

formación en el teléfono (971)  
67 51 25.



## Hasta el cielo

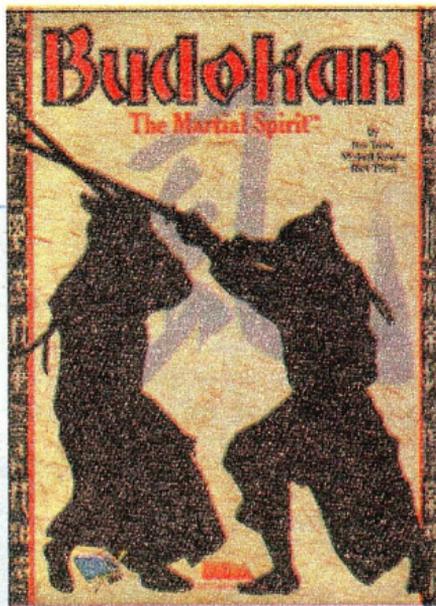
Seguimos la pista del Planeta



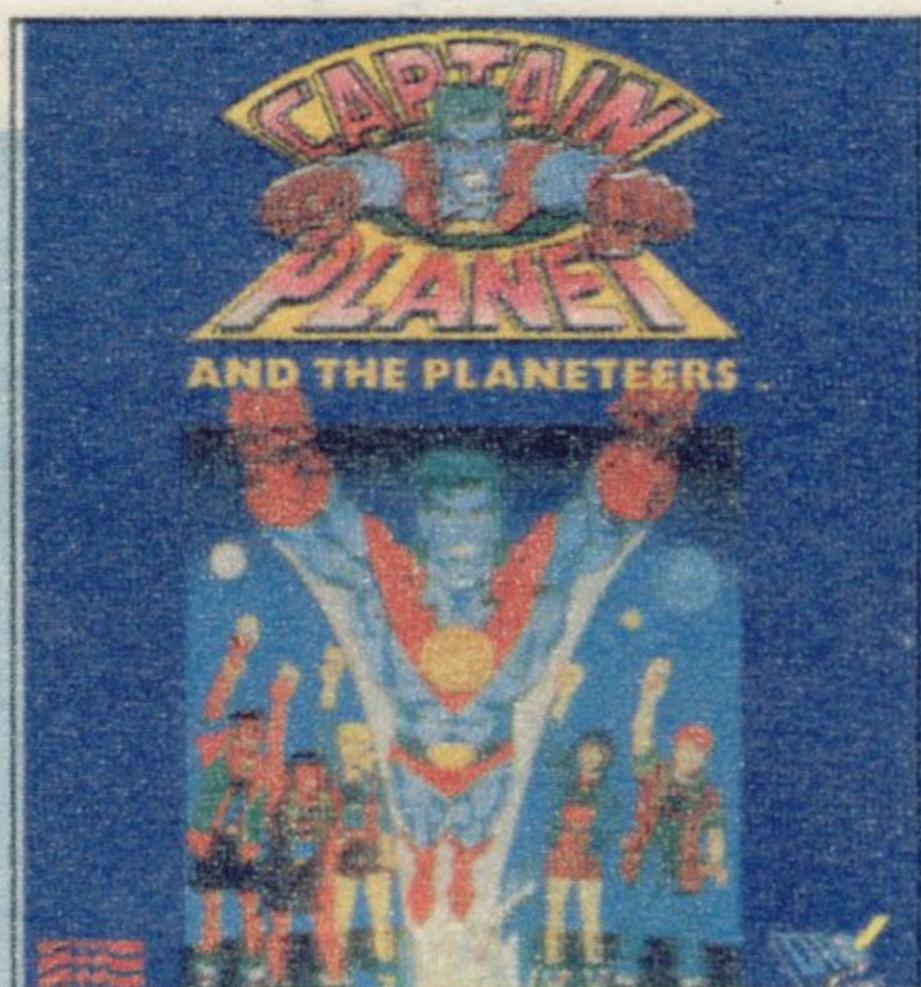
## En pantalla

'Budokan'. El juego, de la marca Electronic Arts, te permitirá aprender, de la mano del sabio maestro Tobiko-Sensei, la técnica de las artes marciales japonesas. Versiones: Spectrum, Amstrad y Commodore: cinta, 1.500; disco, 2.250; PC, Atari y Amiga, 2.500.

**Cargador:** funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecutándolo antes de cargar la fase del torneo (cara C de la cinta 2), dispondrás de infinita energía.



```
5 POKE 23417,84
6 MERGE ""
7 RUN 10
12 POKE 23739,111
13 LET A=25006
14 LOAD ""CODE
15 POKE A+2,195
16 PRINT USR A
17 POKE 32095,0
18 POKE 32108,33
19 RUN USR 26883
```



## En pantalla

'Captain Planet'. Impide, junto al Capitán Planeta y a sus amigos planetarios, las maniobras de los ecovillanos. **Versiones:** Este juego de Dro Soft cuenta con versiones Amstrad y Spectrum, cinta, 1.500; disco, 2.500. Atari y Amiga: 3.900. **Truco:** Funciona con las versiones de Spectrum y Amstrad. Pulsa durante el juego estas cuatro teclas a la vez: mayúsculas, la letra V, el número 0 y el número 9 (en algunos ordenadores la tecla de mayúsculas se llama *caps*). Aparecerá un mensaje en pantalla y dispondrás de vidas infinitas. El truco funciona como un interruptor; si lo repites, perderá su efecto. **Cargador:** Ejecútalo antes de cargar la versión de cinta de Spectrum. No olvides grabarlo en una cinta virgen, antes de nada, para poder usarlo más veces. Proporciona vidas infinitas y tiempo infinito.

```

10 CLEAR 32768: RESTORE
20 LET N=3: LET E=65289
30 FOR X=65478 TO 65512
40 READ A: POKE X,A
50 LET N=N+A: NEXT X
60 IF N=4645 THEN GO TO 80
70 PRINT "DATAS MAL": STOP
80 PRINT "CARGA EL JUEGO"
90 RANDOMIZE USR 65478
100 POKE E,13: POKE E+1,41
110 POKE E+2,98
120 POKE 61239,33
130 RUN USR 61206
140 DATA 221,33,219,238,17
150 DATA 51,16,62,255,55
160 DATA 205,86,5,48,241
170 DATA 201,33,221,255,34
180 DATA 51,254,201,62,188
190 DATA 50,229,128,50,227
200 DATA 200,50,25,230,201

```



## En pantalla

**Die Hard 2.** Un aeropuerto es tomado por un comando de terroristas. Pero éstos, en sus planes, no contaban con la presencia de John McClane.

**Versiones:** Atari, Amiga y PC, 2.550.

**Truco.** Funciona en las versiones de Atari y Amiga. Carga el juego, selecciona *target range* y juega hasta la conclusión. A continuación selecciona *play game*, y durante el juego teclea las letras que forman la palabra *karen*. Si todo ha salido bien, aparecerá un icono parpadeante en la esquina



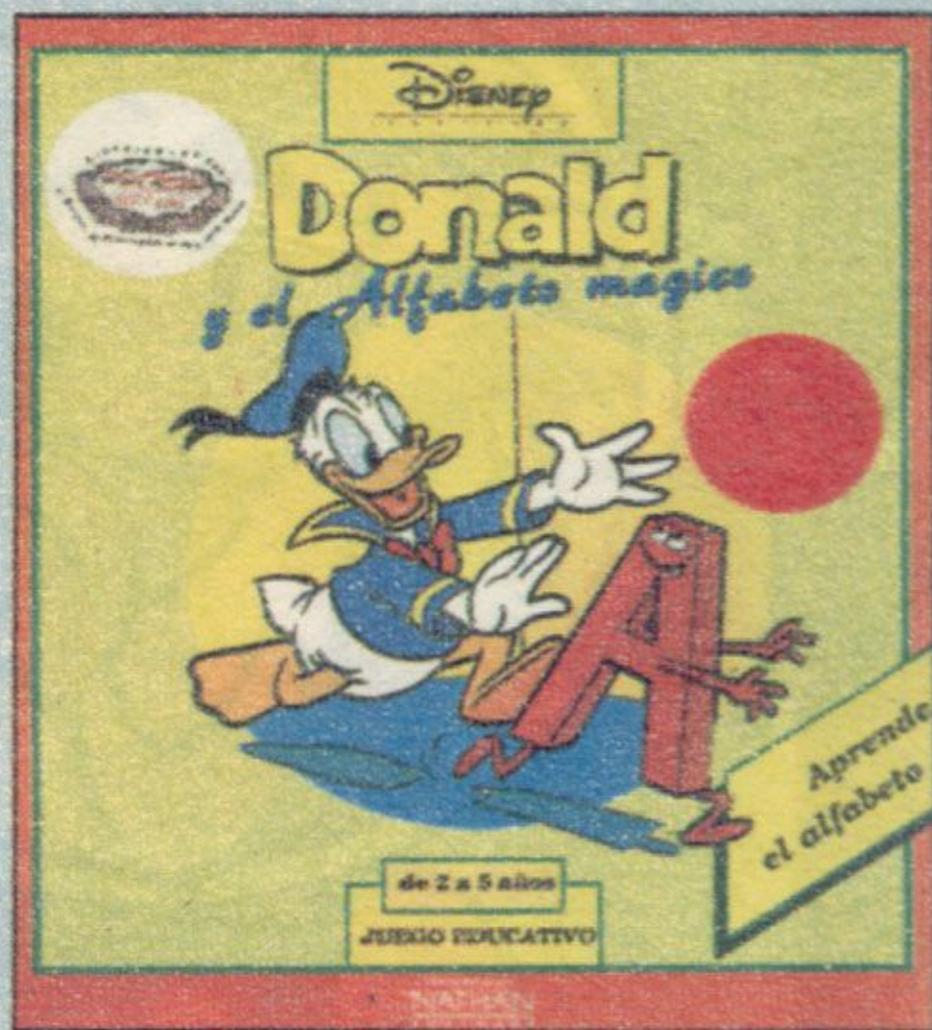
superior izquierda de la pantalla. A partir de este momento serás inmortal y podrás trasladarte al nivel que quieras pulsando la tecla de su número correspondiente. Si pulsas la tecla de *help*, desaparecerán las ayudas y el juego volverá a la normalidad.



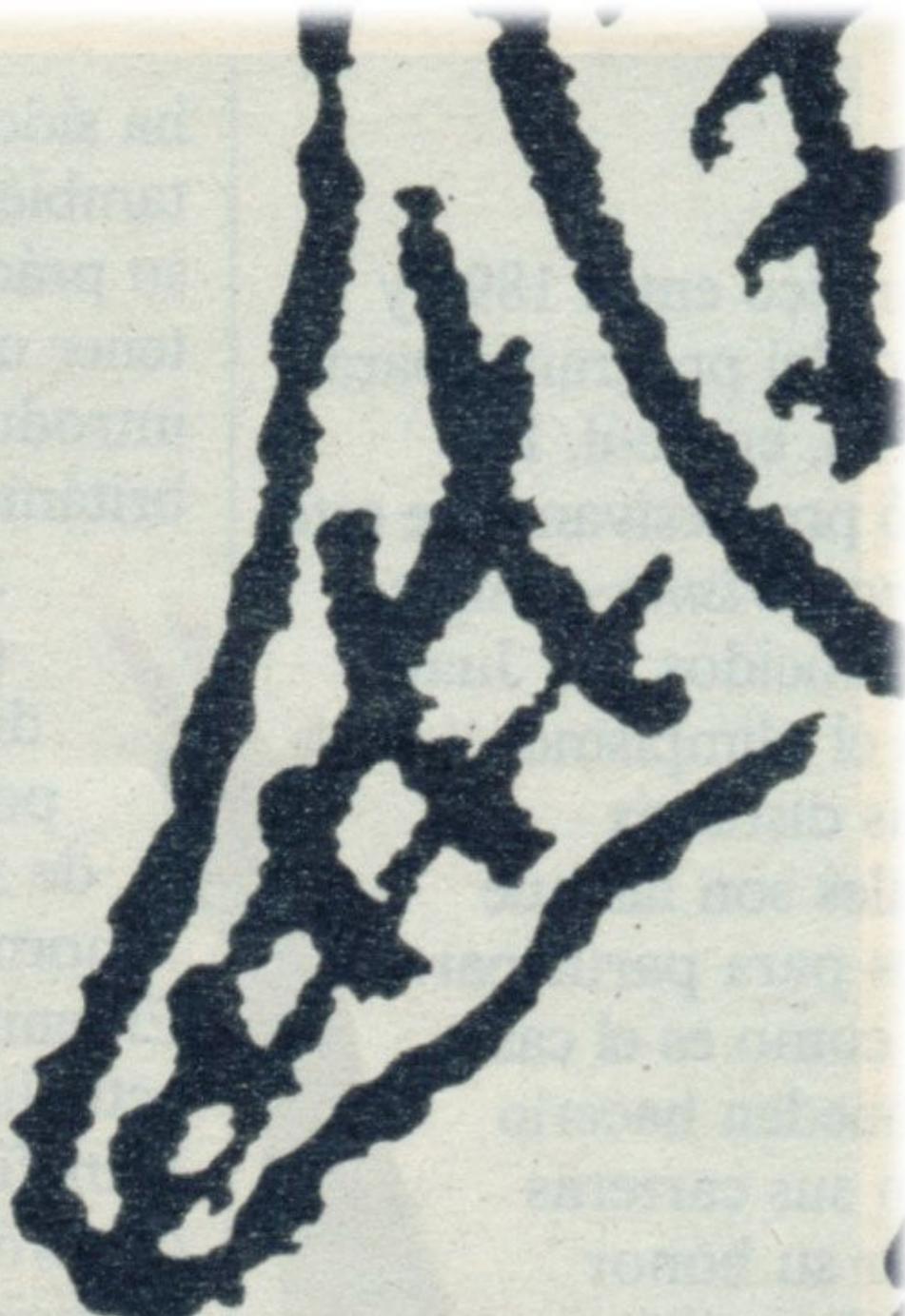
## En pantalla

*Donald y el alfabeto mágico.* Los pequeños de la casa pueden empezar a manejarse con el ordenador y a familiarizarse con las letras del abecedario gracias a este divertido juego de *Disney Software*, planteado como una película de dibujos animados, en la que se controla el comportamiento del pato gruñón de Walt Disney. *Donald y el alfabeto mágico* es un programa educativo concebido para niños entre dos y cinco años, eso sí, ayudados por un adulto.

Las letras que Jorgito guardaba en su caja de juguetes han cobrado vida propia y deambulan como locas, cometiendo todo tipo de travesuras.



Al pulsar una letra, Donald la recoge y la deposita en la caja de juguetes que aparece en la parte alta de la pantalla. El juego acaba al agotarse las letras. **Versio-nes:** Spectrum, Amstrad y Commodore: 1.295. Atari y Amiga: 2.595.



## En pantalla.

F-1. Participa con tu bólido en este programa de la marca Zigurat y compite en un campeonato de fórmula 1. Durante las carreras podrás entrar en boxes para repostar combustible o reponer los neumáticos. El juego te permite competir en una sola carrera o desplazarte por 16 circuitos sumando puntos y codeándote con los ases del gran circo mundial de la fórmula 1.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y MSX: cinta, 1.295; disco, 2.250; PC, 2.250.

**Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original y dispondrás de todo tipo de ayudas.

```
10 CLEAR 24999: RESTORE
20 LET N=5316
30 FOR X=65436 TO 65494
40 READ A: POKE X,A
50 LET N=N-A: NEXT X
60 IF N<>9 THEN GO TO 90
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RUN USR 65436
90 PRINT "DATAS MAL"
100 DATA 49,0,0,221,33,247,93
110 DATA 17,2,3,62,255,55,205
120 DATA 86,5,48,238,62,195,50
130 DATA 20,95,62,156,50,18,95
140 DATA 62,1,50,14,95,205,7
150 DATA 95,175,50,134,161,50
160 DATA 57,191,60,50,12,162
170 DATA 62,72,50,75,176,61,50
180 DATA 255,140,195,23,95
```





## En pantalla.

Final Fight, de la marca U. S. Gold. Han raptado a Jessica con intención de estorsionar al alcalde. Debes elegir entre tres personajes, con diferentes habilidades, para recorrer niveles de juego. Versiones: Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.200 pesetas; disco, 2.250. Amiga, 2.250.

**Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original y dispondrás de vidas infinitas. Más que sufi-



ciente para terminar una aventura sin excesivas dificultades.

```
10 RESTORE : CLEAR 29999
20 POKE 23417,84
30 PRINT "CARGA EL JUEGO"
40 MERGE "": LOAD ""CODE
50 LET X=30104: POKE X,50
60 POKE X+1,236
70 POKE X+2,157
80 RUN USR 30000
```

## En tu pantalla

*Guntler III*, nuevo juego informático de la marca US Gold, distribuido por Erbe. Hay versiones Spectrum 128 K, Amstrad y Commodore. El precio de la cinta es 1.200; el disco, 2.250. Atari y Amiga, 2.250 pesetas. El cargador funciona con la versión de Spectrum y proporciona inmunidad y pócimas infinitas.

```
10 POKE 23417,84
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 MERGE "": BORDER 0
40 POKE 23624,0: POKE 23693,0
50 CLEAR 29999: RESTORE
60 POKE 23739,111
70 LOAD ""CODE
80 LOAD ""CODE : CLS
90 POKE 30123,243
100 POKE 23739,111
110 LOAD ""SCREENS
120 LOAD ""CODE 32512
130 LOAD ""CODE 37666
140 FOR X=37982 TO 38001
150 READ A: POKE X,A: NEXT X
160 RUN USR 30123
170 DATA 58,136,147,254,7,192
180 DATA 62,201,50,0,192,50,19
190 DATA 192,62,1,50,248,214
200 DATA 201
```



## En pantalla

**G-Lock R360.** Afterburner, la conocida máquina recreativa de Sega, marcó un hito en su momento. Acción, sonido y colores se mezclaban de tal forma que *volar* este juego constituyó una nueva experiencia. G-Lock, la segunda parte, se hizo esperar y no defraudó.

El juego de ordenador, de la marca US Gold, respeta plenamente el planteamiento de la máquina, pero no es lo mismo. A pesar de unos gráficos correctos, se echan en falta el espíritu y las sensaciones que envolvían la versión original. No es el G-Lock que esperábamos.

**Versiones:** Spectrum 128 K, Amstrad 128 K y Commodore, cinta: 1.350; disco: 2.500. Atari y Amiga: 2.500.

**Cargador.** Funciona con la



versión de cinta de Spectrum. Cópialo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de infinitas vidas, suficiente ayuda para completar la partida sin problemas.

```

5 POKE 23417,84: RESTORE
6 PRINT "CARGA EL JUEGO"
7 MERGE "": RUN 10
15 FOR X=47960 TO 47969
16 READ A: POKE X,A
17 NEXT X
30 DATA 90,187,62,175,50
40 DATA 71,97,195,0,92

```

## En pantalla

'Hammer-Head'. En este juego de la marca Zigurat hay que usar la cabeza, y no precisamente porque se planteen situaciones que requieran pararse a pensar, ni porque haya que resolver crucigramas o larguísimas ecuaciones; sino porque es el único arma de que dispone el agente secreto protagonista de la aventura: la contundente calabaza que tiene sobre los hombros. Los enemigos van y vienen sin cesar, y debilitan la energía del personaje si éste no impide, a pura fuerza de cabezazos, que se crucen con él. Versiones: Spectrum, Amstrad y MSX; cinta: 1.295 pesetas; disco: 2.250. PC: 2.250.

**Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Tecléalo al pie de la letra, grábalo en una cinta virgen para poder utilizarlo más veces y ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de todo tipo de ayudas para concluir la aventura sin problemas. ¡Y buen juego!

```
10 CLEAR 25000: LET N=5043
20 FOR X=26539 TO 26585
30 READ A: POKE X,A
40 LET N=N-A: NEXT X
50 IF N=3 THEN GO TO 70
60 PRINT "DATAS MAL": STOP
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RANDOMIZE USR 26539
90 LET X=31575: POKE X,115
100 POKE X+3,4: POKE X+5,119
110 POKE X+10,201
120 POKE 35041,24
130 RUN USR 29220
140 DATA 243,221,33,0,64,17
150 DATA 0,27,62,255,55,20,8
160 DATA 21,62,8,211,254,205
170 DATA 98,5,55,221,98,17
180 DATA 164,22,205,169,5
190 DATA 221,33,8,114,17,248
200 DATA 141,55,205,169,5,251
210 DATA 122,183,32,210,201
```

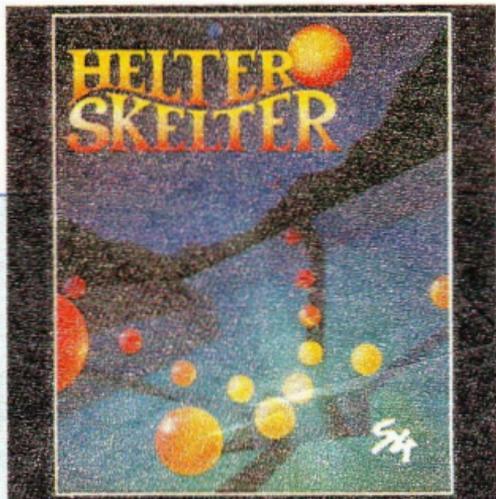


## En pantalla

*Helter Skelter*. En este juego de Audiogenic, distribuido por System 4, pueden participar dos jugadores. Versiones: Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.200 pesetas; disco, 2.250, y PC, Atari y Amiga, 2.850.

**Truco:** Las claves para jugar en Spectrum y Amstrad son Kick, Tour, Dalí, Toad, Drum, Joke y List.

**Cargador:** Para la versión de cinta de Spectrum.



- 5 POKE 23417,84
- 6 MERGE ""
- 7 RUN 8
- 35 LET A=25366
- 36 POKE A,50
- 37 POKE A+1,219
- 38 POKE A+2,154
- 39 POKE A+3,201

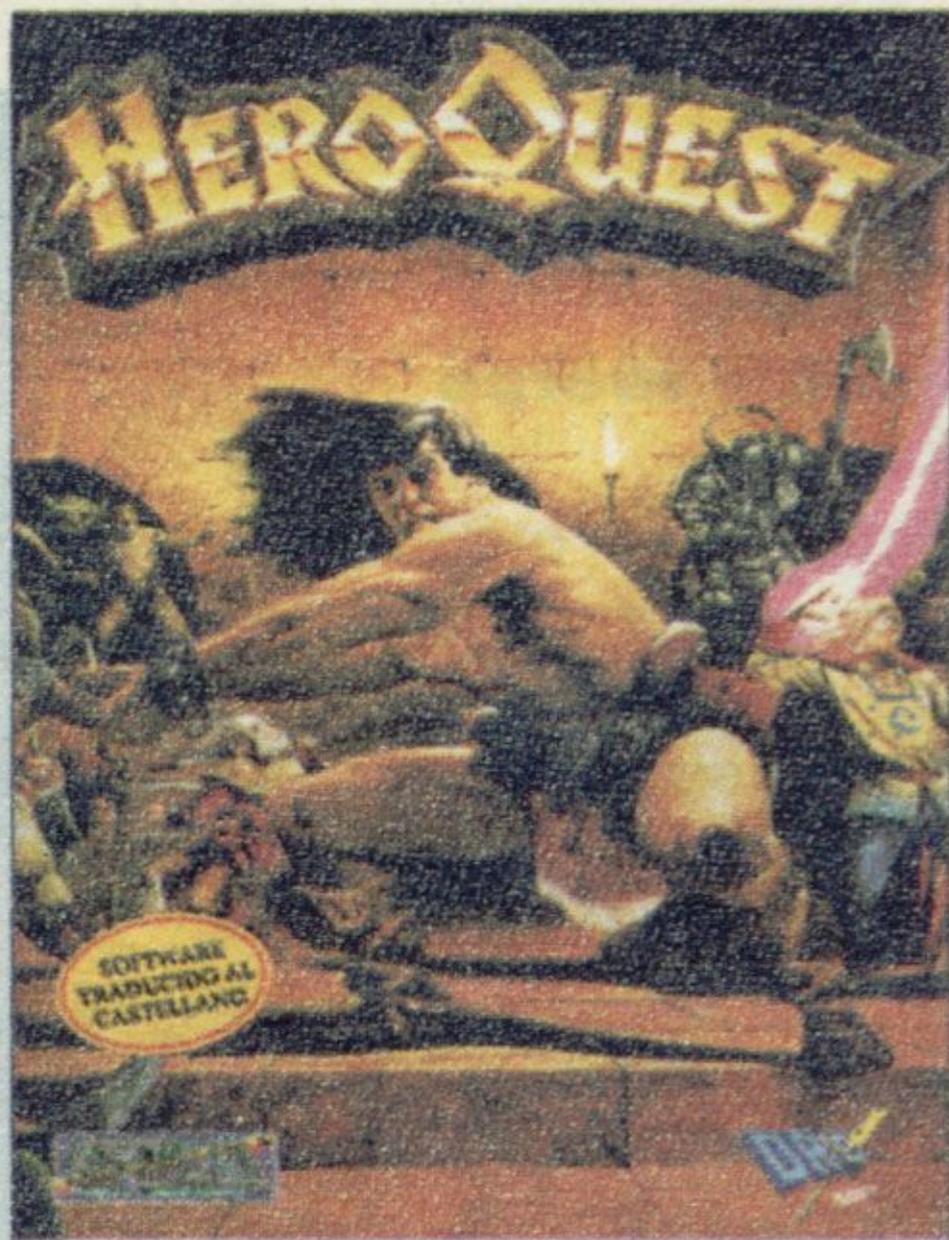


## En pantalla

El juego Hero Quest, de la marca Gremlin, es la conversión de un conocido juego de tablero. Pueden participar hasta cuatro jugadores. Versiones: Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.700; disco, 2.500. Atari y Amiga, 3.900.

**Truco.** Puedes recoger una bonita cantidad de dinero antes de pasarte por la tienda y empezar a jugar en serio: entra directamente en la séptima fase (*El cazador de piedra*) y escapa por la escalera que hay junto a la salida sin necesidad de hacer ninguna otra cosa; por esta acción se te recompensará con 100 monedas de oro. Repítelo todas las veces que quieras.

**Cargador.** Ejecútalo antes de cargar cualquiera de las dos caras de la cinta de Spectrum —la cara A es la de 128ks, y la B, la de 48ks—. Dispondrás de dinero suficiente para comprar las armas que precisas.



```

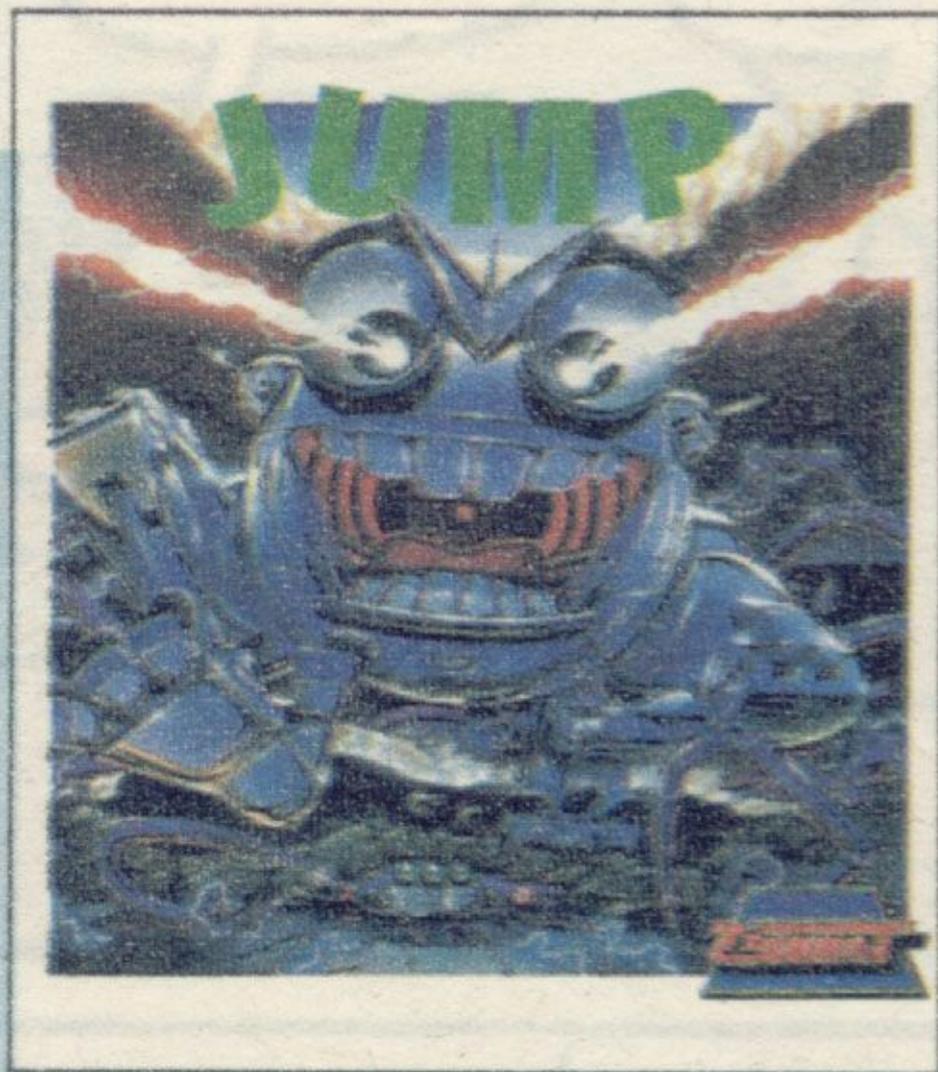
10 RESTORE : POKE 23417,84
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 MERGE "": CLEAR 25599
40 LOAD ""SCREEN$
50 POKE 23739,111
60 LOAD ""CODE
70 LET A=PEEK 28031
80 LET N=43503
90 IF A=0 THEN LET N=43112
100 FOR X=N TO N+78 STEP 26
110 POKE X,25: NEXT X
120 IF A=0 THEN RESTORE 190
130 FOR X=1 TO 9: READ A
140 POKE A,50: NEXT X
150 RUN USR 28030
160 DATA 31314,31362,31445
170 DATA 33255,39708,41019
180 DATA 41283,41487,41511
190 DATA 31188,31236,31319
200 DATA 32984,38820,40634
210 DATA 40895,41096,41120

```

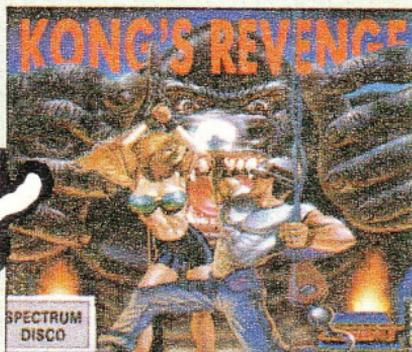


## En pantalla

'Jump'. En este juego de Zigu-rat insectos gigantes pululan por las instalaciones del complejo industrial Kuxtz. MM-27, un robot saltarín, es el responsable de las tareas de desinsectación. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y MSX: cinta, 1.295; disco, 2.250. Compatibles PC: 2.250. **Truco.** Para activarlo debes mantener pulsada la tecla A mientras termina de cargar el juego; un mensaje te



avisará de que ha sido introducido correctamente. Cada vez que pulses la letra D avanzarás hasta la siguiente fase.



### En pantalla

**Kong'revenge.** De mano de la marca Zigurat, vuelve el mítico King Kong a la pantalla de tu ordenador. En versiones Spectrum, Amstrad y MSX, el precio del juego es de 1.295 pesetas en cinta, y de 2.250 en disco. En Compatible PC: disco, 2.850.

### Trucos

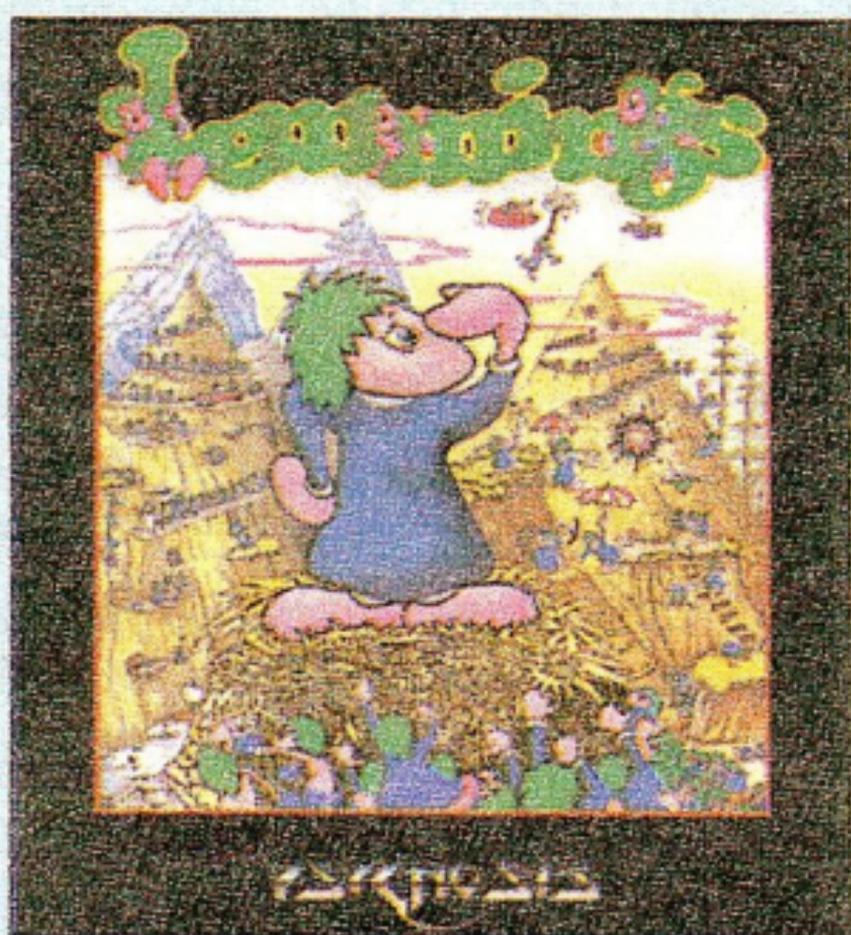
Primera parte: Si mantienes pulsada la tecla A mientras termina de cargar el juego, entrarás en un menú en el que podrás elegir entre disponer de infinitas vidas o pasar de fase con la tecla de "salida". Segunda parte: mantén pulsada la tecla R mientras termina de cargar el juego para poder elegir entre jugar con energía infinita o vencer al gorila. El código de acceso para jugar la segunda parte es CHIRIPA.



## En pantalla

**Lemmings.** Los lemmings, protagonistas de este programa de la marca Psygnosis, pululan como hormigas por la pantalla del ordenador. Tu misión consiste en asignarles trabajos que les ayuden a encontrar el camino de su madriguera. Versiones: Spectrum y Amstrad: cinta, 1.990. Atari y Amiga, 3.900 pesetas. **Truco:** Utiliza estas claves para empezar a jugar en fases avanzadas (entre paréntesis está el número de fase): LDHBAJLFCT (5), HBANLMDPCS (15), FHBIJLMODY (30), MDIBAJLNEP (45), HMFIBINMFJ (60).

**Cargador:** Funciona con la versión de Spectrum.



```
10 POKE 23417,84: RESTORE
20 CLEAR 24999: LET N=5700
30 PRINT "CARGA EL JUEGO"
40 FOR X=33269 TO 33321
50 READ A: POKE X,A
60 LET N=N-A: NEXT X
70 IF N<>9 THEN GO TO 120
80 MERGE " ": POKE 23769,195
90 RANDOMIZE USR 23759
100 POKE 25944,130
110 RUN USR 25000
120 PRINT "DATAS MAL"
130 DATA 236,167,137,168,174
140 DATA 168,20,169,62,169,184
150 DATA 170,116,172,73,202,88
160 DATA 147,95,147,2,154,13
170 DATA 143,49,245,129,6,11,8
180 DATA 120,254,3,32,5,61,61
190 DATA 8,24,7,254,1,32,3,198
200 DATA 194,8,225,8,119,16
210 DATA 233,201
```



## En pantalla

Lone Wolf es el personaje protagonista de los libros de *rol* de Joe Dever. Ahora, su juego (de la marca Audiogenic) se convierte en imprescindible para completar la programoteca de los fanáticos del género de espada y brujería. Hay versiones Spectrum, Amstrad y Commodore. Los precios son: cinta, 1.200; disco, 2.250, y compatibles PC, 2.850. El cargador funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el programa.

# LONE WOLF



## THE MIRROR OF DEATH



```
1 CLEAR 30000: POKE 23417,84
2 LET X=36: LET Y=132
3 LET N=178: LET Z=64460
4 PRINT "CARGA EL JUEGO"
5 MERGE "": GO TO 20
64 IF PEEK Z=123 THEN GO TO 93
65 LET Z=Z+28: GO TO 95
93 LET X=182: LET Y=230
94 LET N=123
95 FOR A=64209 TO 64216
96 READ E: POKE A,E: NEXT A
97 POKE Z,209: POKE Z+1,250
98 POKE 64413,0: RUN 69
99 DATA 62,24,50,X,Y,195,N,255
```



## En pantalla

Max. Cuatro juegos de US Gold aparecen ahora recopilados en una sola caja.

En *Night shift* controlarás la producción de una fábrica de juguetes. En *ST Dragon* volarás a lomos de un dragón. En *Turrican 2* deberás encontrar la salida de los laberintos. En *Swiv* atravesarás las líneas enemigas en helicóptero. En Amstrad de cinta, *Swiv* se sustituye por *Line of fire*, un juego bélico repleto de misiones.

### Trucos

**Swiv.** Trata de obtener más de 6.000 puntos para entrar en la tabla de récords. Si escribes *giger* obtendrás vidas infinitas.

**ST Dragon.** Pulsa la letra *X* cuando estés en el menú principal; *blibblob* te concederá infinitas vidas, y *slobbers*, inmunidad total.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta: 1.750; disco: 2.950.

**Cargadores:** cópialo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar la cinta del juego.

```

5 REM TURRICAN 2
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
120 DATA 93,33,140,91,34,105
130 DATA 123,195,192,93

```

```

5 REM NIGHT SHIFT
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

```

curiosidades.  
sar la semana.

### En pantalla

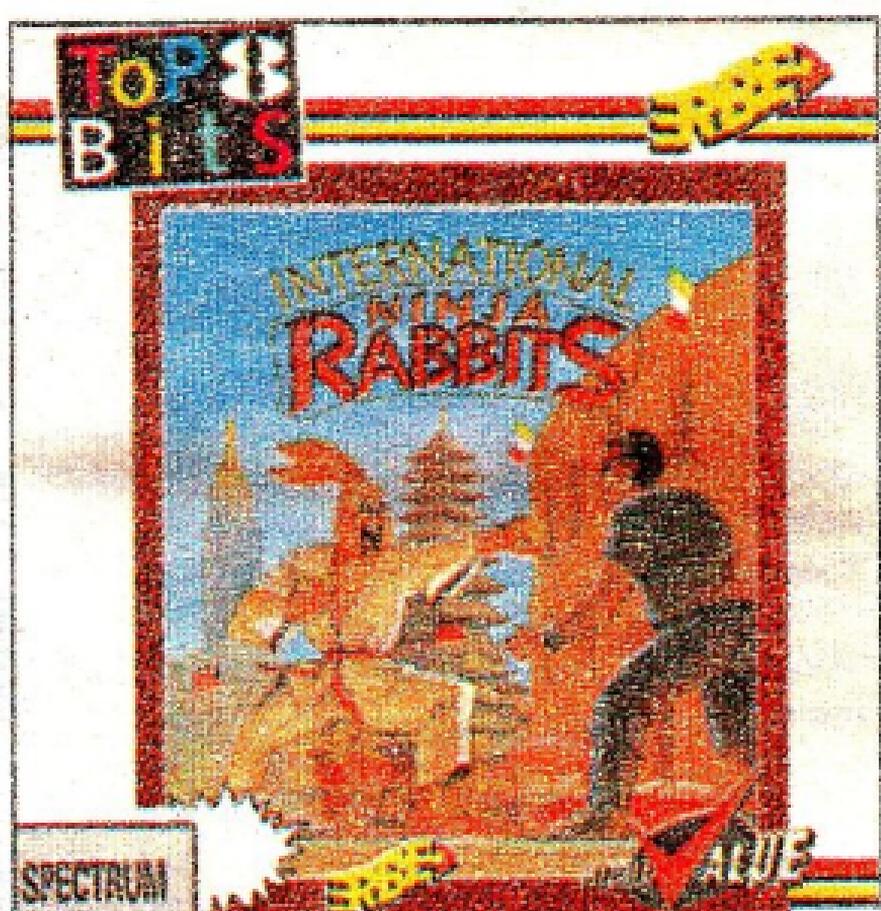
**'Mega 4':** No te quedes sin esta recopilación. Tenemos trucos de vidas infinitas para todos los juegos del paquete, y funcionan en todas las versiones.

**'La espada sagrada':** Antes de empezar cualquiera de las tres fases, cuando veas el mensaje: "Pulsa simultáneamente las letras que forman la palabra tica. Las claves para las fases segunda y tercera son *Ata-ualpa* y *Machupicchu*. Pulsa simultáneamente las letras que forman la palabra *Lorna*". Pulsa simultáneamente las letras que forman la palabra *bahi* cuando salga el mensaje: "Pulsa simultáneamente las letras que forman la palabra *ing*, *Black* y *setas*".

**'Gremlins 2':** Cuando aparezca la pantalla con los nombres de los programadores, tecla las letras que forman la palabra *ambli*. "Zona O": Igual que en el juego anterior, pero que las teclas que hay que pulsar son las de la palabra *troner*.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y MSX. Cinta, 1.995 pesetas; disco, 2.950 pesetas.  
**Compatibles PC:** 3.900 pesetas.





## **En pantalla**

**Ninja Rabbits.** Un escape en una fábrica de productos químicos ha contaminado el aire con un gas nocivo que provoca que los animales habitualmente pacíficos se vuelvan agresivos, especialmente contra el simpático conejo karateka devorador de zanahorias, protagonista de esta aventura creada por la marca Microvalue. Los enemigos vencidos se recobran totalmente y retornan a su tranquilo estado anterior.

La energía se representa con una enorme zanahoria que se va consumiendo a medida que el conejo recibe golpes; si la deliciosa hortaliza se acaba, el conejo pierde una de sus tres vidas, aunque por el camino se pueden recoger más zanahorias, que, naturalmente, son vidas extra.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore, 695 (*top 8 bits*). Atari y Amiga, 2.450 pesetas.

**Cargador:** funciona con la versión de Spectrum. Cópialo al pie de la letra y ejecútalo antes de cargar el juego original. La zanahoria estará completa siempre, por muchos golpes que recibas, y podrás completar el juego sin problemas.

```

10 CLEAR 24575
20 POKE 23417,84
30 PRINT "CARGA EL JUEGO"
40 MERGE ""
50 LOAD ""CODE 25000
60 POKE 25051,201
70 RANDOMIZE USR 25000
80 POKE 50287,0
90 RUN USR 50427

```



## En pantalla

**Out Run Europa.** En este juego de la marca US Gold, puedes participar en una endiablada persecución a través de siete países europeos para recuperar importantes documentos secretos.

A diferencia del Out Run original, en esta nueva versión utilizarás más de un vehículo. Además del Ferrari rojo, que se hizo famoso en los salones de máquinas recreativas, conducirás una motocicleta y un imponente Porsche.

El principal enemigo sigue siendo el tiempo. Los accidentes no ocasionan más daño que la pérdida de segundos. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore: cinta, 1.200; disco, 2.250; Atari y Amiga, 2.250. **Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original y dispondrás de infi-



nito tiempo y de infinitos créditos; los contadores, aunque no lo veas en pantalla, siempre estarán al máximo.

```

1 CLS : RESTORE : LET N=6388
2 FOR X=59368 TO 59425
3 READ A: POKE X,A: LET N=N-A
4 NEXT X: IF N=3 THEN GO TO 6
5 PRINT "DATAS MAL": STOP
6 PRINT "CARGA EL JUEGO"
7 RUN USR 59368
8 DATA 221,33,202,92,17,255
9 DATA 255,55,205,86,5,122
10 DATA 254,251,32,240,62,246
11 DATA 50,112,93,195,223,92
12 DATA 62,33,50,34,100,50,43
13 DATA 100,175,50,182,100,33
14 DATA 26,232,17,52,100,1,8,0
15 DATA 237,176,195,0,92,62,9
16 DATA 119,33,189,107,119,201
  
```



## En pantalla

'Robocop 3'. Los ordenadores se adelantan al cine en presentarnos la tercera aventura de Murphy, el policía, mitad hombre y mitad máquina. En las versiones de 16 bits (Atari y Amiga), todos los escenarios y personajes son tridimensionales y se puede cambiar el punto de vista de las escenas. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore: cinta, 1.350; disco, 2.250. Atari y Amiga: 2.850.

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



```
5 POKE 23417,84: RESTORE
6 FOR X=64000 TO 64020
7 READ A: POKE X,A: NEXT X
8 PRINT "CARGA EL JUEGO"
9 MERGE "": RUN 10
25 POKE 49169,250
40 DATA 62,167,50,155,180
50 DATA 50,208,181,62,195
60 DATA 50,79,168,62,58
70 DATA 50,130,181,195,0,91
```

# ROBOZONE™



## En pantalla

En el programa Robozone, de Image Works, Wolverine es un robot de largas patas que habita en un Nueva York del futuro bastante venido a menos.

El programa está compuesto por tres juegos diferentes a modo de fases; no es posible jugar el segundo sin haber completado el primero. Todos ellos son laberintos de los que hay que encontrar la salida.

**Cargador.** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original y dispondrás de inmunidad en todas la fases.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.200 pesetas; disco, 2.500 pesetas. PC, Atari y Amiga, 2.250.

```
10 POKE 23417,84
20 CLEAR 29347: GO SUB 90
30 IF N<>9 THEN GO TO 130
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 MERGE "": LOAD ""CODE
60 POKE 33710,59
70 POKE 33711,216
80 GO SUB 90: RUN USR 33630
90 RESTORE : LET N=6598
100 FOR X=33855 TO 33903
110 READ A: POKE X,A
120 LET N=N-A: NEXT X: RETURN
130 PRINT "DATAS MAL"
140 DATA 159,187,89,145,0,223
150 DATA 169,102,247,216,251
160 DATA 116,79,97,116,84,110
170 DATA 13,219,110,63,231,68
180 DATA 82,110,254,3,110,15
190 DATA 214,68,90,110,47,212
200 DATA 110,127,213,173,149
210 DATA 125,30,216,126,216
220 DATA 222,159,92,222
```

Ortega y Gasset, 71, 28006  
Madrid. Apunta: 347 77 00.

(96)391 24 42.



## En pantalla

*Rodland* es un nuevo juego de la marca Storm, distribuido por Dro y muy parecido al *Buble Boble*, aunque con nuevos aliados y sorpresas. El precio de las versiones Spectrum, Amstrad y Commodore: cinta, 1.500 pesetas. Atari y Amiga: 3.900 pesetas. El cargador funciona con la versión de cinta Spectrum y proporciona inmunidad

total a los dos personajes.

## Cargador:

```
10 RESTORE
20 CLEAR 31428: LET N=3
30 FOR X=31429 TO 31482
40 READ A: POKE X,A
50 LET N=N+A: NEXT X
60 IF N<>5964 THEN GO TO 90
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 RUN USR 31429
90 PRINT "DATAS MAL"
100 DATA 221,33,14,239,17,0,16
110 DATA 62,255,55,205,86,5,48
120 DATA 241,50,244,254,62,77
130 DATA 50,52,254,195,109,239
140 DATA 33,52,168,34,16,128
150 DATA 201,33,239,122,34,123
160 DATA 91,195,0,91,33,62,1
170 DATA 34,52,200,34,188,228
180 DATA 195,96,195
```



se emite los sábados a las 19.30.  
Si todavía no lo has hecho, no te lo pierdas el próximo sábado y podrás comprobar lo que saben algunos chicos sobre Juegos Olímpicos. El concurso, presen-



### En pantalla

Juega con el tebeo informático a Scooby Doo y Scrappy Doo, programa de la marca Hi-Tec, que narra las aventuras de Scooby Do, ese famoso perrote grandón y cobarde que es mas-

cota de un

afa-

mado

grupo

de ca-

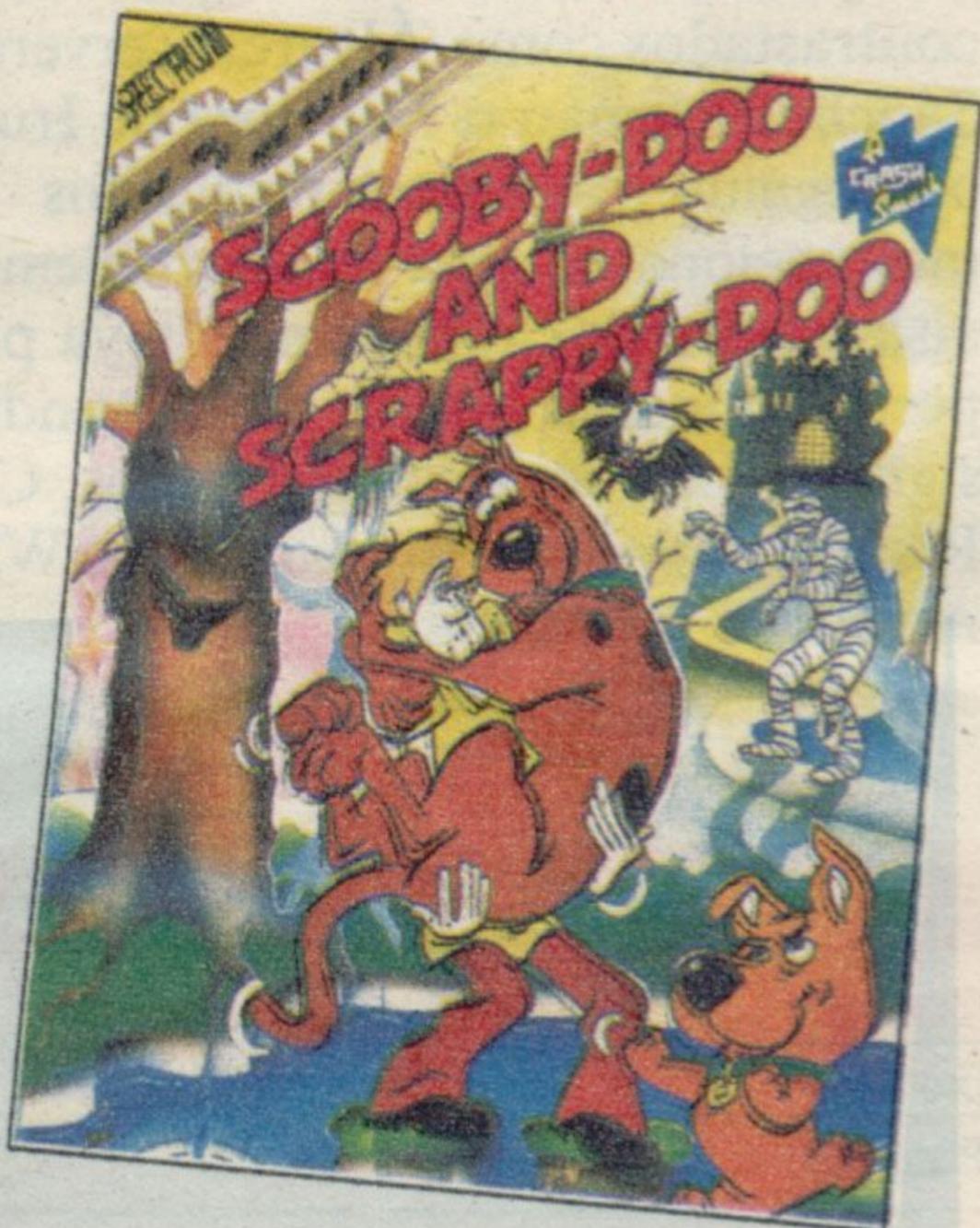
zafantas-

mas. Ver-

siones:

Spectrum y

Amstrad, cinta, 1.195



pesetas. Atari y Amiga, disco, 1.995 pesetas.

Aunque éste es un típico juego de arcade, similar a otros muchos, no por eso deja de ser muy divertido.

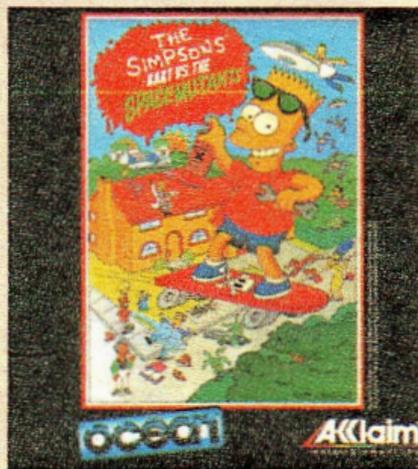
**Truco.** Para obtener las preciadas vidas infinitas, teclea simultáneamente, en la pantalla inicial, las teclas que forman la palabra *help*. Mide bien la distancia cuando salta Scrappy, y con un poco de paciencia y habilidad no tendrás problemas para culminar con éxito la aventura.



## En pantalla

No te pierdas este nuevo juego de Ocean, que tiene como protagonista al mismísimo Bart Simpson. Encontrarás versiones en Spectrum 128K, Amstrad y Commodore. Precios: cinta, 1.350; disco, 2.250; PC, 2.250, y Atari y Amiga, 2.850.

Tenemos trucos para casi todas las versiones. Toma nota: **Spectrum y Amstrad.** Utiliza el aerosol y pinta de rojo el cartel que tiene dibujado un monstruo. Avanza hasta la tienda de color verde, entra y compra cohetes.



Vuelve a la pantalla del cartel y, desde la derecha, deposita un cohete, camina sobre él para dispararlo contra el monstruo.

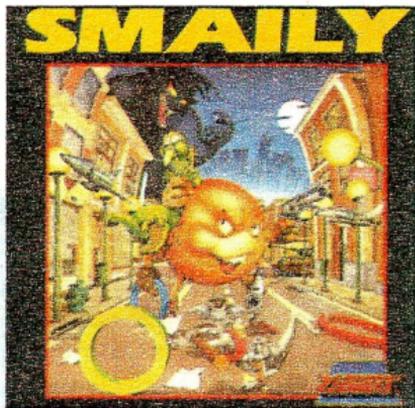
**PC, Atari y Amiga.** Teclaea una a una las letras que forman la palabra COWABUNGA. Si

en PC o Amiga teclaeas COWABUNGA-EATMY-SHORTS pasarás de fase sólo con pulsar la tecla F. En Atari, para pasar de fase con la F, la clave que tienes que teclear es COWABUNGABARTISABASTARD.

```

10 POKE 23417,84
20 RESTORE : CLEAR 24999
30 FOR X=32512 TO 32532
40 READ A: POKE X,A: NEXT X
50 PRINT "CARGA EL JUEGO"
60 MERGE "": LOAD ""CODE
70 POKE 32785,127
80 RUN USR 32768
90 DATA 33,9,127,34,181,91
100 DATA 195,0,91,33,32,133
110 DATA 34,55,130,62,115
120 DATA 50,125,162,233
  
```





## En pantalla.

'Smaily'. Los aros olímpicos se han perdido al sacarlos del camión que los transportaba a la Villa Olímpica, y los Juegos de Barcelon corren peligro.

Osi Kabuto no duda en utilizar el invento del profesor Tenaki y se convierte en Smaily, una especie de come-cocos con numerosas habilidades que le permitirán encontrar los traviesos aros.

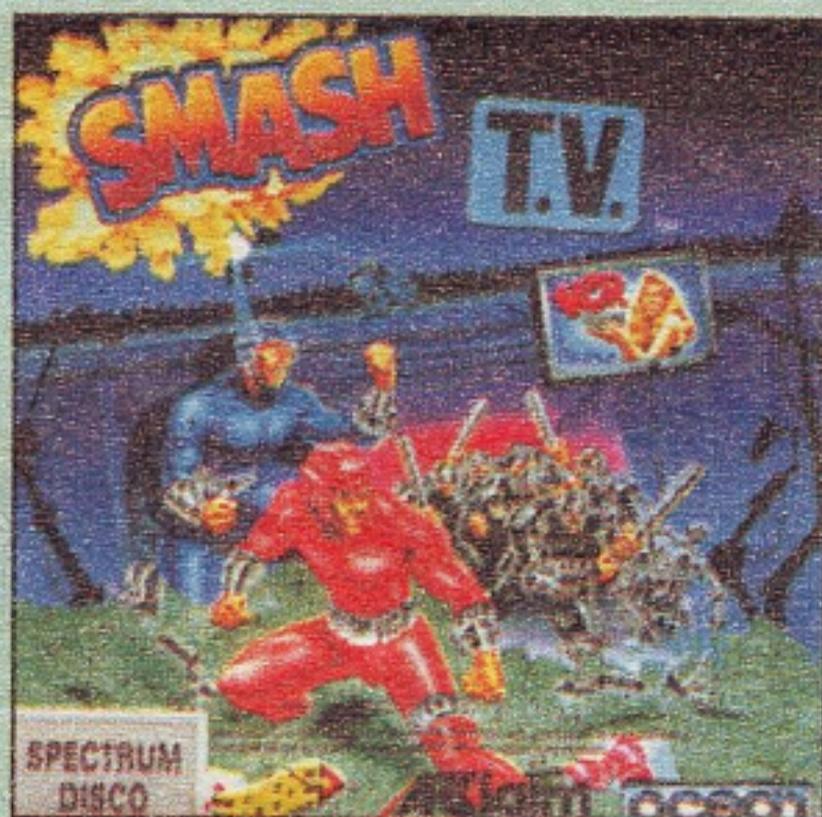
Programa: *Smaily*. Progra-

vas e información, llama a los teléfonos 541 90 89 y 247 94 22. Sala San Pol, plaza de San Pol de Mar, s/n. 28008 Madrid.

mación: NF Stars. Marca: Zigurat. Distribuidor: Erbe. Versiones: Spectrum, Amstrad y MSX. Cinta, 1.295 pestas; disco, 2.250, y PC, 2.850.

Cargador. Sirve para la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original. Dispondrás de todo tipo de ayudas.

- 5 POKE 23417,84
- 6 MERGE ""
- 7 RUN 10
- 42 POKE 49535,195
- 43 POKE 49905,24
- 44 POKE 53744,201
- 47 POKE 44093,0
- 48 POKE 42447,0
- 49 POKE 48632,0



## **En pantalla.**

*Smash TV*, de la marca Ocean, es un juego basado en los concursos televisivos. Debes luchar en pantallas llenas de colorido contra los más impresionantes monstruos que puedas imaginar. El premio, naturalmente, es la gloria y la riqueza. El precio de las versiones Spectrum, Amstrad y Commodore en cinta: 1.200 pesetas, disco 2.250. PC, Atari y Amiga: 2.250.

**Cargador:** Función con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el juego original para obtener vidas infinitas.

```
5 CLS : POKE 23417,84
6 PRINT "CARGA EL JUEGO"
7 MERGE "": RUN 10
25 POKE 32537,0
```



## En pantalla

'Space gun'. Atendiendo a las señales de socorro de los supervivientes, has sido teletransportado al interior de una gigantesca nave espacial invadida por monstruos alienígenas.

En la pantalla aparece lo que ven tus ojos al ir avanzando por los corredores. Un

cursor representa el punto de mira de la pistola con la que debes defenderte de los monstruos. **Versio-**

**nes.** Spectrum,

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

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



juego original y dispondrás de todo tipo de ayudas para acabar sin problemas las siete fases de la aventura.

```
10 CLEAR 32000: RESTORE
20 FOR X=36352 TO 36366
30 READ A: POKE X,A
40 NEXT X: POKE 23417,84
50 PRINT "CARGA EL JUEGO"
60 MERGE "": LOAD ""CODE
70 POKE 32785,142
80 RUN USR 32768
90 DATA 33,9,142,34,96,91
100 DATA 195,0,91,50,64
110 DATA 109,195,44,92
```



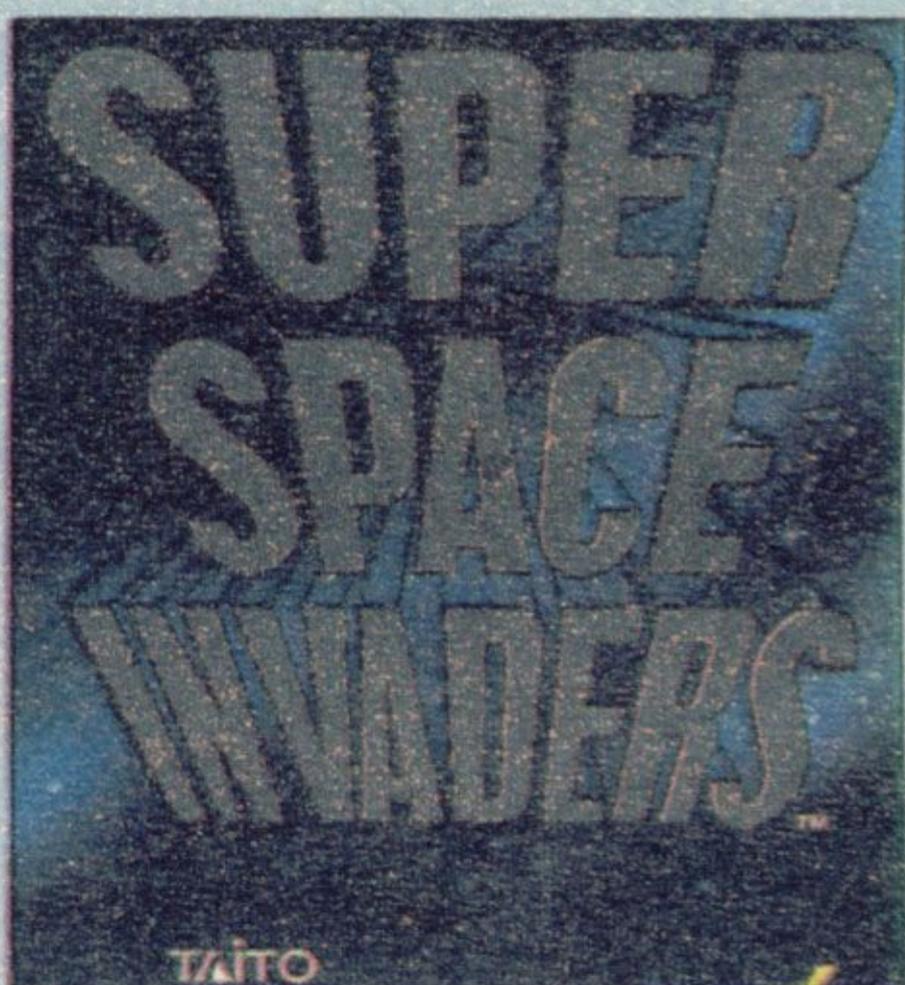
## En pantalla

**Super space invaders.** En 1977 sólo existía un videojuego: el *Pong*, de Atari. Pero Toshihiro Nishikado, de la compañía Taito, comprendió que con los nuevos microprocesadores se podían hacer muchas más cosas. Trabajó en el proyecto desde septiembre de 1977 hasta junio de 1978. El éxito estaba servido. Las máquinas de matar marcianos invadieron el planeta y constituyeron un auténtico fenómeno social.

Este juego de ordenador es la conversión, con licencia, de aquel *Space invaders* primitivo.

**Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore; cinta, 1.500; disco, 2.500. PC, Atari y Amiga, 3.900 pesetas.

**Cargador:** funciona con la versión de cinta de Spectrum. Ejecútalo antes de cargar el programa original.



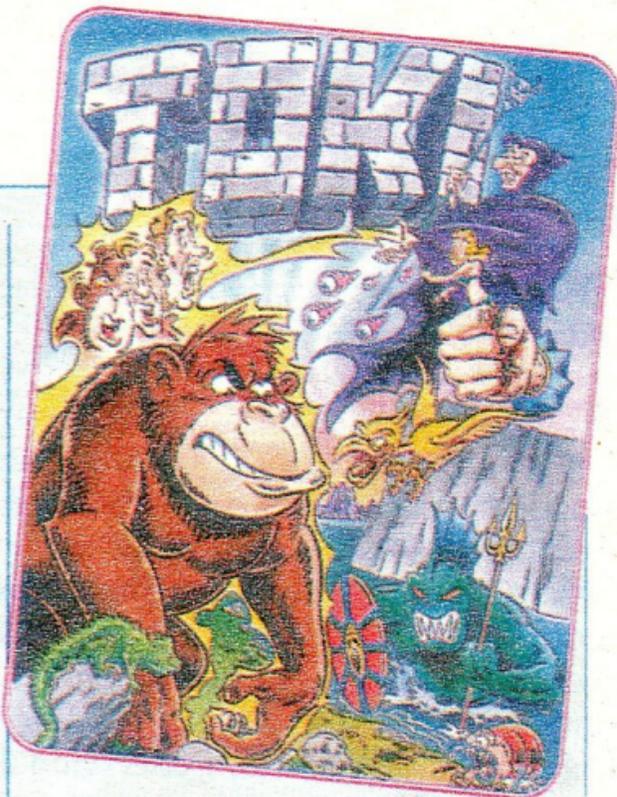
```
10 RESTORE : CLEAR 29999
20 LET N=119
30 POKE 23417,84
40 PRINT "CARGA EL JUEGO"
50 FOR X=30528 TO 30545
60 READ A: POKE X,A
70 NEXT X: MERGE ""
80 LOAD ""CODE
90 POKE 33132,N
100 RUN USR 32768
110 DATA 175,33,20,229,N,46
120 DATA N,N,33,43,233,N
130 DATA 46,63,N,195,64,167
```



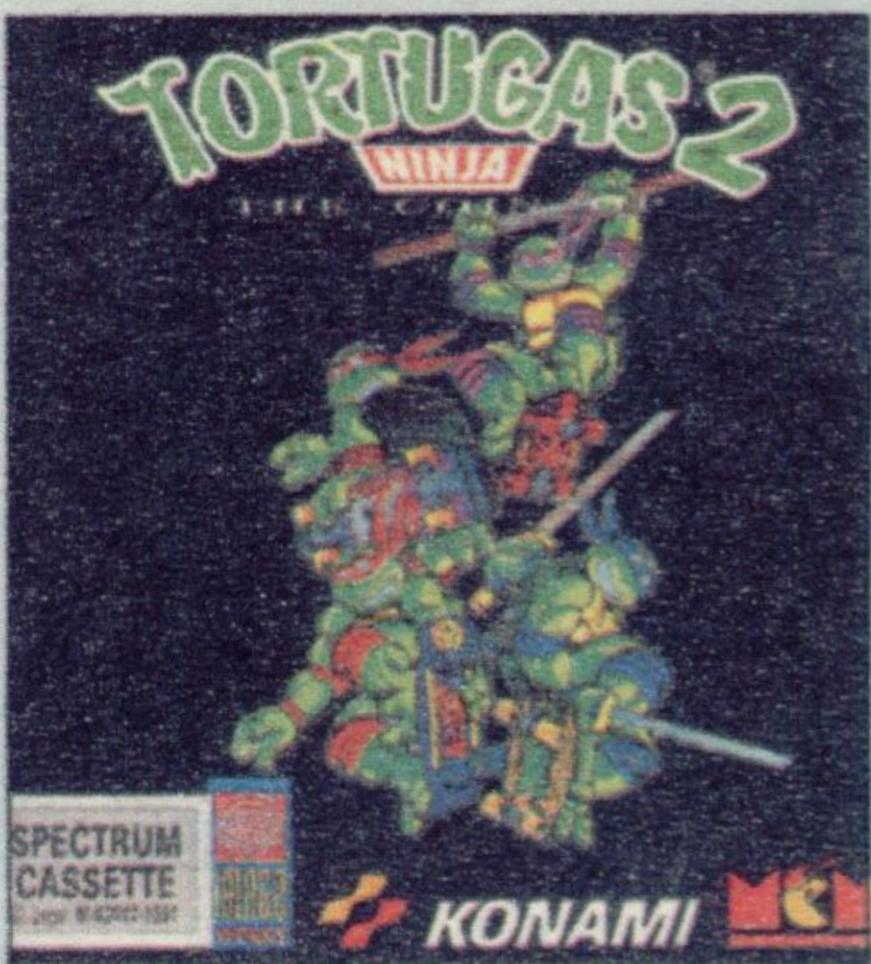
## En pantalla

*Toki*, de la marca Ocean, es un juego basado en una máquina recreativa. Es un típico arcade, repleto de enemigos, obstáculos, plataformas y máquinas demoniacas que hay que ir desactivando. Más de 300 pantallas repartidas en seis fases de escalofriante dificultad. Versiones: Amiga y Atari, 2.250 pesetas. El resto de las versiones saldrá al mercado próximamente.

**Truco.** Funciona en la versión de Commodore Amiga, y gracias a él podrás elegir la fase en que quieras jugar. Nada más aparecer el hombre mono teclaea de una en una las letras que forman la palabra *killer*. A partir de este momento, cada vez que pulses una de las teclas de función —F1, F2, F3...—, el juego cargará la fase pedida. No repitas el truco, ya que al volver a teclear la palabra clave, el mundo se vuelve del revés y todo se colo-



ca cabeza abajo; para seguir jugando habría que darle la vuelta al monitor.

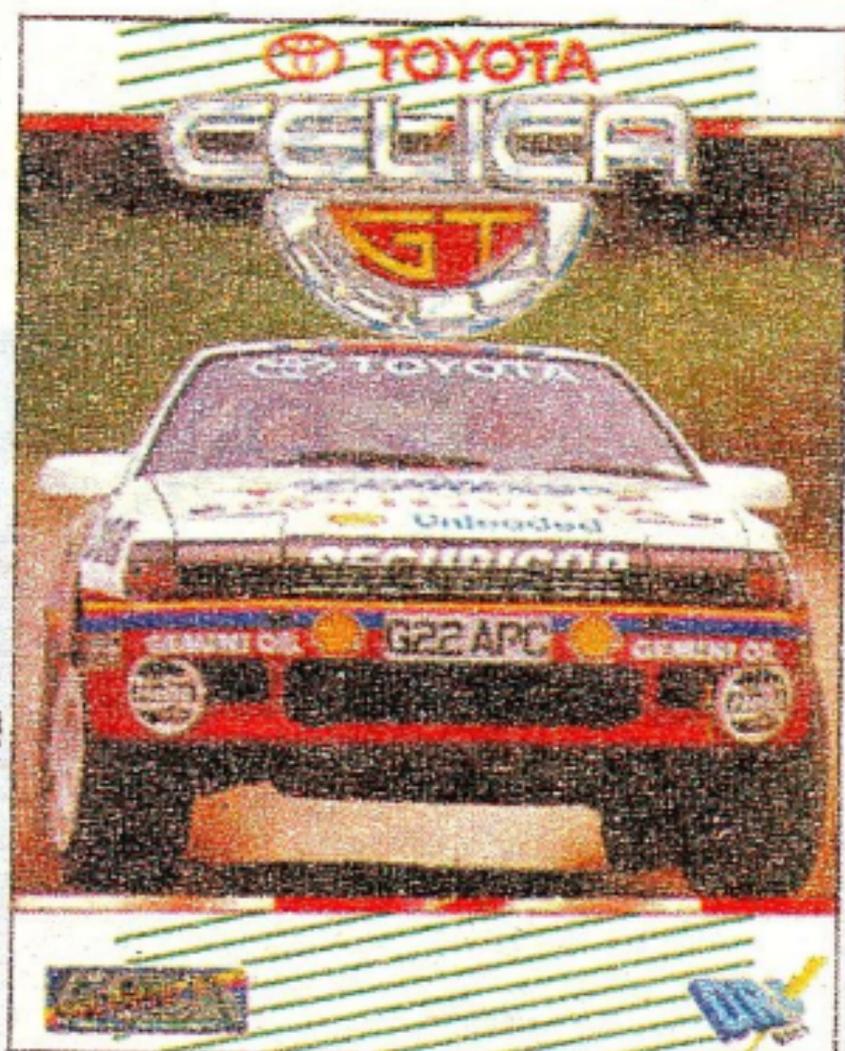


## En pantalla

**Tortugas ninja 2.** Vuelven las famosas tortugas mutantes, adoradoras de la pizza y entrenadas en las artes marciales y en la filosofía ninja, de la mano del maestro Splinter. El nuevo juego es la conversión de la máquina recreativa de Konami.

Los jugadores, uno o dos, después de escoger sus tortugas favoritas, deben rescatar a April O'Neil, famosa presentadora de noticias de la televisión que se encuentra secuestrada por el malvado Shredder en el interior de un edificio en llamas. **Versiones:** Spectrum, Amstrad y Commodore. Cinta, 1.350 pesetas; disco, 2.250 pesetas. PC, Atari y Amiga, 2.850 pesetas.

**Truco.** Funciona en las versiones de Spectrum y Amstrad. Redefine las teclas utilizando las letras que forman la palabra CHEAT. El truco ha quedado introducido y puedes volver a redefinir las teclas como prefieras o elegir un *joystick*. Dispondrás de infinitos créditos, ayuda suficiente para terminar la aventura. Permanece pendiente al juego, no dejes de pulsar disparo durante la cuenta descendente que aparece cuando se acaban las vidas.



## En pantalla

Toyota Celica. En este particular *rally*, de la marca Gremlin, podéis participar hasta cuatro jugadores compitiendo a los mandos de vuestros vehículos contra los más afamados ases del momento. El campeonato se compone de 30 pruebas en las pistas de tres países diferentes. Versiones: Spectrum y Amstrad: cinta, 1.300; disco, 2.250.

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

```

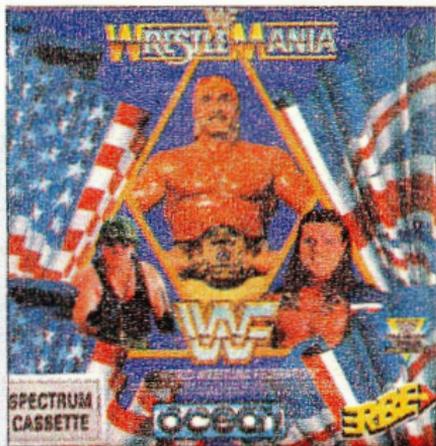
10 CLEAR 25599: RESTORE
20 PRINT "CARGA EL JUEGO"
30 POKE 23417,84
40 MERGE ""
50 LOAD "" CODE 65024
60 FOR X=65261 TO 65271
70 READ A: POKE X,A
80 NEXT X
90 RANDOMIZE USR 65254
100 POKE 25695,239
110 POKE 25696,254
120 RANDOMIZE USR 25670
130 DATA 251,201,33,46
140 DATA 255,34,134,200
150 DATA 195,0,103
  
```

nes, curiosidades.  
pasar la semana.



## En pantalla

**Wrestlemania.** Participa en el circo del Wrestling de la mano de tu héroe favorito con este juego de la marca Ocean. Pon a prueba los músculos de tu *joystick* encarnando al veterano Hulk Hogan, al indómito Último Guerrero o al Bulldog británico. Para lucir el cinturón que acredita al campeón hay que vencer, uno tras otro, a cinco luchadores, que no dudarán en utilizar sus mañas y argucias más taimadas. Cada pelea dura 15 minutos y hay que ganarla para pasar a la siguiente, el combate nulo no sirve. **Versio-**  
**nes:** Spectrum, Amstrad y Commodore: cinta, 1.350; disco, 2.250. PC, Ataria y Amiga: 2.850. **Cargador:** Funciona con la versión de cinta de Spectrum. Utilízalo en modo de un jugador y el ordenador resultará derrotado. Proporciona infinita energía e infinito tiempo,



así conseguirás vencer en todos los cuerpo a cuerpo. No lo utilices si participáis dos jugadores.

```
10 RESTORE : LET N=6994
20 FOR X=48640 TO 48702
30 READ A: POKE X,A
40 LET N=N-A: NEXT X
50 IF N=3 THEN GO TO 70
60 PRINT "DATAS MAL": STOP
70 PRINT "CARGA EL JUEGO"
80 POKE 23417,84: MERGE ""
90 LOAD ""CODE
100 POKE 32785,190
110 RUN USR 32768
120 DATA 33,9,190,34,49,91
130 DATA 195,0,91,33,18,190
140 DATA 34,35,186,195,37
150 DATA 186,62,16,205,192
160 DATA 129,175,50,167,209
170 DATA 50,185,211,62,35
180 DATA 50,89,192,33,42
190 DATA 140,34,192,174,33
200 DATA 55,190,17,183,193
210 DATA 1,8,0,237,176,195
220 DATA 226,129,125,254,68
230 DATA 32,27,195,137,210
```