "carga el jue
go": FOR n=BIN TO PI: LOAD ""COD
E: POKE VAL "23739",VAL "111":
IF n=NOT BIN THEN RANDOMIZE USR
VAL "32768"
40 NEXT n: LET x=VAL "24424":
FOR n=BIN TO VAL "4": LET x=x+NO
T BIN: READ a: IF PEEK x=NOT BI
N THEN POKE a,BIN: IF n=VAL "4"
THEN POKE a,VAL "201"
50 NEXT n: RUN USR VAL "61356"
60 DATA "inf. vidas","inf. bom
bas","inf. fuel helicóptero","in
f. fuel camión","immune"
70 DATA VAL "30490",VAL "31666
",VAL "27818",VAL "32027",VAL "3
0437"
    
```

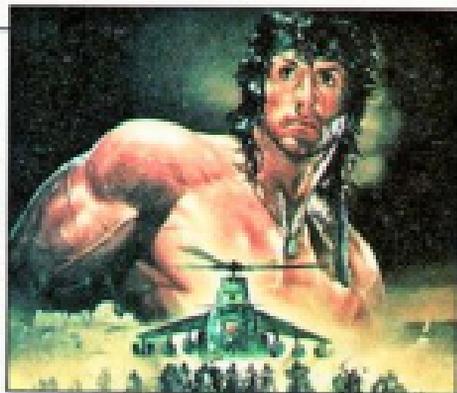


Rambo III. Rambo, firme baluarte de los instintos primarios de Occidente, se encontraba meditando solitario en un monasterio budista, ya que previamente había liquidado a base de bazucazos a esos monjes con pinta de orientales.

El coronel Stutman combatía su frustración con vodka en una cantina improvisada por los soldados soviéticos en un barrio céntrico de Kabul. Había enseñado sus acreditaciones de alto mando de la CIA a todo bicho viviente con pinta de Tovarich y sólo había conseguido obtener sonrisas de incredulidad y conmiseración. Necesitaba ser apresado. Su rescate sería una buena excusa para convencer a

Rambo de que aceptara entrar en Afganistán. Desde los tiempos en que Stutman le tiraba cachuetos, Rambo era su más ferviente incondicional. Debido a un lamentable error, Rambo había sido confundido con un gorila en Angola y encerrado en un zoológico de Chicago.

La balalaica de Petruskov no era capaz de interpretar correctamente los sonos del *A wamba bulaba*, de Elvis. Stutman, herido en su fibra más profunda, y entre los vapores etílicos, obligó a Petruskov a deglutir el aparato. Al fin estaba arrestado en la anhelada mazmorra. Rambo acabaría con todos los soviéticos de Afgansitán, y de paso con el resto de la



Programa:
Rambo III.
Programador:
Andrew Deakin.
Marcas:
Ocean.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX,
Commodore.
Precio:
cinta,
875 pesetas.
Atari, disco,
1.995 pesetas.

población autóctona, pero eso carecía de importancia. Como podréis imaginar, no fui capaz de ver la película, pero la historia que os he contado sirve perfectamente para comprender el planteamiento de este nuevo juego de Ocean compuesto de tres fases *multi-cargantes*.

En la primera hay que rescatar a Stutman, encerrado en un cuartel fortaleza. La acción es de tipo Gauntlet. Hay que

buscar la llave que abre la puerta del patio, entrar en el edificio de las mazmorras y destruir, con las flechas explosivas, por ejemplo, el mecanismo de la que no puede ser abierta con la llave que abre las demás. Procurad llevar al patio el detector de minas.

En la segunda hay que activar ocho bombas antes de escapar en un helicóptero que se encuentra tras una puerta que debe ser destruida.

La tercera fase se parece al *Operation Wolf*. A bordo de una tanqueta hay que disparar contra los soldados y helicópteros que se van acercando, hasta alcanzar la frontera y salir de Afganistán.

Antonio G. de Santiago

Razas de noche. Los nightbreed son restos de antiguas razas. Inmortales, capaces de cambiar su forma física, a lo largo de los siglos han sido perseguidos y

casi exterminados por los humanos.

Baphomet encuentra refugio en un laberinto de cavernas y desde allí convoca a los nightbreed del exterior, entre los que corre la voz de que es un lugar en el que todos los pecados son perdonados.

El doctor Decker oculta su rostro tras una máscara para cometer todo tipo de crímenes. Asustado, convence a Boone, uno de sus pacientes, de que él es el responsable. Boone, creyéndose un asesino, coincide en el

hospital con un miembro de las razas que le confunde con uno de los suyos. Enterado de que en Midian se le perdonarán todos los crímenes, se encamina hacia el antiguo cementerio y es admitido por los nightbreed.

Decker sigue a Lori, la novia de Boone, y gracias a ella descubre a los refugiados y pone en alerta a Eigerman, enloquecido jefe de la policía local.

En el juego, Boone debe encontrar dentro del laberinto a Baphomet, que le convertirá en Cabal y le encargará que conduzca a las razas a un sitio seguro.

Claves para saltarse partes del juego. Confeccionando los dibujos que aparecen en la ilustración con los pedazos de piedra que se muestran al empezar el juego, podrás avanzar hasta la fase que quieras.

Antonio G. de Santiago

Programa: Razas de noche.

Marcas: Ocean.

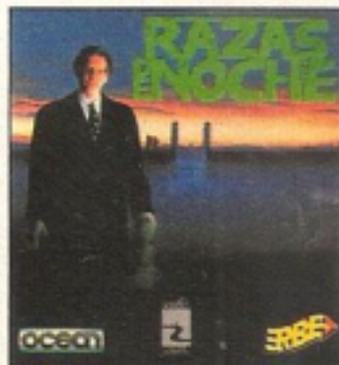
Versiones:

Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.200

pesetas; disco,

2.250; PC,

Atari y Amiga, 2.850.



CLAVES
DE RAZAS
DE NOCHE



Fase 2



Fase 3



Fase 4



Fase 5



Inmunidad

En el episodio anterior, Marty y Doc Brown regresaban a 1955 para evitar que el malvado Biff cambiara el curso de la historia. Consiguen vencerle, pero el DeLorean volador, con Doc a bordo, es alcanzado por un rayo y desaparece. Marty se queda solo en 1955.

Segundos después de la desaparición de Doc, Marty recibe una carta suya (con fecha de 1855): tras ser catapultado por el rayo al viejo Oeste, Doc ha decidido quedarse allí y montar una herrería. También describe a Marty el lugar en que ha escondido el DeLorean e incluye todo tipo de instrucciones para usarlo y regresar a 1985.

Cuando Marty encuentra el pozo de extracción abandonado en que está oculto el aparato, descubre también en un cementerio próximo una lápida con el nombre de Doc, fechada unos días después de la carta. Marty tiene que salvar a Doc. En vez de regresar a su propio tiempo, utiliza el DeLorean para ir al viejo Oeste en ayuda de su amigo.

El juego se divide en cuatro fases de dificultad creciente, que rememoran escenas de la película.

Doc es el protagonista de la primera de ellas. A lomos de un caballo tiene que evitar todo tipo de obstáculos y alcanzar el carruaje de Clara, la profesora de Hill Valley, que corre peligro de caer por un barranco.

En el pueblo celebran con una feria la construcción del reloj de la torre. Marty, incapaz de resistir la tentación, se acerca a una caseta de disparo. El planteamiento es simple: acertar cuantos más blancos mejor antes de que se acabe el tiempo y aparezca el malvado Buford Tanner, momento en que la fase se da por terminada. Buford y sus secuaces pretenden estropear la fiesta, pero no contaban con Marty, que, aun sin armas, es un excelente lanzador de tartas, y, armado con una buena pila de ellas, consigue dar a los forajidos una soberana paliza.

En la última fase, Marty corre y salta sobre los vagones de un tren. Doc y él necesitan robar una locomotora para remolcar al DeLorean y alcanzar los 100 kilómetros, imprescindible para viajar en el tiempo.

Trucos. Los usuarios de Spectrum y Amstrad, cuando estén en el menú de opciones, en vez de pulsar la tecla uno para empezar a jugar, si pulsan una a una las siguientes letras: **WHATA-GREATGAME**, el borde parpadeará en verde y el juego comenzará con inmunidad total en todas las fases. Los usuarios de Atari y Amiga deben teclar **ROTTEN CHEAT** en el menú de la fase uno, **LOUST CHEAT** en el de la dos y **LOW DOWN CHEAT** en el de la tres. El borde parpadeará en verde.

Programa:
Regreso al futuro III.
Programador:
Hugh Riley
(Probe Software).
Marca:
Image Works.
Distribuidor:
MCM.
Versiónes:
Spectrum 128k,
Amstrad
y Commodore.
Cinta: 1.200;
disco: 2.250;
PC, Atari y
Amiga: 2.250.



R

enegade' ataca de nuevo, pero, al parecer, esta vez es la última.

La trama de la historia no tiene desperdicio. La chica del protagonista ha sido raptada por unos malvados que son capaces de desplazarse en el tiempo y Renegade tiene que buscarla. Una sonda transportadora le ayudará a ir cambiando de época.

El juego es multigame en los ordenadores con poca memoria y carga de un tirón, tardando horrores en los de 128 ks. Renegade tiene que recorrer la prehistoria, el antiguo Egipto, la Edad Media y el futuro a costa de ir cargando fase tras fase. Los sufridos usuarios de ordenadores de

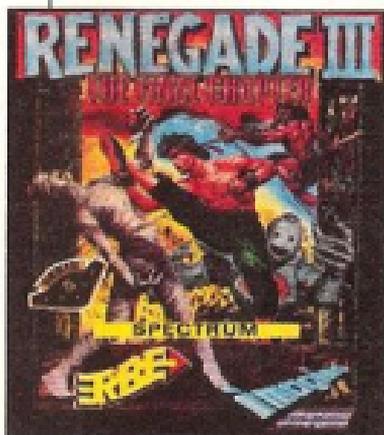
poca memoria, si consumen las vidas de que disponen en la segunda fase o siguientes, se verán obligados a volver a cargar la primera. ¡Mala suerte, chicos!

No os entretengáis golpeando a todos los enemigos que os encontréis por el camino. Avanzad lo más posible hasta que os quedéis parados. Dos bandas de tres enemigos aparecerán por cada lado de la pantalla. Si les golpeáis estando agachados, incomprensiblemente, no os atacarán. Siempre con la rodilla en el suelo, dad cuenta de los seis adversarios y de seis más que aparecerán cuando éstos hayan mordido el polvo, y seguid avanzando. Una vez que lleguéis al final de la fase, una nave espacio-temporal descenderá de las alturas y, al ocuparla, permite el acceso al siguiente nivel.

Algunos obstáculos son infranqueables. Si esto sucede, buscad una escalera para tomar un camino alternativo. No os entretengáis. El tiempo es limitado.

Cargador. Tenemos cargadores para las versiones de Amstrad y Spectrum. Proporcionan infinitas vidas y tiempo ilimitado. Existe un curioso truco de teclas del que podrán disfrutar los que posean un Spectrum. Cuando aparezca el menú de opciones pulsad las teclas Q y P. Aparecerán colores para confirmar que ha sido realizado. Si en las pantallas en que aparece el texto que informa que se va a entrar en un nivel volvéis a pulsar Q y P, os evitaréis jugarlo y podréis cargar el siguiente.

Programa:
Renegade III.
Programador:
Andrew Deakin.
Marca:
Imagine.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore.
Precio: cinta,
875 pesetas.



```
10 REM RENEGADE III (SPECTRUM)
20 CLEAR 24574: POKE 23458,0
30 INPUT "INF. VIDAS(S/N)":AS
40 INPUT "INF. TIEMPO(S/N)":BS
50 PRINT "CARGA EL JUEGO"
60 LOAD ""CODE
70 LET N=60004: POKE N+26,201
80 POKE N+62,0: POKE N+65,86
90 RANDOMIZE USR N
100 IF AS="S" THEN POKE 42204,1
110 IF BS="S" THEN POKE 42799,0
120 RANDOMIZE USR 60033
```

SPECTRUM

```
10 REM RENEGADE III (AMSTRAD)
20 ON ERROR GOTO 30:ITAPE
30 MEMORY &7FFF
40 LOAD""CODE 1
50 FOR N=69C40 TO 69C4A:READ A:POKE N,A:
NEXT
60 FOR N=69C66 TO 69C7B:READ A:POKE N,A:
NEXT
70 CALL 69C40
80 DATA 33,0,680,17,64B,69C,1,27,0,237,1
90 DATA 76,33,66F,69C,34,631,680,195,61B,680,62,
175,50,689,62B,62,201,50,6DF,64D,195,6B3,
664
```

AMSTRAD

Antonio G. de Santiago

Rescate en el Golfo. Tu cometido es tratar de llegar hasta el avión en que se encuentran los rehenes y liberarlos. El camino no es nada fácil: la pista está plagada de enemigos y de interminables obstáculos. Al avanzar pasarás junto a varios aviones estacionados en el aeropuerto. Si consigues abrir sus puertas encontrarás, en unos casos, energía extra, y en otros, enemigos en minihelicópteros o granadas que estallan al llegar al suelo.

Si continuas avanzando verás una moto. Para subirla necesitas una llave que se encuentra dentro de un avión y que localizarás gracias a una flecha parpadeante.

No podrás abrir la puerta del avión de los rehenes hasta haber acabado con todos los enemigos. Una vez dentro, se mostrará en la pantalla la clave de desactivación de la bomba.

En la segunda fase, los terroristas del interior del avión van desarmados y las cosas parecen más sencillas. Dispones de mayor libertad de movimientos que en la fase anterior; ahora todo vale. Puedes dar puñetazos, codazos y patadas en el aire y agachado. También los terroristas son

más duchos en la lucha cuerpo a cuerpo.

La misión consiste en encontrar la bomba antes de que estalle en el interior del avión. Puedes buscarla en los tres pisos del aparato. De vez en cuando aparecen flechas que indican el camino correcto, a izquierda o derecha. Las flechas no indican si has de ir arriba o abajo. El avión está lleno de pasadizos; Ten mucho ojo y procura que no te pasen inadvertidas algunas pequeñas aberturas por las que podrás introducirte.

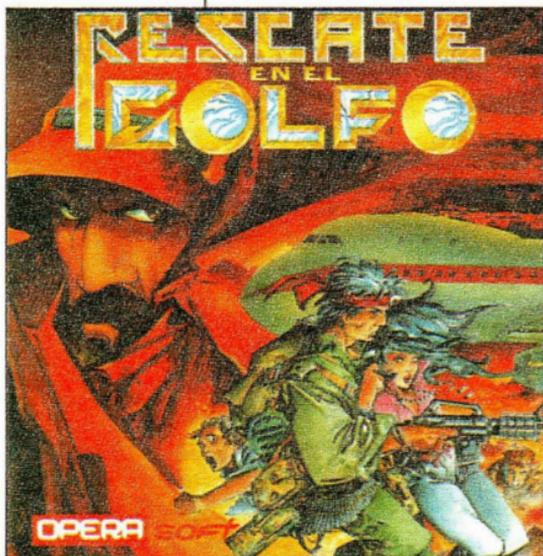
Cuando encuentres la bomba, desactívala y corre a la cabina del avión para liberar a los pilotos y poder volver a casa.

Durante el camino te cruzarás con terroristas y rehenes. Defiéndete de los terroristas, que normalmente te atacarán en grupo, pero evita dañar a los rehenes; no olvides nunca que la misión consiste en rescatarlos, no en acabar con ellos. Y además comprobarás que te conviene ser cuidadoso, ya que si por error matas a alguno de los rehenes, verás cómo, en castigo, la partida finalizará de modo repentino. Presta mucha atención. Y, por supuesto, si algún rehén te pide ayuda, no dudes en prestársela. Te lo agradecerá de forma inmediata reponiéndote la energía.

El marcador del juego es una pantalla grande de vídeo en la que se muestra la situación del jugador. En la parte izquierda aparecen la energía y el número de vidas. Conseguirás una vida extra cuando alcances los 10.000 puntos.

Truco. El código imprescindible para finalizar el juego es *jaque mate*.

Programa:
Rescate en el Golfo
Programador:
Íñigo Ayo y Juan
Carlos García.
Marca:
Ópera.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
MSX y
Commodore.
Cinta: 1.200.
disco: 2.250.
Amiga: 2.850.



Rock'n'roll'. La protagonista de la aventura es una especie de nave con forma de canica que, rodando, rodando, busca la salida de cada uno de los 32 escenarios que se suceden en el juego.

Muy pocas zonas tienen estructura de laberinto. La dificultad estriba en que muchas losetas del suelo requieren la posesión de algún tipo de ayuda para poder ser traspasadas, y estas ayudas deben ser compradas con el dinero obtenido recogiendo gemas.

Para obtener unas de esas ayudas hay que pasar sobre su punto de venta

específico; junto al dibujo del objeto viene marcado el precio. Al caer en una superficie sin asfaltar, la bola se precipitaría irremisiblemente en el abismo, pero es posible comprar un equipo de construcción para poner sobre él una loseta que facilite el paso, o bien un paracaídas con el que la bola vuelve al punto exacto donde cayó. Para atravesar algunos obstáculos es necesario adquirir bombas que sólo pueden ser colocadas en los puntos situados a propósito para ellas. Al activarlas, la bola debe alejarse rápidamente del radio de acción de la explosión; podría perder una gran cantidad de energía.

Los equipos de construcción, los paracaídas y las bombas se acumulan en reserva, y tienen que ser seleccionados en el momento en que se van a utilizar, pero hay también otros tipos extra de ayudas. El blindaje sirve para atravesar algunas barreras identificables por su forma quebradiza. Las botas con clavos son útiles para rodar sobre las resbaladizas superficies heladas. La aceleración aumenta considerablemente la velocidad de la bola.

Aparte de las gemas, hay diseminados por los escenarios objetos que pueden ser recogidos al paso, entre los que destacan los ojos, que permiten visualizar parte del mapa del sector, y las llaves, principales causantes de las idas y venidas de la bola.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Consta a sus preguntas antes de cargar el juego original y podrás disponer de las facilidades que quieras para acabarlo.

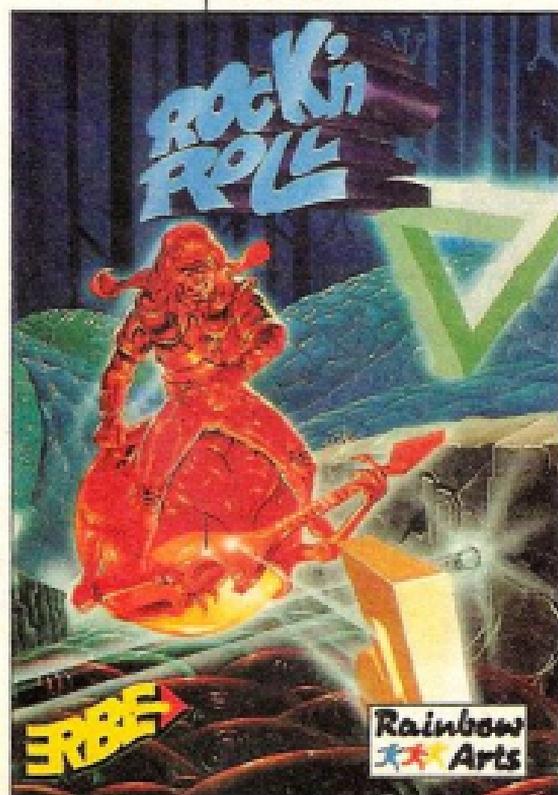
Antonio G. de Santiago

```

10 CLEAR 24999: POKE 23838,8
20 RESTORE 1: LET X=4000
30 FOR N=1 TO 9: LET X=X+1
40 POKE X,0: READ N3
50 INPUT "INF. *ND*"(18/N)":AS
60 IF AS="3" THEN POKE X,1
70 NEXT N: PRINT "CANCA DL JUE
CO": LOAD "CODE
80 POKE 40248,251: POKE 40249,
201: RANDOMIZE USR 00000
90 LET X=40000: FOR N=1 TO 9
100 LET X=X+1
110 READ A: GO SUB 140: IF N=2
THEN READ A: GO SUB 140
120 IF N=3 THEN FOR Y=1 TO 3: R
EAD A: GO SUB 140: NEXT Y
130 NEXT N: REM USR 39210
140 IF PEEK X=1 THEN POKE A,0:
IF N=4 THEN POKE A,24
150 RETURN
160 DATA "VERAS","ENERGIA","BEN
DIO","TIEMPO","LLAVES","BALDOSAS
","BOMBAS","PARACAIDAS","OBJECIO
N EXTRAS"
170 DATA 41433,43107,35014
180 DATA 34260,32463,34461
190 DATA 34500,34539,34578
200 DATA 34197,36339,41399
210 DATA 42974

```

Programa:
Rock'n'roll'.
Programador:
Imagitec.
Marcas:
Rainbow Arts.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad
y Commodore.
Precio: cinta,
975 pesetas.



Satán. El poder satánico se ha adueñado del universo. Los magos que lo gobernaban han sido hechos prisioneros y van a ser ejecutados. Warlord, el guerrero, pretende acabar con esta pesadilla. Para ello debe adquirir los conocimientos que le permitan convertirse en mago, ya que está escrito que solamente un mago podrá derrotar a las huestes del Maligno.

En un tiempo limitado Warlord tiene que recoger los tres pergaminos que contienen la sabiduría necesaria para transformarse en mago. El camino no es fácil.

Cada uno de los pergaminos está protegido en el interior del esqueleto de un monstruo gigantesco custodiado por serpientes Tam Lim.

En la segunda cara de

la cinta, el guerrero, ya convertido en mago, debe derrotar al maléfico Satán antes de que sean ejecutados los seis magos que gobernaban el universo.

En el interior de una gruta se encuentra el bazar del mago Brownie. A cambio de los créditos que se adquieren recogiendo monedas al eliminar demonios, Warlord tiene a su disposición un elixir para reponer su energía, armas de diferente tipo y, especialmente, la tarjeta Telecard y los escáneres.

En cualquier lugar del mapa, Warlord puede señalar su posición y, gracias a la tarjeta Telecard, se teletransportará a la posición marcada en cualquier momento que lo necesite. Los escáneres, al ser activados, abren una ventana en la pantalla que sirve para localizar a los demonios.

Son, siete en total los entes maléficos que hay que eliminar. Si lo consigues antes de que todos los magos hayan sido ejecutados, habrás alcanzado todos los objetivos del juego.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum y funciona indistintamente con cualquiera de las dos caras de la cinta. Tecléalo al pie de la letra respetando los números de línea, sálvalo en una cinta virgen para poder usarlo posteriormente y ejecútalo antes de cargar el juego. Proporciona las suficientes ayudas como para poder terminar las aventuras sin dificultad, y con él los artículos de la gruta de la segunda parte son completamente gratis.

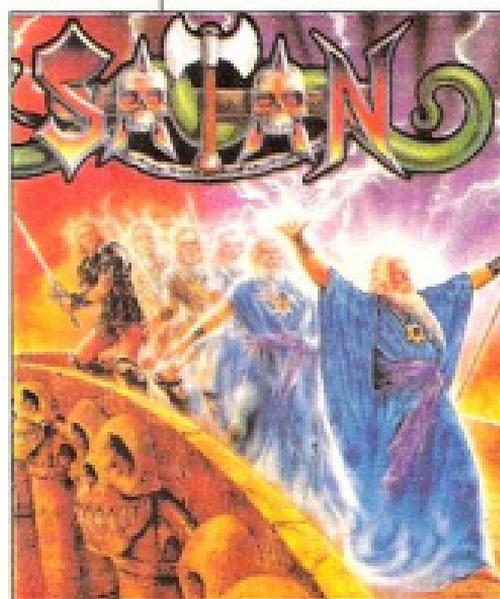
El código de acceso para la segunda fase es 01020304.

Antonio G. de Santiago

Programa: Satán.
Programadores: José Miguel Saiz, Manuel Rosas y José Antonio Carrera.
Marc: Dinamic.
Distribuidor: Dro Soft.
Versiónes: Spectrum, Amstrad y MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

```

1 REM SATAN SPECTRUM
2 RESTORE : POKE 64076,0
3 CLEAR 30000: LET N=0
4 FOR X=1000 TO 6000
5 READ A: POKE 1,A: LET N=N+A
6 NEXT X: IF N<77500 THEN PRINT "DATAS MAL": STOP
7 PRINT "CARGA LA CINTA DROG MAL": MERGE "": RUN 10
8 MERGE "": LOAD "DOCK
9 IF PEEK 61495=0 THEN RANDOMIZE USR 61041
10 POKE 64076,60
11 POKE 64076,238
12 RANDOMIZE USR 61495
13 DATA 50,0,170,50,2,101,62
14 DATA 24,50,18,149,24,25,50
15 DATA 162,177,80,171,172,80
16 DATA 1,199,50,58,177,62
17 DATA 175,50,255,198,62,201
18 DATA 50,138,170,50,217,198
19 DATA 195,192,93,243,6,32,32
20 DATA 18,282,126,43,174,117
21 DATA 79,124,254,249,121,32
22 DATA 246,16,240,33,72,238
23 DATA 24,49,250,193,0,250
    
```



Savage consta de tres partes; cada una de ellas es un juego independiente, y se pueden cargar por separado. Eso sí, la segunda y la tercera fases darán solamente una vida, a menos que se teclee el código que aparece al final de la fase anterior. En este caso dispondremos de tres vidas, con lo que el juego seguirá siendo imposible, pero un poquito menos.

Los autores son los mismos que realizaron el

Tránior, pero *Savage* es mucho mejor. Está lleno de impresionantes efectos especiales; los sprites tienen varios colores, y las posibilidades del ordenador están aprovechadas al máximo. Sin desmerecer para nada la versión de Amstrad, es el juego que mejor utiliza los colores del Spectrum hasta la fecha. Los usuarios de la vieja maquina del doctor Sinclair nunca habían visto nada parecido. Con este juego es otro ordenador.

En la primera fase, *Savage* escapa del castillo en que estaba prisionero, atravesando largos corredores repletos de pequeños monstruos y gigantes demonios (fijaos en la cabeza verde botante, es genial). Saltará charcos de fuego y recogerá todas las armas y ayudas que se pongan a su alcance. (Por cierto, si pulsáis a la vez las letras que forman la palabra *ferg* durante los rótulos



Programa:
Savage.
Programador:
D. Perry y
N. Bruty.
Marca:
Firebird.
Distribuidor:
MCM.
Precio:
Spectrum,
cinta,
875 pesetas;
Amstrad, cinta,
1.200 pesetas.

de presentación, obtendréis vidas infinitas en esta fase. De nada.)

La palabra clave para la segunda fase es *sabbata* (no *sabbata*, como erróneamente os informará el ordenador). En ella, a través de los ojos de *Savage*, recorreremos el Valle de la Muerte, evitando a los noamis que, a toda velocidad, se aproximan a nosotros. Para pasarla deberemos obtener 50 puntos liquidando cuadrados diabólicos, 200 con los batracios verdes, y al aparecer los 400, a costa de los escurridizos ojos malignos, aparecerá la clave del tercer nivel, que ahora sí que es correcta: *fergus*.

El héroe vuelve al cas-

tillo convertido en águila para salvar a sus compañeros y necesita encontrar las cuatro psicodélicas llaves de la mazmorra. El camino no es en línea recta, pero es fácil de recorrer, ya que no hay bifurcaciones. Vigilad los recovecos porque en ellos están escondidas las piezas.

Al finalizar el juego aparece un mensaje en el que se nos acusa de haberlo conseguido con trampas. Señor, Señor, ¿es que había otro modo?

En resumen, tres juegos diferentes, excelentes, y al precio de uno. ¿Se puede pedir más?

Cargador. Sirve para las tres fases en la versión Spectrum. Notad que la primera se encuentra a la mitad de la cara A de la cinta, ya que el comienzo es una presentación. Teclealo respetando los números de línea, grábalo y cárgalo antes de cualquier fase del juego.

```

20 MEMOIRE : CLEAR 20199- LET
9=0
10 FOR X=20200 TO 20270
11 READ A: POKE X,A: LET B=A
12 NEXT X: IF B=20812 THEN POKE
NT "BATAD MAL": STOP
15 FRONT "CARGA CUALQUIER PRG
" MEMOIRE " : GO TO 30
** POKE 20242,112
** POKE 20244,98
100 DATA 202,87,206,50,188,93
110 DATA 254,184,40,14,204,136
120 DATA 40,3,33,10,150,24,8,33
130 DATA 136,8,24,3,33,187,301
140 DATA 34,188,92,58,3,283,254
150 DATA 92,152,33,33,114,34
160 DATA 205,201,33,33,114,34
170 DATA 273,145,33,54,24,34
180 DATA 227,145,195,156,58,62
190 DATA 183,90,152,127,195,188
200 DATA 192,62,189,53,248,225
210 DATA 58,63,226,159,144,101
220 DATA "SKANFOR" LINE 0

```

S

Shadow Dancer. Una nueva conversión de máquina recreativa, con un esquema parecido como gotas de agua al de otros juegos: *Double Dragon*, *Shinobi* y mil más.

El autoproclamado Emperador Zeed, señor indiscutible de los bajos fondos, ha urdido un nuevo plan para devastar la ciudad y dejarla bajo el control de sus sicarios: ladrones, asesinos y barones de la droga. Montones de artefactos explosivos han sido colocados en lugares estratégicos. Sin embargo, Zeed no contaba con Joe Musashi, *El danzarin de las sombras*, maestro ninja experto en el manejo de *shurikens*. Este personaje cuenta con su destreza y la ayuda de su perro para evitar el gran desastre.

En cada una de las fases Joe tiene que desactivar un número determinado de bombas antes de que el contador de tiempo llegue a cero. Las bombas, fáciles de reconocer, se asemejan a esos relojes de

campana de cristal que tienen bolitas que giran de un lado a otro. Inutilizadas las bombas, debe buscar la puerta que le lleve al siguiente nivel.

El perro, según el rúquico manual de instrucciones, podría ser azuzado para atacar a los enemigos. La verdad es que la mascota del ninja no hace absolutamente nada.

Aparte de los *shurikens*, esas estrellas afiladas que se lanzan a modo de platillos voladores, Joe dispone de la magia ninja. En cada nivel puede emplear varios hechizos, en situaciones apuradas, que barren a todos los enemigos de la pantalla. Para ello debe estar completamente parado.

Cada tres niveles se sucede una fase en que hay que luchar contra un enemigo de gran tamaño que tiene un contador de energía. Eliminado éste, se pasa a otra fase de bonificación en que en caso de abarcar con todos los ninjas que bajan por una pirámide, se consigue una vida extra.

El juego es tremendamente difícil, rayando en lo imposible. El personaje es débil, basta el más ligero contacto con un enemigo para tener que volver a empezar la fase desde el principio.

Los gráficos son grandes y claros, y los movimientos del personaje son muchos y muy conseguidos. Pero si ya posees un juego de este tipo, no busques ninguna novedad en el poquísimo original *Shadow Dancer*.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum y proporciona inmunidad total. Evita caer en los fosos de las últimas fases, ya que tendrías que volver a cargar el juego de nuevo.

Programa:

Shadow Dancer.

Marca:

U. S. Gold.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:

Spectrum,

Amstrad y

Commodore.

Cinta, 1.200; disco,

2.250. PC, Atari y

Amiga: 2.250.

```

10 POKE 23417,84
20 RESTORE : GO TO 40
30 GO TO 70
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 MERGE ""
60 POKE 23854,234: RUN
70 FOR X=41426 TO 41435
80 READ A: POKE X,A
90 NEXT X: RUN USR 40960
100 DATA 50,81,107,50,217
110 DATA 135,50,224,135,201
    
```



Sideral war. Los mundos pertenecientes a la Gran Confederación Galáctica están siendo invadidos por formas de vida extrañas, procedentes de los confines del Universo. Un solitario guerrero recorre planeta por planeta hasta eliminar la molesta plaga alienígena.

El bueno va equipado con un propulsor PS-107 de reacción nuclear (*sic*), y con su LX-383, arma ligera de gran precisión. El malo, una especie de reptil volador con cola de pescado llamado Xiler Beast, espera en el final del recorrido para verse las caras con el héroe.

Programa:
Sideral war.
Programadores:
César Giménez
y Javier
Cervera.
Marcas: Delta
Software.
Versiónes:
Spectrum,
Amstrad
y MSX.

```

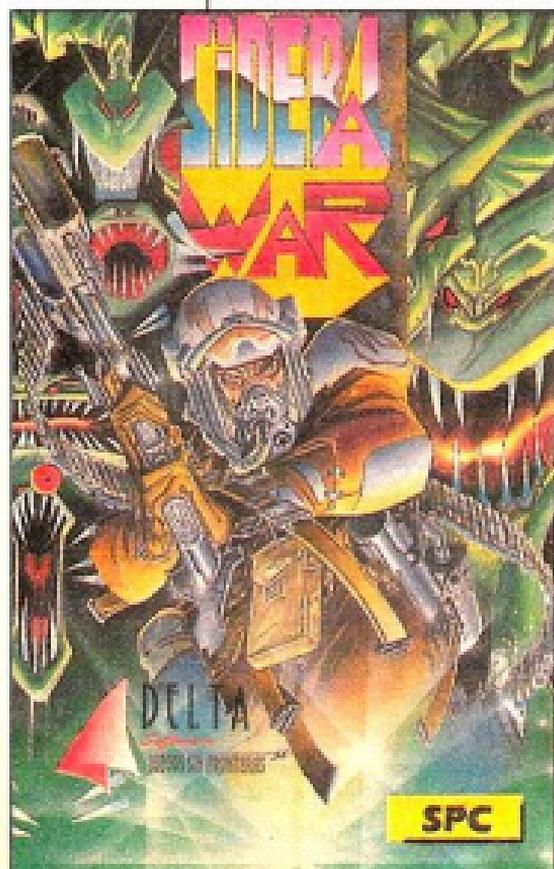
10 CLEAR 65515: POKE 33417,84
20 RESUME 1: POKE 23458,8
30 FOR I=65516 TO 65525
40 READ A: POKE I,A: NEXT I
50 INPUT "IMP. VIDAS(S/N)":AS:
IF AS="N" THEN POKE 65520,0: GO
TO 65522,0
60 INPUT "IMPONI ENEMIGOS(S/N)":
AS: IF AS="N" THEN POKE 65520,
0
70 INPUT "IMPONI OBSTACULOS(S/
N)":AS: IF AS="N" THEN POKE 6552
9,0: POKE 65532,0
80 PRINT "CARGA EL JUEGO"
90 MENU "": LOAD "SIDEREAL
WAR"
100 POKE 16389,152
110 POKE 16390,146
120 POKE 16391,236
130 POKE 16392,236
140 POKE 16393,235
149 END USE 16388
150 DATA 42,1,40,41,149,50
160 DATA 34,38,39,180,184
170 DATA 50,22,104,30,73
180 DATA 104,195,234,93
    
```

Cada partida consta de tres vidas que se acaban al consumirse una barra de energía, y tres son también los planetas que hay que visitar. El juego está planteado en forma de *scroll* horizontal y es a todo color. Entre los enemigos destacan unos montones de barro con ojos saltarines y especialmente simpáticos. La superficie de los planetas está obstaculizada por promontorios y escalones. Caer en un cráter o en el lago del segundo planeta produce la pérdida automática de una de las vidas. Para avanzar de un planeta a otro aparece un subjuego que está dentro de la línea del *arcade* tradicional: El héroe, a bordo de su vehículo espacial, dispara contra los meteoritos y las naves enemigas que le salen al paso en acometidas.

El problema de este juego es que su planteamiento se parece horrores a otro aparecido anteriormente, licencia de una máquina recreativa, llamado *Soldier of light*, y que además era mejor. Si aquí los muñecos son más grandes, el juego es más lento, y si aquél era monocolor, la tremenda contaminación de los colores en éste cuestionan lo afortunado de su uso. También han sido suprimidas las estructuras elevadas y las ayudas que se podían ir recogiendo en *Soldier of light*, y que hubieran representado un esfuerzo extra de programación. Así y todo, *Sideral war* es un juego correcto.

Cargador: Sirve para la versión de cinta de Spectrum. Contesta a sus preguntas y juega con el nivel de dificultad que prefieras.

Antonio G. de Santiago



S

Sim City. Cuando empiezas a jugar con *Sim City* te encuentras ante un territorio vacío y en posesión de una cantidad de dinero que varía según el nivel de dificultad elegido. El objetivo es crear, gestionar y mantener una ciudad; el éxito o fracaso depende de tu estrategia y de tu habilidad.

Antes de nada, edifica zonas residenciales en que puedan habitar los futuros ciudadanos; el siguiente paso es crear una infraestructura mínima para que tu ciudad les resulte atractiva y empiecen a instalarse.

Necesitas zonas comerciales; en ellas se encuentran las tiendas, los bancos, las gasolineras y todo tipo de servicios básicos para el abastecimiento interno.

La ciudad debe producir, y requiere zonas industriales en las que se fabriquen artículos para el consumo interior y que también puedan ser vendidos fuera de la ciudad, potenciando el crecimiento y el desarrollo.

Las molestas instalaciones de las factorías influyen negativamente sobre las zonas colindantes. Procura alejar de ellas las zonas residenciales.

Las edificaciones no pueden utilizarse sin electricidad. Construye centrales de energía y enlaza todos los elementos con un tendido eléctrico adecuado.

Sólo resta atender a los transportes. Todas las zonas han de estar accesibles y bien comunicadas. Con todos estos elementos establecidos (vivienda, trabajo, comercio, servicios y entretenimiento —más tarde levantarás un estadio—), los ciudadanos empezarán a asentarse en tu ciudad, pero los problemas no han acabado, realmente empiezan ahora. Asegúrate de que exista policía suficiente para evitar la delincuencia y de que no falte un cuerpo de bomberos ante las catástrofes. Une a eso que las carreteras se deterioran con el uso y te encontrarás con que el poco dinero que te queda es insuficiente para mantener estos servicios. Es el momento de acudir a los impuestos para oxigenar las arcas municipales. Pero cuidado, si son excesivos, los ciudadanos, agobiados, se marcharán.

Cuando la ciudad sea grande, podrás comunicarla con el exterior por vías aéreas y marítimas.

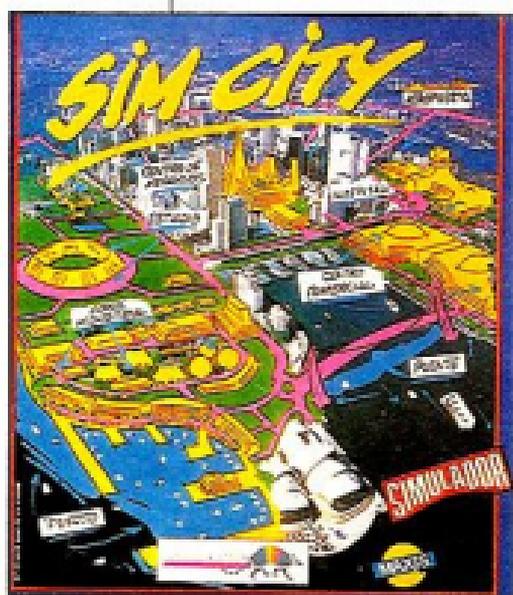
Sim City es un programa instructivo, divertido e imprescindible, de esos que crean escuela. Sólo tiene un pero: no está traducido del inglés.

Cargador. Con él, en la versión de Spectrum nunca te faltará el dinero.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Sim City
Programador:
Will Wright
Marca:
Infogrames
Distribuidor:
Erbe
Versiónes:
Spectrum y
Amstrad
Precio:
Cinta, 1.350
pesetas; disco,
2.250 pesetas.
PC, Atari y
Amiga, 3.990
pesetas.

10 CLS 1 POKE 23417,84
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 GO TO 80
40 POKE 19329,0
50 RANDOMIZE USR 20480
60 MERGE
70 POKE 23909,234: RUN



S

Snoopy. Linus sabe que de noche, mientras duerme, su sabanita le protege. Linus ha leído en los tebeos que en las horas oscuras los monstruos —en especial ese gordote del *Pequeño País*... Mot creo que se llama— salen de los armarios para hacerles todo tipo de sinvergonznerías y travesuras a los niños como él, pero Linus tiene su sabanita, su vieja, astrosa y amada sabanita, gracias a la cual nunca le ha pasado una cosa así...; es decir, tenía, porque —oh, terror— Linus ha perdido su sabanita.

Suerte que el archiconocido sabueso Snoopy, famosa mascota del bueno-para-nada de Carlitos se ha hecho cargo del caso. Sus grandes dotes deductivas —y las pistas que vamos a darte a continuación— harán que resuelvas las dos posibles soluciones del juego fácilmente y en un periquete.

Primera solución. Coge la máquina de escribir (*typewriter*) del interior de la caseta, úsala, recoge la carta (*letter*) y entrégasela a Carlitos para que la lleve al buzón. Coge el tarro de galletas (*cookie jar*), cómete su contenido y llévalo hasta la pantalla del lago, acércate a la rana y usa el tarro, el animalejo queda-

rará atrapado dentro. Busca a Lucy, suelta la rana y recoge el salvavidas (*rubber ring*), déjalo en la pantalla en que está la cometa entre las ramas de un árbol. Coge la pelota (*ball*) y arrójala dentro de las aguas del lago, recoge el tirachinas (*catapult*) y salta sobre los objetos del lago hasta llegar a la otra orilla. Dispara con el tirachinas a uno de los globos que salen del pozo, recoge la bomba de inflar y utilízala —pulsando disparo y a continuación izquierda a derecha, alternativamente, varias veces— para llenar de aire el salvavidas. Salta sobre él, usándolo como trampolín, para recoger la cometa (*kite*) y entrégasela a Carlitos cuando se encuentre en la pantalla en que está la nube. Carlitos desaparecerá, pero podrás encontrarle en la pantalla anterior volando la cometa. Recoge la llave (*key*) que ha dejado caer y llévala a la habitación del colegio donde están los vestuarios. Agarra la sábana (*blanket*) y entrégasela a Linus.

Segunda solución. Tienes que inflar el salvavidas en la pantalla de la nube y utilizarlo para saltar sobre ella. Coge el ladrillo (*brick*) y úsalo para hacer caer la manzana (*apple*). Llévala al colegio, a la mesa de la profesora, y hazte con el silbato (*whistle*). Despierta con él a Patty, y con las tijeras (*scissors*) que dejará caer, corre a casa de Carlitos y abre el paquete. Recoge el busto (*bust*) y déjalo a los pies de Schroeder cuando se encuentre en el cuarto del televisor. Al rato comenzará a tocar el piano y Lucy acudirá a escuchar la melodía y a su paso abrirá la lavadora, de la que caerá la buscada sábana. Sólo resta entregársela a Linus.

Antonio G. de Santiago

Programa:

Snoopy.

Programador:

C. F. Urquhart.

Marc: The

Edge.

Distribuidor:

Dro Soft.

Versiones:

Spectrum,

Amstrad,

Comodore.



Soldier of fortune. El personaje de hoy se llama Sarnak, y es una especie de pequeño diablillo cornudo de color azul. Su misión consiste en recoger los seis pedazos de las tarjetas mágicas que le permitirán escapar de cada uno de los cuatro reinos hostiles que se encuentran a lo largo de su camino de vuelta a casa.

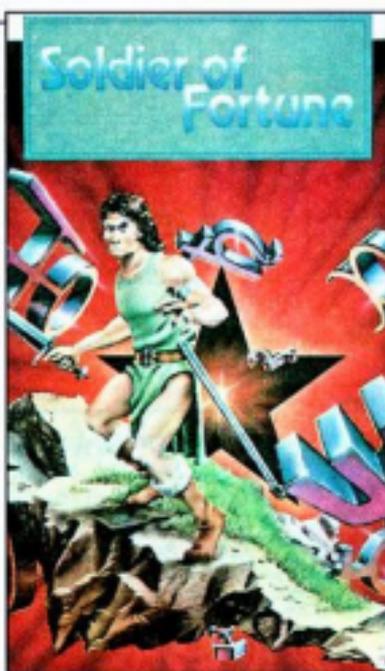
Los pedazos pueden estar escondidos en el interior de las cavernas, en la superficie e incluso en las ramas de los árboles gigantes.

Los transportadores

mágicos están situados en el suelo. Para usarlos, el héroe deberá situarse sobre ellos y agacharse. Unos puede utilizarlos en cualquier momento, y le servirán para desplazarse a diferentes zonas del reino en que se encuentre, pero otros necesitan de algún requisito para ser eficaces. Es imposible acceder a la cueva del dragón sin recoger los seis pedazos de la tarjeta, y sin eliminar al dragón no puede utilizarse el transportador que sirve para acceder al siguiente reino.

El juego tiene tres vidas. Pueden perderse rozando a cualquiera de los seres malignos de que están repletos los reinos, cayendo en el vacío o en una trampa de estacas puntiagudas, o en los lagos que protegen la guarida del dragón.

Si el ordenador no detecta la suficiente ac-



Programa:
Soldier of fortune.
Marca:
Firebird.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore.
Precio: cinta,
875 pesetas.

ción por parte del personaje, también le castigará quitándole una vida, o sea, que el personaje no debe pararse en ningún momento. Pueden conseguirse vidas extras al pasar de un reino a otro o recogiendo las ocho gemas que hay en cada uno de ellos.

Sarnak dispone de una provisión ilimitada de flechas para defenderse de sus enemigos. Además puede ir recogiendo diferentes armas, que podrá utilizar mientras dure la munición.

El juego no se acaba al terminar de recorrer los cuatro reinos. Sarnak deberá enfrentarse entonces a un nuevo contingente de dragones acorazados que necesitan cientos de disparos para ser eliminados.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo respetando los números de línea (deberás hacer esto siempre que veas que en un cargador aparece la instrucción merge). sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original española del juego. La odisea de Sarnak será una simple excursión de fin de semana.

Antonio G. de Santiago

```

10 RESTORE : CLEAR 25846 : LET
0=0 : FOR X=25847 TO 25877
11 READ A : POKE X,A : LET 0=0+A
12 NEXT X : IF 0<4070 THEN PRI
NT "DATAS MAL" : STOP
15 PRINT "CARGA LA CINTA ORIGI
MAL" : MERGE "": GO TO 30
55 POKE 52543,1
56 POKE 52544,101
60 DATA 175,50,98,182,50,143
70 DATA 180,195,247,102,205,87
80 DATA 206,62,64,50,189,93,58
90 DATA 3,225,254,93,192,33,87
100 DATA 206,34,63,205,201
110 SAVE "SOLDSPOR" LINE 0
    
```

En el hospital psiquiátrico todos los enfermos consideran a Bowsls un excelente compañero que con bastante frecuencia intenta narrarles una elucubrante historia sobre el día que salvó al planeta.

Una mañana, dos tipos vestidos con trajes de las Fuerzas Especiales llegaron a la clínica con la orden de llevarse a Bowsls. El desastre se había producido de nuevo, pero esta vez en un escenario fuera de la Tierra. En el lejano Zardox, una colonia terrestre, situada en el cinturón de asteroides, los sensores detectan un aumento de radiactividad. El comandante Bowsls, de las Fuerzas Especiales, es la única persona cualificada para desplazarse a la central y resolver el desaguisado. Y también, por supuesto, el único lo suficientemente loco como para aceptar el encargo.

Star Bowsls es la secuela de *Nuclear Bowsls*, un programa aparecido hace cuatro años. El

planteamiento es idéntico: recorrer pantallas buscando objetos. A pesar de tan largo periodo de tiempo, se nota muy poco la evolución, y el resultado tiene un cierto aire de antiguo. Los programadores han utilizado muy poco la inventiva y la imaginación, quizá debido a la inactividad y a sus propias limitaciones técnicas. De todas formas, el juego parece divertido en un principio, aunque su inmensa dificultad, que raya en lo imposible, lo convierte en frustrante tras unas cuantas partidas. Ni los propios programadores consideran posible terminarlo. El mensaje final, que en la mayoría de los juegos es de felicitación, aquí es como sigue: "Lo has logrado, seguro que has hecho trampa". Tienen razón, las encerronas excesivas y la falta de una rutina de iniciación de pantalla al empezar cada una de las vidas —por lo que el personaje las pierde todas a medida que va apareciendo— tienen la culpa.

Debes recoger cuatro objetos antes de colocarte en la plataforma final. En algunas pantallas puedes utilizar un artilugio volador, y no intentes colgarte de la grúa sin haber recogido la llave de tuercas. Cuando veas una pastilla de supersalto no dejes perder un segundo para salir de donde estés, te quedarías encerrado. ¡Que te sea leve!

Cargador. Sirve para Spectrum y es imprescindible para acabar el juego. Puedes utilizar el *jet-pack* en todas las pantallas y los enemigos no te harán ni caso. Cuidado con los abismos, son los únicos que te harían perder todas las vidas.

Programa:*Star Bowsls.***Programadores:**Carlos Doral
y Mario de Luis
(Diabólico)**Marca:**

Zigurat.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:Spectrum, Amstrad
y MSX:

cinta, 1.295; disco,

2.250. Compatibles

PC: 2.250.

5	POKE	23417,84
6	MERGE	" "
7	RUN	10
25	POKE	25557,201
40	POKE	34730,0
50	POKE	36156,0
60	POKE	45563,2
70	POKE	45769,24
80	RUN	USR 34620



Swiv es la secuela de *Silkworn*, y está realizado por el mismo equipo de programación que firmó *Saint Dragon*.

Como en el *Silkworn*, los protagonistas son un helicóptero y un jeep, cada uno de ellos con sus características y habilidades propias. Se puede jugar con uno o con otro, e incluso cooperando los dos a la vez si participan dos jugadores.

La principal diferencia con *Silkworn* radica en que, mientras en aquél la acción se desarrollaba en una vista lateral, en éste el punto de visión es desde arriba.

El helicóptero sobrevuela los escenarios y raramente choca contra ellos. Dispara únicamente hacia adelante, y solamente es incordiado por enemigos voladores y por torretas altas.

El jeep puede disparar también hacia los laterales. Debe sortear todos los obstáculos del terreno y evitar los vehículos de tierra. La mayoría de los enemigos voladores no lo hostigan, solamente los gigantes de fin de fase. Decididamente, es más fácil jugar con el helicóptero que con el jeep. La elección depende de la experiencia y pericia del jugador.

El juego tiene cuatro fases, divididas en dos cargas. El esquema es idéntico en todas las fases. El escenario se va deslizando verticalmente hacia abajo, y hay que evitar colisionar o ser alcanzado por los enemigos. Los hay de todo tipo: helicópteros, aviones, tanques, tanquetas, vehículos de nieve y muchísimos extraños artefactos debidos a la imaginación de los programadores. Llama la atención una especie de avión cuyos componentes aparecen separados y de repente se ensamblan. Al final de cada fase, el deslizamiento de la pantalla cesa y aparece un ingenio metálico que hay que destruir mediante innumerables disparos.

Swiv es un excelente programa, técnicamente perfecto, al que no se puede poner más pero que su falta de originalidad. Difícil al principio, pero no imposible. A medida que se juegan partidas, la experiencia ayuda a ir avanzando más y más, y no aburre, es tremendamente adictivo. Indispensable para los que no tengan demasiados programas parecidos.

Truco. Funciona en la versión de Spectrum y proporciona infinitas vidas, con lo que se puede acabar el juego sin problemas. Comienza a jugar, procurando obtener más de los 6.000 puntos necesarios para entrar en la tabla de récords, es muy fácil. Una vez en ella, en vez de tu nombre, escribe GIGER y a continuación el pequeño icono de OK. Para escribir en la tabla utiliza izquierda y derecha para pasar las letras y disparo para fijarlas.

Programa: *Swiv*.

Programador:

Ronald

Pieket Weeserik y

Ken Murfitt.

Marca: Storm.

Distribuidor: Dro.

Versiones:

Spectrum

128k, Amstrad,

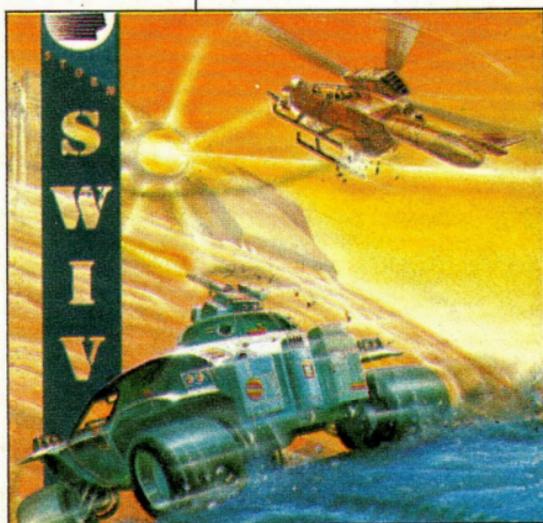
Commo-

dore y MSX. Cinta,

1.300; disco,

2.250; Atari

y Amiga, 2.250.



Este es el futuro... La guerra entre hombres y máquinas. Máquinas espeluznantes controladas por Skynet, un ordenador central de increíble poder. Cuando los rebeldes humanos estaban próximos a la victoria, Skynet envió un *terminator* —un *cyborg* con perfecta apariencia humana— a través del tiempo, hasta el año 1984, para que destruyera a Sarah Connor, madre del líder de sus enemigos. Por suerte, fracasó.

Con posterioridad, otro *terminator* viajó hasta un pasado más inmediato, el año 1994, con la misión de matar a John Connor, el niño que más tarde encabezará la lucha de los hombres contra las máquinas. T-1000 es prácticamente indestructible.

Los rebeldes consiguen enviar a T-101 para proteger a John. Luchará contra su rival con sus mismos medios. T-101 también es un robot.

Como en otros juegos basados en películas, *Terminator 2* contiene

varias fases que intentan recrear las secuencias culminantes. Un excelente programa, adictivo y bien realizado, con el que se puede ir progresando cada vez más conforme se van jugando partidas.

Tres fases son de lucha cuerpo a cuerpo entre los dos viajeros del tiempo. Schwarzenegger T-101 y T-1000, de gran tamaño, combaten solitarios en la pantalla hasta que la energía de uno de los colosos se agota. Puñetazos, patadas, cabezazos... todos los golpes están permitidos. ¡Un machacateclas típico!

Dos fases intermedias son divertidos rompecabezas. Resolverlos supone reponer toda la energía del protagonista, y no se pierde la partida por fracasar en el intento. Después de los duros combates hay que recomponer las partes dañadas de Arnold. Las piezas del brazo y de la cara deben ser reparadas y puestas en su sitio. Es el momento de coger el martillo y el soplete y comenzar la operación quirúrgica.

Las fases restantes son del más puro estilo Arcade. Trepidantes persecuciones a gran velocidad. Una en moto, con un camión besando la rueda trasera, y otra en furgoneta, acosada por un helicóptero. Sin chocar contra los obstáculos, hay que evitar al perseguidor.

Cargador. Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, grábalo en una cinta virgen para poder usarlo más veces, y ejecútalo con RUN antes de cargar el juego original. Serás inmune en todas las fases y podrás completar la aventura.

```

10 POKE 23417,64
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 MERGE "": BORDER 0
40 POKE 23693,0: POKE 23624,0
50 CLS : LOAD "CODE"
60 POKE 23739,111
70 LOAD "CODE"
80 FOR X=33003 TO 33018
90 READ A: POKE X,A: NEXT X
100 CLS : RUN USR 33171
110 DATA 205,98,5,33,251,201
120 DATA 34,133,117,33,24,217
130 DATA 34,159,117,201
    
```

Programa:
Terminator 2.
Programador:
Robert Earl.
Marca:
Ocean.
Distribuidor:
Erbe.
Versiónes:
Spectrum 128k,
Amstrad
y Commodore.
Cinta: 1.350;
disco: 2.250;
PC, Atari y
Amiga: 2.250.



Light Corridor. Las versiones para los ordenadores de 16 bits —Atari, Amiga y PC— del juego fueron realizadas por los programadores de la compañía francesa Infogrames, pero las conversiones a 8 bits —Spectrum, Amstrad y MSX—, comercializadas actualmente, han sido confeccionadas en Barcelona, adaptando el código original de un microprocesador a otro, por Zydro, programador estrella de la compañía catalana New Frontier.

A diferencia de Dinamic, Ópera, Topo y del resto de las compañías españolas que se dedican a realizar juegos propios, New Frontier ha preferido dedicarse a los programas de utilidades y al mercado de las conversiones.

Light Corridor es un juego realizado con gráficos vectoriales. Los dibujos no son diseños almacenados en la memoria y que se vuelcan en la pantalla, sino que están compuestos por líneas que se forman en

determinadas coordenadas gracias a algoritmos matemáticos.

En la pantalla vemos, de frente, un largo pasillo, y en primer plano, un cuadrado translúcido, a modo de raqueta. El juego consiste en hacer avanzar la raqueta y a una gran pelota a lo largo del pasillo, sorteando innumerables obstáculos. Cuando la pelota tropieza contra uno de ellos, rebota y hay que volver a impulsarla. Si la raqueta falla el golpe y la bola queda detrás de ella, se pierde una de las tres vidas del juego.

También pueden recogerse pequeños cuadraditos que representan tipos de ayuda: vidas extras o doble raqueta.

Cada cuatro niveles, de los 50 en que está dividido el pasillo, llega el momento en que es imposible avanzar hasta haber vencido en uno de los siete desafíos diferentes que pueden aparecer: golpear un determinado cuadrado, apagar 10 lolas luminosas, golpear reiteradamente a un monstruo, etcétera.

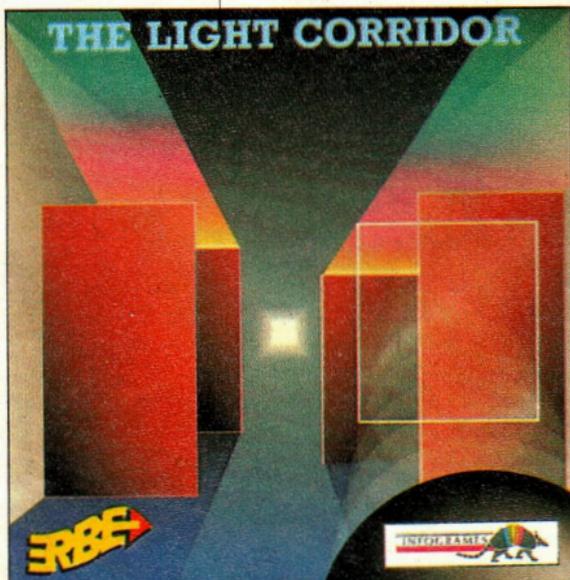
Tras esquivar los obstáculos, recoger bonos y resolver los desafíos, se sale del corredor hacia el espacio exterior, y la bola avanza hacia una estrella.

Truco. Gracias a determinados códigos se puede empezar en una fase avanzada. He aquí algunos de ellos, con su fase correspondiente entre paréntesis: 2602 (5), 0407 (13), 1015 (25) y 9932 (50).

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, ejecútalo, carga el juego original y dispondrás de infinitas vidas.

Programa:
Light Corridor.
Programador:
Vincent Pourieux.
Marca:
Infogrames
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad y
MSX. Cinta,
1.200; disco,
2.250.

```
10 POKE 23417,84: GO TO 20
15 POKE 23739,111: GO TO 30
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
25 MERGE "": RUN 10
30 LOAD ""SCREENS : MERGE ""
35 LOAD ""CODE : CLS
40 LET A=32932: POKE A,50
45 POKE A+1,47: POKE A+2,159
50 RUN USR 32768
```



Time machine. Trabajando sobre una extraña variedad de cuarzo refractario, el profesor Potts descubrió que al reflejar sobre sí mismo un haz de luz procedente del cristal cualquier objeto introducido entre los dos elementos es trasladado a otra época.

Potts nunca hizo público su descubrimiento. Consciente del inmenso peligro que supondría cualquier modificación del pasado y temeroso del uso que manos sin escrúpulos podrían darle, limitó la máquina a la travesura de viajar al pasado inmediato para comprar acciones que él sabía que subirían, sin más propósito que obtener los fondos suficientes para proseguir sus experimentos.

Potts era miope, y esto provocó la catástrofe. Al introducirse en la máquina bajó la cabeza y... el rayo de luz impactó violentamente contra sus gafas. Entre la violenta explosión de luz que se formó a su alrededor pudo contemplar aterrado cómo el cristal de

cuarzo estallaba en mil pedazos. Transportado a la prehistoria, sobre una superficie volcánica aún en formación, Potts pensó friamente: "Mi cristal de cuarzo, destruido en el futuro, existe todavía aquí en el pasado. Debo encontrarlo y servirme de él para volver a mi época".

Pistas

Fase 1: tapar los agujeros y trasladar a varios homínidos cerca de la cueva.

Fase 2: destapar los agujeros, encender una hoguera junto a la cueva utilizando los leños y el fuego de la fase 1, plantar los frutos que caen del árbol en la fase 1 en ambas orillas del río.

Fase 3: disparar contra los huevos en la fase 1 para volar en las garras del pterodáctilo, cambiar de época en la pantalla correspondiente a los árboles y romper las ramas al caer para formar un puente, soltar la rueda redonda cerca de la cuadrada.

Fase 4: eliminar al gigante disparando contra el barril, cambiar de época y retornar para coger otra vez el barril y detonarlo junto a la roca móvil.

Fase 5: destruir con la bomba que suelta el matón la roca en que está incrustado el cristal en la fase 1, recogerlo en la fase 2 y colocarlo en la máquina, utilizar al pterodáctilo para caer cerca de la palanca y activarla. Al acercarse a la máquina acaba el juego.

Cargador. Proporciona todo tipo de ayudas ejecutándolo antes de cargar la versión de Spectrum.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Time machine
Programador:
Rafaelle Cecco,
Jason Perkins
y Nick Jones.
Marca:
Vivid Image.
Distribuidor:
MCM.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad y
Commodore:
cinta, 1.200;
disco, 1.900.
Atari y Amiga:
disco, 2.250.

```
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 POKE 23417,84: GO TO 80
60 POKE 4804,1
40 POKE 47487,0: POKE 47910,0
50 POKE 51580,0: POKE 51893,0
60 POKE 52795,0: POKE 54688,0
70 GET US$ : 24670
80 HERO$ = ""
90 POKE 23869,234: END
```



intín en la Luna. Un gigantesco cohete va a ser lanzado desde el centro de investigaciones atómicas de Sprodj, en Syldevia. Entre los miembros de la tripulación se encuentra Tintín, el famoso reportero belga. La nave espacial traspasa en breves instantes la distancia que la separa de los límites de la atmósfera terrestre. Su destino... la Luna.

Lo has adivinado, tu misión consiste en conseguir que Tintín y sus amigos alunicen sanos y salvos en la superficie del satélite. Para ello debes evitar que el ingeniero, avezado espía de una potencia extranjera, lleve a cabo sus turbios manejos.

El juego tiene dos fases diferentes, que se van sucediendo la una a la otra un total de cinco veces: las etapas del viaje. En la primera fase controlas el cohete, que verás avanzando delante

tuyo, a través de una incesante tormenta de meteoritos. Entre los dañinos peñascos espaciales aparecen bolas rojas y bolas amarillas. Recogiendo estas últimas aumenta la energía de la nave, mientras que una vez que hayas contactado con ocho rojas finaliza la fase y te trasladas al interior.

Para poder continuar el viaje debes cumplir una serie de requisitos. Busca el extintor y desactiva todas las bombas que se encuentren en la sección de la nave en que se desarrolla la acción. Si el maligno Wolf tropieza con Haddock o Tornasol, les dejará atados y amordazados; corre a libertarles cada vez que esto ocurra. Busca entonces al ingeniero y ponle fuera de combate con una ráfaga del extintor, apaga todos los incendios producidos en la nave y... es el momento de tomar sus mandos para evitar una nueva tormenta de meteoritos.

Tintín es un juego terriblemente divertido; la acción no para en ningún momento, y su trama está perfectamente construida. Los gráficos son a todo color en todas las versiones y la realización técnica del programa es excelente.

Cargador

Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta virgen para poder usarlo posteriormente y ejecútalo antes de la versión original de venta en España del juego. Cuando se acabe la energía de la nave verás que los contadores vuelven a llenarse al máximo; el infame espía Wolf no podrá evitar que pongas tus pies en la Luna.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Tintín en la Luna.
Marcas:
Infogrames.
Distribuidor:
Erbe.
Precio.
Cinta:
Spectrum,
Amstrad,
MSX y
Commodore,
1.200
pesetas.
Disco:
Spectrum y
Amstrad, 1.900
pesetas;
Atari, 2.250
pesetas;
Amiga,
1.995 pesetas.

```
10 CLEAR 24999
20 LOAD ""CODE
30 POKE 23739,111
40 LOAD ""CODE
50 POKE 31257,0
60 RUN USR 60928
```



areg'. La hija del sultán Abdul Aziz ha sido secuestrada. Los raptos piden un rescate tan cuantioso que, en caso de ser pagado, el pequeño país tendría que sufrir las consecuencias del hambre. No hay tiempo si quiera para recolectar tanta fortuna. El plazo concedido es de tres días solamente.

Ben Yusuf, capitán de la guardia del sultán, piensa que la princesa ha sido escondida dentro de los límites de la alcazaba, un complejo laberinto compuesto por 12 ba-

rrios de calles estrechas. Disfrazado y completamente solo para no alertar a los secuestradores, se dispone a recorrerla, casa por casa si hace falta, con el fin de liberarla.

Ben Yusuf dispone de una limitada cantidad de armas y dinero. Los habitantes de los barrios le darán información siempre que la pueda pagar. Eso sí, debe abstenerse de hablar con las mujeres. Algunos lugareños son hostiles y mentirán a pesar de aceptar el dinero. Para estar seguro de la veracidad de la información Ben Yusuf tendrá que preguntar al menos dos veces a cada persona. Le sale más caro, pero sabe que los mentirosos nunca dan dos veces la misma respuesta. En el caso de que Ben Yusuf robe o dispare contra una de las mujeres, todos los habitantes del barrio se volverán hostiles.

Los hoteles y hostales



Programa:
Tinareg.
Programador:
Carlos Arias.
Marca:
Topo Soft.
Distribuidor:
Erbe.
Versión:
Spectrum,
Amstrad,
MSX.
Precio:
cinta, 875
pesetas.

están abiertos a partir de las doce de la noche. Ben Yusuf necesita dormir en ellos para recuperar la energía. También es posible recuperarla en restaurantes y fondas, cuyo horario de comidas es de una a dos de la tarde. El precio de todos los servicios depende del lujo del establecimiento.

En las armerías, abiertas de diez de la mañana a ocho de la tarde, puede comprar armas y municiones. De todas formas, si uno de los policías que patrullan las ca-

lles le descubre, le despojará de ellas e intentará detenerle.

Para poder entrar en las casas hay que deshacerse del matón que las protege. En cualquiera de ellas puede estar escondida la princesa. Ben Yusuf debe estar seguro de haber interpretado bien las informaciones antes de entrar en ellas, ya que los moradores disparan sin contemplaciones contra cualquiera que viole su intimidad.

Cargador. Sirve para la versión Spectrum. Tecléalo, sálvalo en una cinta y cárgalo antes de la versión original de este divertido y novedoso juego de Topo. Dispondrás de infinitas energías, armas y municiones. Una vez que te aclares manejando la complicada brújula, no tendrás problemas para terminar el juego.

Antonio G. de Santiago

```

10 CLEAR 25130: POKE 23456,0
20 INPUT "1-XP, 2-RODIA(8/8)",A$
30 INPUT "1-XP, 2-RODIA(3/8)",B$
40 INPUT "1-XP, 2-RODIA(8/8)",C$
50 INPUT "1-XP, 2-RODIA(3/8)",D$
60 PRINT "CARGA LA CINTA 02101"
70 PRINT "EL PRINCIPAL"
80 LOAD "CODE"
90 RANDOMIZE USR 59990
100 LOAD "CODE"
110 POKE 65130,251
120 POKE 65130,251
130 RANDOMIZE USR 65500
140 IF A$="1" THEN POKE 43467,0
150 IF B$="1" THEN POKE 37474,0
160 IF C$="1" THEN POKE 36612,0
170 IF D$="1" THEN POKE 36612,0
180 PRINT "TRUPOKE" LINE 0
    
```

n la misión anterior, el androide Turricán derrotó a Morgul, el monstruo mecánico de tres cabezas, pero después de replegarse las máquinas volvieron a conquistar el planeta Landor, cuyos habitantes tuvieron que esconderse en unas cuevas.

Antes de retirarse lograron emitir un mensaje desesperado. Las ondas de radio atravesaron los confines del sistema trisolar y se extendieron en busca del único guerrero capacitado para enfrentarse a las hordas mecánicas: Turricán. Él solo atravesará cinco niveles plagados de peligros. Cada uno de ellos es una especie de laberinto del que hay que encontrar la salida. A mitad del juego hay otros tres niveles en que, en vez de al robot, lo que se maneja es una nave espacial.

Pulsando abajo y disparo, el personaje se convierte en una especie de giroscopio invencible que destruye a los enemigos con sólo tocarlos. En este estado los movi-

mientos son muy limitados, ya que sólo se puede dirigir hacia la izquierda o hacia la derecha, y cambia de dirección al chocar contra un obstáculo. El giroscopio puede avanzar a través de pasillos estrechos por los que sería imposible pasar de otro modo. Para recuperar la forma normal hay que pulsar arriba y disparo. Pulsando disparo se activa el arma normal, pero al mantener la tecla pulsada sin soltarla se genera una especie de látigo de fuego circular que gira en una dirección o en otra pulsando a la vez izquierda o derecha. Cuando se utiliza el látigo el personaje no puede moverse. Hay muchos otros tipos de armas, diferentes, que pueden recogerse durante el juego. Examina detenidamente todos los niveles. Los artículos más útiles están escondidos en los sitios más inesperados.

Cada partida consta de tres vidas que pueden perderse al agotarse el tiempo, al caer en un abismo o al acabarse la barra de energía. Por cada 100 diamantes se recibe un crédito que sirve para volver a jugar.

Truco. Funciona con la versión de Spectrum. Tienes que conseguir más de 10.000 puntos para poder entrar en la tabla récords. Una vez en ella, en vez de tu nombre, escribe la palabra **WIBBLE**. Cada vez que pulses la tecla **L** pasarás de nivel.

Cargador. Ejecútalo antes de cargar el juego original de cinta de Spectrum y dispondrás de más de 300 vidas para concluir el juego. También puedes pasar de nivel pulsando la **L**.

Programa:
Turrican II.
Programador:
Enigma Variations.
Marca:
Rainbow Arts.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad
y Commodore.
Cinta: 1.200;
disco: 2.250;
Atari y
Amiga: 2.250.

```

10 POKE 23417,84
20 CLEAR 49150
30 PRINT "CARGA EL JUEGO"
40 MERGE "": LOAD "CODE
50 FOR X=23436 TO 49195
60 IF X=23456 THEN LET X=49187
70 READ A: POKE X,A: NEXT X
80 RUN USR 49152
90 DATA 33,7,254,34,1,72,175
100 DATA 50,36,103,50,48,103
110 DATA 60,50,21,72,195,192,93
120 DATA 33,140,91,34,105,123
130 DATA 195,192,93
    
```



COMO UN ENANO

TESEO INFORMATICO

Underground'. El ratón Puffy debe recoger ocho objetos a través de sórdidas galerías repletas de monstruos. Puede dispararles, pero sólo conseguirá paralizar a algunos de ellos durante un periodo de tiempo muy corto, y si hace excesivo uso de su arma perderá una de las tres exiguas vidas que posee.

```
10 MERGE "": LOAD "--CODE
20 RESTORE : POKE 65517,205
30 FOR X=65520 TO 65526
40 READ A: POKE X,A: NEXT X
50 CLEAR 65503: RUN USR 65503
60 DATA 33,34,33,34,61,221,201
70 SAVE "UNDERPOKE" LINE 0
```

También puede perder una de sus preciadas vidas recogiendo un objeto erróneo o cayendo en una procelosa ciénaga. Los objetos que hay que recoger varían en cada partida, y hay que desarrollar las más portentosas dotes de adivinación para saber cuáles son los correctos. Un juego muy bonito, pero prácticamente imposible de completar.

Trucos PC. Para obtener infinitas vidas en la versión del MADMIX para PC y compatibles, una vez cargado el siste-



Programa: Underground.
Programador: Skorpyno.
Marca: SIPE.
Distribuidor: System 4.
Versiónes: Spectrum, MSX.
Precio: cinta, 875 pesetas.

ma operativo, teclea MADMIX GMT en vez del nombre habitual. El STARDUST también tiene truco. Si se carga con STARDUST N, serás inmune en las dos

partes del juego.

Cargador. Es para la versión de Spectrum de Underground. Cárgalo antes de las versiones originales y obtendrás vidas infinitas.

Nos encontramos de nuevo ante la conversión de una máquina recreativa. El juego se parece mucho al *Ikari warriors*, pero, mientras que aquél planteaba un ambiente bélico, éste nos sitúa en un ambiente futurista. Los enemigos, en vez de soldados vietnamitas, son alienígenas de un lejano planeta. Volvemos al tópico de que matar marcianos duele menos que matar señores con bigote. Por lo demás, los juegos

son casi iguales, salvo detalles muy pequeños.

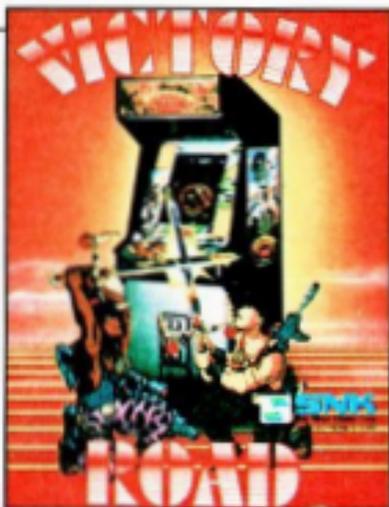
Hay que recorrer en línea recta un sendero atestado de viandantes en dirección contraria, tremendamente belicosos, y la única defensa es —cómo no— acabar con todos ellos. Disponemos de un arma *normal* y de poderosas granadas que se activan manteniendo pulsada la tecla de disparo. También es posible recoger otros tipos de munición por el camino. En determinados momentos aparecen unos pozos en los que, en caso de caer, seremos atacados por una nave con forma de máscara, de la que descienden nuevos contingentes de marcianos machacadores de meninges. Sólo es posible salir de los pozos destruyendo la máscara, lo cual se consigue acertando de pleno varios cientos de disparos.

```

10 CLEAR 24999
20 LOAD ""CODE
30 POKE 23739,111
40 LOAD ""CODE
50 POKE 34727,0
60 RUN USR 49152
    
```

```

10 MEMORY 32747
20 LET S=0:FOR X=42000 TO 42053
30 IF X=42011 THEN X=42030
40 READ A:POKE X,A:S=S+A:NEXT
50 IF B=32323 THEN CLS:PRINT "DATAS MAL"
:STOP
60 CLS:PRINT "CAMBIA LA CINTA ORIGINAL"
70 LOAD ""CALL 42000
80 DATA 33,0,128,17,27,164,1,27,0,237
90 DATA 176,32,63,164,34,110,128,195
100 DATA 27,128,175,32,4,62,195,0,147
9999 SAVE "VICTORY"
    
```



Programa: *Victory road*
Programador: Paradise Software
Marc: Imagine
Distribuidor: Erbe
Versiones: Spectrum, Amstrad, Commodore: cinta, 875 pesetas; Atari ST y Commodore Amiga: disco, 1.995 pesetas.

No es necesario realizar la andadura en plan de caminante solitario. Pueden jugar dos jugadores simultáneamente, pero no pueden perderse de vista entre sí. Si uno se retrasa, el otro encontrará el camino bloqueado.

Victory es un juego muy bueno y con una acción trepidante, pero no deben comprarlo los que ya tengan el *Ikari*. Se parecen demasiado.

Truco. Sirve para las versiones de Spectrum y Amstrad. Debéis practicar un poquito para conseguir una puntuación superior a 10.000 puntos —no es difícil—. Pero de ninguna manera ser superior a los 20.000. Es decir, hay que conseguir la puntuación necesaria para ocupar el último lugar de la tabla de récords. Si en vez de teclear vuestro nombre tecleáis UKCBLITZ, seréis inmunes y todos los enemigos huirán aterrizados a vuestro paso.

Cargador. Válido para los usuarios de Amstrad y Spectrum que no tengan la suficiente paciencia como para intentar conseguir los 10.000 puntos. Teclée el de tu sistema, sávalo en una cinta y cárgalo antes de la versión española original del juego. Los efectos son los mismos que los del truco.

Nos encontramos en Nueva York en el año 1994: el caos extiende su sombra por todos los rincones de la ciudad, la ley y el orden quedaron sepultados en el inmenso cráter que produjo la caída de la bomba. La población superviviente vive atemorizada por pandillas de malhechores que han tomado el control de la metrópoli. Los cabezarrapadas, han raptado a la cantante Madonna. La trasladan hacia su guarida dentro de una furgoneta blindada.

Ernest Goodfellow llora en silencio, mientras en el tocadiscos suenan los acordes del último *elepé* que grabara la cantante. Aún no ha terminado su preparación; durante dos años se ha sometido al aprendizaje de las artes marciales. El momento ha llegado antes de tiempo, y Ernest lo sabe. Enjuga sus lágrimas y se encamina hacia la jungla de asfalto en busca de la furgoneta... Ha nacido el Vigilante.

Estamos en plena moda de los programas de lucha. Parece que to-

das las casas se hubieran puesto de acuerdo para sacar el suyo. *Vigilante* es muy parecido a *Dragón ninja*, a *Double dragon*, a *Renegade III* y a todas las secuelas de aquel famoso *Kung-fu master*, de funesto recuerdo.

El juego es multicarigante en los ordenadores de 48 K y carga todas las fases de un tirón en los de 128 K. El protagonista avanza a través de cada fase quitando de en medio a todos los que le salen al paso, hasta que vislumbra la furgoneta. En ese momento aparece un enemigo mayor que los demás y se establece una lucha que perderá el que agote su barra de energía. Durante el combate, la furgoneta ha tenido tiempo de huir, y es el momento para cargar la siguiente de las cinco fases. Las tres vidas disponibles pueden perderse al acabarse la barra de energía o al llegar a cero el contador de tiempo. Al acabar una fase, el programa canjeará el tiempo restante por puntos.

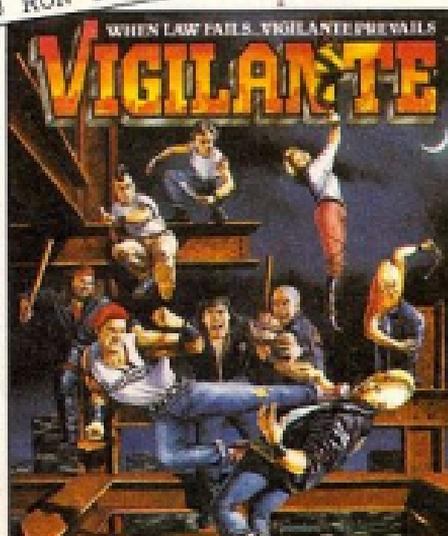
Tras recorrer el distrito comercial, un cementerio de automóviles, el puente y los muelles, *Vigilante* rescatará a Madonna, que se encuentra colgando del garfio de una grúa, en lo alto de un edificio en construcción. *Vigilante* es un buen juego, técnicamente bien hecho, pero con muchos hermanos gemelos.

Cargador. Sirve para la versión de Spectrum y no concede vidas infinitas ni inmunidad, sino 240 vidas. Dado que el juego originalmente tiene tres, es absolutamente imposible que no consigáis acabarlo.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Vigilante.
Programador:
Emerald
software.
Marca:
U. S. Gold.
Distribuidor:
Erbe.
Versiones:
Spectrum,
Amstrad,
Commodore.
Precio:
cinta,
875 pesetas.

10 CLEAR 24999
20 LOAD ""CODE
30 LOAD ""CODE
40 POKE 40089,250
50 RUN USR 50000



Spectrum 48/128K, +2, Cassette

X TEBEO INFORMATICO

Xenon. Seguro que ya habréis visto algún juego en el que una nave tenga que avanzar sin descanso, evitando ser destruida por los enemigos que le salen al paso, y al final se encuentre con un incendio gigantesco que no sucumbirá hasta ser alcanzado por innumerables disparos. *Xenon*, al margen de algunos pequeños detalles novedosos, es un juego de este tipo. No se puede decir precisamente que sea un juego original, pero hay algo que le diferencia del resto de los juegos parecidos: *Xenon* es infinitamente mejor que todos ellos.

Nos encontramos ante un programa que merece sobradamente el apelativo de clásico. Guardar los juegos parecidos en un cajón, y si poseéis el *Xenon* será muy difícil que un día los volváis a sacar.

Xenon es una conversión de un juego programado para el ordenador Atari. Melbourne House realizó la versión de Spectrum, pero no se atrevió con la Amstrad, ya que pensaban que les quedaría excesivamente lenta. Una casa de software española, Animagic, aceptó el reto de realizarla, y el resultado es sor-

prendente. A todo color tiene la misma velocidad y no desmerece en nada de la antigua versión de Atari. Ya puestos, Animagic realizó también la versión de MSX.

El juego consta de cuatro niveles. Controlamos un artilugio volador que puede ser cambiado por una sonda que avanza en la superficie. Cada vez que se acaba completamente con una horda de enemigos aparece un icono que, al recogerlo, proporciona diferentes cualidades.

Dos veces en cada nivel aparece una nave gigantesca que necesita una gran cantidad de disparos para ser destruida. A medida que avanza el juego, el número de impactos es superior.

La música del juego es excelente. Pena que los usuarios de Spectrum 48k no puedan escucharla.

Trucos. Sirve para las versiones de Spectrum, Amstrad y MSX. Una vez que tengáis el juego en pausa, pulsad simultáneamente las letras que forman la palabra TINY. Un mensaje os informará de que poseéis la ansiada inmunidad necesaria para acabar el juego sin problemas.

Antonio G. de Santiago

Programa:
Xenon.

Programador:
Jason Cowling.

Marca:
Melbourne House.

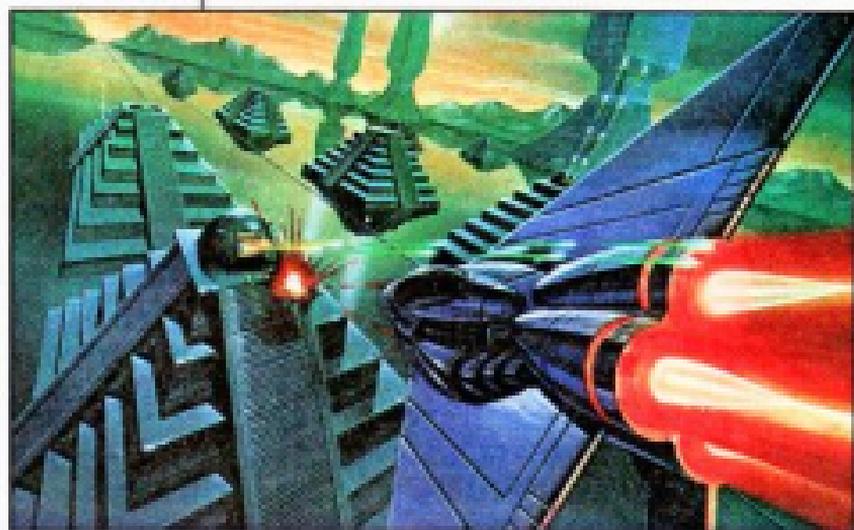
Distribuidor:
Dro Soft.

Versiones:
Spectrum.

Amstrad.

MSX.

Precio: cinta,
875 pesetas;
disco, 1.250
pesetas.



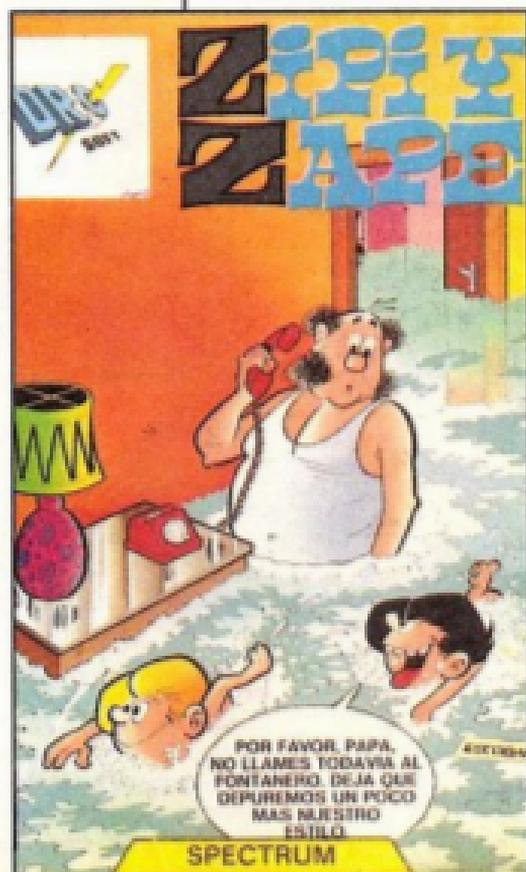
os terribles gemelos son hijos de Don Pantullo y Doña Jaimita, ama de casa que reverencia a su autoritario pero comprensivo marido. La mayor quimera de los hermanos es conseguir dieces, que luego canjearán a Don Pantullo por vales para las diferentes piezas de una bicicleta. En los primeros tiempos, los traviesos hermanos purgaban sus fechorías en un proceloso cuarto de los ratones lleno de instrumentos de tortura.

Bien, pues éste no es exactamente el juego que se merecían Zipi y Zape. Dro Soft nos presenta una aventura conversacional de inmensa dificultad y que respeta muy malamente la idiosincrasia de los protagonistas. Recordad que en una aventura de este tipo tenéis que ir escribiendo mensajes en la pantalla para ir avanzando en el juego. Vamos a intentar daros algunas pistas para que podáis concluir la primera parte.

Para empezar, hay que

teclear la palabra *jugar*, y tras bajar de las nubes, personificando a Zipi, nos encontraremos en el aula de clase. Hay que localizar la casa, canjearle al abuelo la tiza por el salvavidas y recoger en la cocina el libro que en el patio del colegio, atravesando de nuevo el aula, le cambiaremos a Susanita por el vale. Saldremos de nuevo de clase y al golpear el árbol con el palo caerá una manzana con un gusano; le daremos el gusano a la gallina y el paso al sur quedará expedito. En la casa en ruinas hay que recoger el ratón y al darle un cromó a Empollín nos entregará un billete con el que en la tienda compraremos una piruleta; al examinar el mostrador podremos recoger una deliciosa golosina. En el museo, tras examinar la habitación, recogeremos el cuadro y entregaremos el vale de Susanita al policía para que nos franquee el paso hacia el campo. Zape nos dará una *orquilla* (realmente debería ser horquilla, dado que es raro que nos dé un cetáceo de este tipo por pequeño que sea; es una pena que los programadores hayan dejado pasar esta falta de ortografía) a cambio de la piruleta y atravesaremos el río gracias al salvavidas; asustaremos con el ratón al elefante que taponaba la entrada de la cueva. Cogemos el pico y destruiremos con él la gran roca que precede a la cámara del tesoro. Una vez roto el cuadro, al abrir el arca con la horquilla (acordaos de que lo tenéis que escribir sin hache), aparecerá la clave de la segunda fase: Tito. Para la segunda parte no tenemos pistas, así que tendréis que jugarla por vuestros medios.

Programa:
Zipi y Zape.
Programador:
José Luis
Correa.
Marcas:
Magic Hand.
Distribuidor:
Dro Soft.
Versiónes:
Spectrum.
Precio:
cinta,
875 pesetas.



Antonio G. de Santiago

ron era una película con efectos especiales increíbles, en la que un programador se introducía accidentalmente dentro de un *chip* y allí conocía un microuniverso sorprendente en el que los programas contaban con vida propia. Con su nueva personalidad de Tron, participaba en juegos informáticos que tenían la particularidad de que los protagonistas eran seres reales.

Basado en la película, ha hecho aparición *Zona 0*. El juego se desarrolla sobre una especie de cuadrícula cuyas líneas son

los caminos por los que pueden avanzar las motos. Cada una de las 15 fases consiste en un enfrentamiento contra uno o varios competidores, hasta quedar como único superviviente.

Cuando las motos avanzan van dejando tras de sí una estela solidificada a través de la cual no es posible pasar. La manera de eliminar a los oponentes es obligarles a que choquen contra las estelas.

Conforme juegas debes ir planteando tu estrategia para intentar bloquear el recorrido de

los oponentes de manera que se vaya reduciendo su campo de maniobra y acaben chocando contra las estelas.

A medida que avanza el juego aumenta la dificultad. *Zona 0* es un jue-

go terriblemente adictivo.

Truco. Funciona con todas las versiones: cuando aparezcan el menú en que están escritos los nombres del equipo de programación hay que teclear una a una las letras que forman la palabra TRONER. Cada tecla pulsada correctamente hará que el borde parpadee en color azul. Cuando la palabra esté introducida completamente, el borde parpadeará en color rojo, lo que equivale a poder jugar con vidas infinitas.

Programa:

Zona 0.

Programador:

Rafael Gómez.

Grafista:

Alfonso Fernández.

Marca:

Topo.

Distribuidor:

Erbe.

Versiones:

Spectrum, Amstrad

y MSX. Cinta:

1.200; disco:

2.250. Compatibles

PC: 3.900.

