

REVISTA
DEFINITIVA
SOBRE
VIDEOJUEGOS

MEGA joystick

10 Septiembre -1989 - 350 Ptas.

Canarias 350 Ptas. Edición Iberoamérica Enero 1990.



¡DENUNCIA!
VIDEOJUEGOS
PIRATAS

NEMESIS 3

El regreso del Dr. Venom

AFRICAN RAIDERS

Lo último de System 4

TEENAGE QUEEN
KING SVALLEY II
THE GAMES
WINTER EDITION
MILLENIUM 2.2
LOTO
T.N.T
H.A.T.E.
VAMPIRO



8 413042 820307

SENSACIONAL OFERTA DE MODEMS

- Homologados por la C.T.N.E.
- Fabricados en España.
- Todos los modelos incluyen software de comunicaciones.

MODELO PL 1.2 AT

Placa de modem para inserción en cualquier slot del PC. Normas CCITT V21/V22 y BELL 103/212 A. Comandos de control compatibles HAYES. Llamada y respuesta automáticas. Selecciona automáticamente la velocidad de transmisión. Bucle 2 local y 3 remoto activados por comandos Hayes normas V22/V54. Modulación PSK en transmisión a 1200 bps; FSK a 300 bps. Full Duplex o Half Duplex. Llamada por pulsos o tonos multifrecuencias. Para compatibles PC y AT. Precio de venta (incluido IVA) 25.065 ptas.

MULTISISTEMA

MODELO CJ 1.2

Modem externo en caja extraplana, compacta y de impecable aspecto. Normas CCITT V21/V22 y BELL 103/212 A. Comandos de control compatibles HAYES. Llamada y respuesta automáticas. Selecciona automáticamente la velocidad de transmisión. Bucle 2 local y 3 remoto activados por comandos Hayes normas V22/V54. Modulación PSK en transmisión a 1200 bps; FSK a 300 bps. Full Duplex o Half Duplex. Alimentación a 220 V. Consumo inferior a 10 W. Precio de venta (incluido IVA) 47.968 ptas.

MODELO CJ 2.4

Modem externo en caja extraplana, compacta y de aspecto impecable. Normas CCITT V21, V22, V22 bis y BELL 103/212 A. Comandos de control compatibles HAYES. Llamada y respuesta automáticas. Selecciona automáticamente la velocidad de transmisión (110, 300, 1200 ó 2400 bps). Apertura/cierre programable. Duración programable de los tonos multifrecuencia. Formato de transmisión síncrono y asíncrono (7 u 8 bits más paridad). Autochequeo interno mediante comandos HAYES. Detección tono de invitación a marcar y de ocupado. Dos conmutadores para respuesta automática y voz/datos. Fuente de alimentación incluida en el interior. Interfaz V.24, V.28 o RS232C. Señalización luminosa. Precio de venta (incluido IVA) 59.360 ptas.

Deseo recibir.....modem/s modelo/s al precio
unitario de ptas, para lo cual adjunto talón al portador barrado por un importe de ptas.
Nombre
Domicilio Tel:.....
Población C.P.....
Provincia

Remitir a Manhattan Transfer, S.A. indicando en el sobre OFERTA MODEM C/Roca i Batlle 10-12 bajos, 08023 Barcelona.

EDITORIAL



GUERRA ABIERTA

Nuevos aires se respiran en el mundo del soft.

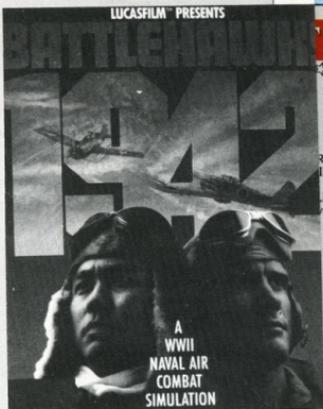
Durante los pasados seis meses han desaparecido varias compañías de soft; pero otras nuevas están intentando salir de la jauría en que se ha convertido el mercado nacional del soft.

Manhattan Transfer es una de las empresas que ha decidido apostar por el software en nuestro país. Manhattan Transfer, hasta ahora dedicada únicamente al software para MSX, ha versionado sus títulos más populares y los ofrece ahora, no sólo a los usuarios de MSX, sino también a los de Amstrad, Spectrum y PC.

Pero la guerra entre compañías no significa que el software esté de baja: Prueba de ello es este número, repleto de nuevos títulos, tanto nacionales como extranjeros.

Estamos, como otros muchos, a la espera de ver qué ocurre, quién ganará esta guerra no declarada entre compañías. Sólo estamos seguros de una cosa, esta batalla la ganará el software.

EL CAPITAN MEGA



VIDEOJUEGOS EN LISTA DE ESPERA

Para empezar un programa de Outlaw que es una autentica maravilla, Cosmic pirate, disponible en Amiga, Atari, Commodore, Spectrum y Amstrad. Por otro lado, Lucasfilm nos tiene preparado un simulador de varios sucesos acaecidos en la Segunda Guerra Mundial; Battlehaws 1942, que así se llama el programa nos llevará a las batallas del Mar del Norte, Midway, Santa Cruz, islas Salomón... Tu elegirás un enfrentamiento u otro, siempre y cuando dispongas de un Atari, Amiga o PC.

El que sí va a continuar en lista de espera durante mucho tiempo será el programa Soccer Manager de Kenny Dalglish. Disponible en Atari, Amiga, Spectrum, Commodore y Amstrad, ésta fórmula de juegos futbolísticos parece que no se ha implantado lo suficiente en nuestro país.

Prospector in the mazes of xor, en una línea similar a la del conocido Rockford, también tiene para largo. La primera versión en Amiga tiene unos gráficos bastante aceptables; sin embargo al estar producido por Logotron ya veremos qué sucede. Caso anecdótico es que este juego en Inglaterra se comercializa con un balón hinchable. Toma nota.

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™



La consola
de videojuegos más
vendida del mundo

Diversión asegurada
para toda
la familia

SPACO, S.A.
Aniceto Marinas, 92, bajos
28008 Madrid - SPAIN
Tels. (91) 241 84 70 - 542 71 19
Fax: (91) 248 24 63

S U M A R I O

Editorial	
Sumario	3
MEGA News	5
Populous	6
<i>Dioses mediocres para mundos perfectos</i>	12
Metroid	15
H.A.T.E.	16
<i>Brillante en todos los sentidos</i>	
Millenium 2.2	18
<i>Aventuras espaciales en un universo decadente.</i>	
T.N.T.	21
<i>Porque los buenos juegos no precisan multicargas</i>	
Némesis 3	22
<i>KONAMI destaca toda su furia</i>	
Loto	25
<i>La forma más sencilla de ganar.</i>	
Vampiro	26
<i>Recordando los buenos tiempos</i>	
African Raiders	28
<i>Lo último de SYSTEM 4</i>	
MEGA Trucos	30
Bestial Warriors	33
Vindicators	34
David Brabben	36
King's Valley 2	38
Grand Slam	42
Piratas	45
<i>Todo sobre el mundo del piratero</i>	
Forgotten Worlds	49
<i>Hubiera sido un buen juego; pero como conversión decepciona.</i>	
Club SEGA	52
Hall of Fame	54
Megaencuesta 3	56
Teenage Queen	58
<i>Reina mata peón</i>	
The Games Winter Edition	60
<i>Especialmente para forofos olímpicos.</i>	

S T A F F



Dirige: Willy
Coordinador de redacción: Carlos Mesa

Redacción: Jesús Manuel Montané, Julián Romero, Juan Carlos Sánchez, Sascha Yllakönnecke, Manuel Martínez.
Colaboradores: Alberto Castillo, Benjamín Llamas, Jorje M. Campos, Jordi Mas, Ronald van Ginkel, Marc Steadman.

Diseño y maquetación: Marivi Arróspeide
Producción y publicidad: Brigitta Sandberg
Dpto. Suscripciones: Silvia Soler

Fotomecánica y fotocomposición: ZEUS, S.A.
Imprime: MEGSA
Distribuye: SGEL, S.A.
Valdeparra, 39
Pol. Ind. Alcobendas
28100 Madrid

Editor: Jaime Rosal
Edita: Manhattan Transfer, S.A.

Redacción: MEGAJOYSTICK
Roca y Batlle, 10-12 bajos
08023 Barcelona
TF: (93) 211 22 56
BBS: (93) 418 88 23
Fax: (93) 211 56 30

Todo el material editado es propiedad de Manhattan Transfer, S.A. Está prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio de esta publicación sin la correspondiente autorización escrita del editor.

Dep. Leg. - B. 36.923 - 1988

SI LO COMPRAS



TE LO REGALAMOS



Ahora, el inventor del diskette de 3.5" te obsequia con otro original invento: Un archivador de diskettes. Si compras una caja de diskettes Sony le lo regalamos. (En los modelos 10 MFD-1DD, 10 MFD-2DD Y 10 MFD-2HD)

SONY
El mundo está cambiando.

MEGA

News

GOLDEN JOYSTICKS 1989

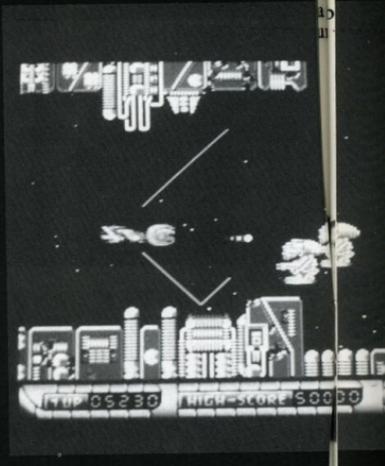
Como cada año la conocida publicación inglesa Computer & Video Games entregó los trofeos "Golden Joysticks" a la mejor producción de videojuegos, tanto a nivel de juegos como de programadores. Los premios fueron a parar a:

- MEJORES GRÁFICOS (8 BITS) : Armalyte de Thalamus
- MEJORES GRÁFICOS (16 BITS) : Rocket ranger de Mirrorsoft
- MEJOR SONIDO (8 BITS) : Bionic commando de US Gold
- MEJOR SONIDO (16 BITS) : International karate plus de System 3
- MEJOR PROGRAMADOR (8 BITS) : John Phillips
- MEJOR PROGRAMADOR (16 BITS) : Hermanos Bit Map
- MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN (8 BITS) : Microprose soccer de Microprose
- MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN (16 BITS) : Falcon de Mirrorsoft
- MEJOR JUEGO DE AVENTURAS (8 BITS) : Corruption de Rainbowbird
- MEJOR JUEGO DE AVENTURAS (16 BITS) : Fish de Rainbow
- MEJOR CONVERSION ARCADE (8 BITS) : Operation Wolf de Ocean
- MEJOR CONVERSION ARCADE (16 BITS) : Operation Wolf de Ocean
- MEJOR JUEGO DE CONSOLA: Thunder Blade de Sega
- MEJOR COMPANÍA DE SOFTWARE (8 BITS) : Ocean
- MEJOR COMPANÍA DE SOFTWARE (16 BITS) : Mirrorsoft
- JUEGO DEL AÑO (8 BITS) : Operation Wolf
- JUEGO DEL AÑO (16 BITS) : Speedball

DENARIS

Versión AMIGA en España

Ha llegado a nuestra redacción la versión AMIGA del esperado DENARIS. Nos habían dicho que este título era una copia descarada de R-TYPE, y tenían razón. El argumento, las armas, los enemigos; todo parece un calco del archipopular R-TYPE. Sin embargo no hemos de desprestigiarlo por el hecho de tratarse de una imitación. Los chicos de Rainbow Arts saben un rato de programar y han hecho un programa casi tan bueno como el original. Lo recomendamos a todos aquellos que quedasteis alucinados con R-TYPE...para continuar con la diversión.

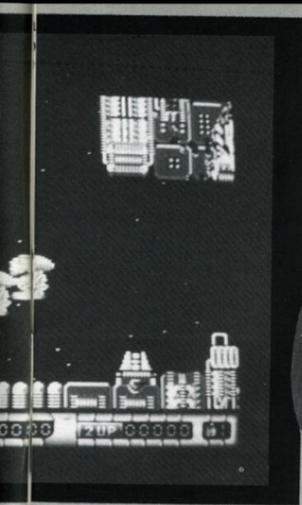


LAS PROXIMAS NOVEDADES

En estas fechas próximas pronto podremos disfrutar de los mejores programas del año '89. Hablamos de la conversión de Rainbow Islands del arcade al ordenador (Firebird), hablamos de la conversión de Dragon Spirit, del PC Engine al ordenador (Domark), también de Strider la conversión del arcade de Capcom al ordenador (US Gold), por no dejarnos

otra conversión arcade Jaleco P-47 (Firebird), y más conversiones como la de Ghouls'n ghosts (US Gold), o la de Hard Drivin' (Domark), o el traslado del cine al ordenador de Batman —la película— (Ocean), o la muy esperada conversión del arca de Taito Chase HQ (Ocean). Y todo ello está previsto para los últimos meses de este año





PERSONAL NIGHTMARE DEL FILM AL ORDENADOR

Horror soft, compañía inglesa que desconocíamos hasta ahora, nos ha adaptado a la pantalla del ordenador un film de los de serie B. Personal nightmare, que así se llama el juego, está basado en la película del mismo título. Un film que pasó sin pena ni gloria por nuestro país, de tal forma que sólo se encuentra disponible, actualmente, en cualquier videoclub. Desde luego parece que el juego es la otra cara de la moneda, ya que por lo visto las versiones de 16 bits merece la pena contemplarlas. Uno de los mejores juegos de terror. De momento éste se encuentra disponible en Atari, AmigayPC.



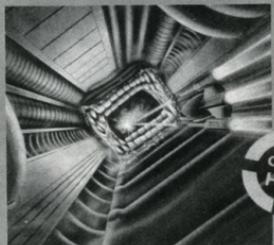
LICENCIA PARA MATAR EL JUEGO DEL VERANO

Coincidiendo con el estreno de esta nueva producción cinematográfica del chico Bond se produjo también el estreno mundial del videojuego. Con varios niveles de juego en scroll vertical nos recordará, desde la perspectiva aérea, los juegos de la línea Commando. Desde luego el programa está siendo todo un éxito, un éxito que se prolongará más allá del verano. Hay que reconocer que hay mérito, sobre todo en las versiones de 16 bits.

MEGA

News

DOMINATOR DE SYSTEM 3



Los ya conocidos programadores de las sagas International Karate y Last Ninja han apartado, de momento, las artes marciales para pasarse a los espacios siderales. Su última producción se llama Dominator y se deja notar el sello de esta compañía por sus soberbios gráficos. Un juego de guerras espaciales con un scroll vertical en las versiones Spectrum Amstrad, Commodore, ST y Amiga.



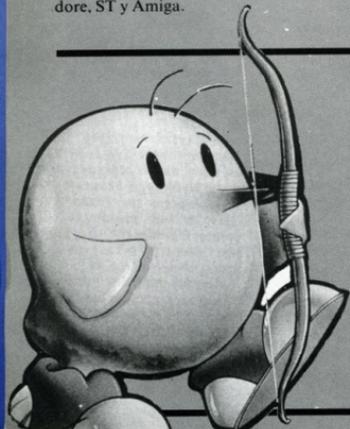
ACTION SERVICE

Infogrames vuelve a la carga

Desarrollado por Cobra Soft, ACTION SERVICE es uno de esos juegos que te harán pasar horas y horas pegado al joystick. El argumento es el siguiente: te encuentras en un campo de entrenamiento ultrasecreto donde la flor y nata de los servicios de acción pasarán un día completo preparando las misiones más delicadas, que suelen confiarse a los famosos comandos Cobra. Para asegurar tu participación en la próxima misión debes obtener

buenos resultados en el campo de entrenamiento.

Se trata de un juego extremadamente bien realizado, con buen gusto, buenos gráficos y muy entretenido. Nos recuerda en cierto modo al conocido 19 (comentado hace unos cuantos números), sólo que en este caso todas las pruebas se desarrollan en un scroll horizontal. Hay que luchar cuerpo a cuerpo, evitar perros entrenados, y disparar contra francotiradores que esperan tu paso



THE NEWZEALAND STORY

El arcade japonés de Taito ya tiene su conversión al ordenador. Ocean ha sido la encargada de llevarlo a nuestras pantallas; y está disponible para las versiones de Atari, Amiga Spectrum, Commodore y Amstrad...Porque, al fin y al cabo, nos gustan los buenos juegos y sin tanta dosis de violencia

PERSONAL NIGHTMARE DEL FILM AL ORDENADOR

Horror soft, compañía inglesa que desconocíamos hasta ahora, nos ha adaptado a la pantalla del ordenador un film de los de serie B. Personal nightmare, que así se llama el juego, está basado en la película del mismo título. Un film que pasó sin pena ni gloria por nuestro país, de tal forma que sólo se encuentra disponible, actualmente, en cualquier videoclub. Desde luego parece que el juego es la otra cara de la moneda, ya que por lo visto las versiones de 16 bits merece la pena contemplarlas. Uno de los mejores juegos de terror. De momento éste se encuentra disponible en Atari, Amiga y PC.

OFERTA

10

SHAREWARE

*** A MARKETING REVOLUTION ***

PC software

OFERTA

5 1/4"

PROGRAMAS SOLO 5000 PTS

SHAREWARE se basa en el principio PRUEBE ANTES DE COMPRAR. Si usted decide usar alguno de los programas, el autor espera que usted registre la copia. Los beneficios son enormes para el usuario, ya que no tiene que gastarse grandes cantidades de dinero para programas que no le sirven.

BASES DE DATOS

Nº 1 PCDBMS. - Sistema completo de base de datos relacional. Posee editor en pantalla para la composición de mandos y sistema de ayuda. (Manual traducido)

Nº 2 PC FILE +. - Famoso procesador de datos de Jim Button para negocios, profesionales o novatos. Muy fácil de aprender a usar. Uno de los programas de base de datos más famosos y vendidos.

Nº 3 FILE EXPRESS. - Potente procesador de datos que es fácil de usar con muchos menús. Buenas facilidades de importar/exportar filas, macros, etiquetas. Uno de los mejores Procesadores de datos en Shareware.

Nº 4 LABEL MAKER. - Facilísimo de usar. Sirve para hacer etiquetas con diferentes tipos de escritura. También incluido en este disco encontrará EASY-WRITE, un programa para escribir cartas, hacer listas de precios, etc. Los dos programas son accesibles a través de un menú (Manual traducido)

PROCESADORES DE TEXTOS

Nº 5 WORDFLEX. - Potente procesador de textos. Toda la memoria que hay en el ordenador puede ser usada para texto. Posee todas las funciones usuales como: justificación, copia y movimiento en bloque. (Manual traducido).

Nº 6 EDIT. - Simple pero potente editor y procesador de textos. Fácil de aprender. Genera ficheros ASCII. (Manual traducido)

Nº 8 MINDREADER. - Procesador de textos con algunas de las funciones más avanzadas de Inteligencia Artificial. Mindreader "aprende" del usuario y se anticipa a lo que va a escribir y puede ahorrarle mucho trabajo. Incluye: editor, calculadora

y base de datos. Excelente.

HOJAS DE CALCULO

Nº 9 PC CALC. - Famosa hoja de cálculo de Buttonware. Potente y fácil de aprender. 64 columnas por 256 líneas. Las columnas pueden ser hasta 75 espacios de anchura (Manual traducido).

Nº 10 AS EASY AS 123. - Hoja de cálculo similar y compatible a LOTUS 1-2-3. Acepta hojas de trabajo de LOTUS y viceversa, las hojas de ASEASYAS pueden usarse con LOTUS. Muy potente 256 columnas por 1024 líneas. Posee buenas facilidades de gráficos. Muy poca documentación. Si sabe usar LOTUS, no tendrá ningún problema. Cualquier libro para este programa.

Nº 11 QUBECALC. - Un concepto nuevo en hojas de cálculo. Qubercalc le deja hacer hojas de cálculo en 3 dimensiones hasta un máximo de 64 x 64 x 64

UTILIDADES

Nº 12 BAKERS DOZEN. - 13 utilidades de Buttonware. Famosas y de muy buena calidad. Pueden funcionar independientemente o desde un menú opcional. Incluyen: hoja de cálculo, calendario, impresión vertical, guarda pantallas, recupera ficheros, pone archivos en orden, etc.

Nº 13 ULTRA UTILIDADES. - Parecidas a las Norton. Recupera archivos perdidos. Modifica sectores. Es uno de los programas de utilidades más popular. Manual traducido.

Nº 14 MAGIC MENUS. - (para disco duro). Fácil de aprender. Sirve para añadir opciones de menús nuevos para sus programas o utilidades. Incluye: Calculadora, control de impresora y DOS, accesibles

a través de una ventana para que usted pueda ejecutar los comandos directamente. Guarda la línea de comandos para que Vd. pueda cambiarlos. Uno de los pocos que pueden cerrar el acceso a DOS. **Nº 15 GINACO UTILITIES.** - Programas y utilidades que cubren toda clase de cosas y áreas escritas en BASICA. Funcional con PRADO BASIC. Manual traducido.

OTROS PROGRAMAS IMPORTANTES

Nº 16 PC KEY DRAW. - Un paquete de diseño asistido por ordenadores. Muy potente. Es una mezcla entre PC-Paint y Dr. HALO y un sistema de diseño CAD. Funciona totalmente con los mandos del teclado o puede ser usado con un Ratón Microsoft. (necesita CGA) Manual traducido.

Nº 17 TIME & MONEY. - Control financiero útil para casa o pequeño negocio. Capaz de calcular, balances, proyecciones, intereses y muchas más opciones. Todos los programas pueden ser activados desde los menús en pantalla. Manual traducido.

Nº 18 PC DESKMATE. - Programa similar a SIDEKICK. Residente en memoria. Contiene: agenda, reloj, alarma, calculadora, calendario, control de la impresora, máquina de escribir, comandos DOS etc.

Nº 19 PRADO BASIC. - Compatible con GW-BASIC y BASICA. Esencial para los que poseen AMSTRAD PC. También en este disco BASIC PROFESOR para aprender a programar en BASIC. Manual traducido.

Nº 20 CHESS 3D. - Excelente versión de ajedrez con más de 10 niveles de juego. Posee gráficos en tres dimensiones. Incluso los no jugadores de ajedrez quedan impresionados con este programa. Manual traducido.

EN DISKETTES DE 3 1/2", 10 PROGRAMAS 7.000 ptas.

Importante: Colocar en el sobre: OFERTA PC SOFTWARE
PCCOMPATIBLE c/ROCA I BATLLE, 10-12 BARCELONA 08023

BOLETIN DE PEDIDO

Deséu recibir los programas nº Por solo 5.000 PTS. En Diskettes de 3 1/2" nº por solo 7.000 PTS.

Para lo cual adjunto talón del Banco nº al portador barrado

Nombre y apellidos No se admite contraembolso

Dirección

Tel.: Población DP Prov.

MEGA

News

TOM Y JERRY

DEL DIBUJO ANIMADO AL ORDENADOR

Y es que Magic Bytes parece estar pre-dispuesta a deleitarnos con todo lo mejor del cómic mundial. Ahora les ha llegado el turno a Tom y Jerry que, de momento, sólo están disponibles en Atari y Amiga. Lo anecdótico es que

las conversiones a 8 bits se están realizando aquí en España. Así que, en el momento oportuno, os desvelaremos quienes son los componentes del equipo de programación española encargado de la realización de las conversiones.

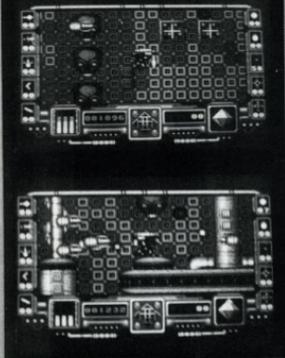


CUSTODIAN

Bueno, pero sin pasarse. Este título de Hewson, que nos presenta ERBE en su versión AMIGA, cuenta con unos buenos gráficos, un interesante desarrollo, y numerosos detalles que lo hacen muy atractivo. Sin embargo tiene un nosequé extraño que lo diferencia de otros muchos títulos que nos vienen a la cabeza.

El objetivo no es un derroche de imaginación que digamos. Debemos recoger una serie de esporas antes de que maduren y destruirlas llevándolas a una cámara de destrucción. Para ello contamos con una nave y 10 tipos diferentes de armamento. Al principio de la partida sólo disponemos de un tipo de munición; pero en unos puntos especiales podremos vender ésta y conseguir otros tipos de munición más interesante.

Como hemos dicho, los gráficos son buenos, el movimiento suave y el aspecto en general adecuado; pero se han roto las reglas clásicas en cuanto al movimiento de enemigos o de nuestros disparos. Muy atractivo, muy original; pero un tanto "raro".



INDIANA JONES

LA ÚLTIMA CRUZADA

Coincidiendo con el estreno mundial de la película, la tercera parte de la saga de Indiana Jones ya tiene secuela en el ordenador. US Gold, y Lucasfilm son los creadores de este gran juego multi-pantallas que, en cierta forma, nos recuerda su anterior episodio. Así toda la acción se desarrolla en múltiples plataformas con la única ayuda de su inseparable látigo. Tiertex es la encargada de la programación. Desde luego un gran juego y un gran film, sin duda alguna.



NINTENDO GAME BOY

Este es el nombre que ha recibido esta pequeña máquina de juegos, que más que "una maquina" parece una pequeña consola de bolsillo. Digamos que Nintendo ha estrenado con este invento la llamada cuarta generación de máquinas de bolsillo.

Basicamente el Game Boy dispone de unas medidas de 9 x 15 cm. con una pantalla de alta resolución LCE de 5 x 4 cm. en blanco y negro. En su parte frontal dispone de un joypad controlador, dos pulsadores de disparos y los botones de Start y Select. En resumidas cuentas parece una reducción del joystick de la consola Nintendo. El resto está compuesto de un ajustado de volumen, más unos cascos con sonido en estéreo. Un pequeño compartimento aloja cuatro pilas de 1,5 voltios.

Los primeros juegos disponibles se encuentran en formato cartucho de 5,5 x 6 cm. Así ya podemos hacer mención de varios títulos, tan conocidos como Super Mariolando (una mini-versión del arcade Super Mario Bros), Baseball, Tetris, Alleyway (un rompeladrillos clásico), Tennis, o Mahjongg.

Hemos de decir en favor de esta fantástica máquina de juegos que en el Japón ya se han vendido 500.000 unidades (300.00 de ellas en el primer día de venta), mientras que en el Reino Unido ya está causando furor. Su precio de venta al público en este país es de 45 libras (más o menos unas 8.775 ptas.), cuando los juegos están costando unas 15 libras (unas 2.925 ptas.)



TIBURÓN: DE SCREEN 7

Basado en el film de hace tantos años los programadores de esta nueva compañía inglesa han convertido la película a la pantalla del ordenador. Así cuando un inmenso tiburón comienza a hacer estragos entre los turistas de Amity, tres personas, entre las que se encuentra el jefe de policía de esta po-

blación, salen al mar con el único propósito de destruir la amenaza de los océanos.

Por otra parte, junto con el estreno de este juego, Screen 7 nos ha sorprendido con Steigar (un arcade bélico), y High steel (las sorpresas de un operario en un andamio).

DIOSES MEDIOCRES PARA MUNDOS PERFECTOS

En nuestro número anterior comentamos un juego llamado Fusion, cuyo grupo de programación respondía al nombre de Bullfrog Productions. Pues bien, por lo visto a estos chicos les ha dado la vena mística, y con la ayuda de Electronic Arts han creado Populous.

La era de los war-games en los que los jugadores tenían que mover cientos de tropas o convertirse en centuriones romanos, comandantes de la OTAN o capitanes de submarino ha terminado. ¿Para qué ser todo eso cuando se puede ser Dios por el mismo precio?

En Populous, el jugador se convierte en una divinidad un tanto traviesa



El manejo de la población se hace mediante iconos

capaz de hacer cuantas cosas se le ocurren con su pequeño y experimental mundo. Pero como todo, ser Dios acarrea muchos problemas siendo el más importante luchar contra el diablo, que tiene un poder inicial igual al del jugador. Como los dos dioses son destructibles, la batalla se libra en el mundo que han creado, habitado por mortales que pueden morir o asesinar.

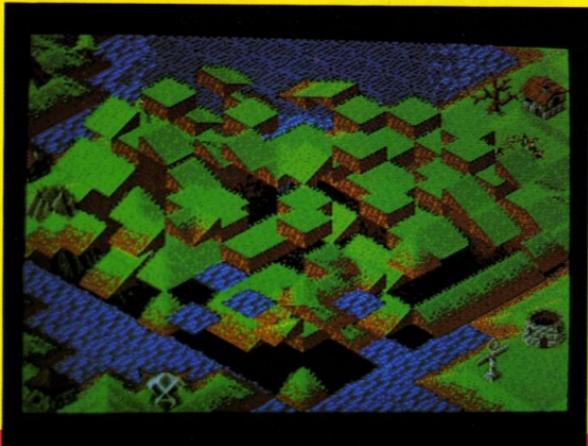
A pesar de que, en teoría, Dios lo ve y lo puede todo, no puede actuar directamente sobre sus criaturas, por lo que tiene que realizar una serie de acciones para inducir a la creencia o a un hecho determinado concreto como una guerra entre tribus.

La clave del Populous es el poder, todo el desarrollo del juego se fundamenta en él ya que es su objetivo primordial. Para conseguirlo tendremos que crear altares en las montañas más altas e intentar infundir en los seres humanos la creencia en un Dios distante y temible para que sean manejables.

Cuando el juego empieza tenemos muy poca energía mística, por lo que únicamente podremos crear algunos lugares y tribus. A través del miedo por los cataclismos, por ejemplo, iremos ganando poder mental frente al diablo, que a medida que vaya perdiendo terreno se volverá más y más cruel en sus acciones de rebeldía.

El manejo de la población se hace mediante iconos, de forma semejante a como se dominan las tropas en los war-games tradicionales. Esto facilita mucho las cosas ya que sólo tienes que pulsar en el icono correcto para crear un diluvio.





Pasemos a ejemplos concretos, describiremos ahora el transcurso de una partida completa que nos mantuvo ocupados y absortos durante poco más



de veinte minutos; empezamos observando a las criaturas que habíamos "creado" mediante el completísimo menú de opciones con el fin de ver si tenían algún tipo de problema biológico grave. Una vez verificado que los seres eran sanos, buscamos el lugar adecuado para provocar una aparición. Sí, sí, así como suena. Nos dimos cuenta de que cada mañana, un hombre subía a la montaña más alta de la zona y meditaba durante poco tiempo. Por tanto le elegimos a él como transmisor.

Con el ratón posicionamos a nuestra imagen en la ladera y pillamos desprevenido al hombre que bajaba distraídamente. Durante unos segundos la acción se congeló, pero inmediatamente después el diminuto ser se postro ante la aparición moviendo los brazos con celeridad. Pulsando el botón derecho del ratón hicimos desaparecer nuestra pequeña broma y acto seguido la criatura dió la alarma a sus congéneres.

Sorprendentemente, nada ocurrió. La vida en el poblado siguió como

hasta entonces. Perplejos por la indiferencia que mostraban los demás ante el testimonio de aquel hombre, decidimos que ya era momento de escarmentar a la tribu, por lo que provocamos un terremoto que les atemorizó lo suficiente como para que creasen un pequeño altar en el lugar de la aparición.

Por desgracia en ese momento, las fuerzas malignas actuaron y un rayo abatió la endeble estructura de madera que sujetaba el altar. Como es lógico la partida terminó con la victoria del diablo.

Ante tal variedad de acciones y comportamientos cabe sorprenderse, como mínimo. Leyendo la carpeta que acompaña el juego, el asombro es aún mayor: se afirma que existen 500 mundos ya creados a los que podemos acceder en cualquier momento para intentar dominar a sus criaturas y que todas ellas parten de distintos diseños genéticos que el ordenador hace tomando como punto de referencia el



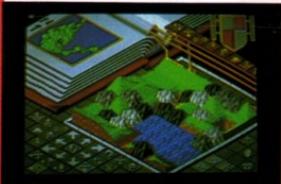
que nosotros mismos hacemos al empezar la partida. No está nada mal. Increíble pero cierto.

El salto que han dado los autores de Fusion es realmente espectacular. Han pasado de un matamarcianos cualquie-

ra, gráficamente muy cuidado, a un verdadero experimento informático de primera magnitud con connotaciones filosóficas de envergadura. Pensad por un momento que si todo lo que ello han programado y que nosotros podemos controlar pudiera tomar forma biológica habríamos creado vida tal y como la conocemos. ¿Escalofriante? Quizá sí, pero encima si hay algo que sorprende más todavía es el comportamiento de las tribus. Parece que realmente quieren proteger sus intereses y sus habitantes, les cuesta decidirse por un camino o un comportamiento a seguir son inseguros, cambian de opinión constantemente, incluso se producen luchas internas entre sus hábitos y sus ganas de progresar física y mentalmente.

Existe la posibilidad de la comercialización de un accesorio para Populous meditante el cual se llegará a 128.000 mundos distintos y la opción de convertirte en el diablo jugando contra un Dios programado por la máquina, cuyos pensamientos y criterios son alterados en cada partida.

Técnicamente, el programa es una verdadera maravilla, ya que las rutinas



de inteligencia artificial son complicadísimas, pero no se ha incurrido en el error de descuidar el entorno gráfico, sino que se han estudiado todas las posibilidades para crear un efecto tridimensional sólido y convincente.

Como os podéis imaginar, no se trata de uno de esos juegos que se completan en una tarde, ganar una partida puede suponer días e incluso semanas en tiempo real. Por este motivo existe una opción para grabar la partida en curso y proseguir más adelante.

Existen por lo menos una decena de opciones más que todavía no dominamos bien, cantidad de acciones que todavía no hemos llevado a cabo simplemente porque no se nos ha ocurrido, cualidad esta muy poco habitual.

Además se pueden organizar partidas conjuntas vía módem, de forma que dos jugadores pueden competir o aliarse con el diablo.

Populous es un juego absorbente, y una buena manera de aprovechar el séptimo día en el que Dios descansó para hacer unas pocas travesuras como aprendiz de brujo.

Por Jesús Manuel Montané.

POKES POKES POKES

STORMLOR

H.A.T.E.

AMSTRAD

```

10 REM *****
20 REM * CARGADOR AMSTRAD *
30 REM * STORMLORD *
40 REM * JESUS M. MONTANE *
50 REM *****
60 MODE 1
70 POKE 23506,&B6
80 PRINT"PON LA CNTA ORIGINAL":
FOR N=1 TO 1500:NEXT N
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY
&81DA:LOAD"!",&81DB

```

```

10 REM *****
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * H.A.T.E. *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *****
60 MODE 1
80 PRINT"Pon la cinta original":
FOR n=1 TO 1500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD32,
10:POKE &BD34,1:MEMORY &81DA:LOA
D"!",&81DE

```

SPECTRUM

STORMLORD48

STORMLORD 128K

```

1 REM *****
2 REM * Cargador Spectrum *
3 REM * STORMLORD 48K *
4 REM * por Julian Romero *
5 REM *****
6 PRINT TAB 6;"Pon la cinta
original": PAUSE 50
7 MERGE "": GO TO 10
15 POKE 56867,201

```

```

1 REM *****
2 REM * Cargador Spectrum *
3 REM * STORMLORD 128K *
4 REM * por Julian Romero *
5 REM *****
6 PRINT TAB 6;"Pon la cinta
original": PAUSE 50
7 MERGE "": GO TO 10
15 POKE 56879,201

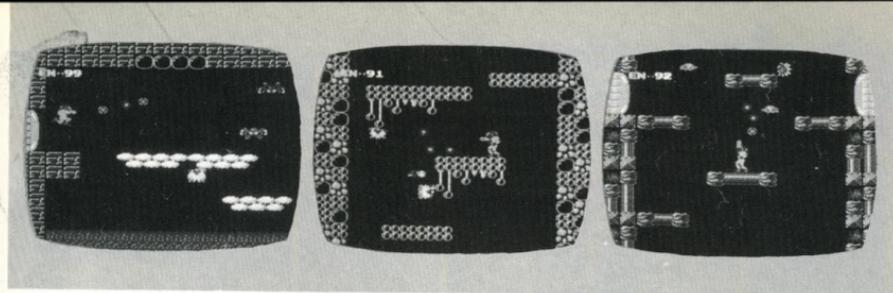
```

CLUB SEGA:

¡¡¡ NUESTROS TÍTULOS !!!

No podían faltar nuevos títulos de la consola Sega para estas fechas. Así que nuevos juegos Alterred beast, Rampage, Saga, Rampage, Bomber raid, y Outrun 3D están siendo un bombazo en todo el mundo. No te los pierdas si eres un usuario de la consola, de verdad.





METROID

NINTENDOSERIE AVENTURA

Este mes os comentamos un juego incluido dentro de la serie AVENTURA.

CADA JUEGO TIENE SU HISTORIA

La historia de Metroid comienza en el interior del planeta laberintico Zebes. Adoptando el papel de un androide de la gama Metroid deberás cumplir el objetivo para el que éste ha sido programado: evitar que el gobernador del planeta, Mother Brain, siga utilizando a los Metroid para la conquista de la galaxia. Desde luego la misión no se plantea nada fácil, ya que el interior de la estructura metálica está plagado de alienígenas milenarios y fosas de ardiente lava. Sin embargo el Metroid seguirá adelante haciéndose de ítems de poder para su supervivencia. Si sobrevive a todas las trampas programadas para él llegará hasta el enfrentamiento final contra Mother Brain. ¡De ti depende la galaxia!

NADA MAS COMENZAR

Para llegar al planeta de Zebes serás transportado molecularmente hasta unas columnas de energía aptas para tal fin. Tu integración será paulatina. Ahora, lo primero que necesitas es coger una esfera de energía situada unas pantallas más a la izquierda de tu comienzo. Esta esfera te servirá para transformarte en una bola de reducidas dimensiones. Cuando así te encuentres (cursos abajo para la trans-

formación) será posible el paso por los más estrechos pasadizos.

Metroid, entre otras cosas, posee la facultad de mantenerse en el espacio por segundos. Aprovéchate entonces para disparar a todo lo que se mueva por el laberinto (no hay nada benigno). El primer truco que te servirá es el siguiente: no dejes de moverte hacia adelante, puesto que algunos enemigos van en tu búsqueda esperando a que te detengas. Lo siguiente. El paso de una habitación a otra se produce a través de inmensos monitores. Un solo disparo bastará para abrirte paso a otro recinto. Ahora, con un poco de pericia lograrás ascender por el laberinto de Zebes.

Llegados hasta aquí puedes adoptar dos posiciones: o bien esquivar a todo cuanto te rodee, o bien disparar a tus enemigos. Si seleccionas lo último recibirás, en determinadas ocasiones, un ítem de energía soltado por el propio alienígena. Un alto en el comentario. El marcador de energía es un contador de números; cuando éste llegue a 14 un sonido de alarma surgirá en tu monitor; es la indicación que precede a tu búsqueda de más energía.

Por último cabe decir una cosa más; este juego no se trata de scroll horizontal o vertical continuo, sino más bien un juego de cierto lógica. Un consejo es que, a medida que vayas conociendo el juego, te hagas un mapeado de Zebes.

INVITACION A ENCONTRAR CLAVES DE ACCESO

Metroid indudablemente es un juego difícil; tan difícil que los programadores de juego, a sabiendas de ello, han puesto unas claves para continuar las partidas por donde se dejó la última vez. Una cosa hay que decirnos: a base de claves es posible llegar hasta el final. Y, de momento, éste es el único truco que os podemos dar para llegar hasta el último combate. A pesar nuestro, en este comentario de Metroid, lo que no podemos ofrecer directamente son las claves del juego (se supone que previamente os estamos invitando a que juguéis con él). De todas formas vamos a hacer algo con los usuarios de Nintendo. ¿Qué os parece si, a medida que vayáis localizando claves del juego y sepáis para que sirven, las vais enviando a los chicos de Nintendo en nuestro país?. Os voy a exponer su dirección, además de prometeros intentar convencerlos para que todas las cartas recibidas tengan una compensación en su domicilio. ¿De acuerdo?. No nos falléis y enviad cartas y cartas...

Esta es la dirección:
SPACO, S.A.

Aniceto Marinas, 92
28008 Madrid

REFERENCIA:CLAVESMETROID

por Carlos Mesa

H.A.T.E.

Hace ya unos cuantos años, en los inicios del Spectrum, un equipo de programación denominado Vortex asombraba a los usuarios con sus juegos tridimensionales plagados de vistosos efectos gráficos. H.A.T.E. supone el regreso del mejor programador del equipo, Costa Panayi.

La historia de Vortex es larga y compleja, pero intentaremos resumirla en unas pocas líneas. Costa Panayi, un joven programador con muchas ideas innovadoras empezó a trabajar en el Spectrum en cuanto apreció, teniendo por ese motivo una gran experiencia sobre esa máquina. Junto a dos colegas creó una compañía que en un principio editaba sus propios juegos bajo el logotipo Vortex.

Tras cuatro años de éxitos y superventas, se produce un hecho decisivo: la empresa es adquirida por U.S. GOLD, que quiere aprovechar su gran poder económico para dotar a Vortex de los medios técnicos que nunca ha tenido. Aparece Revolution, un juego excelente firmante acogido por el público y nada más se sabe de ellos hasta que el año pasado se publica Delta bajo el auspicio de Gremlin Graphics. En ese momento, Panayi se queda solo y, olvidado o a punto de serlo, se lanza a la tarea de crear los free-lancers, programando otro juego para Gremlin, H.A.T.E.

No vamos a entrar en polémicas sobre si su decisión fue acertada o no, pero no podemos más que reflejar nuestra sorpresa ante el juego que nos ocupa, ya que nos lleva a concluir que los otros dos programadores sobaban.

H.A.T.E. es un juego tridimensionalte cuidado a todos los niveles que parece el trabajo de un gran equipo de pro-

gramación, muchos se llevarán una sorpresa al saber que se trata del trabajo de un sólo programador.

Como siempre, la historia que sirve como punto de partida es muy floja, se nos habla de guerras galácticas, un opresor tirano y una última esperanza personificada en el sufrido comprador del juego. Bien, existen diversos niveles de dificultad mediante la elección de los cuales accederemos a diversos grados militares.

Nos pondremos a los mandos de dos tipos de vehículos de combate, un tanque y un gaza de combate cruzado. Cada uno de ellos posee un potencial distinto así como una maniobrabilidad que les caracteriza.

La primera cosa que distingue a H.A.T.E. de otros juegos masacrados en perspectiva tridimensional, muy parecida a la que presentaba Zaxxon, un juego añejo que sólo recordarán los más viejos del lugar. Evidentemente se han mejorado muchísimo las rutinas de scroll, dando lugar a que

En un principio tendremos cuatro vidas para superar los veinte niveles del juego, pero al alcanzarnos una nueva vida el juego se reinicia. La cantidad de vehículos que se nos presenten dependerá de la abundancia de enemigos, ya que en algunos casos podremos más de cinco consecutivamente.

Los enemigos más peligrosos son los aéreos, ya que oscilan constantemente



y será difícil discernir su altura precisa en momentos determinados.

La misión en cada uno de los niveles, aparte de la destrucción de las naves alienígenas, es recoger unas bolas de plasma que se colocarán en la cola de nuestro caza. A medida de escudo. Cuando a estos elementos no sufrimos daños si somos alcanzados por un misil o una nave enemiga.

En cada columna podremos una de las bolas, y deberemos reservarnos una para utilizarla al final del nivel, donde un precipicio acabará con una de nuestras vidas si no disponemos de una de ellas.

Después de haber jugado unas cuantas veces a H.A.T.E. nos queda a la cabeza muchos momentos de juego realizados también por Costa Panayi — Android, H.A.T.E. y especialmente Highway Encounter, que en términos de dificultad es idéntico.

La versión Spectrum está dotada de un scroll realmente suave y de gráficos monocromos, siendo idéntica a la de Amstrad, realizada a partir de la primera.

Se están preparando las demás versiones de ocho bits, incluida MSX, y la de ATARI ST, que por sus gráficos parece que va a superar a todas las demás, aunque el scroll va a ser mucho más lento.

Un juego adictivo como pocos.

Por Jesús Manuel Montané.



BIENVENIDOS A **msxclub** de CASSETTES

UN SOFTWARE DE ALTA CALIDAD PARA MSX



KRYPTON. La batalla más difícil de la galaxia en cuatro partidas y cuatro niveles de dificultad. Un juego más profesional en cada uno más grande en los aspectos del MSX. PVP: 900 Ptas.



U-BOOT. Simulación sencilla de simulación submarina que incluye juego de guerra submarina. Incluye simulación de un submarino submarino de guerra. PVP: 800 Ptas.



LORD WATSON. Es un juego muy original que combina el aprendizaje y el entretenimiento en los aspectos del MSX. PVP: 800 Ptas.



LOTO. Es un programa que incluye el aprendizaje de la lotería y el entretenimiento en los aspectos del MSX. PVP: 800 Ptas.



EL SECRETO DE LA PIRÁMIDE. Aventuras para descubrir a través de la historia y la geografía que encierra los misterios de la pirámide. PVP: 1.000 Ptas.



STAR RUNNER. Comenzamos en un planeta lejano e intentamos a través de nuestra y la fuerza del pensamiento, contra los alienígenas del planeta. PVP: 1.000 Ptas.



TEST DE LISTADOS. El programa de la lista de datos en un software. Es un programa que permite al usuario de la computadora que registre los datos de la lista de datos. PVP: 800 Ptas.



HARD COPY. Para copiar pantalla. Sin formato de copia, permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



MARCIANOS. Un juego clásico en el que se trata de jugar a través de la historia y la geografía que encierra y muestra que registra los datos de la lista de datos. PVP: 800 Ptas.



DEVIL'S CASTLE. La más original aventura o simulación de guerra, permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



MAD FOX. Un juego de acción y aventura que permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



VAMPIRO. Avanza al estado Coleridge, a través de un juego de acción y aventura que permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



SKY HAWK. El magnífico juego de simulación de vuelo en el que el usuario en un piloto que ha de vencer a los enemigos y superar el obstáculo más difícil. PVP: 800 Ptas.



TNT. El juego de acción y aventura que permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



QUINIELAS. El más completo programa de simulación de carreras de caballos que permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



WILCO. Que a WILCO a lo largo de cinco niveles de dificultad, permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.



MSX GAMES TUTOR (I). El programa de simulación de juegos que permite al usuario el juego de datos. Incluye un programa que permite al usuario el juego de datos. PVP: 800 Ptas.

Si quieres recibir por correo certificado estas cassettes garantizadas recorta o copia este boletín y envía hoy mismo:

Nombre y apellidos _____
 Dirección _____
 CP _____
 Prov. _____
 Tel.: _____

KRYPTON Ptas. 500.— TEST DE LISTADOS CP _____
 U-BOOT Ptas. 700.— HARD COPY Ptas. 2.500.—
 LORD WATSON Ptas. 1.000.— MATA MARCIANOS Ptas. 900.—
 LOTO Ptas. 900.— DEVIL'S CASTLE Ptas. 900.—
 EL SECRETO DE LA PIRÁMIDE Ptas. 700.— MAD FOX Ptas. 1.000.—
 STAR RUNNER Ptas. 1.000.— VAMPIRO Ptas. 800.—

SKY HAWK Ptas. 1.000.—
 TNT Ptas. 1.000.—
 QUINIELAS Ptas. 1.000.—
 WILCO Ptas. 900.—
 GAMES TUTOR Ptas. 850.—

Gastos de envío certificado por cada cassette Ptas. 70.— Remito talón bancario de Ptas. A la orden de Manhattan Transfer, S. A.

ATENCIÓN: Los suscriptores tienen un descuento del 10% sobre el precio de cada cassette. IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE CASSETTES, ROCA I BATLLE, 10-12 BAJOS. 08023 BARCELONA. Para evitar demoras en la entrega es imprescindible indicar nuestro código postal.

NI EN NUESTROS CASSETTES NO SE VENDEN EN QUIJOSOS. LA FORMA DE ADQUIRIRLOS ES SOLICITANDOS A NUESTRA REDACCION. ¡NO SE ADMITE CONTRA REEMBOLSO!

MILLENNIUM 2.2

La política Electric Dreams, filial de la todopoderosa Activision, ha dado un giro importante a su línea habitual de tal forma que ha dejado las conversiones de arcades de salón. Por ello a partir de ahora se convertirá en el sello "de lujo" de Mediagenic. ¿Cómo le sienta el cambio?

El primer producto de Electric Dreams desde el cambio de línea editorial y de la reducción de títulos por año es un buen presagio, y está siendo aclamado como un digno sucesor de juegos como Elite y Dungeon Master. De él se dice que los expertos de Software Studios han estado jugando de forma continuada durante más de treinta horas sin llegar a completarlo.

La verdadera historia de Millennium 2.2 se remonta a las pasadas Navidades, cuando en algunas revistas extranjeras aparecieron las fotos del que tenía que ser el bombazo de Activision para ese período vacacional: Millennium. Bien, pasaron los meses y el

juego no apareció en ninguna de las anunciadas versiones de ocho bits. La explicación es muy sencilla.

Activision, la poseedora de los derechos del programa, decidió no publicar el juego en los formatos "menores" ya que consideraron que no se trataba de uno de los arcades que tanto furor causan entre sus usuarios, por lo que se optó por versionarlo para dieciséis bits, crear los gráficos partiendo de cero y darle una nueva forma. A medida que el proyecto fue avanzando se dieron cuenta de que el juego podía competir con las obras maestras que hasta entonces se habían producido, con lo cual se reanu-

dó la campaña publicitaria. Y así hasta ahora, cuando el juego está ya en nuestras manos.

El argumento es de lo más interesante. Este se inicia en el año 2200, cuando un asteroide de 20 billones de toneladas se ha estrellado contra la Tierra, causando un cataclismo que enfurecería a más de un fanático del Greenpeace. El resultado de tal desgracia no puede ser más desolador; no quedan ya bosques ni vegetación, y el agua anda escasísima.

El planeta azul se ha convertido en una oscura luna. Los únicos supervivientes humanos son pequeños grupos de cientos de personas que habitan en

INSTALLATION: Moon

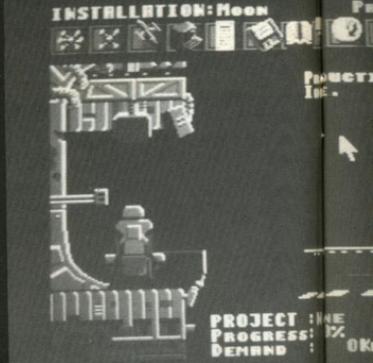
RESOURCE

10:03
30 JAN 2200

MATERIAL	STOCK	Kg/ DAY
HYDROGEN	0	375
OXYGEN	0	2625
WATER	0	375
NITROGEN	0	375
METHANE	0	0
SULPHUR	0	0
TITANIUM	0	5625
ALUMINIUM	0	3937
COPPER	0	0
SILICON	0	4125
IRON	0	3375
SILVER	0	0
CHROMIUM	0	0
PLATINUM	0	0
URIANIUM	0	0



INSTALLATION: Moon



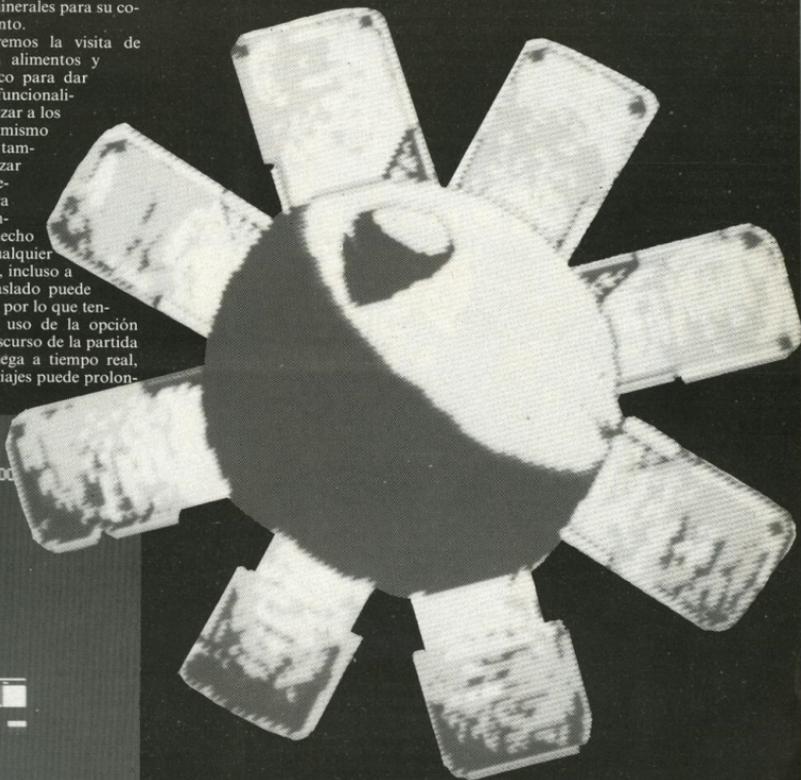
PROJECT: 100%
DEMAND: 0%

del jugador es asegurar la supervivencia de la especie mediante el correcto mantenimiento de la maquinaria de soporte vital de las bases. Para hacer esto debemos ampliar las instalaciones y crear otras nuevas, colonizando nuevos planetas si es necesario.

Todos estos humanos habitan en una serie de cúpulas intercomunicadas que obtienen su energía a partir de unos generadores eléctricos que debemos vigilar atentamente, ya que su potencial puede dispararse en cualquier momento, provocándose una explosión de tal potencia que sería capaz de destruir la base por completo.

Afortunadamente tenemos también otro soporte energético solar con el que se mantienen las líneas de comunicaciones y electricidad. Esta fuente tiene un tercer problema que estriba en la necesidad de obtener minerales para su correcto funcionamiento.

A veces recibiremos la visita de naves aliadas con alimentos y personal de refresco para dar una apariencia de funcionalidad y no desmoralizar a los supervivientes. Al mismo tiempo, nosotros también debemos lanzar cargueros con minerales a Marte para conservar sus fuentes de energía. De hecho podemos viajar a cualquier planeta del sistema, incluso a Plutón, pero el traslado puede durar años incluso, por lo que tendremos que hacer uso de la opción para grabar el transcurso de la partida en disco. No se juega a tiempo real, pero uno de estos viajes puede prolongarse por horas.



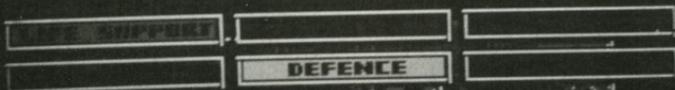
PRODUCTION
11:04
07 FEB 2200

PRODUCTION
EMI

LINE
%
OK

INSTALLATION: Moon

10:02
30 JAN 2200



INSTALLATION: Moon

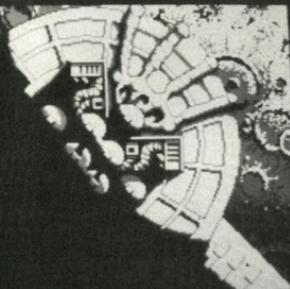
10:04
07 FEB 2200

POWER SOURCE:
BATTERIES

OUTPUT: 10Kw

DEMAND: 7Kw

STORES	
Mk I	1
Mk II	0
Mk III	0
Mk IV	0
Mk V	0
Mk VI	0
Mk VII	0
Mk VIII	0
Mk IX	0
Mk X	0



En estas exploraciones nos encontraremos con razas enemigas que al localizarse pueden lanzar radiaciones sobre la nave o incluso sobre las bases. Como podéis ver, más que peligroso.

La defensa planetaria puede ser manual o automática, con lo cual si nos asentamos durante un tiempo del planeta existirá una protección más o menos eficaz.

Para ser honestos debemos reconocer que el juego es complicadísimo y que nos ha llevado unas cuantas horas poder realizar cualquiera de las accio-

nes anteriormente mencionadas, pero por su absorbente atmósfera la búsqueda no se hizo pesada, lo que ya es un dato a tener en cuenta. El sistema de control a través de iconos es muy manejable, pronto nos olvidamos de que no estamos realmente a los mandos de la base. El primer problema de importancia con que nos encontramos es la búsqueda de minerales, ya que no están disponibles en la Luna, debiendo desplazarnos a Marte para excavar.

No se trata de un juego divertido en el sentido más estricto de la palabra,

ya que sólo puedes disfrutarlo si dispones de mucho tiempo y ganas. Los descubrimientos son siempre lentos y trabajosos por lo que cuando se produce el hallazgo de una flor, por ejemplo, la satisfacción es enorme.

Desafortunadamente, una vez hemos conseguido completar la misión pasadas unas 15 o 20 horas de juego real (evidentemente en días consecutivos), no tiene ningún aliciente para volver a jugar, ya que se vuelve más una obligación que una diversión.

A pesar de todo, Millenium 2.2 esconde muchos meses de trabajo y una gran atención al detalle, los autores son grandes conocedores del arte de programar, además de tener muchos conocimientos sobre biología y física. Han leído muchísimas novelas de ciencia-ficción ya que se pueden establecer paralelismos muy curiosos, sobre todo en cuanto a nombres se refiere.

Recapitulando, no se puede pedir más de un juego hecho a medida de los ordenadores para dieciséis bits, es más una cuestión de gustos que otra cosa.

Por Max

Hartos ya de juegos con complicadísimas estrategias e inexpugnables enemigos, llega a nuestras manos un juego sencillo pero extremadamente divertido. Se trata de TNT, un juego en que estrategia y habilidad se conjugan a la perfección.

EL CASTILLO

Como viene siendo habitual en todos los juegos cuyo argumento no da mucho de sí estamos, inexplicablemente, en el interior de un castillo del que debemos escapar a toda costa.

Sin embargo no estamos ante un enorme laberinto, ni ante una batalla contra brujas y dragones. El castillo, debido al paso de los siglos, está lleno de rocas derrumbadas que nos impiden la salida. La única forma de escapar de entre los muros es a base de TNT. Por suerte, el castillo había sido una antigua base militar y está lleno de barriles con el explosivo.

Pero no es todo tan fácil como a primera vista pudiera parecer. El castillo sigue guardado por unos monstruos que irán a por ti en cuanto te pongas a su alcance. Además, en el centro de cada pantalla hay un túnel de lava cuyo techo se abre aleatoriamente, haciendo muy peligroso el tránsito por esta zona.

TECNICAS DE JUEGO

La estrategia que hay que seguir para pasar cada una de las pantallas es bien sencilla. Hemos de dirigirnos hacia cualquiera de los barriles de explosivo, cargarlo, e ir tras esto al primer obstáculo que nos impida el camino hacia la salida. Una vez llegados al obstáculo, pulsando el disparador dejaremos nuestra peligrosa carga. A continuación habremos de dirigir nuestros pasos hacia el detonador. Con sólo tocarlo, la carga explosiva activa estallará.

Hay varios detalles que se deben tener en cuenta. El primero es que sólo podemos cargar un barril en cada momento. Además, si mientras cargamos un barril de explosivo nos caemos, el barril explotará.

Si uno de los monstruos nos alcanza mientras cargamos un barril explotaremos.

Los monstruos también pueden ser destruidos. Para ello debemos dejar un barril explosivo activo en el camino de uno de los monstruos y dirigirnos rápidamente al detonador. Justo en el momento en que el monstruo pasa sobre el barril habremos de hacerlo estallar. Con ello el monstruo morirá hasta que perdamos una vida, momento en el que volverá a aparecer.

Las caídas están permitidas siempre que no estemos cargando un barril explosivo. Sin embargo, nos bajarán el nivel de resistencia que, en caso de llegar a cero, nos hará perder una vida.

Un último punto consiste en que, si hemos agotado todos los barriles de explosivos que quedan en la pantalla y todavía no hemos eliminado la totalidad de los obstáculos podemos dirigirnos a la máquina de explosivos. Esta máquina nos ofrecerá de nuevo unos cuantos barriles de explosivo a expensas, eso sí, de una de nuestras vidas.

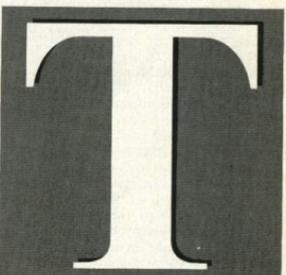
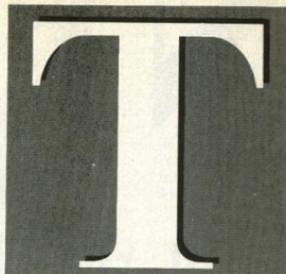
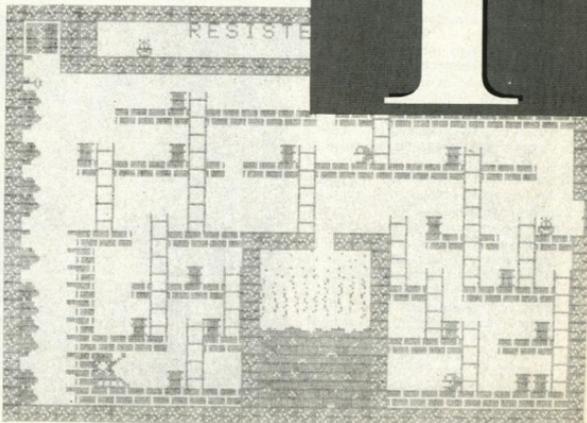
EL JUEGO

Como hemos visto el juego parte de una idea sencilla; pero el gran número de posibilidades y su gran adictividad lo convierten en un juego extremadamente divertido. Para los amantes de las especificaciones técnicas podemos decir que el juego está realizado (en la versión MSX) en SCREEN, 1, lo que le permite una gran velocidad, así como un amplio colorido que cambia a medida que vamos recorriendo diferentes pantallas.

Resumen

TNT es un juego sencillo pero extremadamente divertido. Es un juego que puede hacer pasar muy buenos ratos a aquellos usuarios que pretenden divertirse con un juego sin necesidad de buscar complicadas estrategias y sin tener que destrozarse el disparador del joystick.

ZetaOchenta



SECRETOS Y DEMÁS PICARDIAS

Evidentemente, como todo buen NEMESIS, además de las desagradables, también aguardan sorpresas agradables. Así es que, en los niveles 2 a 8, podemos conseguir armas extraordinarias que no partimos, que varían según el modelo de caza escogido. ¡Hay muy buenas, ¡y muy malas! La primera, la de siempre: al introducirnos en alguna oquedad, en cualquier momento, en el sitio menos pensado, la pantalla se detendrá y veremos cómo nuestro caza es ampliado para recibir el arma.

Además, en el nivel 9 podemos obtener un sensor que localiza armas "bastante ineficaz a esa altura, y en el 10" el último, un escudo que resulta muy útil al final del juego, si muy a menudo no se puede usar.

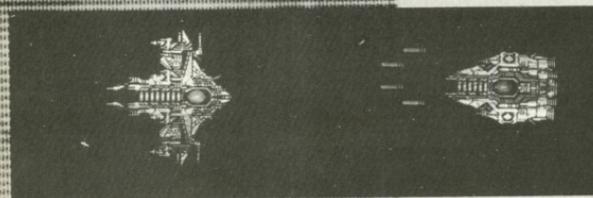
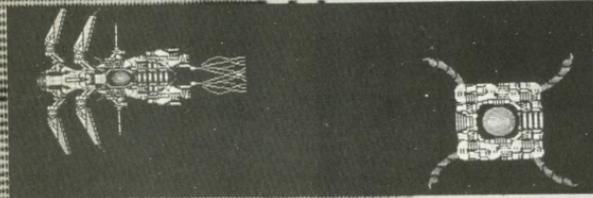
Otro detalle crucial para finalizar el juego: En los niveles 8 y 9, además del arma, debemos buscar un trozo de mapa. Los hay azul, verde y rojo; es imprescindible tener los tres al llegar al nivel 9, pues de lo contrario, no podríamos encontrar la situación de la nave Bacterión, y seríamos automáticamente devueltos al segundo, y todos nuestros esfuerzos a la porra.

De todo esto seremos puntualmente informados por GAUDIE, nuestra computadora de viaje, que por descontento, es el último grito de la tecnología, y hermana menor de aquel cretino llamado KITT, que aparecía en "El Carro Fantástico".

En fin, creemos que, con todo lo dicho, os habréis hecho una idea de cómo es NEMESIS 3, un programa que, creemos, no ha defraudado al buen nombre de su saga. Sin embargo, no queríamos despediros sin constatar una pequeña decepción. Es evidente que los programadores de NEMESIS 1 y 2 no son los mismos que los de SALAMANDER y el caso que nos ocupa. El motivo: los gráficos.

En las dos últimas entregas, los dibujos, aunque de una notable calidad, dan la sensación de ser "demasiado pequeños" y, además están muy recargados de rayas en su interior. Por contra, en los dos primeros episodios, el diseño era más grande, mejor definido, no tan recargado. Así que, sin ánimo de catalogarlos como malos (no habría cosa más falsa), no podemos esconder que seguimos prefiriendo el NEMESIS 2.

Pero bueno, tampoco queremos ser cenizos, y, si bien hay quien ha criticado la falta de originalidad de KONAMI; acusándole de haberse ido sólo por la peseta, a los seguidores incondicionales de la saga no nos importa, así que, mientras aguardamos ansiosos que los Bacteriones vuelvan a la carga, exclamamos con orgullo: ¡LARGA VIDA, DOCTOR VENOM!



entre dos posibles caminos, que, de pillar al erróneo...

Aterrador, ¿eh? Pues más espantoso es el final: primero, la típica nave incoordinada, chorreando balas y un rayo escoba de los que te matan sin que te enteres. De segundo, un cacharro pero, ¡un cacharro! Ocupa toda la pantalla obligándonos, primero, a no chocar contra él, y segundo, a destruir toda una hilera de cañones cuya entrada está "por detrás", hasta llegar al gran ojo. Y cuando creas que todo ha terminado (¡qué más quisieras tú!), ¡TACHAAN!, la mismísima faz del VENOM. Eso es, una cara tan horrible, que hasta produce asco; así que, mientras esquivas sus burbujas y rayos, destruye sus conexiones vitales con la gran computadora y escapa de la nave. Al final encontrarás una cápsula, y en su interior mejor averiguado por tu cuenta. Por cierto, JAMES, ¿qué te ha parecido el? JAMES?, ¿dónde se ha metido este tío?, ¡JAMES!

¿Qué, pero ¿a dónde vas?, como yo que me mandaría meterme en esta nave tan mala mejor: la nave de los bacteriones. Eso es, el nivel estándar que siempre se sitúa al final del juego. Y parece que esta vez se lo han tomado en serio, y si no, observa: dentro de la más típica forma de nave, tendrás que superar periódicas estrecheces bloqueadas por los omnipresentes dientes metálicos, destruir burbujas verdes desprendidas de tubos de las paredes, esquivar los ascensores del final del NEMESIS 2, coger una cápsula de energía para destruir la pared de un superdisparo que ojalá pudiéramos llevar siempre, o, casi al final,

LOTO

El camino seguro

Pese a que no es precisamente un juego, LOTO es un programa altamente interesante. Un programa que os permitirá realizar reducciones para jugar a la Lotería Primitiva. Ya lo sabéis ¡...a jugar!

LOTERIA PRIMITIVA

Todos sabemos lo que es la Lotería Primitiva. El juego consiste en marcar seis números de un total de 49 en un boleto dedicado a tal fin. Tras sellar el boleto y abonar los 20 dures de rigor estamos entre los posibles candidatos a millonario.

Debemos esperar al sortero en que, de un bombo que contiene las 49 bolitas, salen los 6 números afortunados que, de coincidir con los marcados en nuestro boleto, nos producirán una agradable sorpresa.

El asunto tiene un ligero inconveniente. La probabilidad de que nuestros seis números coincidan con los seis extraídos del bombo es bastante pequeña, de uno entre 14 millones, aproximadamente. Vemos que es algo difícil conseguir un pleno en la primitiva en que, a diferencia de las quinielas futbolísticas, no tenemos la ayuda que puede significar el conocer a los equipos que participan en los encuentros.

APUESTAS MÚLTIPLES

Dado que jugar con sólo seis números es disponer de muy pocas posibilidades de éxito, existen las apuestas múltiples. Supongamos que queremos apostar a los números 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Dado que sólo podemos utilizar apuestas de seis números deberíamos rellenar las siguientes apuestas: 123456, 123457, 123467, 123567, 124567, 134567, 234567. Para ello necesitaríamos más de un boleto, con el consiguiente engorro para el usuario.

Para evitarlo, se nos da la posibilidad de hacer apuestas múltiples. En el ejemplo de arriba, podríamos marcar, en un sólo bloque 7 números distintos. Se trata, únicamente, de una forma abreviada; pero obviamente no pagaremos sólo 100 ptas. por esta apuesta múltiple. El coste será el mismo que si hubiéramos hecho la apuesta por separado. Simplemente nos evitamos el tener que rellenar muchos boletos. Especialmente si hay que asegurar 8, ó 9 ó 10 números.

EL PROGRAMA

El programa LOTO surge para satisfacer otra necesidad. ¿Qué ocurre si, en lugar, de querer acertar un pleno al 6, nos conformamos con acertar 5? Es decir, marcamos, por ejemplo 12 números. Si los seis que salen del bombo están entre los 12 que hemos escogidos nos conformamos con acertar cinco números. El inconveniente de este método es que las ganancias se reducen sustancialmente (no es lo mismo acertar seis que cinco); pero también se reduce enormemente el coste de las apuestas.

El programa que presentamos en este artículo es precisamente el encargado de calcular estas apuestas múltiples, llamadas reducciones. El programa es capaz de calcular reducciones al 5 (asegurando cinco aciertos), al 4 y al 3 que, claro está, son la apuestas más baratas.

Se trata, en definitiva, de un programa que os permitirá asegurarnos muchos ratos en este popular juego, y a un precio más que asequible. Vale la pena.

ZetaOchenta

LOTO

A.P.V. systems presenta:
-- LOTERIA PRIMITIVA --
realizado por X. Sánchez
para Manhattan Transfer
versión PC por ASP Soft

Calculando ...

BOLETO: 1

Reducción de 12 números al 3	1	2	3	4	5	6
Numero de combinaciones : 4	1	2	7	8	9	14
Precio de las combinaciones: 400	3	4	7	8	47	48
Numero de boletos : 1	5	6	9	14	47	48

FACE 1

FACE 2

VAMPIRO

Un programa como los de antes

Pese a que hoy por hoy sea difícil de creer, nuestro país contó en un pasado no demasiado remoto con programadores de excelente calidad. Títulos como FRED, ABU SIMBEL, PROFANATION, o incluso el sencillo pero divertido SAIMAZOON, serán recordados durante muchos años. Manñanán, trasfer, con Vampiro, ha querido echar la vista atrás y recordarnos que el software de calidad no necesita multigargas.

CASTILLO VAMPIRE

Al despertar te das cuenta de que estás rodeado de muros de piedra en un extraño laberinto húmedo y desagradable. Ante ti puedes divisar la silueta de tu ordenador, agazapada en la oscuridad de la estancia. Sabes que sólo hay una forma de salir, y que los peligros en el camino son prácticamente insalvables. Además, no te gustaría perder el pellejo en la primera trampa con la que tropieses.

Sólo tienes una salida, hacer jugar a Guillermo en tu lugar. Conectas rápidamente tu ordenador. Por suerte, en la casi total oscuridad, eres capaz de localizar el interruptor del monitor. Ahora la débil iluminación te permite descubrir el lugar en que te encuentras. No estás en una habitación, sino al final de un pasillo sin salidas. Sólo observas, al fondo, una trampilla que probablemente lleve a un piso interior. ¿Qué peligros te esperan tras ella?

La carga del juego te parece eterna en esos momentos. La pantalla de

presentación lleva ya un buen rato en pantalla y el cassette todavía sigue girando con su ritmo pausado. Han pasado sólo 4 minutos desde el inicio de la carga, pero te han parecido horas.

TU ÚNICA SALIDA

Lo intuyes. Estás seguro de que has ido a parar al interior del castillo Vampire. Aventurarse por sus corredores significa la muerte segura. Nadie ha conseguido salir nunca de entre sus muros. Tú, cuenta, sin embargo, con la ayuda de Guillermo, el personaje del juego.

Guiándolo a ella través de los pasadizos del castillo podrás saber exactamente dónde residen los peligros y cómo deberás superarlos. Sabes, además, que Guillermo dispone de sensores para realzar su aventura. ¿Serán suficientes para lograrlo? Del éxito de Guillermo depende tu vida, así que agarras el joystick tan fuerte como puedes y empiezas a recorrer la peligrosos aventura.

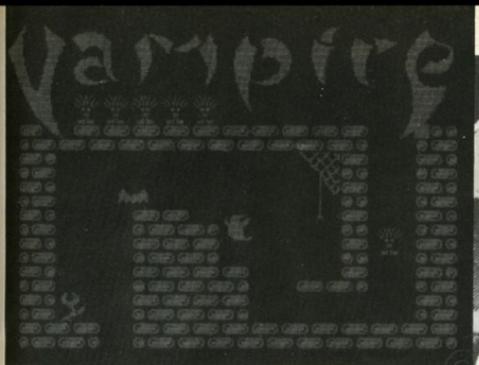
El objetivo del juego, como ya pue-

des saber, es el de conseguir que Guillermo escape del castillo Vampire. Sólo así podrás conocer, no sólo el camino correcto, sino la forma de evitar a todos uno de los diferentes monstruos que aguardan a lo largo del recorrido.

El juego, nada más cargarse, recuerda al famoso Producción de DINAMIC. Siembra algo no te asustes, en este caso la dificultad no es tan alta y resulta sencillo terminar el juego, especialmente para nosotros que tenemos el cargador de todas las milicias. Si de vez en cuando el juego, eso sí, deberás armarte de paciencia y de un joystick de precisión.

EL COFRE DE LOS MIL TRUCOS

Como no queremos que te quedes con las ganas de terminar el juego (a por lo tanto encerrado de por vida en el castillo Vampire) te vamos a contar unos cuantos trucos para que puedas terminar las cuatro primeras pantallas del juego. Sabiendo esto, el resto de pantallas son cosa de niños.



FACE 3

Como puedes ver en las ilustraciones, en la pantalla 1 empiezas desde la esquina superior izquierda del terreno de juego. Debes ir hacia la izquierda y dejarte caer la segunda vez que la calabera pase bajo ti, cuando el vampiro esté a tu izquierda. Hay que bajar rápidamente los dos pisos. Quédate en el central y no vivirás para contarlo.

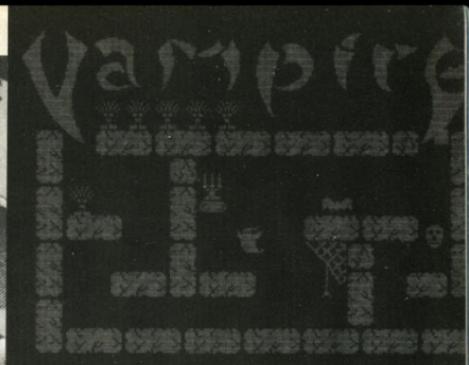
Una vez llegado al piso inferior, debes correr hacia la derecha a toda prisa, y cuando te encuentres a mitad de camino entre el punto de bajada y el primer escalón de la parte derecha, salta hacia la derecha. Si lo haces más tarde probablemente acabes en las manos del fantasma que te espera.

Pasar al fantasma es la cosa más fácil del mundo. Tan sólo tienes que esperar a que deje un hueco suficientemente grande como para que puedas pasar por debajo.

Llegas entonces a la segunda pantalla.

Aquí la cosa es un poco más complicada. Si eres rápido podrás saltar al murciélago cuando esté aproximadamente en mitad de la pista. Si lo has hecho así, con otro salto podrás saltar por encima del fantasma y llegar a la parte derecha de la pantalla, donde podrás tener un pequeño descanso.

Ahora sólo tienes que esperar a que



FACE 4

Guiando a Guillermo a través de los pasadizos del castillo podrás saber exactamente dónde residen los peligros y cómo deberás superarlos.

La calabera esté bajo tus pies y saltar. Ella irá hacia la izquierda y tú podrás pasar a la siguiente pantalla.

Has de tener cuidado, porque de vez en cuando las piedras se mueven, con lo que un camino seguro puede convertirse en una trampa mortal.

La tercera pantalla es sencilla, pero requiere bastante precisión. Esta vez empiezas cayendo por la parte derecha de la pantalla. Desplázate a la izquierda y sube a la plataforma que verás a la derecha del fantasma. Cuando el fantasma está abajo de todo, salta por encima de él. No te muevas durante unos instantes, y cuando el murciélago se te acerque salta por encima de él. Cuando toque la pared izquierda

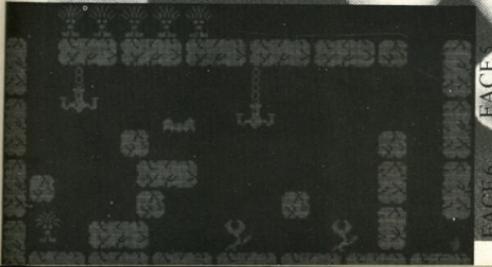
El objetivo del juego, como ya puedes adivinar, es el de conseguir que Guillermo salga del castillo Vampire.

mueve tu joystick rápidamente hacia la derecha para, de esta forma, librarte de la planta carnívora que te espera al final de tu caída.

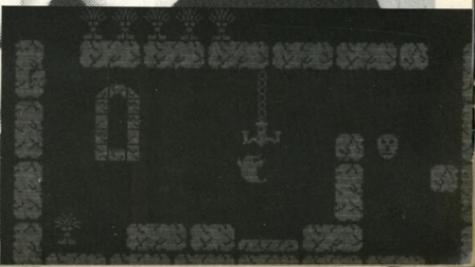
La cuarta pantalla es la última en la que te vamos a ayudar, aunque una dificultad similar a la anterior. En primer lugar debes bajar al piso inferior. Ningún problema. Cuando el fantasma esté a la altura del candelabro, salta por debajo de él y sitúate en la plataforma que hay bajo el candelabro. Ahora debes esperar a que el murciélago se aleje y vuelva a acercarse. Cuando esté aproximadamente a la mitad del camino, debes saltar por debajo del fantasma y aliviar la plataforma por la que se mueve el murciélago, rápidamente debes saltar sobre él, con la fuerza justa para caer en el borde de la plataforma; pero sin tocar la calabera que no para de subir y bajar. En cuanto la calabera haya pasado por delante tuyo (subiendo claro), te debes caer (nada de saltar!) y ocupas por la parte inferior derecha de la pantalla.

Hay nuevas pantallas, con mayores dificultades, pero sin nuevos peligros. ¿Conseguirás salir del castillo? ¿Cuida de Guillermo, es tu única forma de escapar!

ZetaOchenta



FACE 6



AFRICAN RAIDERS

RAIDERS-01

LO ULTIMO DE SYSTEM-4

AFRICAN RAIDERS es una nueva versión del mítico rally París-Dakar, realizada con una calidad gráfica y un realismo difícilmente superables. Seguramente pensaréis que ya existen muchos juegos de este tipo, pero podemos aseguráros que este precisamente es el definitivo. De lo contrario, el autor de este artículo no se habría quedado literalmente "pegado" durante tres noches seguidas a su monitor, tratando de terminar todas las etapas sin sufrir un ataque cardíaco en el intento. ¿Parece que exagero? Pues jugad por vosotros mismos.

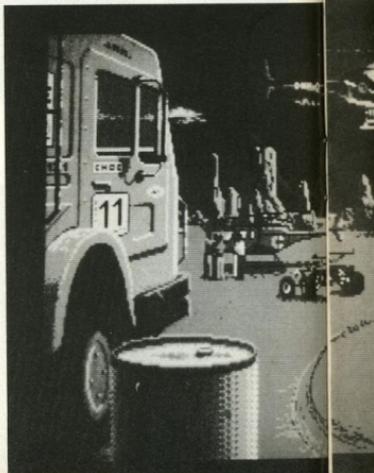
El programa comienza con una buena digitalización musical seguida de algunos efectos destinados a ir "creando ambiente". Una pantalla fija, animada con soberbios gráficos, nos muestra al equipo de mecánicos poniendo el vehículo a punto, mientras un helicóptero de la organización de carreras sobrevuela la zona. Después, el coche arranca y se coloca sobre la línea de salida, junto al resto de los participantes. Cuando el juez-árbitro da comienzo a la prueba, los numerosos coches y motores competidores se ponen en marcha entre una tremenda polvareda y se alejan dirección al oasis de In-Salah. Si aceleramos el vehículo lo suficiente, y además no tenemos

averías, ni nos perdemos en el desierto, ni nos quedamos sin gasolina, al poco tiempo comenzaremos a dar alcance a los más rezagados. No importa que lleguemos los últimos, ya que en una carrera por etapas siempre se tiene oportunidad de recuperar tiempo en el recorrido siguiente, pero de todos modos jugamos para ganar, porque de eso se trata.

A lo largo del camino, nos encontraremos con dunas, cambios de rasante que harán "volar" el coche unos metros, bidones viejos que valizan el recorrido fijado por la organización, camellos, letreros indicadores, oasis, rocas, zonas petrolíferas, restos de vehículos abandonados, esqueletos de antilopes, árabes haciendo auto-stop, e impresionantes paisajes de fondo sobre el horizonte. Por si toda esta ambientación no bastara, a mitad de recorrido puede comenzar a anochecer, cambiando las tonalidades del escenario y reduciéndose la visibilidad ligeramente.

El panel de control contiene abundantes y complejas informaciones sobre todo lo que interesa conocer durante el desarrollo de la carrera, aunque a diferencia de lo que ocurre con otros juegos similares, el número de teclas necesarias para manejar el vehi-

culo están reducidas al mínimo. De hecho, jugando con joystick se puede prescindir completamente del teclado. Esto supone una gran sencillez de ma-



nejo sin renunciar a la sofisticación inherente a este tipo de máquinas todoterreno. En concreto, el panel incluye indicador de caja de cambios, selector de tracción, cuentakilómetros, contador kilométrico de etapa, brújula electrónica, indicador de carburante, y pantalla de ordenador de a bordo. El cambio es semiautomático, pudiendo elegir entre marcha hacia adelante, marcha atrás y punto muerto. La tracción, normalmente limitada a un sólo eje para obtener mayor velocidad sobre superficies firmes, se puede hacer extensible a las cuatro ruedas, aunque esto reduce la velocidad considerablemente. Por último, el ordenador y la brújula ofrecen información vital para el control de itinerario y otros aspectos relacionados con el desarrollo de la etapa, como pueden ser la posición del vehículo en el mapa, el tiempo conseguido por el líder, o el tiempo aproximado que falta para llegar a meta.

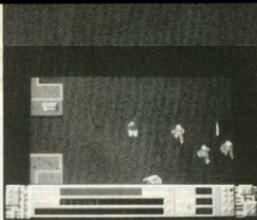
Todo lo que hemos mencionado hasta ahora, define por sí sólo a un buen simulador de rally. Sin embargo AFRICAN RAIDERS es algo más que eso. En su desarrollo se han incorporado numerosas innovaciones que contribuyen a dotar al programa de ese "algo" que siempre ha faltado a los demás: en primer lugar, el jugador no está restringido a un recorrido fijo, delimitado por una carretera de la que no se puede salir, y más allá de la cual todo es simple decorado, sino que puede salirse de éste para buscar su propio itinerario alternativo, descubriendo "atajos" y arriesgándose a

perderse. En otras palabras, se puede decir que el juego es realmente tridimensional, en el más amplio sentido de la palabra. Además, la ambientación gráfica, la reproducción de todos los elementos que rodean a este tipo de competiciones, y la libertad del corredor para hacer aquello que normalmente no puede en otros programas constituyen un conjunto sumamente realista. Por poner un ejemplo, hasta el mero detalle de la "marcha atrás" supone una prestación que no solemos encontrar en juegos similares. Por todo ello, creemos que AFRICAN RAIDERS es uno de los mejores programas actualmente disponibles para ATARI y AMIGA.

Naturalmente, no podíamos terminar este comentario sin añadir unos cuantos consejos útiles. Allí van:

Al observar el mapa de carrera, comprobarás que el recorrido "oficial" da demasiadas vueltas; afortunadamente, en el desierto siempre se puede seguir el camino recto hacia cualquier punto, pero hay que tener en cuenta los obstáculos. Las mandas de camellos te obligarán a reducir la velocidad a menos de 100 km/h para evitar colisiones, al igual que las áreas con restos de vehículos abandonados. En el caso de los bancos de arenas sueltas, deberás usar la tracción a las cuatro ruedas, lo cual te permitirá alcanzar una velocidad máxima de unos 85 km/h. Recuerda cambiar a la tracción normal en cuanto pises arena firme, ya que de lo contrario no podrás alcanzar grandes velocidades. Una vez que salgas del camino marcado, guíate por la brújula electrónica. Aprende a orientarte teniendo en cuenta los grados (01=Norte, 90i=Este, 180i=Sur, 270i=Oeste), y la cuadrícula del mapa. Cuando estés próximo a la llegada, necesitarás encontrar de nuevo la carretera para pasar por meta; si no lo haces, corres el riesgo de rebasar la línea y perderte en territorios fuera de control. Siempre que circules por el camino señalado, deberás mantener una velocidad inferior a los 90 - 100 km/h para no salirte de las curvas y no estrellarte con demasiado peligro contra los bidones. Observa que si te chocas contra éstos a una velocidad media de 80 km/h los derribarás sin que pase nada, mientras que si lo haces demasiado rápido o demasiado despacio tu vehículo se detendrá o se accidentará. No te preocupes por el carburante: al final de cada etapa se rellenará el depósito. No obstante, ten cuidado de no dar demasiadas vueltas antes de llegar a meta, por que si gastas las reservas, de fuel antes de terminar, te quedarás inmovilizado en mitad del desierto, y la organización de carrera tendrá que relocalizarte y penalizarte.

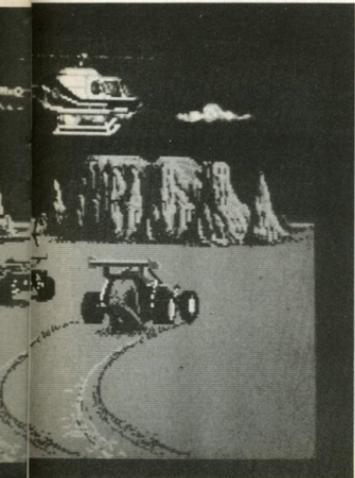
Ernesto del Valle.



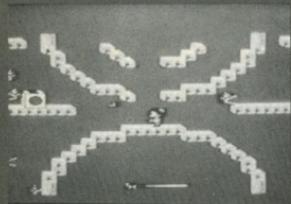
MOTOR MASSACRE

¡Mira que es malo esto!

De cuando en cuando ERBE nos trae también algún juego que no merece tal calificativo. Motor Massacre es un juego cuyo argumento podría salvarse de el quemar, pero no ha sabido ser bien realizado. Tras el Gran Holocausto Biológico debes eliminar al Dr. Nozd. Para ello dispones de un ATV blindado y equipado con un arma de gran potencia. El juego transurre con una perspectiva aérea sobre la ciudad semidesértica. Debes, con tu ATV, localizar las entradas de los edificios; pero otros muchos vehículos intentarán destruirte. La idea, como ya hemos dicho, no es mala; pero la realización deja bastante que desear. Ni el coche se pilota cómodamente, ni los disparos disparan donde deberían, y además a veces explotan coches a los que no has despedido. Dentro de los edificios el panorama empeora todavía más, y es que este juego no hay por dónde cogerlo.



LOS MEJORES TRUCOS PARA TU CONSOLA



partida moviendo el cursor hacia ambos lados.

MIKE TYSON PUNCH OUT (NINTENDO)

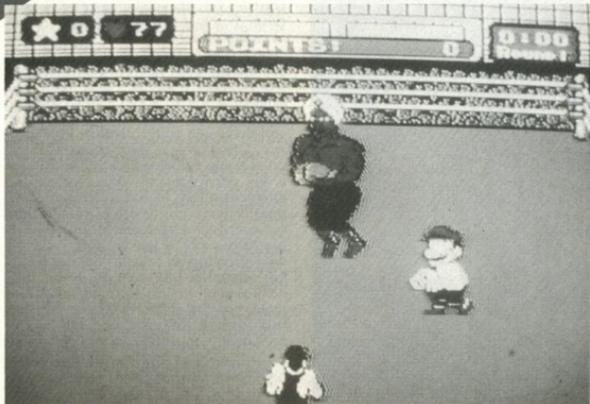
En este juego al llegar al combate con el campeón del mundo, Tyson, puede que ocurra (será lo más probable) que del primer mazazo de sus puños caigas KO; a lo cual habrás de comenzar de nuevo introduciendo la tercera clave. Esta clave te llevará pre-

viamente a un combate contra Super Macho man; si pierdes contra él descenderás de ranking y tendrás que pelear contra Don Flamenco. Esto último puedes evitarlo reseteando la máquina si pierdes contra Super Macho man, puesto que la clave permanece en memoria y tan sólo has de pulsar start para comenzar otra vez.

Os adjuntamos el tercer password para empezar en el combate contra Super Macho man: 056 093 6683. Si os fijáis bien en el sumario del número 7 de Mega Joystick os dábamos, muy a escondidas, la primera de las claves.

TEDDY BOY (SEGA)

Cuando aparezca la pantalla de presentación direcciona el cursor según este orden: arriba, abajo, izquierda y derecha. Al surgir una nueva pantalla presiona el cursor primero hacia arriba y luego hacia abajo nueve veces. Pulsa después el botón 1 y selecciona el round por donde quieres comenzar la



TORRES PARA LA

PHANTASY STAR (SEGA)

Atención, esta es la continuación de la carta de Diego Torres aparecida en el Club Sega.

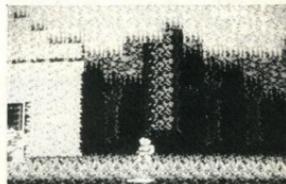
"Lo primero que hay que hacer en este juego es meterse en la cueva y coger el cofre. A continuación sal al bosque y mata SWORMS hasta tener doscientas mesetas (ve a la casa de tu amiga en la ciudad para descansar cuando pierdas mucha energía). Después ve a la ciudad costera y compra el SECRET (insiste varias veces ya que no lo vende a la primera). Luego dirígete a la ciudad y busca por las casas hasta conseguir el LANCONIAN POT. Con el SECRET (que resultará ser el ROADPASS) ve al aeropuerto y compra un pasaporte (te costará cien mesetas). Sube a una nave y vete al otro planeta. En una de las dos tiendas de allí el vendedor te dirá que "si le compras un animal que habla por dos billones de mesetas (?); contesta que no, y te responderá que "si se lo cambias por el LACONIAN POT". Dile que sí, y MYAU (el animal que habla) se unirá a ti. Después vuelve al planeta y vete a la cueva que hay al sur de la ciudad: entra y busca a ODIN que está convertido en piedra. Utiliza el líquido que MYAU lleva consigo y lo convertirás de nuevo en un hombre. Busca por la cueva y encontrarás la brújula (COMPASS). Vete al EPI FOREST (donde antes no podías entrar) y un viejo te hablará de algo llamado DUNGEON KEY. En la cueva que hay al lado de tu casa busca ahora un cofre con la DUNGEON KEY. Sigue la línea costera (cuidado con los monstruos marinos pues son muy peligrosos) hacia el norte y entra en la cueva. Usa la DUNGEON KEY para abrir la puerta y busca al PASTELERO que por mil mesetas te dará un pastel. Ahora vete al otro planeta, visita al rey (te dejarán pasar por el pastel) e entonces busca en la cueva del desierto a

NOAH. Cuando lo encuentres podrás comenzar la aventura. Desde luego el juego no acaba aquí, pero de momento lo dejo para que sigáis vosotros. En otro momento os contaré el final."

GHOST'N GOBLINS (NINTENDO)

En las pantallas de los diablos (segunda sección de la tercera fase) tras haber liquidado a los dos primeros, si subes por la segunda escalera casi hasta el final y la vuelves a bajar te encontrarás a la derecha con un rey que te dará 10.000 puntos. Si vuelves a subir la escalera y te vas por la derecha te ahorrarás el matar un diablo. Por último mata al tercer diablo saltando hacia la izquierda; de esta manera conseguirás la armadura y con suerte el diablo desaparecerá. Además, antes de saltar por el precipicio, salta por el primer escalón hacia la derecha y serás recompensado con 5.000 puntos.

Truco cedido por David Castillo de Pamplona.



KUNG FU KID (SEGA)

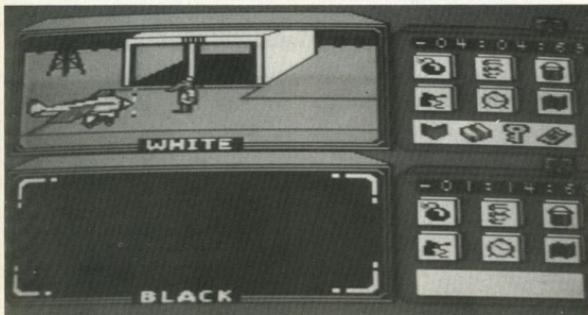
En este juego nos podemos hacer servir de "la regla del quinto sprite" para acabar fase tras fase y sin problemas. Tan sólo deberemos ir saltando por encima de los enemigos que vayan apareciendo; y si logramos que nos persigan tres enemigos de a pie no nos aparecerá ninguno más por delante nuestro hasta el final de la fase. Con un poco de suerte podremos acabar con el enemigo al final de la etapa y, si es así, podremos repetir el truco durante todo el juego hasta terminarlo en unos minutos.

CLUB NINTENDO

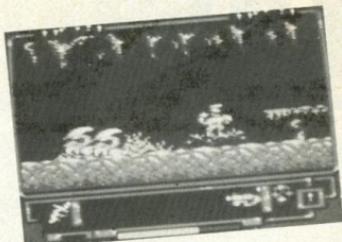
¡De interés para todos los usuarios de la consola Nintendo!. Esta nota os viene a decir que, si os fijáis bien, en algunos cartuchos de esta consola se os adjunta un cupón; el cual, mediante

SPY VS. SPY (SEGA)

El mejor truco para este juego está en tenderle trampas al espía negro. Sabiendo esto podemos colocar bombas (mediante la selección de iconos) en los lugares que imaginamos serán visitados por el otro espía. Podemos, incluso, permitirle que se haga con la mayoría de los objetos. En este ejemplo, cuando mueva un armario, pongamos por caso, la bomba estallará y tan sólo tendremos que ir hasta el citado armario para recoger el maletín. Ser un experto en el manejo de trampas puede repercutir en la victoria final.



BESTIAL WARRIOR... ¡BESTIAL!



Dinamic está empezando a sorprender más por sus complicadísimas maniobras publicitarias que por sus juegos. Mala señal cuando esta productora se hizo famosa por juegos como Camelot Warrior o Profanation. La calidad no necesita nada más.

Y ya van dos veces. Sí, remontaros a nuestro último número, donde yo mismo me encargué de atacar "Rescate Atlántida", también de Dinamic. No tenemos nada contra ellos, pero es que últimamente parecen incapaces de editar algo con un mínimo de dignidad. A pesar de lo que diga esa revista grande, grande, grande.

Después de una excelente pantalla de carga (algo tenía que haber bueno), nos enfrentamos a un sobrio menú de opciones que recuerda muchísimo al de Comando Tracer. Ah, es que sus programadores son los mismos, vale, se les perdona. Lástima que no hayan imitado al tracer en su totalidad.

Ni el desarrollo del juego se salva de la quema. A través de multitud de pantallas francamente mal realizadas deberemos buscar diversos objetos que nos permitirán acceder a niveles superiores de juego. Eso sí, siempre que tengamos moral para seguir y seguir.

Los autores del programa, Zeus Software, han tenido una trayectoria desigual pero descendente. Su primera producción, Hundra, publicada ya por Dinamic, resultó ser un juego de lo más entretenido, muy en la línea de los típicos juegos de la primera etapa Dinamic, con una gran cantidad de efectos gráficos que le dotaban de gran originalidad. Incluso se llegó a publicar en el extranjero, y en Inglaterra bajo el sello Mastertronic concretamente, un verdadero orgullo para cualquier programador novel.

Después de abordar la confección de las conversiones de este primer éxito se volcaron en Comando Tracer, que les tuvo ocupados durante bastante tiempo. El resultado fue un producto que superaba con creces a Hundra gracias a un muy bien resuelto desarrollo y aún mejores gráficos, aunque extremadamente difícil.

En este programa se empezaban a

notar algunos de los fallos que se han convertido en protagonistas del Bestial Warrior. Una excesiva carga de color en los sprite, movimiento muy rápido pero que conduce al error forzado y una gran pobreza en la variedad gráfica de los decorados.

Comando Tracer fue comentado extensamente en nuestra revista, y alabado por sus indudables cualidades.

Y llegamos a Bestial Warrior. Pasemos a analizarlo con mayor detenimiento. Los decorados, contruidos a base de bloques gráficos de escasa calidad, resultan molestos por su repetitividad y tendencia a lo que los ingleses llaman "blocky", es decir, la cuadratura absoluta para evitar cualquier mezcla de atributos.

Tenemos que añadir a este poco atractivo panorama unos personajes que no son más que un refrito de anteriores viejos conocidos de la casa. Los dragones que surgen en los lagos del segundo nivel tienen la misma función que los que aparecen en Phantis (perdón, Game Over Two), los soldados enemigos son clavditos a los de Game Over, el personaje está inspirado en Freddy Hardest, las montañas son iguales que las de Hundra, la rutina mapeadora es idéntica a la de este último...en fin, os podéis imaginar por dónde van los tiros.

Si al menos el juego fuese divertido de por sí, todo esto pasaría más o menos desapercibido o sería perdonable, pero ni por esas. Basándose en la estructura laberíntica de Hundra, se han creado cuatro niveles con prácticamente la misma ambientación gráfica entre sí que restan mucha espectacularidad al juego.

Esperemos que se den cuenta al fin de que así no se hacen juegos y sus mejores tiempos vuelvan, aunque en el fondo estamos seguros de los tiempos pasados, cuando son mejores, nunca vuelven.

Por Jesús Manuel Montané.



VINDICATORS

Los juegos de acción parecen haber vuelto con más fuerza que nunca después de un breve paréntesis

dominado por los de estrategia para dieciséis bits. Siempre es bueno reencontrarse con los viejos amigos...

En el último PC show, Domark consiguió un más que interesante contrato de Tengen, la división arcade de Atari, asegurándose los derechos para cinco juegos de máxima actualidad en los salones: Xybots, Toobin, Dragon Spirit, APB y Vindicators —el primero en aparecer y del que vamos a hablar extensamente en este artículo.

La máquina original de Vindicators es una de mis favoritas, por su rapidez y adición (a pesar de que los gráficos no son nada del otro jueves). Por este motivo, la conversión tiene un gran interés: digamos que inherente. Hace un mes nos llegaron las primeras noticias del acuerdo de Domark y desde entonces espero pacientemente la llegada del juego, no como, no duermo, no... ¡ah! Parece que se ha terminado de cargar. Veamos

El argumento no es precisamente lo que se llama un portento de originalidad, pero al menos tiene su punto de gracia. El omnipotente imperio Tangent (sí, más o menos como Tengen, no se lo tienen creído ni nada) ha ido conquistando la galaxia haciendo uso de todo tipo de ingenios bécicos realmente curiosos (¿Se me acaba de ocurrir el motivo de tanta movida en las productoras de software!) y lo único que se interpone entre el dominio absoluto del imperio y unas vacaciones en Andrómeda son un par de tanques, rojos ellos, pilotados por dos temerarios comandantes, quienes han decidido quedarse por lo menos con un trocito de su planeta de origen (es que

estos chicos de Dinamic quieren resistir hasta el último momento).

La organización Tangent está dividida en catorce sectores, cada uno dotado de cinco niveles. El objetivo es entrar en cada uno de los sectores, y destruir su centro de control, situado (quién lo iba a decir) en el quinto nivel precisamente. Cortito, lo que se dice cortito, no es el juego. En la catorceava zona, fase, o lo que sea, nos enfrentaremos con el gran capitoste, un tremendo monstruo que se erige como único eslabón entre la libertad y el imperio Tangent.

Al principio de cada misión debemos elegir entre dos modos de juego, el de un jugador y el de dos, que por una vez pueden jugar a la vez. Se ha de reconocer que esta opción funciona a la perfección y proporciona una alternativa suplementaria cuando te has cansado de jugar sólo (¡si hasta te puedes cargar a tu compañero!). También podemos elegir entre tres niveles de dificultad que corresponden a sendos niveles de la nave. Dependiendo de por dónde queramos empezar obtendremos una mayor o menor bonificación.

Después de todas estas formalidades, la acción comienza. Pero vaya, se parece a Gauntlet, muchísimo además. La perspectiva pseudotridimensional (toma palabreja) es la misma, podemos constatarlo. El tanque se mueve de la misma forma que nuestro viejo amigo el brujo. La pantalla además se desplaza también en scroll vertical y horizontal utilizando ¡la misma rutina! que Gauntlet.

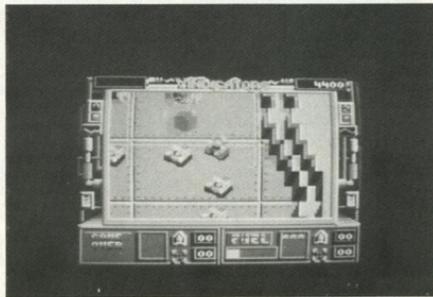
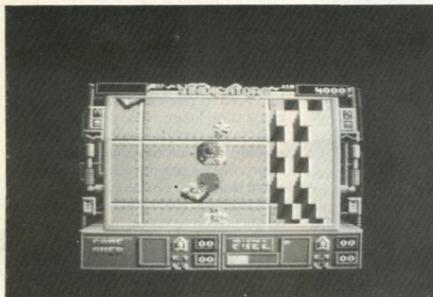
Las estaciones tienen buenas defensas, están infestadas de tanques enemigos y torretas de combate que no dudan en soltarle una buena ristra de disparos cuando se les antoja. Cualquier movimiento tiene como respuesta el ataque sistemático de todos los enemigos que en ese momento se encuentran en pantalla, con lo que el nivel de dificultad está garantizado.

En niveles más avanzados del juego, este agobio se hace todavía mayor con la aparición de super tanques, cañones de gran longitud y barreras electrificadas que para colmo de males necesitan tropecientosmil disparos para ser abatidas.

Durante nuestro paseo por las instalaciones de la base enemiga podremos recoger una serie de estrellas que pueden ser usadas para aumentar el potencial de que disponemos, haciéndose imprescindibles en los niveles superiores. Lo más conveniente será usar el escudo cuantas veces sea posible, ya que evitará el descenso inmediato del nivel de energía. El problema está en que para conseguirlo se necesitan diez de esas estrellas y no son fáciles de conseguir.

También disponemos de la opción de aumentar el poder de disparo de nuestra propia nave, pero no lo cambio cuando la uséis, ya que el cambio es mínimo en la efectividad.

Las estrellas de forma absolutamente aleatoria, provocan la aparición de túneles que permiten el acceso a secuencias más elevadas. Al final de



cada una de ellas nos enfrentaremos a un nutrido destacamento de tanquetas enemigas cuya rapidez de movimiento hará muy difícil la eliminación. Después de este calvario haremos una última elección; aparecerán ante nosotros un par de llaves magnéticas y sus correspondientes puertas, que naturalmente son las de acceso al siguiente nivel. Si nos equivocamos de puerta o de llave deberemos intentarlo de nuevo, y si fracasamos volveremos al principio.

La versión ST de Vindicators es muy parecida a la máquina original en cuanto a gráficos se refiere, ya que la jugabilidad está muy por debajo. La dificultad es elevadísima, y la conclusión de un nivel puede llevar mucho tiempo, demasido de hecho.

Los sprites están creados con un nuevo sistema de tramado que les da ese aspecto metalizado que hasta la fecha no se había visto en ningún otro juego.

En definitiva, no se trata de un derroche de imaginación ni de técnica, pero puede hacernos pasar muy buenos ratos, a veces hasta divertidos si escogemos la opción de dos jugadores. ¿Qué más se puede pedir?

Por Max



SUSCRIBETE HOY MISMO A MEGA joystick

**RECIBE DOCE NUMEROS EN TU PROPIA
CASA POR EL PRECIO DE DIEZ**

Deseo suscribirme a MEGA Joystick durante un año (12 números) a partir del número ... para cuyo pago adjunto talón bancario al portador, barrado.

MEGA Joystick/Roca i Battle, 10-12 bajos. 08023 BARCELONA

NOMBRE Y APELLIDOS Nº
 CALLE
 CIUDAD PROVINCIA
 Cód. Postal Teléfono

Tarifas: España, por correo normal, ptas. 3.250.
 Europa, por correo aéreo, ptas. 5.450.
 Resto mundo, correo aéreo. USA \$ 60.

Importante: Colocad en el sobre DEPARTAMENTO SUSCRIPCIONES MEGA JOYSTICK.
NO SE ADMITE CONTRAREEMBOLSO.



Imaginaros la situación: son las once de la mañana y hemos pasado tres horas en un tren con el único fin de visitar al famoso autor de Elite y Virus, David Brabben, cansados y agotados pulsamos el timbre de la puerta...

DAVID BRABBen, EL HOMBRE TRANQUILO

El bueno de David nos saluda atentamente, invitándonos a entrar con la mayor de las correcciones. Hace alguna que otra pregunta sobre nuestra revista y si hemos tenido un viaje agradable, aunque por nuestra cara de satisfacción se hace una idea. Sentados ya en uno de sus enormes butacones iniciamos nuestra sesión interrogatoria

—M.J.: **¿Cómo empezaste en esto que algunos llaman industria?**

—D.B.: Bueno, es una historia larga y complicada. Cuando tenía dieciséis años, un amigo del colegio me invitó a ir a su casa para enseñarme un juguete que le había comprado su padre... ¡Un PC! ¿Te lo imaginas? Pues nada, nos pusimos a jugar con él y en unos meses me compré un BBC que por su poca popularidad me resultó accesible económicamente. Después me compré unos manuales muy viejos sobre la

programación estructurada y empecé a probar todo lo que se me ocurría. Desarrullé un par de rutinas en Basic extremadamente rápidas para una demo y me puse a dar vueltas sobre cómo aprovecharlas. Entonces se me averió el ordenador y durante seis meses no puede programar, tiempo durante el cual otro "amigo" me robó las rutinas. Así hasta hora.

—M.J.: **Pero ahora tienes cinco ordenadores en casa**

—D.B.: Sólo funcionan dos.

—M.J.: **Y, por supuesto no tienes intención de repararlos**

—D.B.: Ah, no, me gusta coleccionar computadoras estropeadas. Quiero hacer un museo con ellas cuando ya no se me ocurra nada que programar.

—M.J.: **¿Y Elite?**

—D.B.: Elite vino después del robo de mis rutinas. Quise acelerar muchísimo la conclusión del juego que las aprovechaba para adelantarme a los

piratas y me fui con él a varias productoras que parecían estar de acuerdo en que aquello no valía nada.

—M.J.: **¿Entonces?**

—D.B.: Entonces volví a Cambridge y pasaron un par de semanas. Me llamó uno de los que habían visto el juego para decirme que en Firebird podrían ayudarme a darle una forma más profesional y me dirigi a ellos. Allí conocí a un equipo de programadores fabuloso que convirtió todo ese lio de logaritmos en Elite. Y lo hicieron bien, se vendió muchísimo

—M.J.: **Yo diría que se vendió extremadamente bien.**

—D.B.: La verdad es que sí. Hay encuestas que dicen que es el juego más vendido de la historia, pero no sé si creérmelas. Si nos basamos en los dividendos que supuso para mí, desde luego no me puedo quejar, pero las cifras se han exagerado mucho, demasiado.

—M.J.: **Muchos se han aventurado a decir que la cantidad de royalties que te reportó Elite son la razón de tu larga ausencia del mundo de la programación de juegos.**

—D.B.: Bueno, eso no es del todo exacto. Las distintas versiones que se han hecho del juego han sido supervisadas por mí en todos sus detalles, aunque no programadas, y eso da mucho trabajo.

—M.J.: **Pero no me dirás que ese trabajo puede ocuparte cerca de tres años.**

—D.B.: Evidentemente no, pero durante ese tiempo me puse a crear nuevas rutinas gráficas que fueron dando forma a Virus, el primer programa que he realizado directamente en ocho y dieciséis bits.

—M.J.: **Las ventas de este último pro-**

De izquierda a derecha David Brabben y nuestro corresponsal Jesús M. Montañé en la entrevista que se realizó en el lujoso chalet del programador de Elite.



grama que has mencionado, Virus, no han alcanzado a las de Elite, ni mucho menos. ¿Cuál crees que ha sido el motivo?

-D.B.: Se trata de dos juegos muy distintos. Piensa que Elite se ha estado vendiendo durante cerca de tres años, y aún se sigue vendiendo al mismo precio en algunas versiones. Además el apoyo que recibió desde las revistas especializadas fue tremendo, mientras que la acogida de Virus ha sido mucho más fría. Es algo aleatorio.

-M.J.: ¿Aleatorio?

-D.B.: Sí, yo creo que la vida es algo programado, como un juego. A veces ganas y a veces pierdes, de forma absolutamente aleatoria, por suerte. No creo en el destino.

-M.J.: Pasamos a temas más mundanos. Creo que tienes el proyecto de crear tu propia empresa de software

-D.B.: No es más que un rumor que se difundió a partir de unas declaraciones que hice hace un tiempo. Alguien interpretó mal lo que yo quería decir realmente. Cosas de la vida.

-M.J.: ¿Pero no te gustaría?

-D.B.: La verdad es que no mucho. No me veo organizando grandes campañas publicitarias ni apretando a mis programadores para que tengan sus juegos terminados a tiempo. Soy una persona muy sencilla, no me gustan las prisas ni la grandes ciudades. No puedo imaginarme teniendo que ir a trabajar cada día a Londres en uno de esos horribles trenes directos.

-M.J.: Así pues no piensas moverte de Cambridge

-D.B.: Ni loco, las pocas ideas originales que se me ocurren las pienso y maduro en este refugio. Estás lejos del ruido y de la gente, puedes tomártelo con calma. Me gusta así.

-M.J.: ¿No es peligroso aislarte de esta manera? Puedes perder el contacto con el público

-D.B.: No me preocupa lo más mínimo.

-M.J.: ¿No?

-D.B.: Veras, el público digamos que teórico de los videojuegos es mayoritariamente adolescente, no tiene todavía las cosas muy claras, no tiene interés para mí. Cuando pienso que mis juegos van a parar a sus manos no me siento muy tranquilo. Me gustaría que los usuarios tuviesen una franja de edad más amplia, cabría la posibilidad de realizar títulos más interesantes y olvidarse de Rambos que no tienen ni pies ni cabeza. De hecho esta evolución ya se ha producido en los Estados Unidos. Los chavales juegan con sus consolas y los adultos juegan con los ordenadores con un software más desarrollado y estructurado, con juegos Cinemaware, que en mi opinión son maravillosos.

-M.J.: ¿Crees que las consolas llegarán a cuajar en el mercado europeo?

-D.B.: Estoy convencido de que sí,



aunque no a gran escala. Las ventas de cualquier marca en la actualidad no son espectaculares, pero creo que se mantendrán, lo que creará una base de usuarios lo suficientemente grande como para que justifique la creación de juegos para esas máquinas

-M.J.: ¿Te interesaría realizar software para consolas?

-D.B.: Pues sí, al fin y al cabo son máquinas con enorme capacidad gráfica.

-M.J.: ¿Tienes algún juego favorito?

-D.B.: No juego mucho a lo que hacen los demás, pero me gusta mantenerme al día. Un chico que vive cerca de aquí me trae algunas novedades y la mayoría son horribles. No me gusta tanta violencia. Prefiero programas como "Rocket Ranger" —al que estaba jugando cuando llegamos— o "Tetris". Este último es maravilloso. Parece increíble que a partir de una idea tan sencilla se puedan obtener niveles tan altos de adicción. Hace ya unos meses que lo poseo y no paro de jugar.

-M.J.: Entonces difícilmente habrás visto software español

-D.B.: No he visto muchos juegos españoles, pero me enviaron una copia de uno, no sé como se llamaba esto sí, "Game Over", y hace poco que he visto la segunda parte.

-M.J.: ¿Y bien?

-D.B.: Digamos que no están mal, gráficamente están muy cuidados, pero no es el tipo de juego que yo desearía. Descuidan mucho la juga-

bilidad, y eso en Inglaterra no se perdona.

-M.J.: ¿Proyectos?

-D.B.: Muchísimos, pero no son exactamente proyectos, son ideas sueltas que se me van ocurriendo pero se que pueden llegar a convertirse en algo concreto. Por ejemplo, estoy escribiendo una novela de ciencia ficción que tiene como base argumental el cuento que se vendía junto a Elite, y creo que si llega a ver la luz puede ser muy interesante, aunque es algo difícil. Me gustaría dejar los videojuegos, empecé con ellos porque veía una salida fácil a mis fantasías personales, pero me estoy cansando ya. El cine o la literatura, aunque no lo parezca, son mercados mucho más abiertos. Uno no puede hacer un best-seller cada día, pero bueno, se puede vivir de ello.

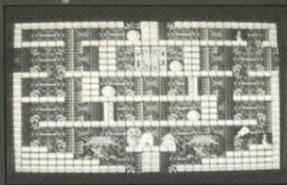
-M.J.: ¿Y de los juegos no?

D.B.: Lo veo difícil, y cada vez más. Hay demasiada competitividad y demasiados ineptos en las alturas.

-M.J.: Será cuestión de hacerles bajar de las nubes

-D.B.: Probablemente.

Declaraciones recogidas por
Jesus Manuel Montané.



Confirmado. A estas alturas, cuando la originalidad es tarea ardua y difícil de conseguir en un videojuego, las empresas encuentran un buen filón, no sólo de ideas, sino también de beneficios, en las continuaciones de antiguos éxitos. Para corroborar lo dicho, uno sus viejas glorias: KING'S VALLEY 2.

KING'S VALLEY

EL JUEGO

Y es que, quién no recuerda las veces que, como aventurero explorador, quedó atrapado en una cámara, se cerró un falso muro, o fue engullido por alguna momia, mientras trataba de hallar la forma de conseguir aquel dichoso tesoro que se resistía a caer en sus manos.

Ahora, como en toda buena continuación, se ha hecho honor al "más difícil todavía", superando la primera versión de largo.

La acción se desarrolla en un futuro muy lejano y la protagonista Vick XIII, acreditado buscador interestelar de tesoros, que ahora, guiado por un rumor, ha venido a la Tierra a visitar la pirámide de El Giza, perteneciente a la antigua civilización Egipcia. Sin embargo, esta resultó ser una trampa para curiosos, con poder suficiente para volar el planeta de polo a polo. La única solución es llegar a ella y desconectar la palanca que activó el mecanismo; pero ello implica superar todas las antecámaras, momento en el que salta el pesado de turno y dice: ¿Logrará Vick XIII llegar a "El Giza" antes de la hecatombe?. Naturalmente sólo tú, conoces la respuesta, pero la tarea es bastante difícil y complicada, llegando el programa a ser un auténtico "destrozasesos", de aquellos que nos hacen apagar el ordenador en un arrebato de rabia.

En primer lugar, si comparamos este juego con la 1ª versión se ha elevado el número de pantallas a 60, cada una de las cuáles se halla dividida en subpantallas, que van de 1 a 6, comunicadas según haya dispuesto el programador y en la que podemos encontrar, además de hasta 16 tesoros, las trampas más inverosímiles: puertas giratorias y no giratorias accesibles por un sólo lado, escaleras que se desvanecen, puentes que se esfuman y, por supuesto, nuevos y mortíferos enemigos, a citar:

— SLOUMAN, el sonámbulo: Momia blanca que sale de su ataúd y no cesa de caminar. No sube las escaleras y se le puede saltar.

— FLOUMAN, el atleta: Momia amarilla semejante al anterior. Sube las escaleras ¡y a qué velocidades!

— PYONCY, el saltarín: Auténtica momia todo terreno, especialista en saltos, capaz de badear obstáculos.

— ROCK ROLL, la apisonadora: Bola de granito que no cesa de rodar hasta topar con un obstáculo. No se puede matar, sólo detener. En movimiento es peligrosa, pero quieta, la única solución a muchos niveles. ¡Aprende a usarla!

Para deshacernos de tanta chusma, disponemos de un cuchillo que una vez lanzado no para hasta dar en el blan-

co, y un boomerang como los de los aborígenes australianos, de menor alcance pero con retorno automático.

El número de utensilios también ha aumentado, de modo que ya no sólo podemos "picar" desde arriba, sino también "perforar" desde el lado, y no siempre el mismo grosor. Así:

— Pala: Pica una sección del suelo.

— Pico: Excava dos secciones del suelo.

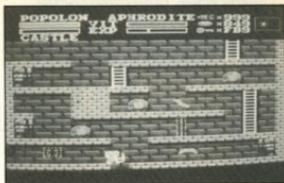
— Martillo: Perfora una sección de pared

— Perforadora: Rompe dos secciones de pared.

El resultado es un evidente aumento de complejidad en el recorrido del nivel, al existir distintas maneras de afrontar una cámara cerrada. Pero, "no se vayan todavía, aún hay más", porque existen dos tipos de pared, y uno está hecho con cemento del bueno, o sea que

Por lo demás, el sistema de juego se mantiene: hay que recoger todos los tesoros haciendo uso correcto de las herramientas y escapar por la gran puerta. Existe una y sólo una manera de superar cada nivel, que de no seguir, supondrá quedarnos atascados. Si además le sumamos los enemigos y el ambiente de frenesí que constantemente se respira hará que tras superar un "stage" inspiremos hondo para, a continuación, realizar un sincero y profundo ¡Bu!

Por lo que a gráficos se refiere, éstos son más que aceptables y se aprecia cómo, sobre un esmerado fondo, que varía cada diez niveles, al acceder al piso inferior, se sitúan los elementos configuradores propios de cada pantalla.



KEY-2

Y respecto al sonido, ¿qué se puede decir cuando éste está producido por el ya conocido chip de sonido?. Tan solo que es una auténtica "pasada", porque no hemos encontrado otra palabra para definirlo, con un repertorio de siete melodías, rítmicas, pegadizas, con ese aire de misterio y atracción fatal que encierran las pirámides egipcias. Y es precisamente en esta faceta donde se apoya uno de los secretos de este programa. Os explicamos: en determinados lugares de ciertas pantallas, si, estando quietos, saltamos, aparecerá una minipirámide. Si nos colocamos en ella y presionamos el cursor inferior, apareceremos.

—Un organillo desde el que poder escuchar todas las canciones.

—Un juego rompecabezas que, de configurar, nos representará tres vidas extra.

MODO "EDIT"

Para redondear el programa, tenemos la posibilidad de realizar nuestros propios diseños de pantallas y posteriormente jugarlas, para sorprender a algún amigo con "nuevas y sorprendentes aventuras de Vick XIII". El proceso a seguir es muy sencillo:

—Tras seleccionar la opción EDIT, escogemos entre retocar una pantalla realizada con anterioridad a partir de cero.

—Si partimos de cero, escogemos el número de pantallas para el nivel, es decir, el total de subpantallas de que va a constar, y su configuración, todo ello con los cursores y, una vez completado el proceso, para aceptarlo, pulsamos RETURN.

Aparecerá entonces un menú con los elementos de un nivel.

Con cursores y SPACE seleccionamos el deseado. A continuación contemplaremos un fondo negro y una flecha, que desplazaremos con los cursores y, en el lugar deseado, colocamos el objeto con SPACE. Si nos equivocamos, podemos borrarlo pulsando la tecla M.

Después pulsamos RETURN y volvemos al menú de objetos. Realizamos este proceso con todos ellos hasta configurar el nivel. Entonces lo salvamos en disco o cinta, y, si cualquier otro día nos ponemos a jugar, podremos cargarlo y disfrutar de él.

Otras teclas accesorias son:

—F1: Pausa al juego.

—F2: Muestra la puntuación.

—F4: Quita o pone la música de fondo.

—F5: Suicida a Vick XIII.

—F1 y luego F2: Muestra un mapa de las subpantallas del nivel.

Por último, deciros que existen unas claves que se muestran al final de cada nivel, y que introducidas en la opción "PASSWORD" cuando volvamos a jugar, permiten iniciar el juego en una determinada pantalla.

Y hasta aquí nuestro granito de arena. A partir de ahora serás tú, joven e intrépido usuario, quien deberá abrirse paso por las antecámaras para desconectar la palanca. De todos modos, si agotaras toda tu materia gris sin conseguirlo, nosotros, desde estas páginas, te hacemos solemne entrega de "la llave que todo lo abre": JO-ABBJLI.

Por Manuel Martínez

INSTRUCCIONES Y PASSWORD PARA KING'S VALLEY II (KOMANI 1988)

F1: PAUSA :F2 VER PUNTOS Y VIDAS EXTRA F1 + F2 VER MAPA PIRAMIDE

PANTALLA: 2	PASSWORD:IAIABKKB	PANTALLA: 31	PASSWORD:AGDOEPID
PANTALLA: 3	PASSWORD:AMAMEGFO	PANTALLA: 32	PASSWORD:ECAAGEKG
PANTALLA: 4	PASSWORD:ACABBFBE	PANTALLA: 33	PASSWORD:CBABHAJG
PANTALLA: 5	PASSWORD:AGAKHHIH	PANTALLA: 34	PASSWORD:AEIEGHKP
PANTALLA: 6	PASSWORD:AEAMCHDH	PANTALLA: 35	PASSWORD:AGEGCPHL
PANTALLA: 7	PASSWORD:GAOAFJLJ	PANTALLA: 36	PASSWORD:AJABDKEE
PANTALLA: 8	PASSWORD:AEACBBBH	PANTALLA: 37	PASSWORD:DFCAKEGK
PANTALLA: 9	PASSWORD:IBCAHDBE	PANTALLA: 38	PASSWORD:AEEMEPJP
PANTALLA: 10	PASSWORD:ICIAACAE	PANTALLA: 39	PASSWORD:BDIBHBAF
PANTALLA: 11	PASSWORD:AEBGEHGB	PANTALLA: 40	PASSWORD:BBEAENJO
PANTALLA: 12	PASSWORD:AMDAAGEC	PANTALLA: 41	PASSWORD:CJACHIKD
PANTALLA: 13	PASSWORD:EBKAEJCM	PANTALLA: 42	PASSWORD:CKACCAEM
PANTALLA: 14	PASSWORD:IHABJKB	PANTALLA: 43	PASSWORD:AGFGPHL
PANTALLA: 15	PASSWORD:BADMCGHC	PANTALLA: 44	PASSWORD:CMACHAJG
PANTALLA: 16	PASSWORD:BAEAEGJG	PANTALLA: 45	PASSWORD:AGFKCHKH
PANTALLA: 17	PASSWORD:FBBAFMLN	PANTALLA: 46	PASSWORD:BJHACNLG
PANTALLA: 18	PASSWORD:EBEIAOGK	PANTALLA: 47	PASSWORD:BALMDGAC
PANTALLA: 19	PASSWORD:BDADAEFG	PANTALLA: 48	PASSWORD:DAADBAED
PANTALLA: 20	PASSWORD:CBEABEHF	PANTALLA: 49	PASSWORD:GGADLMB
PANTALLA: 21	PASSWORD:AMFEGLG	PANTALLA: 50	PASSWORD:AMIBDKMH
PANTALLA: 22	PASSWORD:ALACHJIG	PANTALLA: 51	PASSWORD:BBJCFMFO
PANTALLA: 23	PASSWORD:ILICJHJG	PANTALLA: 52	PASSWORD:EGIABLOS
PANTALLA: 24	PASSWORD:CBIAAMKN	PANTALLA: 53	PASSWORD:BIKDNPO
PANTALLA: 25	PASSWORD:IGEAAGCI	PANTALLA: 54	PASSWORD:INIBACBP
PANTALLA: 26	PASSWORD:BANACNAN	PANTALLA: 55	PASSWORD:CDHAFMAP
PANTALLA: 27	PASSWORD:BINIAFFP	PANTALLA: 56	PASSWORD:AMOAFGEC
PANTALLA: 28	PASSWORD:AHABCECK	PANTALLA: 57	PASSWORD:EDJAEEBH
PANTALLA: 29	PASSWORD:AKDKFJHL	PANTALLA: 58	PASSWORD:AGHEBPIJ
PANTALLA: 30	PASSWORD:IPACDJMK	PANTALLA: 59	PASSWORD:BINIHNGO
		PANTALLA: 60	PASSWORD:AMPAOAK
PANTALLA: 49	VIDAS EXTRA:49	PASSWORD:BINIACBP	

POKES POKES POKES

AMSTRAD AMSTRAD

BUTCHER HILL



```

10 REM *****
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * BUTCHER HILL *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *****
55 MODE 1
60 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF A$="S
" THEN POKE 43210,0
71 INPUT"CARGAR CUALQUIER FASE(S/N)";a$:IF a
$="S" THEN POKE &BDA1,10
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &B1DA:LOAD!",&B
1DB
    
```

```

10 REM *****
20 REM * Cargador. Amstrad *
30 REM * OP. NEPTUNE *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *****
55 MODE 1
60 POKE &87DA,0
70 POKE 23460,10:POKE 25600,10
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &B1DA:LOAD!",&B
1DB
    
```

OP. NEPTUNE



```

10 ' *****
20 ' * CARGADOR ATARI ST *
30 ' * ROBOCOP *
40 ' * POR JULIAN ROMERO-89 *
50 ' * ----- *
60 ' * GRACIAS A MARC STEADMAN POR *
70 ' * SU INESTIMABLE COLABORACION *
80 ' *****
90 FULLW 2:CLEARW 2: GOTOXY 0,0
100 FOR N=3E5 TO 3E5+186 STEP 2: READ A$
110 A=VAL("&H"+A$):POKE N,A:S=S+A:NEXT N
120 IF S<>&H1059F4 THEN ? "ERROR": END
130 ? "PON UN DISCO PARA GRABAR"
140 GEMDOS 1
150 BSAVE "ROBO. PRG", 3E5,N-3E5
160 DATA 601A,0000,0098,0000,0000,0000
170 DATA 0000,0000,0000,0000,0000,0000
180 DATA 0000,0000,4879,0000,006C,3F3C
190 DATA 0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41
200 DATA 548F,3F3C,0002,4879,0000,0062
210 DATA 3F3C,003D,4E41,508F,33C0,0000
220 DATA 006A,2F3C,0001,8000,2F3C,0000
230 DATA C900,3F39,0000,006A,3F3C,003F
240 DATA 4E41,DFFC,0000,000C,207C,0002
250 DATA 0CF6,20FC,4E71,4E71,30BC,4E71
260 DATA 4EF9,0001,8000,522A,2E49,4D47
270 DATA 0000,0000,1B45,1B77,504F,4E20
280 DATA 454C,2044,4953,434F,204F,5249
290 DATA 4749,4E41,4C20,5920,5055,4C53
300 DATA 4120,554E,4120,5445,434C,4100
310 DATA 0000,0002,1A0E,1200
    
```

ROBOCOP



ATARI ST

!!!ATENCIÓN!!!
USUARIOS BBS
DE

MANHATTAN TRANSFER, S.A.

HEMOS CAMBIADO EL
NUMERO DE TELEFONO

BASE DE DATOS
Tel. (93) 418 88 23

DE INTERES PARA LOS USUARIOS DEL ENSAMBLADOR/DESENSAMBLADOR RSC

Manhattan Transfer, S.A. siempre al servicio de los usuarios del MSX ha confeccionado unas mejoras para los iniciados en el mundo del ensamblador. Nuestro equipo de programación presenta este anexo a las instrucciones del ENSAMBLADOR RSC para una mejora de las prestaciones del programa.

Como sabemos no todos los usuarios son expertos en ensamblador; y con estas ayudas se lo ponemos más fácil. Utilidad que les ofrecemos siempre atentos a lo que pueda representar una ampliación de las prestaciones de su MSX.

MANHATTAN TRANSFER, S.A.

CARGA DEL PROGRAMA

Telecar BLOAD "CAS:": R para cassette, o BLOAD "RSC.BIN", R para disco, y el programa se cargará automáticamente. Para trabajar en 80 columnas (sólo para MSX-2), los usuarios de disco tendrán que pulsar la tecla <GRAPH>, inmediatamente a continuación de haber dado la orden de carga y mantenerla pulsada hasta que aparezca el programa. Para los usuarios de cassette, el proceso es el mismo sólo que, debido a la enorme diferencia del tiempo de carga, la tecla <GRAPH> deberá pulsarse inmediatamente después de que se pare el cassette (final de carga), por lo que habrá que estar atento.

COMANDOS DE GRABACION Y CARGA

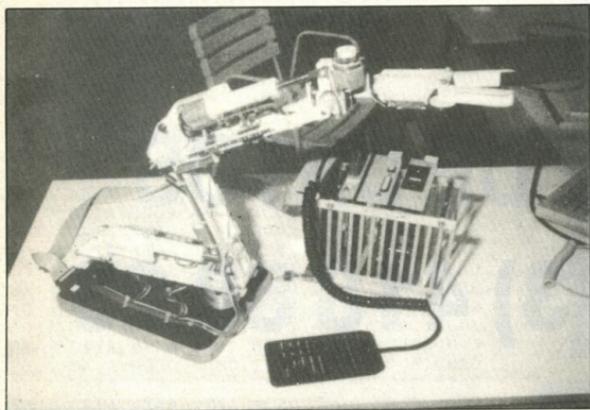
Cuando se trabaja con unidad de disco, los comandos de grabación y carga de código fuente (GT y CT, respectivamente) colocan, automáticamente, la extensión ASM, mientras que el comando de grabación de código máquina (GB) coloca la extensión BIN. Por este motivo, estos tres comandos NO ADMITEN extensión dentro del nombre del programa, dando un error si se pone. Sin embargo, el comando de carga de código máquina (CB) no sólo admite que se ponga la extensión, sino que ésta DEBE ser puesta dentro del programa, separándola de éste por un punto (CB "NOM-

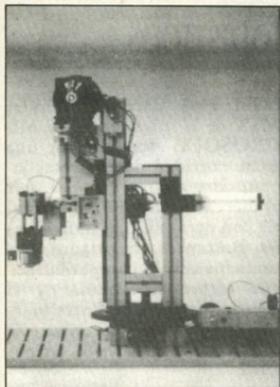
BRE.EXT"). Si se omite la extensión (CB "NOMBRE"), se buscará el programa NOMBRE (sin ext.) y, en caso de tenerla, no lo encontrará (igual que ocurre en BASIC). Esto se ha hecho así para poder cargar programas (siempre en código máquina) que, o bien hayan sido grabados sin extensión, o bien ésta sea diferente de BIN.

Independientemente de que el nombre y la extensión sean correctos, hay que tener en cuenta otra cosa: el comando CB cargará, ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE, programas que hayan sido grabados con BSAVE (o desde el ENSAMBLADOR con GB). Que nadie intente cargar un fichero ASCII porque no lo conseguirá (por disparatado que esto parezca, ha habido consultas a este respecto). Un ENSAMBLADOR es un programa para trabajar en código máquina y no puede cargar ficheros BASIC que, por otra parte, no le hacen ninguna falta.

Como ya he dicho, el comando GB coloca siempre la extensión BIN, que es lo correcto, ya que se trata de un programa BINario. No obstante, puesto que contra gustos no hay disputas, aquellos que así lo deseen, podrán cambiar esta extensión modificando el contenido de las direcciones de memoria que van de 17658 a 17660 (ambas inclusive). Por ejemplo, si queremos que los programas en código máquina sean grabados con la extensión MSX, haremos lo siguiente (cuidado con equivocarse de dirección al POkey): PO 17658,"M" <RETURN> PO 17659,"S" <RETURN> PO 17660,"X" <RETURN>

Si no se desea ninguna extensión, estas tres posiciones serán rellenadas con un espacio en blanco (PO 17658,





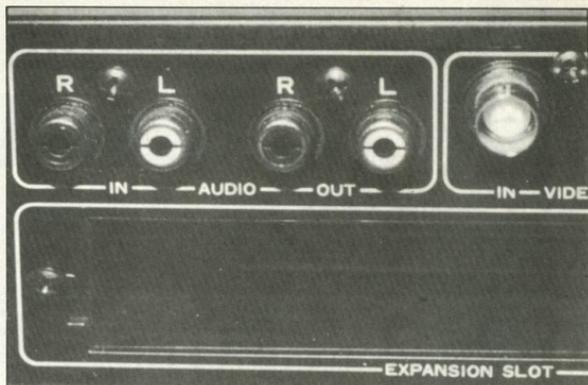
" "). Cuando la extensión elegida sea menor de tres caracteres, el restante (o los dos restantes) deberán ser rellenados con un espacio en blanco. Obviamente, cada vez que el programa se ponga en marcha, la extensión por defecto volverá a ser BIN y habrá que repetir el proceso.

ENSAMBLAR PROGRAMAS EN DIRECCIONES INFERIORES A &H8000

Las direcciones inferiores a &H8000, están ocupadas por programa RSC y el código fuente introducido. Cuando se ensambla algún programa en estas direcciones hay que utilizar las opciones de Ensamblado al respecto (de 10 a 13). El código objeto o código máquina que se genera, se depositará de la siguiente forma:

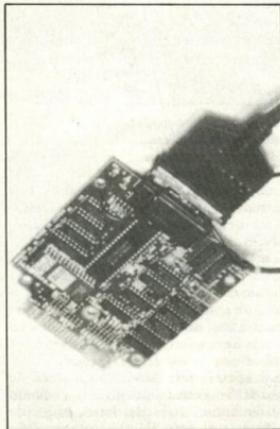
-Si la dirección indicada por ORG es inferior a &H4000 (de 0 a &H3FFF) el programa depositará el código objeto en la dirección indicada + &H8000. Por ejemplo, si nuestro programa empieza en la dirección &H100 y acaba en &H600, el código máquina será depositado entre las direcciones &H8100 y &H8600.

-Si la dirección indicada por ORG está comprendida entre &H4000 y &H7FFF, el código objeto será depositado en la dirección indicada + &H4000. Por ejemplo, si nuestro programa empieza en la dirección &H4000 y finaliza en la dirección &H6000, el código máquina se depositará entre &H8000 y &HA000 (&HA000 = &H6000 + &H4000).



De este modo, el código máquina es depositado siempre a partir de &H8000, (lo cual es imprescindible para que pueda ser grabado en disco o cassette) impidiendo la destrucción del ENSAMBLADOR y su código fuente. SIN EMBARGO, el programa en cuestión se habrá ensamblado perfectamente para funcionar en la dirección indicada por ORG y las etiquetas y listados, si los hay, serán confeccionados debidamente referidos a esa dirección. Pensad que de todos modos, el código máquina tendría que ser trasladado a una dirección igual o mayor que

&H8000 para que pudiera ser grabado y cargado más tarde desde BASIC. Cuando se da el caso de que un programa ha de trabajar en direcciones inferiores a &H8000, el código máquina debe ser trasladado a partir de esa dirección para que pueda ser grabado y cargado cuando se desee. Luego, mediante una rutina que busque los 32 K de la RAM inferior slot por slot y subslot por subslot, debe ser trasladado a su dirección correspondiente (así lo hace el ENSAMBLADOR RSC). Este no es el caso de los ficheros COM que se ejecutan desde el MSX-DOS. Para ellos, hace falta una pequeña rutina que los grave en el formato correcto. En esta revista, aparecerá una rutina de este tipo más adelante.



DESENSAMBLAR PROGRAMAS

Cuando se desensambla un programa hay partes del mismo que no deben ser tratadas como código máquina, sino como zonas de datos. El comando DE del DEensamblador ofrece esta posibilidad cuando, después de preguntar si el listado debe ser en Decimal o Hexadecimal, muestra el mensaje DEFB:. Si se pulsa <RETURN> esta opción será omitida. De lo contrario, deberán darse las direcciones inicial y final, separadas por un guión, de la zona que ha de ser desensamblada en ese formato (DEFB x1, x2, x3...).

Finalmente, quisiera remarcar que algunos errores de imprenta en el manual de instrucciones que acompaña al programa RSC, hacen aparecer al comando CP (que no existe). En realidad se refiere a CT (Cargar Texto).■

OFERTA

IMPRESINDIBLE

PARA USUARIOS DE MSX...

HASTA AHORA LOS ENSAMBLADORES/DESENSAMBLADORES TENIAN

- Ensamblado del set de instrucciones Z-80.
- Desensamblado de la memoria accesible desde BASIC.
- Trazado paso a paso de programas que NO utilicen slots.
- Búsqueda de bytes y cadenas en la memoria accesible.
- Compatibles con MSX de primera generación.
- Capacidad para grabar y leer programas y bytes de cinta.
- Definición de MACROS a un solo nivel.
- Modificación de registros en tiempo real.
- Listados por pantalla o impresora.

AHORA EL ENSAMBLADOR RSC-MANHATTAN TRANSFER
ha roto con el antiguo concepto de ensamblador.

El ensamblador RSC es

- Ensamblador del set de instrucciones Z-80.
- Desensamblador de TODOS LOS SLOTS y SUBSLOTS.
- Trazado de programas, aunque usen cambio de SLOTS.
- Búsqueda de bytes y cadenas en TODA LA MEMORIA.
- Compatible MSX primera y segunda generación.
- Representación en pantalla con 80 columnas (MSX-2).
- Tratamiento completo de CINTA Y DISCO (programas o bytes).
- Definición de MACROS anidadas.
- Modificación de registros en tiempo real.
- Listados por pantalla o impresora.
- Volcado de etiquetas.
- Y la garantía Manhattan Transfer.

Nombre y apellidos
Dirección completa
Ciudad Provincia.....
CP..... Telf.:.....

Deseo recibir una copia del programa ENSAMBLADOR R.S.C. en versión (marcar con una X)
 Cinta... 3.000 ptas Disco... 3.500 ptas

Para ello adjunto talón a nombre de Manhattan Transfer, S.A. por la cantidad arriba indicada, más 100 ptas por gastos de envío. Expedición de la mercancía mínimo 15 días desde la recepción del talón. Gracias.

IMPORTANTE: Indicar en el sobre MSX CLUB DE MAILING
Manhattan Transfer, S.A.
Roca i Batlle, 10-12, bajos
08023 Barcelona

Anualmente la informática mueve un inmenso capital dentro de los valores que componen nuestra sociedad.

Conscientes de este hecho, y como suele suceder con otros mercados, siempre hay quienes intentan extraer su propio provecho al margen de la legalidad. En la medida de lo posible este artículo nos da una información sobre el mundo del mercado pirata, donde más concretamente hablaremos del videojuego.

NEMESIS, de la firma japonesa KONAMI, ha sido uno de los juegos más pirateados en toda la historia de los videojuegos, debido, entre otras cosas, al formato de cartucho utilizado por Konami, que encarece notablemente el precio de los juegos.

TODO SOBRE EL MERCADO PIRATA DEL VIDEO Y JUEGOS

Reportaje realizado por Carlos Mesa Jesús M. Montané.
Fotografía de Juan José Royo.

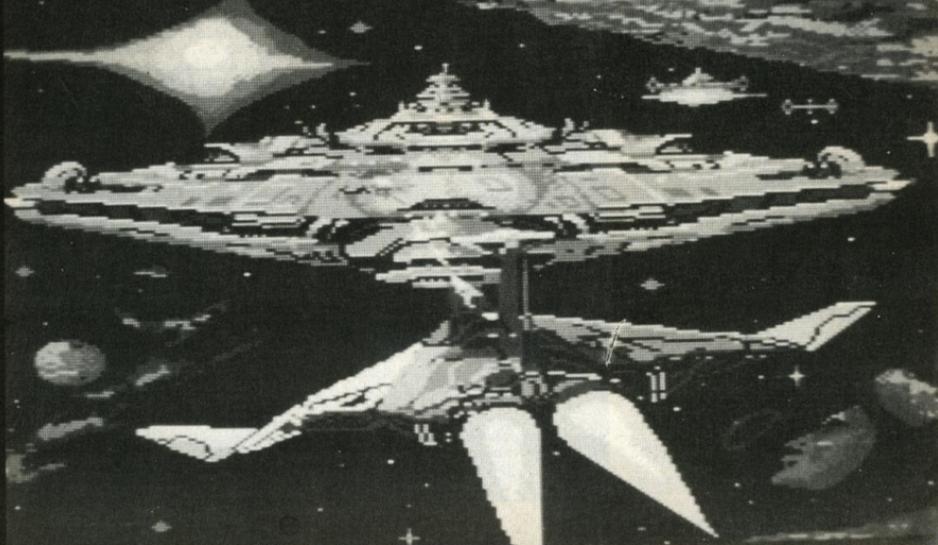
EL MERCADO DE SAN ANTONIO ¿ESTA MUERTO?

Curiosamente desde hace unos años el Mercado de San Antonio en Barcelona quizás sea uno de los focos más importantes en el fenómeno "pirata". Tal vez por que este mismo lugar ha visto desfilar generaciones de coleccionistas de sellos, cromos, libros, monedas, carátulas de video, pósters...y más recientemente la incorporación del intercambio de programas informáticos; porque todo hay que decirlo la acera de la calle Manso, entre

las calles Borrell y Urgell, comenzó su andadura con un grupo de aficionados a los juegos de ordenador, entre los cuales se intercambiaban toda una lista de originales.

El año 83 fue el apogeo definitivo del videojuego. Las ventas se habían disparado al ser muchísimos ya los usuarios de un ordenador doméstico. Ello implicó una búsqueda masiva de juegos en éste y otros mercados, ya que un programa original rondaba por las 2.500 y 5.000 ptas. Lo que sucedió con estos precios es que el aficionado sabía que esta forma de compra le suponía un ahorro (por entonces una copia costaba 500 ptas.), al mismo tiempo que los vendedores "piratas" aún eran, teóricamente, muchachos "de fiar".

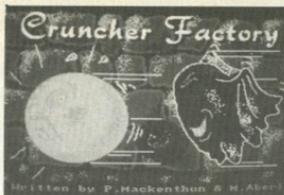
©KONAMI 1986





Estamos hablando de un mercado dominical, el de San Antonio, sin hacer paralelismos con otros fenómenos similares. Ahí estaba, por citar otro ejemplo, el caso del Rastro en Madrid. Sin embargo aquí las cosas se desarrollaron de otra forma. Cuando la venta "pirata" se había lanzado a un camino desenfrenado (en aquellos años las paradas anunciaban mediante rótulos sus "últimas novedades"), las distribuidoras nacionales forzaron al Ayuntamiento de Madrid a tomar una decisión. No se abortó la venta de videojuegos, aunque ahora quienes fueron vendedores "piratas" se dedicaban al comercio de programas originales a unos precios más competitivos que la mayoría de los comercios dedicados. Se lograron unos acuerdos con las distribuidoras y ello permitió la permanencia de este mercado.

En todo este desarrollo paulatino, anteriormente mencionado, vino a colmar la situación la bajada de precios capitaneada por la distribuidora Erbe Software. Con el descenso de los videojuegos a 875 ptas. otras distribuidoras tuvieron que cerrar sus puertas, mientras que los más fuertes debieron amoldarse a esta nueva política de precios. Naturalmente ello influyó en el "mercado pirata" que, de sustentarse por precios, sufrió el gran revés de su historia. Los que iniciaron el fenómeno de la venta de copias se retiraron para dar paso a unos aficionados más juveniles. El que antes se pasaba horas y horas buscando la forma de desproteger un programa para llevarlo a comercializar ese domingo ya no le resultaba rentable. Es decir, la compensación por las molestias más aparte un nuevo hecho, el de las redadas policiales, no resultaba rentable. Por contra estos nuevos jóvenes sólo necesitaban de un programa copiador, contactos aquí y allá, y una dosis de "cara dura" para anunciar a gritos sus "últimas novedades". Situación la cual se ha venido dando hasta el presente año 89. Más algo ha venido a crear una decadencia en este sector: se han desarrollado nuevas formas de venta ilegal (de la que luego hablaremos), los precios se han desbordado en el más barato todavía (los chavales no buscan el negocio, sólo pasar el domingo), mientras que las redadas se han vuelto insoportables



para los sufridos padres. ¿Estamos ante el final del mercado de copias de juegos para ordenador?.

Y mientras tanto, ¿qué sucedió con aquellos primeros "piratas"? La respuesta está en las otras nuevas formas de mercado.

PIRATAS ILEGALES

Ante los avatares que los nuevos tiempos proponían al "pirata" (denominación común adoptada por este sector, y a la que nos referiremos siempre que hagamos mención del que duplica ilegalmente; algunos prefieren autodenominarse "hackers", aunque este término se aplica más comúnmente al profanador de bases de datos telefónicos, éste encontró otro tipo de soluciones. La fórmula estaba en disponer de una clientela, más o menos fija, cuya demanda además iba en aumento. Con ello, sin tan siquiera salir de casa, el "pirata" proporcionaba un catálogo de juegos disponibles, siendo la entrega en sitio acordado o en el propio domicilio del interesado. A pesar de todo, esta forma de mercado no cesó en este punto, por el contrario la demanda era más extensa, ya que al aficionado le interesaba más la posesión de programas de allende nuestras



fronteras; programas que tardarían un tiempo en llegar a nuestro país o jamás lo harían. Ante la demanda vino la venta por correo, y con ello listas enormes de juegos para adquirir. Es aquí donde, por decirlo de alguna forma, estos "piratas" se abren un potencial de venta al por mayor.

Actualmente en nuestro país existen varios puntos clave, a nivel de provincias donde cada "pirata" ha establecido su zona. Es una compleja red muy bien estructurada que, sumado al hecho de sus contactos con otros países, la convierte en un peligro para las propias compañías de software.

Hay que añadir que, para el aficionado a la informática, los nombres de estos "piratas" se han convertido en una especie de mito para algunos. Hay que citar el caso de Zaragoza, por ejemplo, donde un tal Luis, bajo pseudónimo de empresa, tiene la osadía de anunciarse en revistas especializadas. Provincias como Málaga, Toledo, Valencia, Barcelona, y no hablemos de Palma de Mallorca son los focos más importantes del sector "pirata": los puntos-clave de los contactos con Amsterdam, Inglaterra, Brasil, Japón, Estados Unidos, Alemania y Japón.

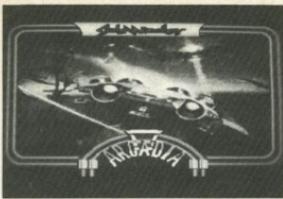
EL ESCANDALOSO AFFAIRE DE ANTONIO PLIEGO

Quizás el caso más importante dentro de la piratería informática en nuestro país haya sido el protagonizado por Antonio Pliego el pasado año. El Sr. Pliego, redactor-jefe de la por entonces revista de videojuegos INPUT-MSX, fue fotografiado en el mercado de San Antonio mientras estaba realizando una venta de copias de programas. Sin desmentir la veracidad del hecho lo cierto es que la fotografía nos mostraba la entrega de una copia "pirata" en propia mano de un desconocido.

El escándalo vino después cuando el artífice de la fotografía resultó ser uno de los directivos de la distribuidora Serma, compañía que antes de su cese distribuía oficialmente los cartuchos MSX de la multinacional Konami. A raíz de ello Serma amenazó con presentar una querrela contra la editorial Planeta (INPUT-MSX), imaginando que el Sr. Pliego debido a que por su cargo le eran

facilitados los juegos antes de su distribución, se ocupaba de extraer su propio lucro de esta ventaja (por supuesto los videojuegos antes de su edición tienen un valor muy especial para el coleccionista). Así el antiguo redactor-jefe de INPUT-MSX tuvo que dar cuentas de sus actos ante sus superiores.

Sin embargo el escándalo no acabó aquí. Planeta compró el silencio de Serma con una publicidad gratuita durante varios números de su publicación informática; y así se hicieron oídos sordos ante una situación tan comprometida. La verdad ante tal "affaire" cabe preguntarse si tuvo más de "pirata" Antonio Pliego que la propia Serma. La historia se cerró ahí; aunque más inverosímil fue que Pliego conservase su puesto (no sabemos si haciendo de las suyas) hasta el posterior cierre definitivo de la revista.



No pongamos por caso el peligro que representa la duplicación masiva de programas. En el caso de los ordenadores de 16 bits, hablamos de Atari ST y Commodore Amiga, debido al desorden de sus precios, existe un potente mercado negro a su alrededor. De tal forma que casi es posible preguntar al usuario de 16 bits, "¿cuántos programas originales dispone?". Es más, el que desprotege un videojuego va se ocupa al mismo tiempo de distribuir una copia que además lleve su nombre en la presentación del mismo. ¿Estamos ante un arte nuevo?. Lo cierto es que, inclusive algunas de estas cabeceras de programas son auténticas obras de programación en el más difícil todavía.

No estamos contando la situación de los IBM PC y Compatibles, mercado de duplicaciones ilegales tanto de programas de juegos o aplicaciones para los negocios. Lo que sí es evidente es el daño que causa este mercado negro a las propias compañías originales y a las distribuidoras. El peligro está ahí, con pérdidas de millones anuales.

Hasta este punto todavía habrá quien vea cierta gracia en el asunto; pero vayamos a profundizar un poco más...¿Inconformismo?. En este sentido el "pirata" busca cada día más en un puro afán de hacer daño. ¿Economía?. Sabemos que un equipo completo de informática no es asequible para todo el mundo...Estamos hablando del robo de material informático por algunos de estos importantes "piratas". Como se puede ver la red se extiende, y de tal forma con este mercado negro.

Se ha expuesto en la breve reseña del peligro que día a día va cobrando el mercado "pirata", aunque no todo acaba en este punto. Hay mucho más para comentar.

PIRATAS LEGALES

Existe otra forma de "piratería" dentro de los márgenes de la legalidad. Habría mucho que hablar al respecto. No hará muchos años se daban casos de plagios y todo tipo de duplicaciones. Los casos más famosos quizás fueran los del sello Onaki, más tarde convertida en la empresa Walter Miller; también el de la revista + cas-



En muchas ocasiones, incluso el software nacional llega antes a manos de los piratas que a las de los comerciantes legales

sette "Load'n run"; sin olvidar aquel grupo de árabes que copió impunemente hasta las cajas de los programas. Aún así, este tipo de casos se siguen dando hoy en día y a un nivel mucho más desmesurado. Ahí está el hecho de alguna que otra distribuidora nacional duplicando cassettes de programas ingleses para evitar el pago de royalties.

Al margen de estos hechos nos vamos a ocupar de otras formas de mercado negro. Ahí está el caso de una conocida tienda especializada en Barcelona que alquila los programas a precios módicos. Lo que ocurre es que no hay leyes que protejan esta propiedad, y por lo tanto cada cual hace lo que quiere. Esto último, por otro lado, puede afectar a otros comer-

cios. Además las distribuidoras aún a sabiendas de este hecho hacen oídos sordos debido a que la citada tienda efectúa grandes pedidos.

Para concluir también algunas paradas de mercadillo está trastocando la política de precios del comercio. Queda el caso de las dos paradas de la calle Manso en el mercado de San Antonio.

En estos sitios puedes adquirir programas originales a precios de risa. Para profundizar en el tema nos pusimos en contacto con ellos, a lo que nos respondieron que compraban directamente a las distribuidoras oficiales bajo unos acuerdos. Insistiendo en la investigación preguntamos al director de la delegación de Erbe Software en Cataluña (empresa afectada, cuyos



TOP-TEN DE LOS JUEGOS MAS PIRATEADOS

- | | |
|--|---|
| 1.- Flight Simulator (PC) [Microsoft] | 8.- Music score (C-64 DISCO) |
| 2.- Defender of the Crown (AMIGA) [Cinemaware] | 9.- Super Hang-on (AM-TRAD 6128) [Activision] |
| 3.- Nemesis (MSX) [Konami] | 10.- Wonder boy (SPECTRUM 128 Y + 3) [Activision] |
| 4.- Operation Wolf (SPECTRUM) [Ocean] | |
| 5.- Out run (AMSTRAD) [US Gold] | |
| 6.- Barbarian (COMODORE 64) [Palace] | |
| 7.- Speedball (ATARI ST) [Imagework] | |

Los juegos citados no responden a un ranking oficial como la mayoría habrá podido imaginar. No obstante consultadas algunas fuentes estos son los resultados que hemos podido obtener.

juegos se venden en este mercadillo a menos de la mitad de su precio original) respondiendonos que ellos jamás habían establecido ningún tipo de acuerdo. La pregunta es entonces, ¿qué está ocurriendo?. Acaso estamos asistiendo a una imitación de originales...Queda en el recuerdo aquellos días en que las imitaciones que se hacían en nuestro país vecino Portugal ¿Estaremos ante un caso de iguales características?.

¿QUE ES UNA COPY PARTY?

Cuando se habló, muy por encima, de las ventas ilegales por correo no se mencionó las fuentes de procedencia y los métodos para obtener la última novedad (incluso antes de que se distribuya el original). De las fuentes de procedencia hablaremos más adelante. No obstante si que existen diversas fórmulas para obtener los más novedosos videojuegos. Los contactos en el interior de una compañía de programación o tan sólo en otro país, es el método más fundamental. Pero existen ocasiones en que por el simple hecho de conocer a esos contactos y para

aprovechar la ocasión de hacerse socios de programas los "piratas" organizan lo que se llama un encuentro directo, es decir una "copy party".

Una "copy party", como así la han venido a denominar, es una reunión de todos los principales "piratas" a nivel internacional o nacional; encuentro que se prevee con muchos meses de antelación y que se suele dar en un local muchos meses de antelación y que se suele dar en un local alquilado para la ocasión o en el domicilio social de uno de los interesados. Esta forma de encuentros tiene como privilegios el intercambio de impresiones y trucos de desprotección, extensas conversaciones de programación, y lo primordial, un intercambio de miles de programas. Así puede ocurrir que las copias ya estén realizadas (se cambian en propia mano) o que se efectuen en el mismo momento del encuentro. Para tal efecto en el local se habrán amoldado una extensa gama de ordenadores y programas copiones. El resto es intentar pasar el día (es lo que suele durar una "copy party") como mejor se pueda.

ÚLTIMAS PREGUNTAS

Hemos llegado hasta un punto crucial. Un breve repaso al mundo de la "piratería informática" nos ha desvelado algunos de sus más tóxicos aspectos. En nuestro particular resumen hemos visto el tema de los mercadillos, los márgenes legales e ilegales, las fuentes de procedencia, el mercado internacional y los comercios...No podemos cerrar los ojos ante la evidencia, como algunos pretenden hacer. La piratería está ahí, e indudablemente hace mucho daño. Las respuestas podrían obviarse al decir que no existen leyes específicas que protejan los derechos del programador. Y empero las circunstancias, ¿quién va a hacer algo por frenar los pasos de la piratería?. ¿Acaso depende de los organismos estatales o autonómicos?. ¿Por qué las propias distribuidoras, las más interesadas, no toman cartas en el asunto?. ¿Qué decir de aquél que ha programado un juego durante varios meses cuya única paga depende de las ventas realizadas?. ¿No será que en este embrollo tanto unos como otros están de alguna forma implicados?.

LA PIRATERÍA AL ALCANCE DE CUALQUIERA

El coste de los equipos necesarios para convertirse en pirata es mínimo. Veamos algunos ejemplos en este cuadro.

Ordenadores con cinta (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)

Doble platina; 40.000 ptas., sumando además el coste de cada ordenador; se puede utilizar también un programa copiador.

Ordenadores con disco (Atari, Amiga, PC)

Ordenador (coste aproximado entre mode-

los) : de 70.000 a 150.000 ptas. Se utiliza un programa copiador; es aplicable a los ordenadores domésticos con disco donde sólo hace falta este copiador (costes mínimos).

El equipo, sin embargo, puede ampliarse desde estos mínimos hasta límites insospechados. Los equipos de duplicación de algunos piratas superan el millón de pesetas.



Side Arms fue un éxito relativamente importante para Capcom en los arcades de salón, y su conversión a los ordenadores domésticos dejó mucho que desear. ¿Ocurrirá lo mismo con Forgotten Worlds?

CAPCOM ATACA DE NUEVO

Para empezar, Forgotten Worlds tuvo un lanzamiento publicitario ya cuando apareció en los arcades de salón que se puede calificar de épico. Todas las revistas especializadas hablaron de sus maravillosos gráficos y enrevesado desarrollo. Nadie se planteó que pudiera ser versionado, cosa muy lógica si tenemos en cuenta la cantidad de código que posee la máquina original además de su velocidad.

Muchos se mostraron escépticos cuando U.S. GOLD adquirió los derechos, aún más cuando se anunció que los encargados de tan magno trabajo eran un grupo de programación que se embarcaba en su primer proyecto. Circunstancias atípicas para un programa atípico por su complejidad. Seis meses y el juego llega en todas las versiones, y funcionando además. ¿Milagro? Tomémoslo con calma.

En todos los formatos, Forgotten Worlds parece en un principio una imitación de Side Arms, tanto por su →

→desarrollo como por las acciones a realizar. Evidentemente, tan pronto como la pantalla se llena de cientos de enemigos perfectamente definidos sin reutilizarse lo más mínimo y gráficos de gran tamaño se hacen protagonistas del juego, te das cuenta de que el primer planteamiento era erróneo.

Como viene siendo habitual, las versiones de dieciséis bits son asombrosamente parecidas a la máquina original, sin haber prácticamente diferencias entre la de Atari ST y la de Amiga si exceptuamos el sonido.

Los "Forgotten worlds" del título son en realidad una serie de planetas dominados por un malvado emperador que han de ser liberados para variar. A pesar de todo, existe una esperanza, lo habéis adivinado, un par de guerreros biónicos están dispuestos a hacerle la vida imposible a los sicarios del emperador hasta conquistar de nuevo los planetas de la galaxia.

Nuestros simpáticos amigos con pintura de Rambo trasnochado tendrán que medir sus fuerzas también con los guardianes de cada uno de los planetas —el dragón dorado, el Dios de la destrucción y el Paramecium— que hallaremos al final de cada nivel (hay que ver la imaginación que algunos tienen).

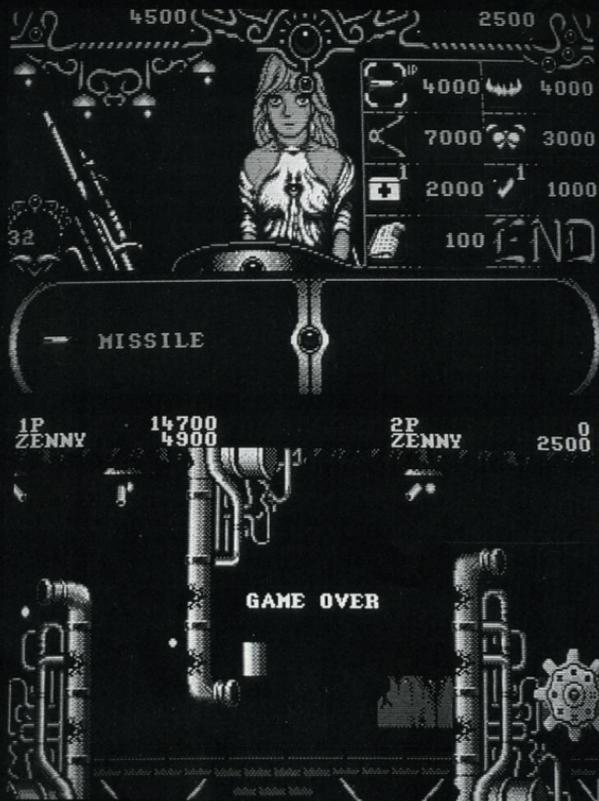
El scroll horizontal es tremendamente rápido cuando tenemos en cuenta la cantidad de enemigos que tenemos que abatir para poder seguir adelante, algunos de ellos surgen incluso por detrás, con lo que la velocidad maniobrando al personaje tiene que ser de vértigo.

Estos enemigos tienen también unas pequeñas cápsulas que liberan al ser destruidos. Una vez recogidos se convertirán en créditos que podremos usar en los comercios de la galaxia para comprar armamento.

Los comercios se hallan dispersos por toda la superficie del planeta en el que nos encontramos, y para poder entrar en ellos deberemos desplazarnos a la parte inferior de la pantalla esquivando las naves enemigas que no cesan de disparar. Una vez en su interior, un gráfico de la dependienta junto a un menú de opciones nos permitirá elegir el accesorio que necesitemos para nuestra lucha con el único límite del dinero que hayamos conseguido.

Los adversarios se van convirtiendo progresivamente en series cada vez más peligrosas a medida que vamos avanzando dentro de las bases alienígenas Arañas-robot, esponjas kamikaze, gusanos levitates y todo tipo de seres repugnantes atravesarán la densa atmósfera que nuestros guerreros tienen que respirar al entrar en cualquier ingenio.

Hablar de destruir un nivel es prácticamente un sueño, ya que son muy largos y complejos, además algunos



contienen una serie de trampas de muy difícil solución y que sólo tienen solución si compramos los accesorios adecuados en las tiendas.

La versión Commodore 64 es una verdadera maravilla, ya iba siendo hora de que los programadores se preocupasen de hacer conversiones decentes para estas máquinas. Los gráficos, muy bien definidos, tienen mucho colorido, y la teórica lentitud con la que se mueven los juegos del 64 es eso, teórica. Felicidades.

La de Amstrad por el contrario, es la peor de todas las encarnaciones de Forgotten Worlds. La pantalla, realmente diminuta, posee un scroll discreto y no mucho colorido para evitar la mezcla de atributos. Una verdadera lástima ya que se le podría haber sacado mucho más provecho. En fin, nadie es perfecto.

Con la de Spectrum nos hemos llevado una grata sorpresa, ya que los virtualmente inherentes a la máquina gráficos monocromos se convierten en una acertada mezcla de colores de la misma forma que lo era la paleta de Trantor para evitar molestias mayores. Además, la velocidad y la suavidad del scroll es más que destacable, sobre todo si tenemos en cuenta que en las versiones de 128K hay incluso sonidos digitalizados que no entorpecen para nada la fluidez de la acción.

Que podemos decir. Si Forgotten Worlds es una muestra de lo que Capcom nos tiene reservado, no podemos esperar a que se publique, aunque a juzgar por sus anteriores trabajos, es más que probable que sea flor de un día.

Por Jesús Manuel Montané.

POKES POKES POKES

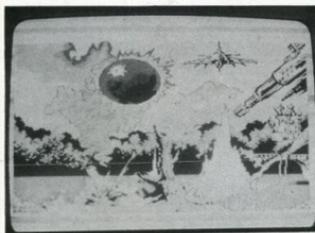
FORGOTTEN WORLDS

```

10 REM *****
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * FORGOTTEN WORLDS *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *****
60 MODE 1
80 PRINT"Pon la cinta original":
   FOR n=1 TO 150
   0:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD30,
   1:POKE &BD44,1
   0:MEMORY &B1DA:LOAD"!",&B1DB
  
```



AMSTRAD AMSTRAD



SCORE 3020

```

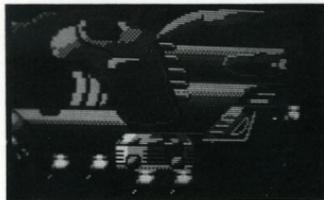
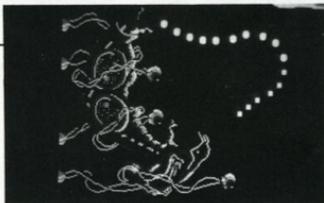
10 REM *****
20 REM * Cargador Amstrad *
30 REM * SCORE 3020 *
40 REM * Jesus M. Montane *
50 REM *****
60 MODE 1
70 POKE 35438,0:POKE 35276,0
80 PRINT"Pon la cinta original":FOR n=1 TO 1
500:NEXT n
90 MODE 1:CALL &BD37:POKE &BD90,10 :MEMORY &
   B1DA:LOAD"!",&B1DB
  
```

893
771
EGF
DOJ
3885.10

R.-TYPE

```

10 ' *****
20 ' * CARGADOR ATARI ST *
30 ' * R-TYPE *
40 ' * POR JULIAN ROMERO *
50 ' *****
60 FULLW 2: CLEARW 2: GOTOXY 0,0
70 FOR N=0 TO 37 STEP 2: READ D$
80 POKE &H7FD00+N, VAL ("&H"+D$)
90 NEXT N
100 ? "INSERTA EL DISCO A";
110 ? " Y PULSA UNA TECLA"
120 GEMDOS 1
130 BLOAD "RTYPE.DAT", &H50000
140 POKE &H51192,&H6000
150 CALL &H7FD00
160 DATA 42A7,3F3C,0020,4E41,46FC,2700
170 DATA 41F8,0400,43F9,0005,0000,203C
180 DATA 0000,55FA,20D9,51C8,FFFC,4EF8
190 DATA 0408
  
```



ATARI ST

VIDEOJUEGOS SEGA: LA ACCION EN TUS MANOS



ALEX KIDD

the lost stars

Poco tiempo después cuando su padre, el rey de Aries, se marchó a explorar el misterio del Mundo de los Milagros... alguien robó las doce estrellas de la Constelación. Sin embargo la respuesta al secuestro de las estrellas se la daría el anciano Daleda, quien le descubrió la personalidad de Zigurat como el autor del robo. Daleda, además, le abriría la puerta a los doce mundos.

No podían faltar las ayudas en un juego de estas características; ayudas que vienen dadas por unas estrellas especiales. Estas, al acercarse a Alex se transformarán en ítems que, dependiendo de la letra contenida nos facilitarán en algo nuestra labor: desde más salto, disparo, ultradisparo o vida extra (consultar manual).

La estrategia es el factor más importante para superar las doce fases. Hay que decir que en realidad sólo son seis, aunque al finalizar todas las rondas éstas se volverán a repetir con unos grados de dificultad más avanzados.

La descripción de cada uno de los mundos aparece en el manual; pese a ello he aquí un avance descriptivo de los mundos fantásticos: ...de los Juguetes (rondas 1 y 8), ...de las Máquinas (2 y 9), ...del Engaño (3 y 10), ...del Agua (4 y 11), ...de los Monstruos (5 y 12), del Gigante (6 y 13), ...de Zigurat (7 y 14). Estas dos últimas rondas son especiales, ya que nos transportan, supuestamente, más allá de las fronteras de Aries hacia lo más profundo del espacio exterior. La gravedad será el único obstáculo que, aunque parezca insalvable (Alex al saltar desaparecerá por la parte superior de la pantalla) no

lo es tanto una vez te acostumbras. Por último una vez hayas completado estas fases el tiempo se detendrá, marcado por un scroll vertical que nos mostrará la estatua de la Libertad como símbolo universal. Como remate una explosión nos colocará cada uno de los signos del zodiaco en su correspondiente lugar en el Universo.

Como trucos útiles los programadores de Sega se han molestado en ofrecer al jugador una opción final para continuar el juego por la última ronda. Opción de agradecer y sin la cual sería prácticamente imposible terminarse el programa. Aún así las cosas no se nos platearán nada fáciles, y más a partir de la segunda ocasión en la que recorramos los mundos. Como promedio podemos afirmar que se necesitarán alrededor de tres horas continuadas para finalizar esta aventura.

El final, bueno, no es una maravilla, quizás porque ya aparece un pre-final de por medio; tan sólo el mensaje THE END.

Y para concluir este comentario allá va un dato para los amantes de los trucos extravagantes. Sólo os vamos a decir que, si os fijáis bien, en algunos mundos aparece un techo falso por encima de Alex. Pues bien hay una forma de pasar por ahí, con lo que ello supone: evitar todos los obstáculos de estas rondas. ¡Y es posible pasarse así cada uno de ellos! Terminar el juego en pocos minutos! No os lo íbamos a poner fácil para que no jugáseis con el cartucho. Practicad el mismo primero y después intentad encontrar este truco. De vosotros depende.

TRIBUNA SEGA

Este mes sólo publicamos una carta con varios trucos debido a la extensión de la misma.

DIEGO TORRES RODRIGUEZ (MURCIA)

— En el cartucho Ninja muchos se preguntarán dónde están los pergaminos. En la fase uno el primero aparece al matar a uno de los ninja-roca. En la fase cuatro, cuando lleguemos a las dos estatuas de los perros-dragones, le disparamos cinco veces al de la izquierda y nos dará otro pergamino. En la seis cuando lleguemos a un río que separa la pantalla, vamos a la zona separada y buscamos en el último árbol hasta que desaparezca. En la fase ocho encontraremos dos jardines; en el segundo nos introducimos y buscamos en el último árbol. Y por último, en la fase nueve, cuando aparezca el jefe (por la parte de la izquierda) nos vamos a la esquina superior derecha y buscamos por allí hasta encontrar el pergamino final.

— En el juego Black Belt he aquí varios trucos para pasar a los jefes más conflictivos. Para Oni, en la cuarta fase, tienes que dirigirte a la esquina izquierda y cada vez que se acerque darle un puñetazo (que él esquivará). Cuando te golpee él respóndele con otro puñetazo. Mientras observemos que se acerca no cesaremos de golpearle. Para la guardaespaldas de la quinta fase habrá que mosquearla dándole patadas y puñetazos en el suelo y, cuando salte hacia el techo, saltar tú también y golpearle. Al caer la podrás atrapar en el aire y masacrarla. Por último para Wang, en la sexta fase, es mejor saltar bajo golpearlo con el pie, y cuando le observemos un salto alto a éste apartarse saltando. Se necesita mucha práctica para obtener resultados.

Atención, el final de esta carta concluye en el artículo sobre trucos para consolas.

CLUBSEGA

- Deso formar parte del Club Sega de forma totalmente gratuita
- Nombre y apellidos
- Dirección completa
- Población CP
- Provincia Edad Tel.
- Colegio
- ¿Tienes la consola SEGA? SI () NO ()
- ¿Cuántos juegos tienes?
- Envía este cupón a:
- CLUB SEGA
- C/ Velazquez, 10, 5 dcha.
- 128001 Madrid
- Te recibirá tu carnet de socio junto con un magnífico regalo.

HALL OF FAME

Después de un breve paréntesis, Hall of fame vuelve al ataque con fuerzas renovadas y un buen número de ansiosos participantes que nos enviaron todo tipo de cosas sobre Captain Blood.

La selección de todos los trucos y soluciones de Captain Blood que nos propusisteis fue muy larga y complicada. En muchos casos, o mejor dicho en casi todos, nos encontramos con que había algún que otro truco que no funcionaba, no precisamente porque tengamos una versión distinta del juego, supongo que me entenderéis.

A pesar de todo, alguien nos mandó un trabajo digno de elogios por su meticulosidad y atención al detalle. Ese alguien es el guipuzcoano Igor Errazkin que nos ha dibujado a todos los personajes de Captain Blood, aunque no nos ha enviado ninguna fotografía suya, por lo que no podremos darle a conocer de ninguna otra forma que admirando sus dibujos que veréis en estas mismas páginas acompañando este texto.

Os dejo con Igor y sus averiguaciones...

PEQUEÑO YOCO (raza Izwal): Su planeta se llama BOW-BOW, y él quiere que liberemos a MAXON. Te dará las coordenadas del planeta TRAMPA 4. Te dará las coordenadas del planeta ESPIRITO 137. (Descubrimiento de última hora).



Y

I2



181

Crolis ulu (muerto genético). Proviene de los planetas Trampa 4, Hola Cárcel, Insulto 4, y de Gran trampa. Es amigo de Crolis Var.

CROLIS ULV (muerto genético): Se encuentra en diversos planetas, siendo el más frecuente de encontrar el planeta TRAMPA 4. Odia a los CROLIS VAR, y nos dará sus coordenadas para que los destruyamos a cambio de información sobre el planeta de la ondoyante TORKA o del planeta PROHIBIDO SINOX. En el planeta HOLA CARCEL nos pedirán que matemos al GRAN DESTRUCTOR si lo haces te da las X/Y de REPRODUCCIÓN 14.



20

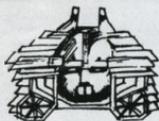
Crolis Var. Se encuentra en los planetas Trampa 2, Gran Miedo, Matarti, y Trampa 1.

CROLIS VAR (gran tontería): Se encuentra en diversos planetas, siendo el más frecuente de encontrar el planeta TRAPA 2. Odia los CROLIS ULV, y nos dará sus coordenadas para que los destruyamos a cambio de información

sobre la ondoyante TORKA. También nos pedirá que no matemos al GRAN DESTRUCTOR.

GRAN DESTRUCTOR: Su planeta se llama GRAN DESTRUCTOR. Es un mercenario a cuenta de los CROLIS ULV, aún siendo él un CROLIS VAR. Nos pedirá la identidad del planeta muerto genético.

TORKA (ondoyante): Su planeta es "ESPIRITO" (No es seguro). Nos da información sobre el NUMERO, y nos conduce sin posibilidades de replicarle, al planeta CEREERO 4 TUBULAR BRAIN.



15

Sinox. Está en el planeta prohibido de Sinox.

SINOX: Su planeta se llama PROHIBIDO SINOX, y necesitamos un código para hablar con él (no sirve el código amigo-amigo).

TRAUMA (ondoyante): Su planeta se llama IMPOSIBLE. Nos da información sobre TORKA y sus intenciones, y nos manda al planeta de otra ondoyante TRAUMA (versión TORKA).



30 A

24

Trauma odoyante. Planeta Spirito.

El pequeño Yoko. Proviene del planeta Bow Bow

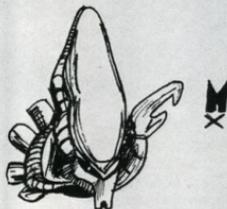


Ondogato. Del planeta Trauma Imposible

TRAMA (ondoyante versión TOR-KA): Nos dará información sobre la ondoyante TORKA y sobre NUMERO.

BUGGOL: Está en el planeta ESPIRITO 137, ROSCO 1 y ROSCO 2. Del primero nos conducen a los otros dos. En el segundo vive MORLOCK, y en el tercero un soñador.

MIGRAX: Su planeta se llama REPRODUCCIÓN 14. Nos pedirá que liberemos a ESPIRITO, para ello te dará sus coordenadas



Migrax. Alienígena del planeta Reproducción 14

Soluciones presentadas por Igor Errazkin



MORLOCK (raza buggol): Su planeta es ROSCO 1. Nos pide que votemos por él, es muy insistente, para que pueda ser presidente de ROSKO. Para ello deberemos destruir HEMBRA 21, dándonos para ello sus coordenadas. Luego nos manda a G. DESTRUCTOR.



Buggol-raza. Lo encontrarás en el planeta Spirito 157, en Rosko I y II

YUCA: Su planeta es HEMBRA 21. Nos pide que votemos por él para que pueda ser presidente. Para ello deberemos destruir ROSCO 1, por lo que nos dará sus coordenadas. Si así lo hacemos nos dará información del planeta IMPOSIBLE.



Yuka, el presidente de Rosko. Está en el planeta Hembra 21

TUBULAR BRAIN: Su planeta se llama CEREBRO 4 TUBULAR BRAIN. Necesitamos un código para hablar con él. (No sirve el código amigo-amigo).



Cerebro 4, Tubular Brain. Del planeta del mismo nombre



1.000 ptas.

T.N.T.

Te encuentras en un oscuro castillo abandonado, intentando encontrar una llave de oro para romper el hechizo que te impide salir. Para lograrlo tienes que hacer estallar los barriles de TNT y esquivar los monstruos y la corriente de lava. Un apasionante juego de aventura.

Disponible en MSX

Nombre y Apellidos:
 Dirección:
 Población: C.P.
 Provincia:
 Deseo recibir:

El importe de mi pedido lo hago efectivo mediante:
 Cheque adjunto a nombre de:
MANHATTAN TRANSFER, S.A.
 C/Boa y Baile, 10-12, bajos.
 08023 Barcelona

PRESENTAMOS LA MEGAENCUESTA 3

¡Por fin!, ya está aquí la ansiada encuesta sobre rubias. Queremos que con vuestros votos nos ayudéis a seleccionar la MEGARUBIA.

Claves para responder a la encuesta

Parece mentira que a estas alturas todavía os tengamos que explicar este tipo de cosas. El asunto consiste en que seleccionéis aquella (o aquellas) rubias que os parezcan más interesantes (cada cual puede entender por interesante aquello que más le interese, es lógico). Por favor, explicadnos por qué escogéis a cada una, qué motivos os impulsan a vuestra elección, o no nos expliquéis nada, allá vosotros; pero mientras más seamos más reiremos.

1- Empezamos con la rubia más famosa del mundo del videojuego: Samantha Fox. Lo que no sabías es que al comprar el Samantha Fox Strip Poker (aunque sea en copia pirata) entrabas en un maravilloso sorteo, ¡y te ha tocado pasar una noche con Sam (como gusta que la llamen)!

¿Qué excusa pondrás en casa para pasar la noche fuera?

-Llamas por teléfono a casa y dices que llegarás tarde porque..... (a ver qué eres capaz de inventar)

-Que has sido seleccionado para programar la segunda parte del juego; pero que se trata de una reunión estrictamente profesional.

-¡Que excusas ni qué puñetas! ¡Se va a enterar todo el barrio!

-¿Que me la cambiarían por una cita con Silvester Stallone?

2- Otra rubia desampañada a la que hemos podido localizar es Corrine Russell. La recordáis por su exuberante aparición en la portada de Vixen. Hemos conseguido, tras mucho luchar con la telefonista del barrio, el teléfono Vixen: 0323.766616. (en realidad nos lo hemos copiado del número 1 de Mega, pero no se lo digáis a nadie).

Marcas el número y escuchas ¡Hello darling!. ¿Qué dirás?

-Palabras, ninguna. Empezarán a oírse suspiros y gemidos mil, vamos, que ni el teléfono erótico.

-Yo, esto... I, you, me ..., this nait.... bicause... you... ¡Joer con esto de no saber inglés! Tu-Tu-Tu-Tu-Tu
-Tomorrow a las seven in Berkshire Square. ¿OK?
-My tailor is rich and my mother is in the kitchen...

Corrine Russell



3- Marta Sánchez, el próximo fichaje de TOPOrno soft (pese a que todavía está en secreto) para su más apasionante juego. Lo que ocurre es que todavía no han encontrado un nombre adecuado.

¿Qué nombre propones?

-Martita en el país de las maravillas.
-Marta Sánchez versus Shwarzzenegger, One on One.
-Acorralada, segunda parte.
-¡Vaya par de gemelas!

4- Las heroínas se están poniendo de moda. Prueba de ello es la frecuencia con que aparecen en los videojuegos. Hemos encontrado varios ejemplos muy "interesantes": Phantis, la guerrera espacial, Turbo Girl, motorista caiga quien caiga, o la chica del Lady Safari (que pierde la ropa con una facilidad espasmosa).

¿Con cual de ellas te quedarías?

-A la m.... los dibujitos. Donde haya un buen trozo de carne...

-Yo paso de rubias, pero la moto de la Turbo Girl me alucina un montón.

-Yo me quedo con Phantis, más que nada porque se ve de frente en la carátula del juego.

-Pues yo, me apunto con Lady Safari, más que nada por su despiste con la ropa. **NOTA:** usuarios de MSX, para despelotar a los protagonistas pulsad las teclas S+A+B+R+I+N+A en la pantalla de presentación, una detrás de otra.



5.- No tiene nada que ver con el mundo de los videojuegos; pero no hemos podido resistir la tentación de incluirla entre las MEGARUBIAS del verano. No os diremos su nombre ni a qué se dedica, no vaya a ser que algún espabilao le birle la novia a Carlos. **¿Como crees que se llama la chica en cuestión?**

-Se llama Estanislao y trabaja de descargador en el muelle.

-No sé como se llama, ni me importa. Su número de teléfono es el (93) 257.77.97 que es lo importante. Preguntar por la chica del MEGA.

.....(censurado)

-Se trata del volcado de pantalla del próximo programa de Dinamic: After the war 2 (in my room version).



6.- Aquí os presentamos a las chicas de ERBE que se han ofrecido voluntariamente para aparecer en esta encuesta (pobrecitas ellas). No os vamos a dar el número de teléfono de ninguna, ya sabéis dónde encontrarlas. En este

caso os pedimos que marquéis una de ellas y nos expliquéis por qué la habéis seleccionado. Aquí Carlos ya le ha puesto tres cruces a Susana Jimena, ¿por qué será?



En la foto superior, de izquierda a derecha, M. José Romero, Susana Jimena, M. Jesús Caballero y Milagros Morera.

En la foto inferior, también de izquierda a derecha, Concha Verdasco, Mariele Isidoro y Catalina Cisneros.

7.- Entre tanta rubia el capitán MEGA está más "atareado" que nunca. Así que nos ha vuelto a dejar colgados con la MEGAENCUESTA del mes que viene. De nuevo os pedimos que nos echéis una mano (o un pie, o todo un brazo) para poder decidir el tema de la próxima MEGAENCUESTA.

¿Sobre qué debería tratar?

-¡No piedad! Primero fue "Reina por un Día", después "La Unión hace la fuerza", más tarde "Los ricos también lloran" y ahora nos vienen con las MEGAENCUESTAS.

-¡Ay!, y por qué no una de rubiooooo?
-Hagamos una encuesta sobre (tácheso lo que no proceda) vecinas, discotecas, el Espíritu Santo, fútbol, globos, Sincromanía, marcianos... (añádense otros).....

-Las paridas de Jesús Manuel Montané, Julian Romero, Carlos Mesa y Willy Miragall.

Enviad vuestras respuestas (podéis añadir hojas adicionales, chapas, pósters y la guía para comandos inexpertos del Navy Moves) en un sobre (o una caja si no os cabe todo en el sobre) a:

MEGAJOYSTICK
c/ Roca i Batlle, 10-12 bajos
08023 Barcelona

indicando claramente (letras gordísimas) en el sobre MEGAENCUESTA3.

En nuestro próximo número os ofreceremos los resultados de las tres encuestas que hemos realizado hasta el momento.

Nota: La redacción de MEGA Joystick no se hace responsable de las paridas vertidas en las cartas de los lectores. ¡Corre la voz!



TEENAGE QUEEN

Reina mata peón

Una mirada, esa mira. Era
me resulta totalm
dan color
pro
con

No aparentaba los 19 años que decía haber acabado de cumplir; pero no tenía muchas ganas de investigar sobre el tema. Nos acabábamos de conocer en la playa, una de esas sorpresas del destino. Nada más verla sentí un vuelco en el corazón. Había conocido a muchas chicas; pero ésta tenía algo especial; no sabía decir el qué.

Tras unas palabras en la arena y unas cuantas risas mal intencionadas al ver caer ante nosotros a una señora gorda como un tonel, quedamos en comer juntos. Nunca se me habían dado demasiado bien los ligues rápidos, así que desconfié en un principio de que ella audiera a la cita. Me equivoqué.

Si hay algo que no soportó es llegar tarde a una cita. Siempre llevo unos minutos antes, aunque sólo sea por cortesía. Entré en el restaurante en el que habíamos convenido encontrarnos, uno de los más caros de la ciudad, y no pude evitar verla al fondo. Su vestido, ligero pero extremadamente elegante, fue lo primero que me llamó la atención. Su pelo; hasta ahora no había parado cuenta en él, era de color castaño oscuro, ligeramente despeinado.

Junto a ella, de pie, un hombre

mucho mayor que ella. Me había quedado tan absorto contemplándola que no me había percatado de su presencia. No había tenido tiempo de reaccionar cuando aquel hombre, muy apuesto no quiero negarlo, se despidió dirigiéndose a la salida del local, donde yo me encontraba.

Me dirigí hacia donde ella estaba, había estado unos pocos segundos quieto a la entrada del salón. Tras los saludos de rigor y un par de comentarios sobre el local, no pude reprimirme y le pregunté directamente quien era el hombre con quien estaba hablando. Más de una vez una pregunta de este estilo me había puesto en un serio compromiso; pero qué le voy a hacer, nunca aprendo de mis errores.

Una enorme sonrisa apareció en sus labios y, con voz susurrante me preguntó si estaba celoso. Intenté responder; pero en lugar de eso esbocé una sonrisa. Ella rió, y yo también. Me contó que se trataba de un amigo de la familia, con quien su padre había tenido mucho contacto antes de morir. Había estado comiendo y la había pasado a saludar antes de marcharse hacia Zurich

al día siguiente. Si era una excusa era muy poco original; pero ante ella perdía esa incredulidad que siempre mantengo ante las mujeres.

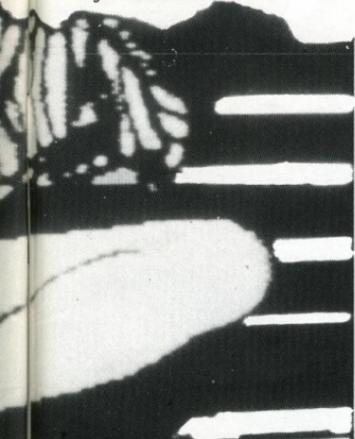
Tras la comida, estuvimos paseando toda la tarde. No soy muy amigo de los paseos; prefiero actividades más dinámicas, o ir a tomar unas copas; pero reconozco que aquellas horas de paseo parecieron segundos. Notaba cómo perdía el control sobre mí mismo, cómo cambiaba mi actitud con las mujeres por el sólo hecho de estar con ella.

Eran poco más de las ocho. Ella se empeñó en tomar una pizza en ANGELO'S, una conocida pizzería frente al mar. Su carácter era cambiante como no he conocido otro. Durante la comida su actitud, sus gestos, su porte, la hacían parecer mayor, elegante, distinguida incluso. Ahora, sin embargo, parecía una chiquilla que quiere que le compren un dulce. Pero en todo momento sabía mantener ese encanto juvenil, esa mirada que me cautivó desde el primer momento, esa voz...

Estuvimos más de una hora en ANGELO'S. Tras la cena (no un banquete precisamente; nunca me han gustado

mirada. Era la primera vez que la veía pero
totalmente familiar. Unos ojos fríos,
de un color verde intenso, con esa mirada
provocativa que sólo ellas pueden
conseguir. Nunca llegué a saber su
nombre, y me hubiera gustado.

Desde entonces fantaseo con
nombres maravillosos, con
apellidos ilustres porque en el
fondo estoy seguro de que
jamás volveré a saber de ella.



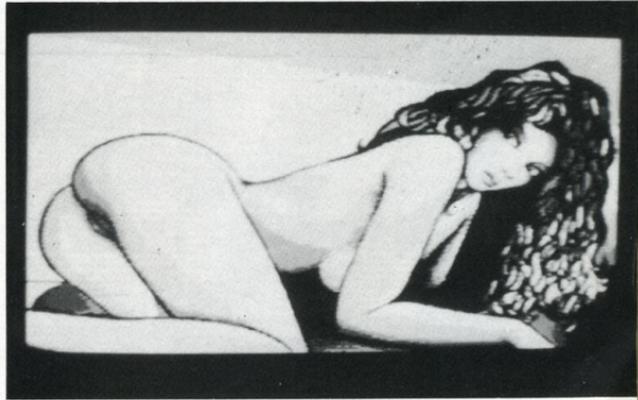
las pizzas) accedió a tomar un par de
copas pese a no estar demasiado ilu-
sionada con la idea. De hecho, en
cuanto empezó a oscurecer quiso que
fuésemos a su hotel.

Ya en su habitación sacó una baraja
de póker y propuso "matar el tiempo"
jugando unas partiditas. ¡Y qué parti-
ditas! No sé a que hora marche. En
aquel momento no me hubiera mar-
chado nunca pero ella se empeñó.

A la mañana siguiente, cuando fui a
buscarla al hotel me informaron de
que había salido da buena mañana.
No había dejado ninguna nota, ningún
mensaje. Incrédulo subí hasta su habi-
tación. Nada.

Desesperado he buscado inutilmente
en todos los rincones alguna pista que
me pudiera conducir a ella. Ni siquie-
ra la habitación estaba a su nombre.
Desde entonces no hago más que re-
cordarla. Las otras chicas han perdido
interés. Incluso he dibujado lo que re-
cuerdo de aquella noche, de aquella
partida, y me entretengo emulando la
partida con mi PC...por que en el
fondo estoy seguro que nunca volveré
a saber de ella.

Zeta Ochenta



THE GAMES WINTER EDITION

Medallas en 31/2 pulgadas



Conectamos nuestro ATARI (un ST-1040) e introducimos el primero de los dos discos que soportan este juego de Epyx. Tras unos segundos de espera aparece ante nosotros la imagen de la sede de estos juegos. Poco tiempo tendremos de disfrutar esta imagen, ya que rápidamente aparece la pantalla de presentación del juego, de una calidad más que notable.

Hartos de la machacona musiquita que no cesa ni un momento, pulsamos la barra espaciadora. Al hacerlo aparece ante nosotros el más que típico menú. La típica opción de competir en todas las pruebas. La típica opción de competir en una sola prueba, la de entrenarse en una prueba, la de jalto! aquí hay algo interesante. Podemos asistir, si lo deseamos, a las ceremonias de apertura y cierre de los juegos de Invierno, así que vamos a ello.

Las dos ceremonias especialmente la de apertura, han sido muy bien desarrolladas, incluyendo escenas de animación de muy alta calidad. La cosa promete

LAS PRUEBAS

La presentación de las pruebas no es, que digamos, un derroche de imaginación. Todos conocemos ya la famosa elección de bandera y los himnos que las acompañan. Tras este paso, un puro trámite sin ningún aliciente, pasamos a competir en cada una de las siete diferentes pruebas que componen esta edición de los juegos de invierno. Repasémoslas una a una.

DESCENSO

En el descenso deberemos, pues eso, realizar el descenso de una colina en el

mínimo tiempo posible, sin salirnos de la pista marcada. En primer lugar deberemos tomar la máxima velocidad en la rampa de salida. Tras esto, un rápido cambio de pantalla nos situará como si en realidad estuviésemos realizando el descenso. Bajo nosotros sólo vemos los esquís, y por delante, la pista y las pancartas que la delimitan.

Durante el descenso podemos controlar la dirección que tomamos y la velocidad de descenso. Si no controlamos perfectamente este último parámetro podemos acelerar demasiado, lo que nos conducirá indefectiblemente fuera de la pista.

El objetivo, como podéis adivinar, consiste en minimizar el tiempo del descenso aumentando para ello la velocidad hasta el límite que podamos mantener.

Quando ya estábamos más que hartos de tanto juego olímpico ha llegado a nuestras manos The Games Winter Edition. Un título que viene a sumarse a la larga serie de juegos sobre olimpiadas, tanto de verano como de invierno. Sin embargo, en esta ocasión hay algo que lo hace destacar. El cuidado y detallismo con que ha sido desarrollado.



Existe una opción adicional en esta prueba, que consiste en seleccionar la ubicación para cuatro cámaras de televisión que retransmitirán nuestras evoluciones al pasar ante ellas. Esta opción, que podría haberse resuelto de forma muy espectacular, no ha sabido ser aprovechada por los muchachos de Epyx que no han hecho más que añadir un extraño cambio de pantalla que en vez de impresionar, simplemente despierta.

PATINAJE DE VELOCIDAD

En este caso la prueba se desarrolla en el pabellón de deportes de invierno. La pista está ya preparada y sólo falta saber en qué prueba vamos a competir.

Aparecen ante nosotros cuatro opciones (1000, 3000, 5000 y 10000 metros) entre las que tendremos que escoger.

Es altamente recomendable que los novatos se abstenga de pistas diferentes a la primera, ya que el resultado puede ser desastroso.

En este caso el aspecto gráfico está mucho menos cuidado. Tendremos una vista de pájaro (desde muy , muy arriba) de la pista y de las dos pelotitas (los participantes) que se desplazan por ella. En el centro de la pantalla tendremos una vista frontal de los dos participantes, que nos ayudarán a sincronizarnos con nuestro jugador para evitar que esté más rato en el suelo que de pie.

SLALOM

La siguiente prueba, como podréis imaginar por el título que hay sobre estas líneas, es el slalom. Como en el anterior caso, habremos de empezar seleccionando la longitud de la prueba. Tras esto, con una visión diagonal de la pista bastante bien realizada, deberemos pasar alternativamente a derecha e izquierda de las banderolas que marcan el slalom.

Es una prueba bastante sencilla para los principiantes; pero que precisa de una buena técnica para conseguir llegar a los primeros puestos. Francamente interesante.

SALTO

Nada más seleccionar la opción aparece ante nosotros una excelente digitalización de la torre de salto y el principio del trampolín. Cuando empezamos el descenso tendremos una visión de nuestros pies con los esquís intentando acelerar al máximo manteniendo el centro del trampolín entre nuestros esquís. Al llegar al final del trampolín tendremos que conseguir despegar del mismo y recorrer, como es lógico, la máxima distancia durante el salto.

Destaca en este apartado lo bien logrados que están los cambios de imagen, a diferencia de lo que ocurre con la prueba de descenso. Se trata, sin duda, de un juego lleno de contrastes difíciles de explicar.

PATINAJE ARTISTICO

Nos encontramos, a nuestro entender, ante la prueba mejor realizada de todo el juego, pese a no ser, ni mucho menos, la más adictiva. Tras haber seleccionado el patinaje artístico nos aparecerá una pantalla en la que tendremos que seleccionar nuestra coreografía y definir cómo será nuestro ejercicio.

er
o.



SUCECAL

SUCECAL-2MEGA

C/Torrent de l'Olla 16/18 bajos

08012 - BARCELONA

TEL.- 93/257 12 41 - 258 80 16

REPARACION DE ORDENADORES

SPECTRAVIDEO 328, 728, 738, PC etc.

-COMMODORE C64, C128, AMIGA

SPECTRUM

AMSTRAD CPC464, 664, 6128 ETC.

PARA TALLERES DE REPARACION

- REPUESTOS AMSTRAD, SVI,

SPECTRUM

**PERIFERICOS Y ACCESORIOS
PARA LOS ORDENADORES
VENTA E INSTALACION:
SPECTRUM, COMMODORE,
MSX, PC COMPATIBLE**

DESEO RECIBIR INFORMACION SOBRE:

- Cassette SPECTRUM, COMMODORE, MSX
- Interfaz serie RS-232
- Monitores FV o color
- Mesas ordenador
- Raton
- Cintas virgenes
- Archivadores de diskettes
- Ampliación PC (discos, tarjetas)
- Joystick QUICKSHOT I, II, TURBO
- Módems compatible HAYES
- Impresoras
- Unidades de disco
- Diskettes
- Filtros monitor/TV
- JUEGOS

TIPO ORDENADOR

RELLENAR LOS DATOS ANTERIORES

Y REMITIR A:

SUCECAL-2MEGA

C/Torrent de l'Olla 16/18

08012 - BARCELONA

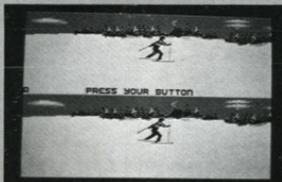
→mandantos; ahora un triple Axel, ahora un spin sentado...Pero hemos de tener cuidado con lo que le pedimos ya que, en la siguiente pantalla seremos nosotros los que tendremos que realizar, ante la atenta mirada de los jueces, el ejercicio.

Debemos fijarnos, antes de pasar a la competición, en otro punto importante. En la parte inferior izquierda de la pantalla encontraréis un joystick que irá moviéndose al tiempo que la patinadora de la pantalla. Fijaos en todos sus movimientos, ya que son los que después tendréis que emular.

Una vez en competición deberéis realizar, en el orden propuesto anteriormente por vosotros mismos, todos los ejercicios sin cometer fallos (cosa bastante complicada por cierto). Tras esto serán los jueces los que decidan.

SKI DE FONDO

En esta prueba, bastante sencilla por cierto, deberemos conducir a un esquiador, lo más rápidamente que podamos, campo a través hasta la meta. En esta prueba es especialmente importante la sincronización entre nuestros movimientos y los de las piernas del esquiador. Sólo de este modo obtendremos la máxima velocidad. Por lo demás se trata de una prueba bastante pobre, tanto en interés como en sus gráficos.



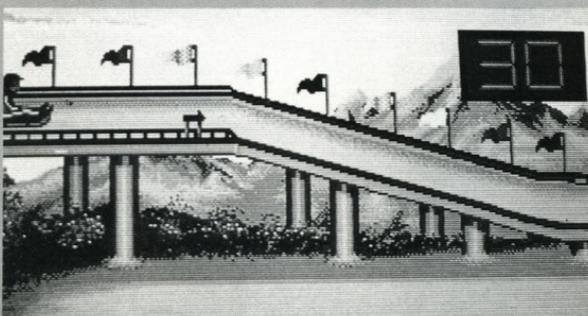
BOBSLEIGH

La última prueba que comentamos (la primera del juego, ya que los estamos comentado en orden inverso a como aparecen en el mismo) es la contrareloj con bobsleigh. Se trata de esa especie de trineos que alcanzan enormes velocidades en unas pistas de hielo. En este caso somos el tripulante de uno de ellos y, como es lógico, deseamos terminar el recorrido en el mínimo tiempo. Como en el caso anterior, se trata de una prueba algo floja. Los gráficos están bien, pero se repiten hasta la saciedad, y el cambio de pantallas vuelve a ser algo flojo.

THE GAMES WINTER EDITION

Podemos decir, para terminar, que The Games Winter Edition es un juego muy irregular. Junto a pruebas extraordinariamente bien cuidadas encontramos otras que son a lo sumo mediocres. Podemos afirmar, también, que en general el juego está bien realizado y que para los amantes de este tipo de juegos puede ser una pieza importante a tener en cuenta.

ZetaOchenta



PARA COLECCIONISTAS Y NUEVOS USUARIOS

¡ATENCIÓN!...

YA ESTA AQUI LA
SEGUNDA EDICION DE UN
NUMERO ESPECIAL
Y RETAPADO DE LOS
NUMEROS 1-2-3
DE MEGA-JOYSTICK UNA EDICION
UNICA PARA TODOS AQUELLOS
QUE SE HAN INCORPORADO TARDE A
NUESTRO TREN DE POKES Y JUEGOS



A LA VENTA ¡YA! EN TU QUIOSCO

L

Todo el futuro está presente



En SONIMAG 89 todo el futuro está a su disposición. Adelantándose al tiempo con las novedades más sorprendentes y las ofertas más espectaculares. SONIMAG 89 abre la temporada comercial en España con las empresas más importantes de la electrónica de consumo y los profesionales más cualificados. Los profesionales que crean el futuro. Adelántese al tiempo, no pierda el futuro. Venga a SONIMAG 89. Todo el futuro está presente.

Sonimag 89

27 Saló Internacional de la Imagen, el Sonido y la Electrónica

TV, Video e Hi-Fi, Telefonía, Ordenadores domésticos, Antenas, Radioafición, TV y Video Profesional, Alta Fidelidad de Excepción, FOTOGRAFÍA, EXPOSHOW 89, Instrumentos Musicales Electrónicos, Iluminación Espectacular y Sonido Profesional.

11 / 17 de Septiembre

Caixa
Barcelona

IBERIA
AERÍAS DE ESPAÑA

Fira de Barcelona
El máximo exponente.

CATALUNYA 1000 ANYS