

SYNTAX

ERROR

N.º 2 • 325 PTS.

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

TODOS LOS JUEGOS PARA TODOS LOS ORDENADORES

IA PARTIR DE ESTE NUMERO:

¡¡LA INFORMACION MUSICAL MAS ACTUAL!!

regala un juego
a los 200 primeros
suscriptores

INFORMATICA:

CAPITAN SEVILLA:
Una aventura en Andalucía

CONSOLA NINTENDO:
Sus juegos, mapas y trucos

ESPECIAL MSX2
Beyond & Vixen

MAPAS Y CARGADORES:

INFORMACION MUSICAL:
Entrevista DUNCAN GUN
Los super conciertos de verano
Discos y Noticias





IBSA

Software

Detrás de esto hay mucho más...

ACTUALIDAD - CHIP NEWS ... 5

JUEGOS

CAPITAN SEVILLA	8	TURBO GIRL	20
BLACK BEAR	9	MIKE TYSON'S	24
UAXOL	10	BUBBLE GHOST	26
ATROG	12	PHARAON	26
ATF	13	FORTERESSE	27
BOBSLEIGH	13	MANHATTAN DEALERS	28
GALLETRON	13	BARBARIAN	29
DON QUIJOTE	14	¡AAARGH!	30
MID GAMES	16	SIDEWINDER	31
SQUASH	18	PLAY HOUSE	32
FRUIT/MACHINE	19	BEYOND ICE PALACE	36
OUT RUN	19	NEBULUS	37
SILENT SHADOW	19	VIXEN	37
		IMPACT	38

ESPECIAL MSX 2 42

SOFTWARE:

LA PANTALLA DEL AMSTRAD 48

UTILIDADES:

ULTRA SOUND 50

HARDWARE:

ATARI VUELVE A NACER 51

CARGADORES: 53

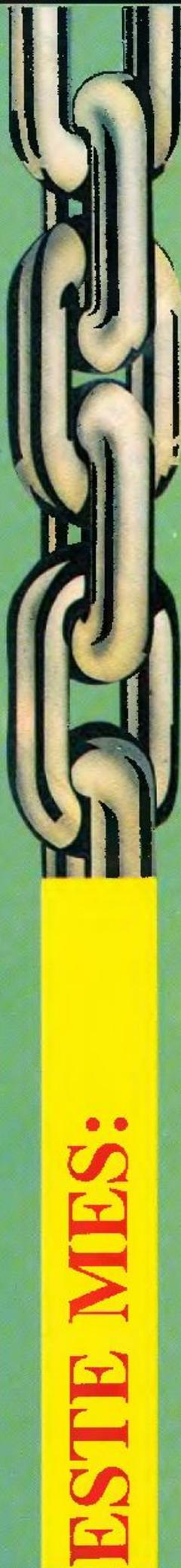
CHIP POP 56

TUS PAGINAS:

CORREVEIDILE 64

CHIP SHOP 65

LA BIBLIOTECA: 66



ESTE MES:

**DIRECTOR:**

Luis Sanguino

DISEÑO Y MAQUETACION:

Marta Cubes

COORDINADOR DE AMSTRAD:

Enrique S. Hilera

COORDINADOR DE SPECTRUM:

Luis Jorge García

COORDINADOR MSX Y ATARI:

Francisco J. Paz

COORDINADOR DE PC:

Jaime Cifuentes

Antonio Pérez

(COMMODORE)

COORDINADOR DE AMIGA:

José Joaquín Losas

REDACTOR MUSICAL:

Joaquín Luqui

COLABORADORES:

Andrés M. García

A. Gustavo Chico

Diana Casado

Emilio Martínez

Pilar Venegas

ILUSTRACIONES:

Fco. Javier González

Miguel A. Borreguero

SECRETARIA DE REDACCION:

Lidia Casaña

PUBLICIDAD:

Barcelona:

PRESS MEDIA

Lincoln, 11 - 3^o - 2^o

08006 BARCELONA

Telf. (93) 238 06 03

Madrid:

GRUPO J

Huesca, 27 - 1^o A

28020 MADRID

Telf. 270 47 02

PROMOCIÓN DE VENTAS

Tels. 571 54 67 - 571 55 81

FOTOCOMPOSICION

M & L

Gral. Pintos, 51

Telf. 733 96 08

FOTOMECANICA:

NEOCOLOR

Verja, 25

Telf. 460 12 50

IMPRIME:

M.I.S.A.

DISTRIBUYE:

MIDESA

Ctra. de Irún, Km. 13,350

28049 MADRID

EDITA:

G2A

Rosano Pina, 6 - 11 C

28020 MADRID

Tels. 571 54 67 - 571 55 81

REDACCION, DISEÑO**Y MAQUETACION:**

Tomás López, 3

28009 MADRID

Telf. 401 77 54

EDITORIAL

Los primeros sondeos efectuados sobre la aceptación del número uno de SYNTAX ERROR, arrojan unas cifras sumamente alentadoras, podemos afirmar con toda rotundidad, que hemos abierto brecha dentro del mundo de las publicaciones juveniles, sin embargo no nos vamos a detener aquí. Nuestro propósito es hacer de SYNTAX ERROR la «revista de la juventud» en el más amplio contexto posible.

Creemos que nuestros lectores son un público dinámico e inquieto al que le interesan un conjunto de temas concretos, que una revista que se llame así misma juvenil tiene la obligación de reflejar.

La tarea de incluir nuevas secciones no es sencilla, si se quiere, claro está, que éstas tengan una calidad informativa importante. Por lo tanto, en este segundo número de SYNTAX ERROR, sólo incluimos una nueva sección, la musical, para lo cual hemos contactado con la casi totalidad de las casas discográficas españolas que nos han prestado de inmediato, su total colaboración.

Las páginas de información musical estarán a cargo de uno de los más acreditados profesionales en la materia: Joaquín Luqui.

En próximos números, cuando estemos en condiciones de ofrecer una buena información sobre otros temas, iremos creando nuevas secciones que creamos de interés para todos vosotros, deportes, vídeo, etc.

La redacción de SYNTAX ERROR os agradece vuestra calurosa acogida y os desea unas vacaciones divertidas.

¡Hasta el próximo número!

LUIS SANGUINO



ACTUALIDAD

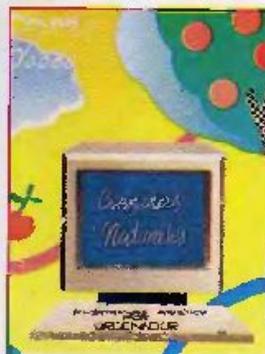
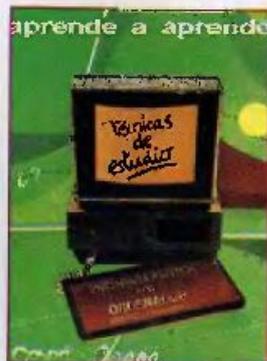
ENSEÑANZA ASISTIDA POR ORDENADOR

COSPA empresa española dedicada al control de las calificaciones escolares, ha decidido lanzarse al mundo de la informática, publicando una serie de programas educativos, clasificados en dos bloques:

- **E. A. O.** (Enseñanza Asistida por Ordenador). Estos cursos se presentan en estuches indivisibles en su venta, de siete u ocho diskettes al precio de 7.989 pts. Cada diskette contiene un tema, actualmente sólo se encuentran en 5 1/4 y próximamente saldrán en 3 1/2.

El estuche contiene hasta la 4ª evaluación de octavo de EGB. Los temas de que trata cada estuche son: matemáticas, lengua, historia, biología y química.

- **TECNICAS DE ESTUDIO.** Muchos estudiantes no saben cómo sacar el máximo provecho con menor cansancio. COSPA también ha sacado a la venta un estuche con 9 diskettes (8 tomas), al precio de 7.989 pts. En él se explica la forma en que hay que realizar los estudios, horas, tiempo que hay que



breve se comercializará en 3 1/2.

También contiene estuches en donde se trata el tema de la ortografía, tiene 7 diskettes al precio de 7.989.

Todos los cursos se pueden usar en ordenadores IBM o compatibles con un mínimo de memoria de 256K y una tarjeta gráfica color CGA o EGA, dedicar, etc. Estas técnicas están diseñadas para alumnos de 6º de EGB hasta COU, pasando por FP 1º grado y FP 2º grado. Solamente se encuentran en 5 1/4, pero en

CLAVES DE INTERPRETACION DE LOS CUADROS DE PUNTUACION DE LOS JUEGOS.

En las próximas páginas de juegos, os vais a encontrar con unos recuadros en donde figura la puntuación que cada programador ha otorgado a los diferentes juegos. Están valoradas del 1 al 10, en los siguientes conceptos:

- O: Originalidad
- P: Presentación
- D: Dificultad
- M: Movimientos
- S: Sonido
- A: Adicción
- G: Gráficos

También veréis unos recuadros de colores, que os indicarán a qué sistema corresponde esa puntuación, ya que muchas veces un juego está disponible en varias versiones.

La foto que también aparece en el recuadro, es de cada uno de los comentaristas del programa, que con ella os dan su opinión general sobre el juego que os ofrecen. Así, los programas serán: buenos, buenísimos, regulares, malos y pésimos.

	AMS	MSX / ATARI	PC, COMM 64	SPE	AMIGA	
						MUY BUENO
						BUENO
						REGULAR
						MALO
						MUY MALO

CHIP NEWS

PC

IBM, CADA DIA MAS

IBM España, amplia su familia, Personal System/2 con cuatro modelos de sobremesa y uno de pedestal. Son el PS/2 Modelo 70, disponible en tres configuraciones, el PS/2 Modelo 50 Z y una nueva versión del PS/2 Modelo 80, el 311.

El nuevo PS/2, 70 386, es el sistema más rápido presentado por IBM hasta el momento. Una de sus versiones combina un microprocesador Intel 80386 con 25 MHz con memoria de alta velocidad y memoria caché (almacenamiento temporal).

El PS/2 50 Z, funciona a un estado de espera cero, para proporcionar un rendimiento superior en un 25 por ciento al del Modelo



PS/2 MODELO 50 Z CON MONITOR COLOR IBM 8513

50 actual. Incorpora una memoria más rápida y una mayor capacidad de almacenamiento.

El PS/2 80-311, contiene un microprocesador Intel 80386 de 20 MHz y una unidad de disco fijo de 314 Mb que permiten satisfacer las necesidades de entornos multiárea y otras aplicaciones.

Los Modelos 50 Z y 70 - 386, presentan una memoria de alta velocidad y la arquitectura Micro Channel de IBM, lo que mejora la integridad de los datos y gestiona más eficazmente las aplicaciones ejecutadas con simultaneidad.

Otra de las innovaciones, es la tarjeta de Coprocesador /2 de Interfaz X.25 IBM y el programa de soporte X.25. Esta tarjeta permite la unión de los modelos del PS/2 que hasta ahora no tenían interfaz (del Modelo 50 en adelante) a una Red Conmutada de paquete de Datos; la conexión

“Chi

“Sábado Chip”, de 17,30 a 19 h.

sincrona a la red está soportada por un interfaz que puede ser configurado como X.21 o X.21 Bis, según que opción de cable se utilice.

Junto a los nuevos modelos presentados, IBM lanza al mercado el IBM Page Scanner y los programas asociados IBM TextReader Versión 1.0. e IBM Imag

Edit Versión 2.0. que permiten explorar varios tipos de documentos impresos de distintos tamaños y resultan especialmente indicados para imágenes de documentos encuadrados, fotografías o páginas de gran tamaño.



PS/2 MODELO 70-386

ERBE FICHA A "BUITRE"



El próximo 5 de septiembre, todos nosotros podremos disfrutar del último invento de Erbe. La compañía ha fichado a EMILIO BUTRAGUEÑO para promocionar un video-juego, que desarrollado por TOPO, llevará el título de: Emilio Butragueño ¡¡Fútbol!!.

Basado en el popularísimo juego de las máquinas recreativas, en el que la perspectiva es a vista de pájaro, estará disponible en Spectrum (cinta y disco), Amstrad (cinta y disco), Commodore, MSX, Atari ST, Amiga y PC Compatible.

Con ésto, ERBE pretende aumentar el interés general por el mercado de los juegos de ordenador, debido a la enorme popularidad del "Buitre".

Chip Parade"

Si quieres saberlo todo sobre la informática y los ordenadores no te pierdas los sábados, de 17,30 a 19 h., el programa "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua, "El Rey del Chip", y presentado por José Luis Ariaza. Que no se te olvide. Es el "Chip Parade".



De persona a persona,

Capitan Sevilla

M.S.X. SPECTRUM AMSTRAD

DYNAMIC SOFTWARE.
DRO. SOFT.
CINTA 875 PTS.

"EXISTE UN TERRIBLE CIENTIFICO LOCO, AL QUE NO LE GUSTA NADA COMO VAN LAS COSAS EN ESTE PLANETA Y HA DECIDIDO CAMBIARLO TODO SIN CONSULTAR CON NADIE. EL CAPITAN SEVILLA QUE DETESTA QUE NO LE CONSULTEN, VA A PARARLE LOS PIES. PUEDE HACERLO PERO... NECESITA UNA MORCILLA PARA CONSEGUIR SUS PODERES. BUSCALA."



convierte en el de un apuesto super-héroe dispuesto a combatir al malvado profesor Torrebruno (de que me suena a mí este nombre).

Como viene siendo habitual en Dinamic este programa está provisto de un FX especial, o lo que es lo mismo, de una doble carga, con más gráficos, más adicción y más problemas...

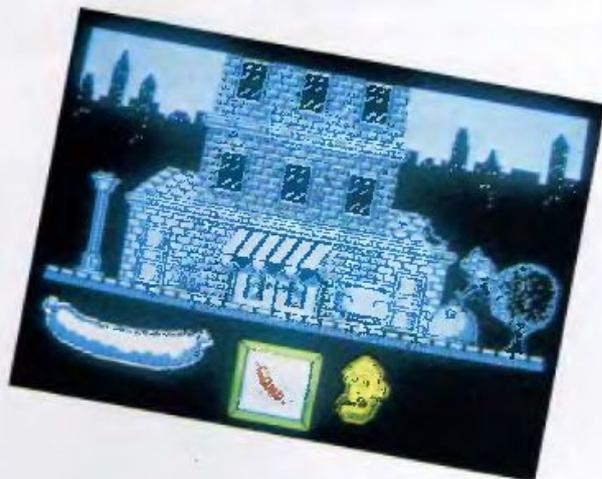
En la primera carga del juego llevaremos a nuestro héroe a través de una ciudad con edificios, parques, bueno con todo lo que tiene una ciudad, sin embargo y como podrás comprender, no te van a dejar a sol ni a sombra, deberás tener cuidado con una serie de personajes que intentarán aguarle la fiesta en todo momento:

- Curro: es un obrero con malas pulgas, en cuanto te vea aparecer irá hacia tí, evita en todo momento el contacto con él.

Mariano López es el protagonista de este programa, ¿pero qué pinta un transportista en esta historia?, bueno tal vez a simple vista nada, pero resulta que sufre los efectos de una explosión nuclear. Al volver en sí ingiere una morcilla infectada por la radiación y es aquí cuando comienza la historia...

Después de un rato, Mariano siente algo en su cuerpo, se mira y descubre algo verdaderamente sorprendente, sus músculos crecen, su estatura aumenta, su vulgar rostro se

10						
9						
8						
7						
6						
5						
4						
3						
2						
1						
	ORI.	PRES.	DIF.	MOV.	SOM.	ADIC.
	ORI.	PRES.	DIF.	MOV.	SOM.	ADIC.



- Sebas, Manolito y Jose-lito: son tres amigos y su objetivo es de hacerte pasar un mal rato, son cosas de niños.

- Camarero: es el personaje encargado de llevarte una morcilla, pero ten cuidado fue afectado por la radiación y su objetivo es el de destruirte.

- Long Pretty Willoby: extranjero contratado por el profesor Torrebruno (que mal suena ese nombre) para destruirte.

- Fatty: es el compañero de Long Pretty y su objetivo es el mismo que el de su acompañante.

- Dumbo: personaje famoso y querido por los niños, sin embargo aquí desarrollará otra faceta menos agradable, el elefantito irá a por todas y cuando digo a por todas es a por todas, incluido tú.

- Robotroide: robotito que no hace más que perseguirte por todas partes, más que otra cosa parece tu hermano pequeño, pero en este caso puede producirte la muerte.

- Hamburguesa: tan sólo te aconsejamos que la destruyas sin más contemplaciones.

- Dustbin (quítadle la B y a ver a que os suena). Personaje que no se ha duchado en toda su vida, al decir eso supongo que sabréis cual es su arma, exactamente el olor que despiden.

- Mary Groupy: es la que faltaba, la fan del Capitán Sevilla, sin embargo al contrario de lo que es un fan no lleva buenas intenciones, por lo tanto os aconsejamos precaución con ella, pero a las mujeres no se las pega.

Trás una primera parte bastante agitada, nos dan la clave de acceso a la segunda parte, en ella discurrirémos por un planeta llamado Congrio, tu misión en esta fase será de desconectar el cañón de plasma. En este caso tus enemigos serán los siguientes:

- Brontosaurio: surge por medio de magia (bueno lo de magia es por decir algo), si no eres capaz de destruirle en la pantalla él acabará contigo, seguro.

- Highscooter: es otro robotito, encargado de la seguridad en todos los accesos.

- Vibro cañón: tiene las terroríficas bombas de plasma que tanto temes, será uno de los más peligrosos enemigos.

- Manibot TX-4: sistema de manicura computerizado (cada cosa se inventan que no se lo creen ni ellos).

Bueno, la forma de convertirte en Super Capitán Sevilla la verás al robarle al camarero la morcilla de la bandeja, también le aconsejamos que no pares de dar puñetazos a diestro y siniestro.

A la vez tendrás otros super-poderes: supersoplido, superdisparo, superdefensa, vuelo sin motor, supersalto, superfuerza...

Podemos decir que este nuevo programa de Dinamic con un poco de suerte, puede alcanzar la fama que tuvieron otros de sus programas. En definitiva es un juego muy bien desarrollado, pero con un guión un tanto absurdo, pero bueno tiene que haber de todo en este mundo.

Aquí tienes dos cargadores para la versión de Spectrum. Tecléalos y podrás conseguir vidas infinitas. Para la segunda parte necesitas un código, si tecleas su correspondiente cargador no hará falta.

POKES SPECTRUM

40204,0 Vidas infinitas.
40098,0 Morcilla infinita.
52455,0 Más morcillas.

The ripper.

CARGADORES SPECTRUM

```
10 REM  CAPITAN SEVILLA
      SPECTRUM
      THE RIPPER
20 CLEAR 24191: LOAD ""CODE 16384
30 LOAD ""CODE: POKE 49756,174
40 POKE 40204,0
50 RANDOMIZE USR 23296
```

```
10 REM  CAPITAN SEVILLA 2
      SPECTRUM
      THE RIPPER
20 CLEAR 24191: LOAD ""CODE 16384
30 LOAD ""CODE: POKE 40204,0
40 CLEAR 65535: RANDOMIZE USR 24960
```

El Capitán Morcilla, es un juego divertido, sobretodo la transformación de Mariano a un gran héroe de la civilización española. El Capitán Sevilla, para la versión de Spectrum es perfecta, el único detalle que falta es que la música sólo se puede oír en la presentación del juego. Los gráficos son muy variados, es difícil ver pantallas que se parezcan. Lo único que les falta es un poquito de color. El juego es FX doble carga, aunque para mí las dos partes se parecen.

```
10 REM  CARGADOR DE CAPITAN SEVILLA
20 REM  POK
30 REM
40 REM  FRANCISCO PAZ R.
50 REM
60 REM
70 COLOR 15,1,1:SCREEN2:DEFUSR=&H41:A=
USR(0):DEFUSR2=&H44:CEFF"grp:"AS#1:X=7
2:Y=40:PCRL=6T012:READA
80 PRESET CX,Y,1:PRINT#1,CHR$(A):PRES
ET(CX+1,Y),1:PRINT#1,CHR$(A):PRESET CX+
2,Y,1:PRINT#1,CHR$(A):X=X+8:NEXT
90 DATA 70,82,65,78,67,73,83,67,70,32,
66,65,90
100 G=34:A4=""(0) SYNTAX ERROE 1986." :F
DRL=1TD3:PENSRT(S+L,144),1:PRINT#1,A4:
NEXT
110 FOR L%=106T0162:VPOKE8192+L%*8+0,12
9:VPOKE8192+L%*8+1,129:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:FORP=4 TO 7
:VPOKE8192+L%*8+P,129
120 NEXTP:NEXTL%
130 FOR L%=580T0602:VPOKE8192+L%*8+0,19
3:VPOKE8192+L%*8+1,196:VPOKE8192+L%*8+
2,161:VPOKE8192+L%*8+3,161:VPOKE8192+L
%*8+4,161:FORP=5 TO 7:VPOKE8192+L%*8+P
,193
140 NEXTP:NEXTL%:A=USR(0)
150 CLEAR200,340151:SCREEN2:BLOCK"CAS:
,K:BLOCK"CAS:" :R:BLOCK"CAS:" :BLOCK"CAS:
:" :R:BLOCK"CAS:"
160 POKE456761,&HC9
181 POKE487641,201
182 POKE564537,0:POKE564541,0:POKE5645
51,201
170 A=PEEK (&H(CBF)+256)*PEEK (&H(FCC0))
180 DEFUSR=A:A=USR(0)
```

BLACK BEAR

Amstrad Spectrum Msx

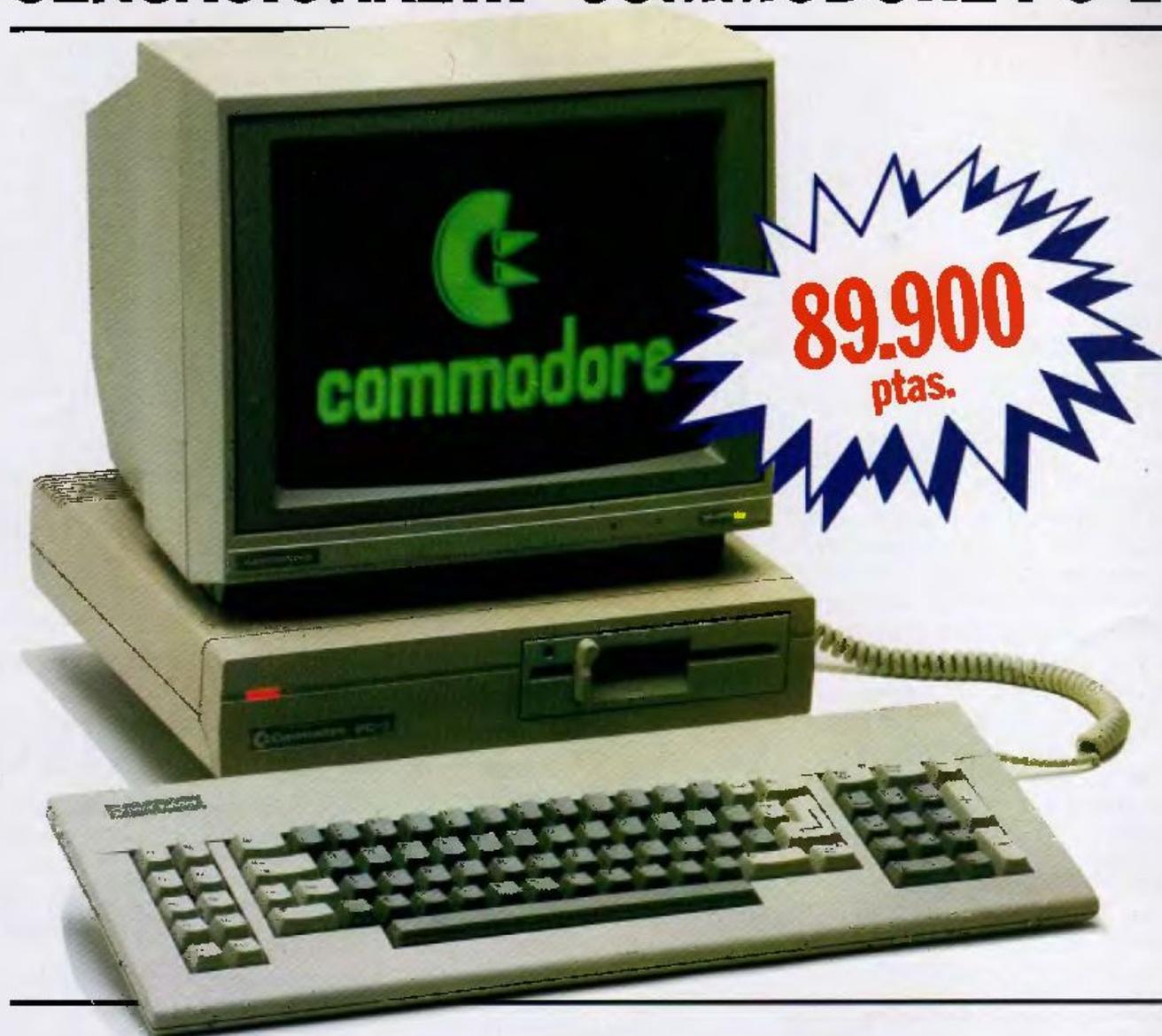
ERBE
 TOPO
 CINTA 875 PTS.
 DISCO 2.250 PTS.

Siempre ha existido la rivalidad entre el pirata Barba Negra y el pirata Barba Roja, esto te lleva a tí, el Barbanegra, a introducirte en el bando de tu adversario para quitarle el mapa del tesoro que tiene escondido en uno de los cofres.

Hay que destacar, que el barco en el que se desarrolla el juego es el H.M.S. Victory de la real armada inglesa, y que el mapa se ha desarrollado



OFERTA PRIMER ANIVERSARIO SENSACIONAL!!! - COMMODORE PC-1



Con motivo del primer aniversario de COMMODORE en España, y con la decisión de crecer en este país, ofrecemos el COMMODORE PC-1 al precio sensacional de 89.900,- Ptas.*

Es el PC compatible más compacto del mercado. Dispone de la tecnología más avanzada. Su pequeño tamaño se complementa con el precio más bajo entre los PC's de marcas conocidas y sin sacrificar la calidad que es excepcional. El COMMODORE PC-1 está fabricado en Alemania.

- 512 K, ampliables a 640 K
- Tarjeta Gráfica CGA Color y Hercules Monocromo
- Monitor monocromo o color
- Salida serie y paralelo
- Sistema BUS expansión externa
- Compatible PC

Este nuevo equipo puede ampliarse también con disco externo de 3.5" y 720 Kb de capacidad o con una «expansión box» que incluye disco duro de 20 Mb de capacidad y 3 slots libres.

Los PC's de COMMODORE ocupan el tercer lugar de ventas en número de unidades en Europa. El PC-1 es idóneo para quienes desean comenzar con un ordenador doméstico, compatible PC. También para Empresas que desean instalar numerosas unidades como terminales. **Por su tamaño, calidad y prestaciones el PC-1 es la mejor oferta informática del momento.**

Está disponible en la red de Distribuidores de COMMODORE, así como en los Departamentos de Informática de Grandes Almacenes, donde usted mismo

podrá comprobar que es un ordenador con características y precio sensacional.

*I.V.A. no incluido

Commodore

Estoy interesado en recibir información de:

PC-1

Nombre.....

Compañía.....

Dirección.....

Teléfono.....

Población.....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

ATF

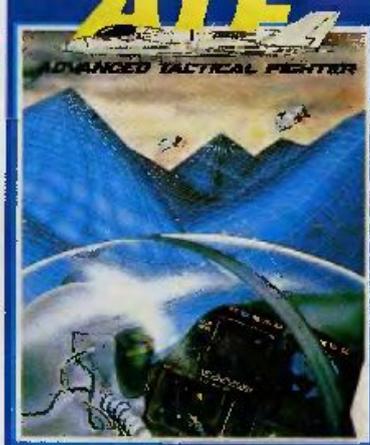
En esta ocasión tenemos un juego de aviones que es una maravilla. Ante nosotros un aparato revolucionario, con posibilidad de buscar el objetivo, indicándote las coordenadas, así como de transportar dos tipos de misiles de tierra y de aire, además de diversa munición, con un ordenador en la nave que nos va indicando el nivel topográfico del terreno, y las altitudes de las colinas

DISTRIBUIDOR ZAFIRO
AMSTRAD
CINTA Y DISCO
CINTA 875 Pts.
DISCO 2.750 Pts.

por las que pasamos, además de la localización de nuestras bases o bases aliadas para poder ir a repostar allí; en caso de accidente podremos aterrizar automáticamente.

Es un juego con una calidad, tanto de sonido como de gráficos, concepción y realización muy buena.

ENRIQUE HILARA



DISTRIBUIDOR ZAFIRO
SISTEMAS:
AMSTRAD: CINTA Y DISCO
CINTA: 875 Pts.
DISCO: 2.750 Pts.
AMIGA: 3.500 Pts.
SPECTRUM: 1.200 Pts.
DISCO: 2.750 Pts.

Por fin tenemos en nuestras casas uno de los deportes más apasionantes de los que se celebran en invierno, es el BOBSLEIGH.

¿Cómo, que no sabéis cuál es este deporte? pues yo os lo explico. Aquí los participantes se introducen en sus vehículos y se lanzan a través de unos pasillos de nieve a unas

velocidades que rondan los 300 km/h.

Al final vuelven los simuladores y en este caso, éste merece la pena tenerlo.

FICHA TECNICA DEL AMSTRAD

En esta versión, el juego está realizado en mode 0, con unos gráficos bastante buenos y una calidad de movimiento que da una sensación de velocidad bastante buena; se maneja con facilidad.

Ofrece unas variantes con respecto a la competición real, que os dejo averiguar a vosotros solitos.



ENRIQUE HILARA

GALLETRON

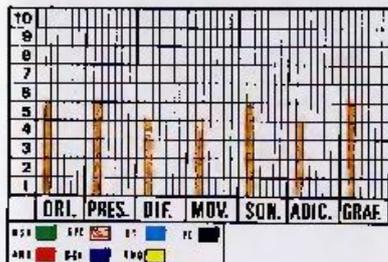
SPECTRUM

POKE 53224,0 V.I.

El programa es de lo más soso, eso sí, los gráficos son buenos, pero lo que es el movimiento, parece que cada vez que anda nuestro TIGER MK 111 SKANNEADOR, temblase de miedo. En fin, mi opinión es ésta y no creo que se diferencie de muchas.

```

10 REM *****GALLETRON*****
20 REM *****SPECTRUM*****
30 REM *****THE RIPPER***
40 POKE 23495,0: POKE 23624,0:
   CLEAR 28671: LUSR"CODE 555
   49
50 POKE 55601,201: RANDOMIZE
   USR 55549
60 POKE 53224,0:POKE 55601,195
70 RANDOMIZE USR 55601
    
```



Don Quijote

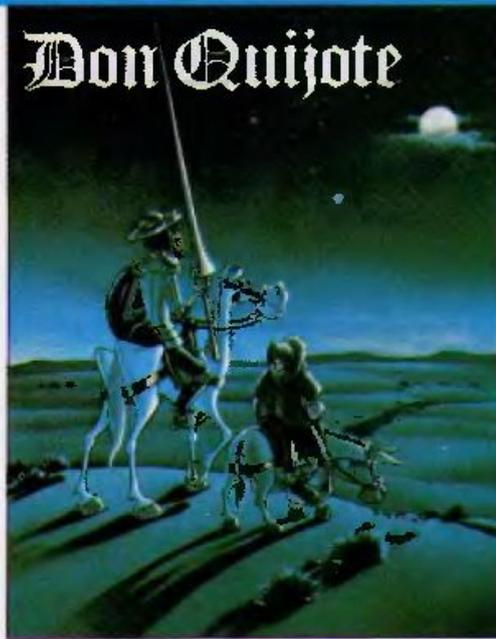
DRO SOFT
256 K
Disco 5 1/4
DINAMIC
3.000 PTS.

Nos encontramos en el año 1605, con un calor impresionante en la región manchega de España. Alonso Quijano, empedernido lector de novelas de caballería, está un poco tocado y un día decide ponerse las armas al hombro y salir a defender a los pobres e inocentes. Sancho, amigo de confianza de Alonso, le acompañará durante su aventura. El objetivo final de Alonso es conseguir el amor de Dulcinea del Toboso. Aunque primero tendrá que armarse caballero para poder comenzar sus aventuras.

Tu, como ángel de la guarda de Alonso Quijano, tendrás el derecho y el deber de ayudarlo y guiarle por el buen camino. Teniendo en cuenta los consejos que escribió Cervantes, (si acaso no posees el libro del Manco de Lepanto, también puedes ver la serie de televisión sobre la que está basado este juego).

Don Quijote es una aventura gráfico conversacional que a causa de su complejidad, está dividida en dos partes. A la segunda se consigue jugar terminando la primera, ya que

Don Quijote



al final de ésta te da un código; introdúcelo al principio de la segunda parte para poder jugar.

El lenguaje que podemos usar es muy variado, lo único que hay que tener en cuenta es el formato de las frases que es: VERBO+NOMBRE. También podemos usar palabras como CARGAR, GRABAR, estas palabras dan la posibilidad de cargar y grabar respectivamente el juego en cualquier momento y poder continuar posteriormente.

Los gráficos están bien realizados aunque a nuestro ver, podían haber incluido algunas pantallas más de las que hay, ya que la posibilidad de disco da la opción de poder grabar pantallas que en las versiones Spectrum y Amstrad faltaban por carecer de memoria.

El programa está realizado en TURBO BASIC y compilado después.

OPINION PERSONAL.

Es un programa majo, en donde uno puede demostrar la inteligencia que tiene averiguando qué hay que hacer para acabar la aventura. Podían haber introducido música, de esta forma tendría más diversión. Se lo aconsejo a personas que le gusten los conversacionales.



Aquí tienes las teclas que tienes que pulsar para llegar al final del juego. F1, F2, etc. significa teclas de función. Lee de izquierda a derecha nunca de arriba a abajo. Cuando el ordenador te diga que le suenan las tripas, pulsa F9 y come algo de lo que llevas. En la segunda parte si te indica que te duele el golpe, introduce DORMIR.

ANTONIO PEREZ

SOLUCION PARTE I

LEER LIBRO
EXAMINAR ESCALON
F1
F2
F8 LLAVE
F8 PAN
ABRIR PUERTA
LEER BANDO
F4
F8 PEDRUSCO
F1
F3
F8 NISCALO

F2
F8 TABLON
EXAMINAR BAUL
ABRIR ALACENA
F2
F1
F3
F2
F7 TABLON
F3
F1
EXAMINAR SUELO
F1

F6
F1
PONER ARMADURA
EXAMINAR ALACENA
F2
F3
F7 LLAVE
F2
F4
F3
F3
ARRANCAR NISCALO
GOLPEAR ARBOL

F8 MANZANA	F1	F1
F4	F7 PEDRUSCO	F5 PEDRUSCO
ESCALAR MURO	F8 BOTELLA	F3
F3	LLAMAR PUERTA	F1
F1	EXAMINAR CANDELABRO	F8 VELA
F5	F4	F8 MARTILLO
F3	F6	F2
F4	F2	F2
F2	F4	F4
F4	F4	F2
EXAMINAR PARED	F8 ESPADA	F1
F3	F3	F2
F2	F2	F4
F4	F4	ARREGLAR CERRA-
F1	F7 ESPADA	DURA
F7 CAMISA	F2	F7 VELA
VELAR ARMAS	COMER GALLINA	F2
F1	F8 BOTELLA	F1
F3	F3	F2
F1	F1	F3
F3	F3	F1
F1	F1	F1
F1	F5	LLAMAR PUERTA
LUCHAR CONTRA ODRES	F4	F3
F2	F4	F6
F2	F2	F2
F4	F2	F4
F2	F4	F2
LUCHAR CONTRA OVEJAS	F3	F2

**SOLUCION PARTE II (Clave:
EL INGENIOSO HIDALGO)**

F3	DORMIR	F2
MOVER ARBOL	F8 BELLOTAS	F3
F2	F4	EXAMINAR SUELO
F8 ROMERO	F3	F2
F3	F7 ESPADA	F3
F5	F8 RAMITA	F6
F1	F1	F1
F4	F1	CANTAR
F4	F7 ROMERO	F7 VINO
F7 RAMITA	F3	F2
F3	F2	F2
F2	F4	F4
F4	F4	F2
F4	F1	F1
ENTRAR CON CUIDADO EN MOLINO	F8 SAL	F4
F8 PAN	F2	F2
F8 PALA	F3	F2
F2	SILBAR	F8 BACIA
F2	F1	F1
PONER BACIA	F3	F3
F1	F2	CANTAR
F3	F3	HACER CAMA
F3	F7 BACIA	F4
F8 LLAVE	F1	F4
F4	F4	F2
F4	ABRIR PUERTA	F4
F2	F3	F1
F8 ACEITE		

LA OFERTA DEL VERANO



GAFAS MIAMI VICE

TEN GREAT GAMES



PRODUCTO		PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD	PRECIO UNIDAD
GAFAS MIAMI VICE		1595		1595
TEN GREAT GAMES	SISTEMA		1695	1695
MIAMI VICE	SISTEMA			GRATIS
TOTAL		1595	1695	2995
PEDIDO		A	B	C

CUPON DE PEDIDO

INDICAR EL SISTEMA PARA EL JUEGO DE REGALO EN EL PACK TEN GREATEST GAMES

PEDIDOS A:

**IBSA
APDO. CORREOS
214
LAS ROZAS
MADRID**

NOMBRE:

DIRECCION:

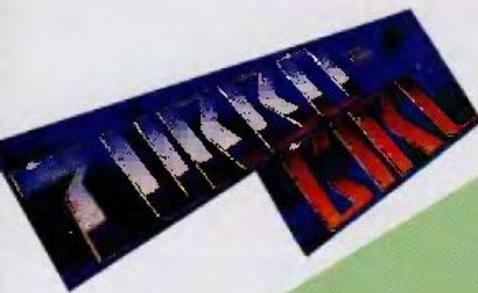
TACHE CON UNA X EL PEDIDO DESEADO

FORMA DE PAGO:

- TALON NOMINATIVO A IBSA
- CONTRA REEMBOLSO

PEDIDOS POR TELEFONO: 91-637 37 12/62

EL PROGRAMA DE REGALO PODRA SER SUSTITUIDO POR FIN DE EXISTENCIAS POR OTRO



Dinamic
Dro soft
875 ptas.
Amstrad, MSX, Spectrum, Commodore

10							
9							
8							
7							
6							
5							
4							
3							
2							
1							
	ORI.	PRES.	DIF.	MOV.	SOM.	ADIC.	GRAF.
	NOI	SPR	ST	TC			
	ARI	PR	AME				



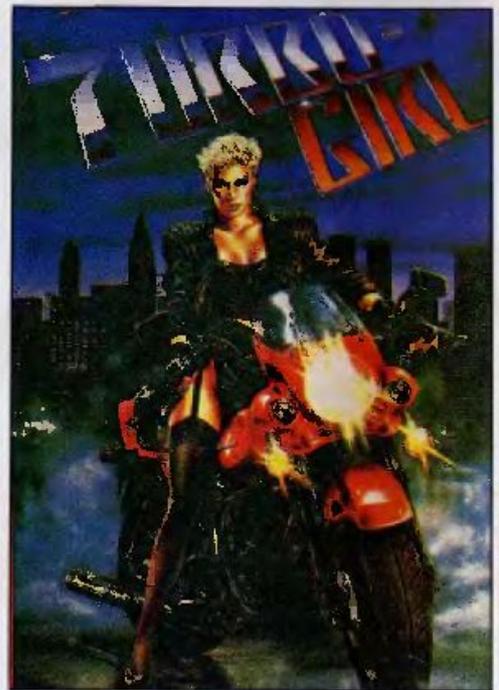
¿Has viajado alguna vez por las plataformas galácticas sobre una todo terreno último modelo? Esta es tu oportunidad y Turbo Girl es tu chica, jamás habías soñado una aventura semejante con tal compañera.

Tu misión será destruir los Elder (extraños seres cibeméticos) que interceptan los suministros de la colonia apoyados por un ejército de naves robot.

El juego consta de tres fases:
Fase 1: Se desarrolla en una estación espacial semiabandonada. Cuidate de los meteoritos y avanza sorteando los agujeros.
Fase 2: Atraviesa el puente, evitando los derrumbamientos.
Fase 3: Atraviesa el desierto y destruye el último Elder.

LOS ENEMIGOS:

Nokis: ligeros y rápidos. Se deslizan por las tuberías.
Meteoritos.



007 soft

Alcalá, 211 - Teléf.: 256 14 30
28028 Madrid



ESPECIALISTAS EN
ATARI-ST Y
COMMODORE - AMIGA

AMIGA HARDW

GENLOCK A-500/1.000/2.000	85.000
DIGI VIEW 2.0 PAL	35.000
ADAPTADOR D. VIEW PARA A-500/2.000	6.000
DIGIFIC (Tiempo real en monocromo)	91.000
UNIDAD EXTERNA COMMODORE 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD INTERNA COMMODORE 3 1/2"	30.000
DISCO DURO 20 MEGAS	115.000
DISCO DURO 40 MEGAS	190.000
EXPANSION 1/2 MEGA - HELD A-500	74.000
EXPANSION 2 MEGAS A-2.000	83.000
EXPANS. 2 MEGAS A-1.000/A-500 EXT.	92.000
MODULADOR T.V. A-500	5.500
PLACA MODULADORA T.V. A 2.000	15.000
PLACA XT - UNIDAD 5 1/4"	95.000
DIGITALIZADOR STEREO AUDIO	70.000
FUTURE SOUND DIGITALIZADOR	32.000
FUNDA PLASTICO RIGIDO A-500	3.900
FUNDA POLIUNIL A 500	1.975
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON LLAVE 70 D	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA PARA RATON	2.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP6 80 C./	
216 p.p.s.	186.000
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS CP7 136 C./	
216 p.p.s.	256.500
IMPRESORA COLOR NEC 24 AGUJAS P5 136 C./	
264 p.p.s.	285.500
IMPRESORA COLOR STAR 9 AGUJAS LC 10 80	
C./144 p.p.s.	70.000
TABLETA GRAFICA EASYL A-500	80.000
TABLETA GRAFICA EASY1 A 1.000	90.000
TABLETA GRAFICA EASYL A 2.000	90.000
DISKETTES 3 1/2" DFSDF 350 PTS	

REVISTAS:

AMIGA WORLD (USA)	830
AMIGA USER (UK)	595

AMIGA SOFT

TERRORPODS (Psychosis)	4.500
BARBARIAN (Psychosis)	4.500
OBLITERATOR (Psychosis)	5.000
WORLD GAMES (Epyx)	5.000
WINTER GAMES (Epyx)	5.000
ONE ON ONE (Electronic arts)	6.000
LEADER BOARD (U.S. gold)	5.000
SILENT SERVICE (Micro prosel)	8.000
XR 35 (Anco)	3.000
GRID START (Anco)	3.000
KARTING GRAND PRIX (Anco)	3.000
RETURN TO ATLANTIS (Hec arts)	6.500
FAERY TALE (Micro ilusions)	6.500
ARFNA (Psychosis)	6.500
SKY FIGHTER (Anco)	3.000
LAS VEGAS (Anco)	3.000
S.D.I. (Onemeware)	5.500
BLACK JACK ACADEMI (Micro ilust)	7.500
PORTS O CALL (Aegis)	7.500
VYPER (Top down)	5.000
GALACTIC INVASION (Micro ilust)	5.000
AMIGA POWER PACK (Softgang)	5.000
ARKANOID (Discovery software)	8.000
ECU (Coden)	4.500
DEMOLITION	2.400
PHALANX	2.400
CRUNCHER FACTORY	2.400
CHALLENGER (Anco)	2.400
TAHI BOXING (Anco)	2.400
VADER (Anco)	2.400
FINAL THIP (Anco)	2.400
DR FRUIT (Anco)	2.400
STRIP POKER (Anco)	2.400
JUMP JET (Anco)	2.400
CLAS BRIDGE (Anco)	2.400
SUPER HUEY (Anco)	2.400
STRIP POKER II (Anco)	3.500
TRIVIA THOVE (Anco)	3.500
FLIGHT PATH 737 (Anco)	3.500

TAMBIEN TENEMOS SOFTW. DE GESTION

Distribuidor Oficial

¡¡TU TIENDA AMIGA!!



Trompos: No tienen una trayectoria definida, son muy rápidos.
 Croatas: Pequeñas pero matonas. Ten cuidado con ellas.
 Matajes: Están en el desierto, su contacto es mortal.
 Irones: Actúan en los desiertos, están especialmente diseñados para el combate.

FICHA TECNICA SPECTRUM

Scroll suave y trabajado, como es natural el color escasea y el sonido no es todo lo que se podía esperar. La pantalla donde se desarrolla la acción no es muy grande.

FICHA AMSTRAD:

Es un buen juego y combina muy bien los colores. La perspectiva es aérea, y tiene un sonido muy bueno, los gráficos, como es clásico en Dinamic, están realizados en mode

0, y la presentación es estupenda. Bien por este juego del software español!

EMILIO MARTINEZ



```

10 REM CARGADOR DE TURBO GIRL
20 REM
30 REM
40 REM FRANCISCO PAZ R.
50 REM
60 REM
70 COLOR 15,1,1:SCREEN2:DEFPER=8441:
USK(4):DEFUSR=8444:OPEN"game":AS(1)=7
20 Y=40:RORL=0:CLS:READA
50 PERSET(X,Y),1:PRINT@,CHR$(@):PRES
BT(X+1,Y),1:PRINT@,CHR$(@):PRES(X+
2,Y),1:PRINT@,CHR$(@):X=X+B:NEXT
90 DATA 76,82,65,76,67,76,83,67,79,32,
60,65,90
100 B=34:AS=" (@) SYNTAX ERROR"1966":F
ORL=400:PRESET(4,1,144),1:FW(1)1,45:
NEXT
110 FORL=160:FORA:VPOKE8192+LX*8+0,12
9:VPOKE8192+LX*8+1,129:VPOKE8192+LX*8+
2,161:VPOKE8192+LX*8+3,161:FORP=4 TO 7
:VPOKE8192+LX*8+P,129
120 NEXT:NEXTL2
130 FORL=500:FORC:VPOKE8192+LX*8+0,19
9:VPOKE8192+LX*8+1,199:VPOKE8192+LX*8+
2,161:VPOKE8192+LX*8+3,161:VPOKE8192+L
X*8+4,161:FORP=5 TO 7:VPOKE8192+LX*8+P
,199
140 NEXT:NEXTL3:4=USR2(0)
150 (L:K:W:Q,84615):SUREN2:ELCAD"CAS:
:R:ELCAD"CAS":R:ELCAD"CAS":R:ELCAD"CAS
:R:ELCAD"CAS":R
160 FORR=3992:1,890
170 DEFUSR=85VQ(0):4:USK(4)
  
```

ST HARDW

DIGITALIZADOR PRINT TECHNIK PROFESSIONAL	70.000
PRO SOUND DESIGNER (DIGITAL AUDIO)	12.700
UNIDAD EXTERNA ATARI 3 1/2"	40.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 3 1/2"	30.000
UNIDAD EXTERNA CUMANA 5 1/4"	40.000
DISCO DURO 20 MEGAS	100.000
MODEM 300/1.200 FULL DUPLEX	50.000
CONECTOR DIN 15 PATILLAS	1.000
PROLONGADOR DISCO DURO	3.000
PROLONGADOR FLOPPY A ST	3.000
CABLE MONITOR A EUROCONECTOR	3.500
CONMUTADOR MONITOR B/N A COLOR	4.000
ARCHIVADOR 10 DISKETTES	300
ARCHIVADOR METALICO CON Llave RO D.	4.500
ARCHIVADOR PLASTICO 150 DISKETTES	4.500
ALFOMBRILLA RATON	2.000
DISKETTES 3 1/2" DESDE 350 PTS.	
DISKETTES 5 1/4" DESDE 150 PTS.	

REVISTAS

START (USA) con diskette de programas	1.750
ST WORLD (UK)	450

ST SOFT.

ST SOFT.

Annals of rome	Pss	5.500
10 th frame	Us Gold	4000
Adictaball	Prism	3200
Arona	Psygnosis	5000
Barbarian	Psygnosis	5000
Borrowed time	Prism	5500
Boulder dash	Datebyte	4000
Bratactas	Psygnosis	5000
Captain blood	Metal Hurlant	4000
Champ. wrestling	Epyx	4000
Cheese	Psion	5600
Deep space	Psygnosis	5000
Defender of t. crown	Cinematware	7000
Enduro racer	Activision	5000
Hollywood poker	Golden	4500
Human torch thing	Us Gold	4000
Indiana jones	us Gold	4000
Into eagles nest	Pandora	5000
Jewels of darkness	Rainbird	7000
Jump jet	Anco	4000
Karate kid ii	Microdeal	5000
Karate master	Kingsoft	4000
Karting grand prix	Anco	2500
Leader board	Us Gold	3500
Leviathan	English softwar	5000
Little comp people	Activision	7000
Livingstone supongo	Opera Soft	4000

ST SOFT.

Mercenary	Novagen	7500
Mind shadow	Prism	5500
Mudpiles	Microdeal	3000
Pirates of the coast	Cascade	4000
Protector	Prism	3200
Rampage	Activision	6000
Rogue	Epyx	4000
Soccer King	Kingsoft	5300
Sorcerer	5500	3700
Space pilot	Kingsoft	4300
Space quest	Sierra	5000
Space station	Prism	3200
Spiderman	Us Gold	4000
St karate	Prism	3200
Star trek	Firebird	4000
Star wars	Dumark	4000
Sub battle sim.	Epyx	4000
Super cycle	Epyx	4000
Tee up	Prism	5500
Temple of apshai m	Epyx	5000
Terrorpuds	Psygnosis	5000
Test drive	Accolade	7000
Turbo st	Prism	32000
War zone	Prism	3700
Winter games	Epyx	4000
Wold games	Epyx	4000



DISTRIBUIDOR OFICIAL



SUPER MARIO BROS.™



**EL VIDEO
JUEGO**

Tú eres SUPER MARIO,
a ti te corresponde salvar a
la Princesa y a la gente
pacífica del mundo de los
champones, de las garras
del malvado rey Koopa.

Ahora llega a España ¡SUPER MARIO!

¡Atraviesa ocho fantásticos
mundos con grandes sorpresas
en cada etapa.
Más de 15 millones vendidos en
todo el mundo avalan el juego
más interesante de esta década.



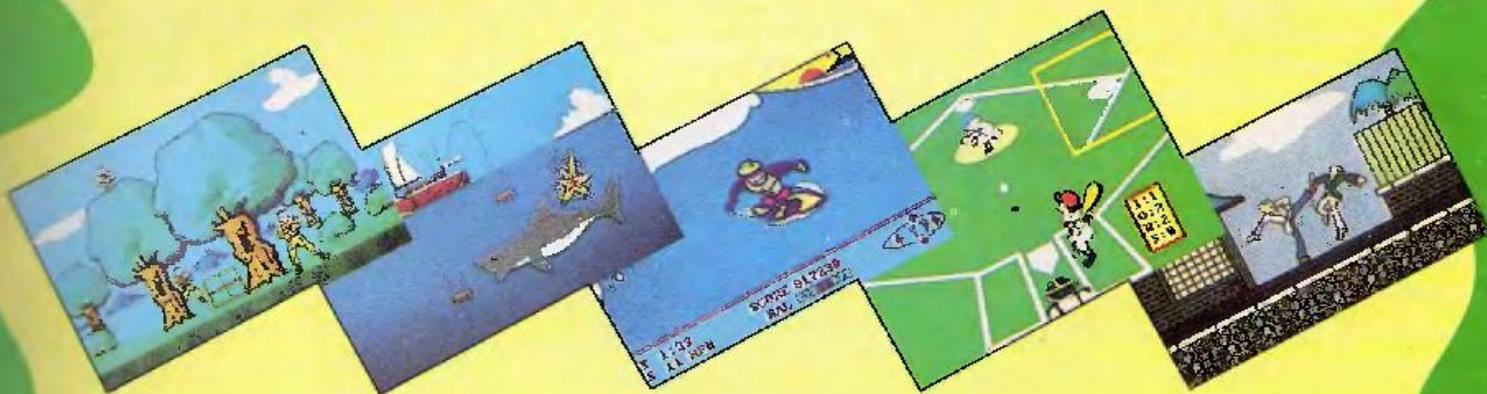
SPACO, S.A.
AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Avda. de América, 40 6º B - 28015 Madrid - SPACO
Tel: 341 20 74 72 - 341 242 71 - 341 242 24 63

¡PRECAUCIÓN!: ESTE VIDEO JUEGO SÓLO PUEDE SER UTILIZADO CON EL NINTENDÓ ENT. SYS. VERSION
ESPAÑOLA



PIDELO EN TU TIENDA Y SI NO LO ENCUENTRAS, ¡LLAMANOS!

CONSOLA NINTENDO



Acaba de aparecer en el mercado español, la consola de juegos que más éxito tiene en todo el mundo, pero, ¿qué es una consola?, bueno, pues la respuesta es muy sencilla; es una unidad de procesamiento como la que incorporan los ordenadores pero que ha sido concebida exclusivamente para jugar y que utiliza cartuchos de memoria ROM para cargar los juegos.

A pesar de la cantidad de consolas existentes en el mercado mundial, la de Nintendo se ha convertido en un verdadero boom de ventas gracias a sus magníficas características técnicas y al gran número de conversiones que se hacen exclusivamente para ella de las máquinas de la calle. La aceptación de la consola en todo el mundo viene confirmada por sus espectaculares ventas: en Japon, desde 1984, se ha vendido la increíble cifra de 14 millones de consolas y en Estados Unidos, desde 1986, 6 millones y medio, las cifras hablan por sí solas.

Exteriormente, la consola es bastante estética y pequeña. Cuando los cartuchos son introducidos en ella, quedan ocultos y protegidos por una tapadera, lo que le da aspecto de vídeo. Viene provista de salida para televisión y salida de vídeo, además de dos conexiones para joysticks, interruptor de encendido y botón de reset. Interiormente cuenta con dos microprocesadores desarrollados por Nintendo para esta consola y que han sido diseñados para manejar el color y los movimientos, lo que posibilita la utilización de sprites de un tamaño y colorido muy superior al de cualquier ordenador convencional y que se pueden mover a grandes velocidades sin embórrachar los gráficos de fondo.

Según informes suministrados por Nintendo, hasta ahora la consola sólo es utilizada hasta un 20% de sus posibilidades, y si con este 20% se hacen juegos como los que ilustran este artículo, imagina como serán cuando pase el

tiempo y la vayan conociendo mejor. Además de los conectores anteriormente citados, cuenta con un bus de expansión de 48 pines para futuras ampliaciones y periféricos.

La unidad central de proceso, posee un microprocesador de 8 bits, un sintetizador de sonido que puede generar 2 ondas cuadradas, 1 onda triangular y ruido blanco y que además se encarga de mover los bloques de memoria a gran velocidad. Tiene una capacidad de memoria de 32k ROM/RAM, aunque su verdadera capacidad viene dada por los cartuchos de memoria que pueden ser de varios Megs. El chip de vídeo proporciona una resolución de 256 x 240 puntos con 52 colores y 64 sprites multicolores.

En estos momentos la consola dispone de dos periféricos especiales; uno es una pistola óptica de gran precisión, para la que existen numerosos juegos (uno se regala con la pistola) y el otro es un robot que pronto se comercializará

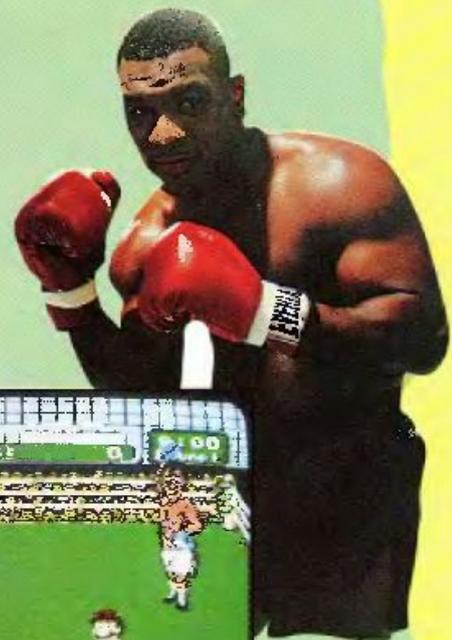
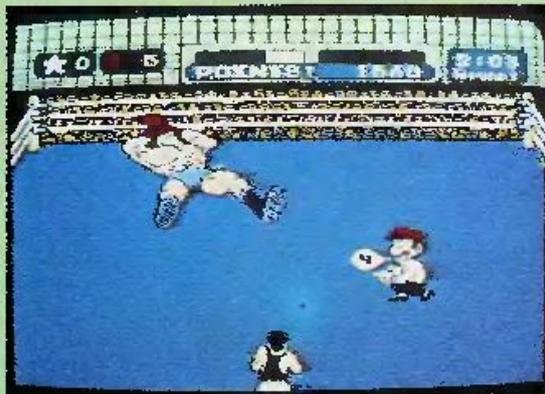
en España y que es el primer robot de vídeo interactivo del mundo; contiene un procesador propio y es controlado a través de la pantalla del TV, pudiendo moverse en 60 posiciones diferentes.

Teniendo en cuenta todo lo expuesto anteriormente y que el precio, venta al público de la consola es de 26.000 pts, en el que además de incluirse 2 joysticks, se regala un magnífico juego del que en otros países se han vendido 15 millones de copias, podemos estar seguros de que también en España será un gran éxito, además muchos de vosotros conoceréis a Nintendo por sus excelentes máquinas de calle y sabréis que en cuestión de videojuegos, Nintendo sabe lo que hace, por todo esto, Syntax Error la va a apoyar desde el principio con una sección exclusiva para ella que hoy inauguramos.

F. JAVIER PAZ
J. JOAQUIN LOSAS

MIKE TYSON'S PUNCH OUT

(NINTENDO)
(6500 pts)



Este juego es una conversión de la conocida máquina de calle ¡¡Punch-out!!, pero ha sido adaptada a la persona de Mike Tyson, el actual campeón del mundo de los pesos pesados, un auténtico héroe en Estados Unidos que encarna perfectamente en el sueño americano; tuvo una infancia difícil en el Bronx, uno de los barrios más peligrosos de New York, donde estuvo rodando de reformatorio en reformatorio por sus peleas y robos, hasta que uno de sus profesores vio en él a un buen boxeador y lo convenció para que intentase dedicarse profesionalmente al boxeo, a partir de entonces, Mike dedicó toda su vida al boxeo y a sus 22 años ha conseguido fama y dinero. En su última pelea para defender el título, en la que su oponente cayó derribado por K.O. a los 52 segundos, se embolsó 2500 millones de pesetas.

Ahora Tyson quiere compartir su éxito e intenta mostrarnos cómo lo consiguió con este juego y con una carta con su firma que se incluye en el juego. En la carta, nos dice que todos podemos llegar a la meta que nos propongamos.

La concentración es fundamental, en el boxeo y en otras muchas actividades, hay un 10% físico y un 90% mental y

emocional. Pero lo más importante es la persistencia.

En esta historia encarnamos a Little Mac, un boxeador de 17 años del Bronx de Nueva York, al que le entusiasman los oponentes fuertes (cuyo máximo sueño es enfrentarse a Mike Tyson, alias Kid Dinamite) que se encuentra con Doc Louis, que fue un boxeador de gran pegada en U.S.A. en 1954 y se convirtió en su entrenador, enseñándole todo acerca del boxeo.

El juego comienza con Little Mac en 3er lugar del circuito de la asociación de boxeo de video (W.V.B.A.), su ranking subirá cada vez que gane un combate. Después de la fase en la que comenzamos, si ganamos, pasamos a la fase de los profesionales y luego a los circuitos mundiales. Para conseguirlo, deberemos respetar las reglas de la W.V.B.A.:

- Un combate consta de tres asaltos de tres minutos cada uno.

- Un boxeador es Knockout (KO) si no se levanta antes del conteo.

- Un Knockout Técnico ocurre si el boxeador cae tres veces en un asalto.

- Si pasados los tres asaltos no ha habido un KO, el árbitro decidirá el ganador por los puntos acumulados durante el combate.



En los descansos deberemos escuchar atentamente las instrucciones de Doc Louis, que nos aconsejará sobre la forma de vencer al contrario. Además, si pulsamos la tecla select del joystick, al comenzar de nuevo el combate, habremos recuperado fuerzas.

Cada vez que te proclames campeón de una categoría recibirás una clave para acceder directamente a esa posición aunque apagues la consola. Para ayudarte un poco en tu difícil misión de convertirte en campeón del mundo, te daremos las claves:

- * 005-737-5423
- * 667-833-7533
- * 267-853-7538
- * 237-210-7938

Y si tienes la suerte de llegar al combate de tus sueños y luchar contra Tyson, ten cuidado, en los primeros momentos del combate el campeón está arrollador y con uno sólo de sus golpes caerás derribado. Pero no te asustes, hasta él sabe que alguna vez alguien le derribará y ese alguien podrías ser tu ... SUERTE!

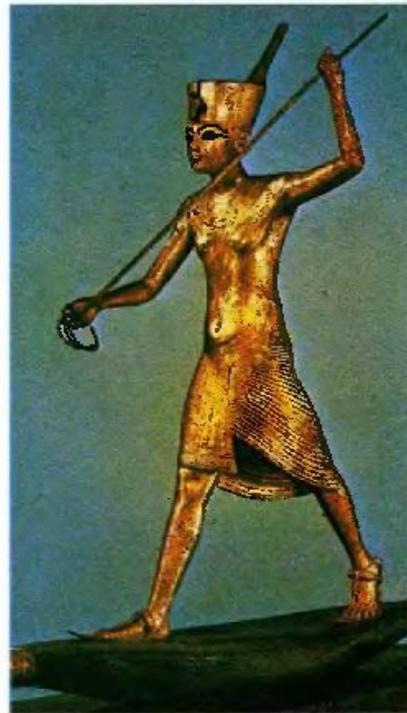
J. J. LOSAS

PROEINSA
LORICIELS
CINTA Y DISCO:
CINTA 875 PTS.
DISCO: 2.200 PTS.

Ackltheon, el faraón de la antimateria, y de su fórmula. El poseedor de dicha fórmula, podría ocultar a voluntad cualquier parte de la Tierra.

Así pues, nuestra misión como mercenario, será descubrirla. Una vez en tu poder, podrás venderla al mejor postor o incluso hacerte poderoso con ella; de todo pasó por tu imaginación, pero antes, hay que conseguirla. No dudas en partir inmediatamente al lugar de las excavaciones, pero está bien custodiado, e incluso la entrada y toda la ciudad, está vigilada y para colmo te separa un grueso muro que es imposible escalar, así pues no tienes otro remedio que convencer a los guardias para que te dejen entrar, pero es aquí donde comienza la aventura.

Este programa incluye dos juegos de acción, pero para jugar al segundo hay que acabar el primero. Os podemos decir que



el código de acceso a la segunda parte es el 3615, pero conviene llegar a ésta con todo lo acumulado en la primera parte si queremos llegar al final con vida.

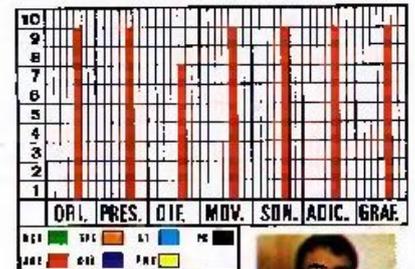
El juego se desarrolla a base de iconos y con un poco de conversación por nuestra parte con la gente que nos encontremos a nuestro paso para que nos den información, etc...

La calidad gráfica es buena al ser digitalizaciones, el sonido es bueno pero sólo en la melodía del comienzo, que es en el único momento en que aparece; la presentación es virgera al ser una digitalización que ocupa toda la pantalla, pudiéndose apreciar aquí toda la facilidad que puede tener un ordenador en tratar imágenes.

PHARAON - INSTRUCCIONES PARA TERMINAR LA VIDEO-AVENTURA

BROTE PIEDRA, TOMA MENSAJE, LEE MENSAJE CON LUPA, DI 20, N, TOMA PIRAMIDE, O, SOCAA PUERTA, N, TIRA PUNO, EXAMINA AGUJERO, TOMA DIAPOSITIVA, TOMA GRANADA, E,E, ENCIENDE LAMPARA, TOMA MINITEL, O, LEE DIAPOSITIVA, RAMA MINITEL, ENCIENDE MINITEL, TECLEA 3615, TECLEA LORICIEL, DESCONECTA MINITEL, N, DESATASCAR GRANADA, BALANZA GRANADA SOBRE COLUMNA, N, DA MINITEL AL DIOS, S,E,E,S, DA MENSAJE AL HOMBRE, COMPRA CAMELLO, E,N, TOMA CUERDA, N,O,N,O, ABRE TUMBA, E,E, TOMA MASCARA, O, TOMA PIRAMIDE, N, FIJAR CUERDA AL ANILLO, CAMELLO TIRA CUERDA, TOMA CUERDA, N, SUBE SOBRE CAMELLO, E,N,N, MADERA, S,S,O,O,O, TOMA DINAMITA, N,N,N, TOMA PIRAMIDE, ENSARTAR MASCARA, N,O, COLOCA PIRAMIDE SOBRE MAPA, DA DINAMITA AL OSCAR, S,S, BAJA IN FOSA, S,S.

Nota: A la hora de comprar el camello, te saldrá en pantalla un juego de marcianos, si salvas la prueba, continuarás tu video - aventura!



FORTERESSE:

La historia transcurre en el año 666; en esta época todavía existían pueblos incultos, bárbaros consumados cuya única ley era la fuerza. Este pueblo sólo vivía para la guerra y para el secuestro de personas que maltrataban, torturaban y arrojaban a las fieras por simple capricho y diversión; pero en cierta ocasión en la batalla de GWNDOLINE, la joven y bella hija de ANGKOR, jefe de los caballeros que en esa batalla luchaban en contra de las fuerzas del mal, fue raptada. Sólo tenía 22 años, gracias a esto y por ser la hija de quien era, le concedieron el privilegio de continuar viva, pero sin embargo sí la despojaron de sus ropas y la vistieron con una armadura de bronce, dejándola en las



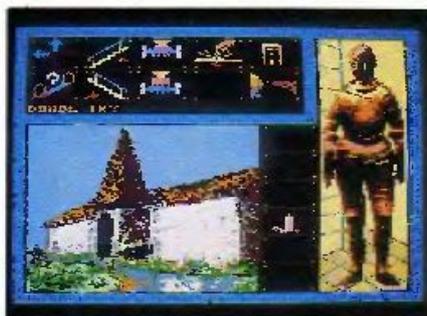
mazmorras del castillo de las fuerzas del mal, para que algún día un joven y fuerte caballero pueda salvarla de esta agonía brumadora.

Como habéis podido observar, sois vosotros los que hareis de caballeros y tendreis que intentar descubrir los candados que cierran la armadura, para ver el seductor cuerpo de la joven, que en lo sucesivo te pertenecerá si consigues liberarla antes de que las fuerzas del mal te crucifiquen por tu osadía.

El juego es completo, hay una digitalización de imágenes y sonido, así como un sintetizador de voz. La búsqueda de los candados se desarrolla en 65 pantallas digitalizadas, y aunque os parezcan pocas, la aventura no lo es. No tendremos que hablar con nadie, lo que hace que este juego sea mucho más rápido que el anterior, incluso podremos buscar pasadizos secretos, pero cuidado con éstos que suelen ser mortales.

La presentación es también muy buena, así como la sintetización de la voz que es bastante clara.

Así pues os invito a pasar un agradable rato con este juego. Es el tercer juego de la casa Loricels en utilizar los gráficos digitalizados y quizá el mejor de este tipo de videoaventuras, que sin ser conversacional, lo hace muy adictivo.



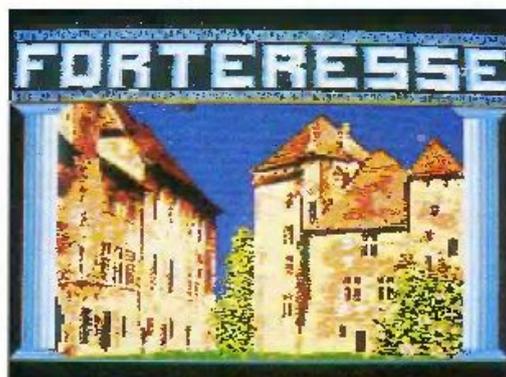
En resumidas cuentas, los dos juegos son muy buenos. Gracias a la casa española que lo comercializa Proeinsa, por su traducción al castellano, y a los programadores por hacer las versiones de cinta, aunque éstas tarden en cargar merece la pena. Y si no, comprobadlo vosotros mismos.

ENRIQUE S. HILARA

FORTERESSE - INSTRUCCIONES PARA ACABAR LA VIDEO-AVENTURA

O, (COGE CANDADO, LLAVE Y VELA) E, (ACTIVA LLAVE) N,N, (COGE LLAVE Y HACHA) S,S,S,S, (ACTIVA LLAVE) S,S,S, (ACTIVA HACHA) (COGE CANDADO Y LLAVE) N,N,N, (COGE CUERDA) E, (ACTIVA LLAVE) S,S, (ACTIVA VELA) S, (COGE CANDADO) N,E, (COGE REMOS Y HACHA) E, (ACTIVA CUERDA) (ENCUENTRA PASADIZO) SI SALVAS EL JUEGO, SEGUIRAS PARA VER ALGO HERMOSO. (ACTIVA HACHA) E, (COGE LLAVE) S, (COGE CANDADO) O, (COGE LLAVE) (ACTIVA REMOS) S,S,S,S,E, (COGE HACHA) S,S,O, (ACTIVA LLAVE) (SUBE ESCALERA) (ACTIVA HACHA) (SUBE ESCALERA) (COGE CANDADO) S,E,N,N, (COGE VELA Y CUERDA) E,S, (ACTIVA LLAVE) S,S,S, (COGE CANDADO) N,N,N, (COGE LLAVE) N, (ACTIVA CUERDA) (BUSCA PASADIZO) S,O,O, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (COGE CANDADO) S,S, (COGE LLAVE) N,E,S,S,S,O, (ACTIVA LLAVE) N,N,22, (COGE CANDADO Y LLAVE) S, (COGE VELA Y LLAVE) E,N,N, (ACTIVA LLAVE) N,N, (COGE VELA) (ACTIVA VELA) (SUBE ESCALERA) E,E, (COGE VELA) O, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (COGE CANDADO) S, (ACTIVA VELA) O, (BUSCA PASADIZO) S, (COGE LLAVE) O,S,S,E,E, (COGE VELA) N,N, (ACTIVA LLAVE) N, (ACTIVA VELA) N, (SUBE ESCALERA) (COGE CANDADO).

LA QUE TIENES DELANTE DE TUS OJOS ESTA PRISIONERA ¿A QUE ES UNA PENA?



MANHATTAN DEALERS



SILMARILS.
ERBE SOFT.
ATARI ST.

MANHATTAN DEALERS tal vez sea uno de los mejores programas existentes hasta el momento para el ST. En él encarnamos a un matón de barrio que debe luchar contra los enemigos del distrito. El programa está ambientado en escenarios de América, los típicos barrios donde hay canastas colgadas de cualquier sitio, peleas callejeras cada dos por tres.

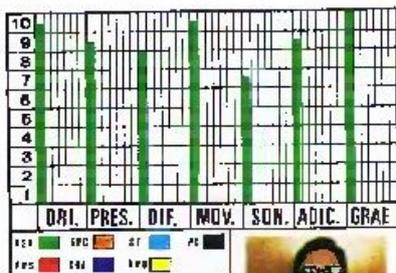
Tal vez una de las mejores escenas sea la de las canchas de baloncesto, y de los contrincantes a los que te tienes

que enfrentar, todo un lujo de detalles en un sólo programa que tiene 700 k de buen juego y adicción, para todos los amantes de este tipo de programas, éste es el mejor.

Te aconsejamos que tengas cuidado con los matones, ya que en las

calles de Nueva York no existe la ley y en cualquier momento puedes encontrar la muerte.

A continuación deberás ir al Bronx, uno de los peores barrios de la ciudad, donde si no entras hecho una basura, sales de ella con los pies por delante como mínimo. Es-



pecial atención hay que prestarle a los gráficos ya que están cuidados de una forma increíble, tiene hasta los últimos detalles en cuanto al personaje; a los punkies por ejemplo se les nota muy bien el pelo hacia arriba y pintado.

PUNTOS POSITIVOS:

- Gran realismo en los escenarios.
- Programa con muchos detalles.

PUNTOS NEGATIVOS:

- Escaso desarrollo de juego.

FRANCISCO PAZ

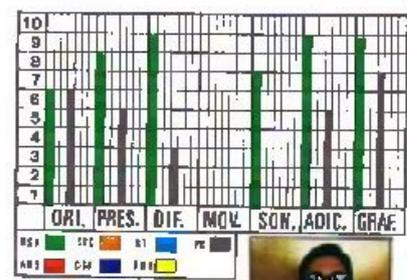
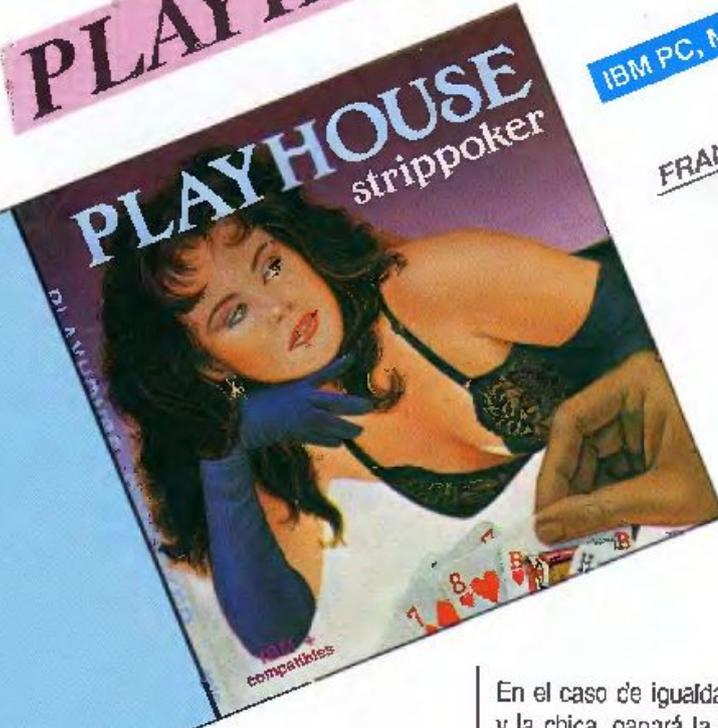
Juegos

PLAYHOUSE

IBM PC, MSX 2, AMIGA, ATARI ST

FRANCISCO PAZ RODRIGUEZ.

EUROSOFT
MCM
DISCO
1.853 PTS.



PLAY-HOUSE es otro de tantos juegos de poker que han aparecido delante de nuestras pantallas, sin embargo este tiene algo de especial y es que tendrás que enfrentarte contra dos adversarias a cual más guapa y mejor; además las rutinas de jugadas de poker son muy buenas y no vale hacerles faroles continuamente.

La bellísima dama de compañía deberá sacar tanto para nosotros como para nuestra guapísima adversaria, cinco cartas de una baraja que contiene 52. Para poder ganar tiene que ser nuestra jugada más alta que la de ella. El orden de preferencia es el siguiente:

- Straight Flush. Cinco cartas del mismo color.
- Carré Cuatro cartas iguales.
- Fullhouse Un par y tres cartas iguales.
- Flush Cinco cartas de un color.
- Straight. Cinco cartas sucesivas.
- Three of a kind Tres cartas iguales.
- Two pair. Dos pares.
- One pair. Dos cartas iguales.

En esta desafiante versión de poker, es el AS la carta más alta y el dos la más baja.

En el caso de igualdad de manos entre tu y la chica, ganará la de mayor puntuación de los dos.

Deberás elegir a tu adversaria indicándolo mediante el ratón o el joystick (Kim o Judy). A continuación aparecerá tu adversaria y comenzará el juego.

TERMINOS:

- Bet: En caso de que creas tener una buena carta y quieras tentar la suerte.
- Stay: Tienes una jugada corriente y toma una postura expectante.
- Drop: Tus cartas no te ofrecen ninguna expectativa de ganar y te das de antemano por vencido.
- Call: Quieres ver las cartas de tu adversaria, entonces las jugadas quedan echadas.

- Raise: Después de Bet crees tener mejores cartas que tu adversaria, por lo que quieres aumentar la jugada.

¡ATENTO Y A POR TODAS!

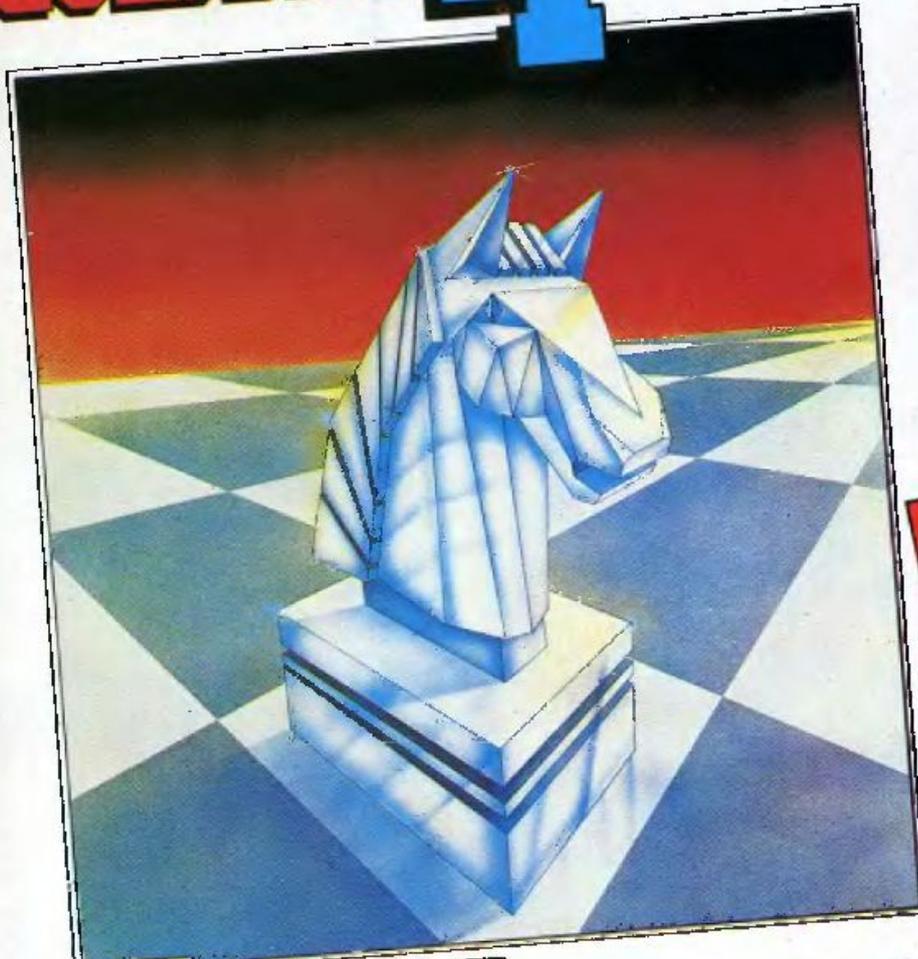
La versión para PC de este programa no tiene nada que envidiar a la de ATARI o AMIGA. Playhouse está diseñado para tarjeta CGA. Con un simple "copy" se puede instalar en cualquier disco duro. No tiene un alto nivel de juego, conociendo un poco las reglas del poker es posible ver todas las pantallas.

Antonio Pérez



EL REY DEL AJEDREZ

COLOSSUS 4 CHESS



M CDS Software LTD

COLOSSUS es el programa de ajedrez más completo disponible actualmente. Incorpora la más amplia gama de posibilidades, algunas de ellas no utilizadas aún en ningún tipo de microordenador. Ofrece la posibilidad de elegir entre el tablero plano, en dos dimensiones, o el tridimensional.

AHORA EN MSX
al precio de
1.500 pts.

Disponible también en
cassette Commodore
cassette Spectrum
cassette Amstrad
disco Amstrad
y PCW

ASCENSOS
JUGADA CINCUENTA
TABLAS POR REPETICION
REY, ALFIL Y CABALLO
CONTRA REY
TODOS LOS MATES

Serma Software
EL MEJOR

SERMA SOFTWARE

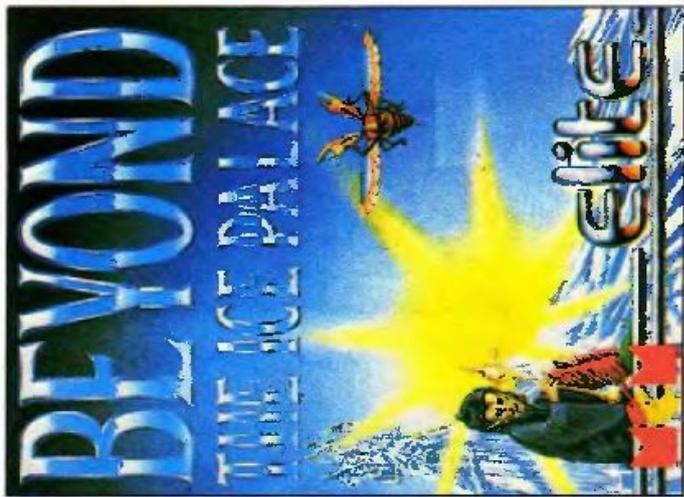
Francisco Igea 17
28028 MADRID
Teléfono 433 19 10
Fax 752 71 40

DISTRIBUIDORES:

GALICIA ASTURIAS LEÓN
Roberto Prego Fuentes y Cia
San Andrés 135 91 6
15003 La Coruña Tel. 0961 22
CATALUÑA (Carmona 429)
Givert S.A.
Vilanova 209 218
Barcelona Tel. 303 321 80
CATALUÑA (Punto del catalán)
Hard Micro
Utiel 138 11 1
Barcelona Tel. 303 250 19
ANDALUCIA ORIENTAL
P.M.Y.
Ing. de La Torre Acosta
Edificio Arrada 8
MÁLAGA Tel. 0521 28 05 4

VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPÓN A KONAMI SHOP. FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28028 MADRID. TEL. 255 75 63

TITULO: _____ SISTEMA: _____ REVISTA: _____
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DIRECCION: _____
POBLACION: _____ PROVINCIA: _____
COD. POSTAL: _____ TEL: _____ FORMA DE PAG: TALÓN BANCARIO CONTRARREEMBOLSO



3a. fase



2a. väse

Handwritten notes and a small drawing of a house.

-88

JUGANDO A LO GRANDE

BEYOND THE ICE PALACE

Mas allá del Palacio de Hielo y hacia el Norte, existe una tierra mística donde viven extrañas criaturas, duendes y espíritus, dioses y diablos.

Recientemente en estas tierras se ha producido un desequilibrio entre las Fuerzas del Mal y las del Bien; las Fuerzas del Mal encabezadas por Lucifer, han destruido las casas y las vidas de los habitantes, así como la naturaleza del país.

Debido a esto, una noche de las pocas que los diablos dejaban tregua, se celebró una reunión entre los ancianos de las aldeas y los espíritus sabios de los bosques. Entre todos decidieron elegir una persona que devolviera el equilibrio a esas tierras, para ello bendicieron una flecha sagrada y la lanzaron al aire, aquellos que la encontraran se verían implicados en una gran aventura, ¿será éste nuestro caso?

Una vez encontrada la flecha nos encaminamos al desfiladero de donde supuestamente han visto salir a los espíritus malignos; antes de entrar en una gran gruta que se ve desde allí nos aprovisionaremos de valor, fuerza y voluntad para vencer al enemigo, así como de una de las tres armas que encontramos a la entrada de la caverna, y que son:

- CUCHILLO: Quizá sea el

MCM
ELITE
CINTA
875 pts.

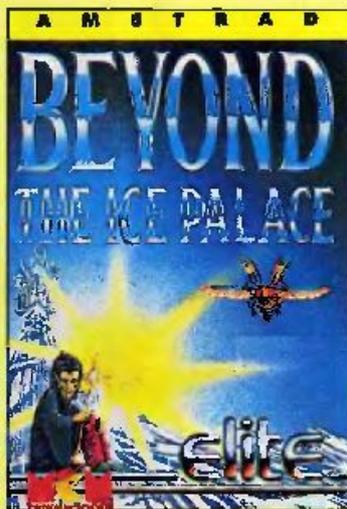
Comodore Amstrad

arma menos eficaz en esta primera fase.

- MAZA: Surte un gran efecto a la hora de destruir muros.

- ESPADA: Mata muy deprisa y con eficacia a los enemigos grandes.

Una vez examinadas las armas, creemos conveniente coger la maza, e introducimos de una vez en la gruta; ya desde nuestra entrada empiezan los problemas. Una bandada de enormes vampiros nos ataca, conseguimos deshacernos de ellos, pero nos obstruye el camino un muro que derribaremos con rapidez antes de que vengan más vampiros,



pero ¡sorpresa! después de eliminar el muro, aparece ante nosotros unos enormes zombies que nos lanzan hachas sin piedad; debido a la gran dificultad, nos vemos obligados a invocar a uno de los dos espíritus del boque que llevamos con nosotros, aunque en el transcurso del juego, nos encontraremos más; éstos



nos debilitarán a algunos enemigos y destruirán a otros, pero son limitados, con lo que tendremos que utilizarlos sólo en los momentos precisos.

Continuaremos por el pasillo hacia adelante y nos aparecerá uno de los cabezillas de los murciélagos, que también dispara y con bastante destreza, por lo que hay que tener cuidado; después... (ya no os cuento más que si no tiene emoción el juego).

Vereis que no es nada fácil y que necesita bastantes dotes de habilidad y sangre fría y eso sí, un buen manejo de joystick o del teclado, si os apañais mejor, aunque os voy a ayudar un poquito para pasar el primer nivel; tendréis que vencer al dragón que guarda la escalera; os recomendamos vencerle con la espada y con algún espíritu si aún os quedan.

En el segundo nivel, nuestra misión será destruir a una araña

reina que se destaque de las demás, por su color; también os recomendamos la espada y el espíritu, aunque si conseguís conservar la espada láser es la más eficaz.

En el tercer nivel, tendréis que destruir a la bruja del castillo de hielo, que es la causante de todo este desastre, para ello os recomendamos lo mismo que en el segundo nivel. Por fin nuestra misión está casi acabada, lo que viene después... así que valor y al Joystick.

ENRIQUE S. HILARA

FICHA AMSTRAD:

Qué podemos decir de este juego de la casa Elite que cada vez saca mejores y más atrayentes programas. En esta ocasión podemos decir que ha hecho casi una segunda parte del Ghost Goblins, pero eso sí, mucho mejor en todo. La concepción del juego es muy buena, los gráficos estupendos, así como la música, sonido, presentación etc. Podríamos calificarlo de mega juego, pero como la puntuación sólo llega a muy bueno, lo tendremos que dejar así, y eso sí, la presentación es estupenda, merece la pena verla, aunque no merece tanto la espera para que se cargue, que es casi lo mismo que tarda el juego en cargar.

En definitiva un juego de los que hay que recordar y tener en la vitrina del honor.

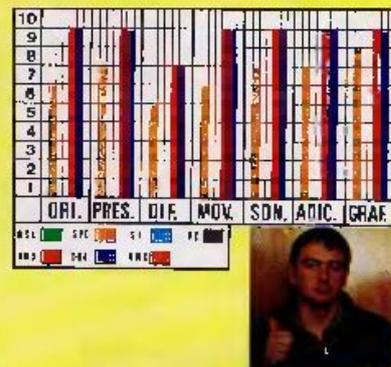
```

10 REM CARGADOR PARA AMSTRAD CINTA
20 REM DEL "BEYOND THE ICE PALACE"
30 REM FOR ENRIQUE SANCHEZ Y
40 REM ANTONIO PEREZ
50 REM
55 TAPE:REM suprimir línea en 464
60 MODE 1: BORDER 1:INK 0,0
70 LOCATE 8,10:PRINT"INTRODUCE CINTA OR
IGINAL"
80 LOCATE 12,12:PRINT"Y PULSA UNA TECLA"
90 CALL 80018
100 OPENOUT "2"
110 MEMORY 87FFF
120 LOAD"!",80000
130 @=81D6
140 READ @V:IF @@="*" THEN 160
150 POKE @,VAL("@"+"@")+@:PRINT:GOTO 140
160 POKE 8007E,80A:POKE 8007F,8A1
170 CL@:LOCATE 4,12:PRINT "QUIERES SER I
NVULNERABLE (S/N)"
180 @=UPPER@ (INKEYS)
190 IF @="S" THEN 220
200 IF @="N" THEN POKE 81D7,83A:GOTO 2
30
210 GOTO 150
220 CL@:LOCATE 4,12:PRINT"NUMERO DE ESP
RITOS TIENES -2-"
230 LOCATE 18,14:INPUT " ",@
240 IF @>250 THEN @=250
250 POKE 81D0,@
260 CL@:CALL 80000
270 DATA 30,09,32,d3,0e,3E,07,32,C3,06,
c3,00,01,*

```

FICHA TECNICA COMMODORE 64

BEYOND, el Palacio del Hielo es el último juego que ha sacado la casa ELITE para Commodore 64. En Commodore lo que más destaca es la música. Otra cosa que hay que destacar es que podemos jugar tanto con música como con teclado. Esto es algo que se echaba de menos en los últimos juegos de Commodore.



Los gráficos dejan un poco que desear. Pero podemos decir que es un gran juego.

Antonio Pérez

AMSTRAD SPECTRUM

En el país de Nebulus están ocurriendo cosas muy extrañas; alguien sin autorización ha construido torres gigantes en el mar; nuestra misión será destruirlas con ayuda de nuestro mini submarino MK-7, así pues paciencia y buena suerte.

Los usuarios de los ordenadores Amstrad, después de mucho esperar, al fin pueden disponer también de un juego que hizo furor en los usuarios de Spectrum, por qué no decirlo, en esta ocasión la conversión ha aprovechado al máximo los recursos de nuestro Amstrad con

NEBULUS

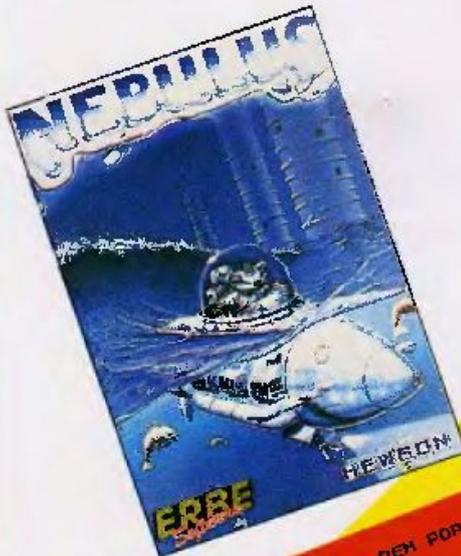
ERBE HEWSON
CINTA
875 pts.



lo que la versión de Spectrum, ello se debe a la combinación de los empleados, ya que su realización está en mode 0. El movimiento es estupendo, así como la sensación de giro de la torre, en definitiva un juego muy bueno.

Para ayudarlos os damos un cargador, que os facilitará notablemente las cosas.

ENRIQUE S. HILARA

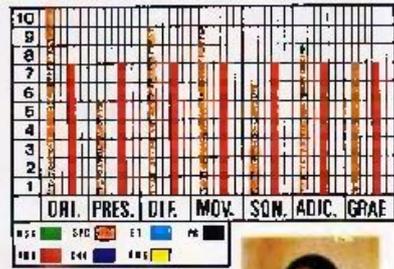


```

10 REM VIDAS POR ENRIQUE S. HILARA
20 REM PARA LA REVISTA MENSUAL
40 REM SYNTAX ERROR (1988)
50 REM VERSION AMSTRAD CINTA
60 MEMORY %SFC0-1:MODE 0:LOAD""-%SFC0
70 POKE %4150,50:POKE %4100,2
80 FOR I=450 TO %50+10
90 READ I:DATA C%:POKE I,VAL("%"+C%):NEXT
110 DATA 3E,35,32,6F,6E,3E,00,32,95,92,3
120 MODE 1
130 LOCATE 5,10:POKE 3:PRINT "VIDAS POR
ENRIQUE SOFT":PEN 1
140 INITAS "":A%
150 LOCATE 5,14:INPUT "QUIERES VIDAS EN
ENIGOS "":B%
160 IF UPPER(A%)="E" THEN POKE %51,0
170 CALL %B%:B%="5" THEN POKE %56,0
180 REM
190 "poke vidas infinitas %55ef,0
200 "poke quitá enemigos %4295,0:%5463,0
    
```

```

10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
20 CLEAR 24999: FOR N=25000 TO
26000: READ A: POKE N,A: NEXT N
30 DATA 221,50,30,252,17,17,0,
62,0,55,205,66,5,221,42,45,252,2
37,91,44,252,62,265,55,205,66,5,
175,50,153,120,195,0,120
40 PRINT AT 21,5: INK 7: PAPER
2: BRIGHT 1: "PON LA CINTA ORIGI
NAL": LOAD "CODE": RANDOMIZE US
50 SAVE "CARNEBULUS" LINE 10
    
```



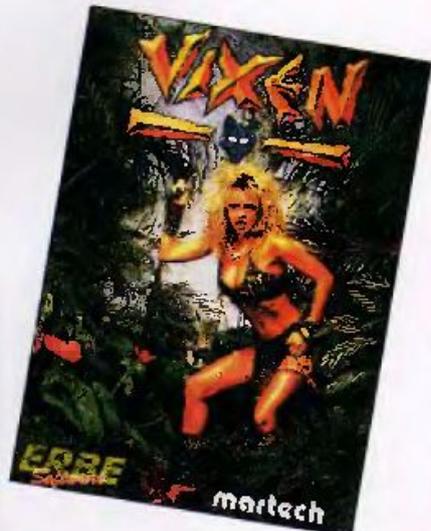
**DISTRIBUIDOR: ERBE
CASA: MARTECH
FORMATO: CINTA
875 pts.**

Amstrad Spectrum Comodore

FICHA AMSTRAD:

En esta ocasión, volvemos a tener en nuestras manos un juego con un scroll hacia la derecha, unos gráficos muy bien hechos, lo mismo en colorido que en la figura propiamente dicha, realizados en mode 0 para aprovechar al máximo los colores; el movimiento es bueno, pero quizá le falta algo más de reflejos al dar la vuelta la figura.

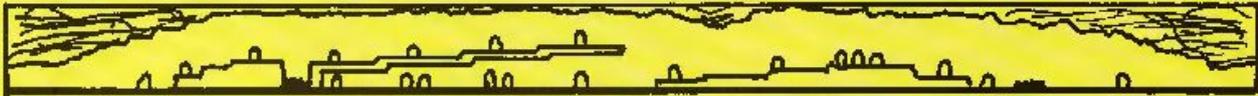
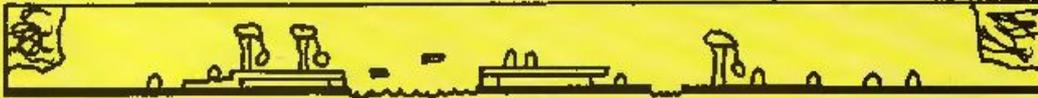
Cabe plantearse muy profundamente, si las tres cargas son la misma o son en verdad diferentes, ya que la semejanza entre ellas es enorme, no así la dificultad.



ENRIQUE S. HILARA

MAPAVIXEN

VIXEN - I



Nivel Zorro

VIXEN - II



Energia Zorro



Totem



Agua

Jose Luis Gomez Sanchez Largo

SPECTRUM

```

10 REM BEYOND
20 REM ANTONIO PEREZ
30 REM SYNTAX ERROR (1988)
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
50 CLEAR 24831: LOAD ""SCREEN$
60 LOAD ""CODE: POKE 37423,0
70 RANDOMIZE USR 24832

```

37423,0 VIDAS INFINITAS

MSX

```

10 REM CARGADOR DE HUNDRAS
20 REM POR
30 REM
40 REM Francisco Paz R.
50 REM
60 COLOR 15,1,1: SCREEN2: DEFUSR=&H41: A=
USR(0): DEFUSR2=&H44: OPEN"grp:"AS#1: X=7
2: Y=20: FCRL=&TC12: READA
70 PRESET(X,Y),1: PRINT#1, CHR$(A);: PRES
ET(X+1,Y),1: PRINT#1, CHR$(A);: PRESET(X+
2,Y),1: PRINT#1, CHR$(A);: X=X+6: NEXT
80 DATA 70,82,65,76,67,73,83,67,79,32,
80,65,90
90 S=34: AS=""(0) SYNTAX ERROR 1988.: FC
RL=1703: PRESET(S+L,144),1: PRINT#1, AS; N
EXT
100 FCRL%=166TC162: VPOKE8192+LX*8+0,12
9: VPOKE8192+LX*8+1,129: VPOKE8192+LX*8+
2,161: VPOKE8192+LX*8+3,161: FORP=4 TO 7
: VPOKE8192+LX*8+P,129
110 NEXTP: NEXTL%
120 FCRL%=580TC002: VPOKE8192+LX*8+0,12
9: VPOKE8192+LX*8+1,193: VPOKE8192+LX*8+
2,161: VPOKE8192+LX*8+3,161: VPOKE8192+L
X*8+4,161: FORP=5 TO 7: VPOKE8192+LX*8+P
,193
130 NEXTP: NEXTL%: A=USR2(0)
140 CLEAR200,35489:
150 BLOAD"CAS:"; R: BLOAD"CAS:"; BLOAD"CA
S:"; R: BLOAD"CAS:"; BLOAD"CAS:"; R
160 CLEAR200, &HF37F: BLOAD"CAS:"
170 POKE42064,0: DEFUSR=&H6383: A=USR(0)

```

THE CHESS GAME

Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco.



Las piezas de ajedrez están a la espera de tus movimientos. Con este ajedrez diseñado de forma tridimensional, podrá jugar partidas tan reales como la vida misma. Ajusta las habilidades del ordenador a tus propias necesidades y aprovecha de las numerosas posibilidades especiales, como guardar y cargar tus partidas favoritas y la posibilidad de

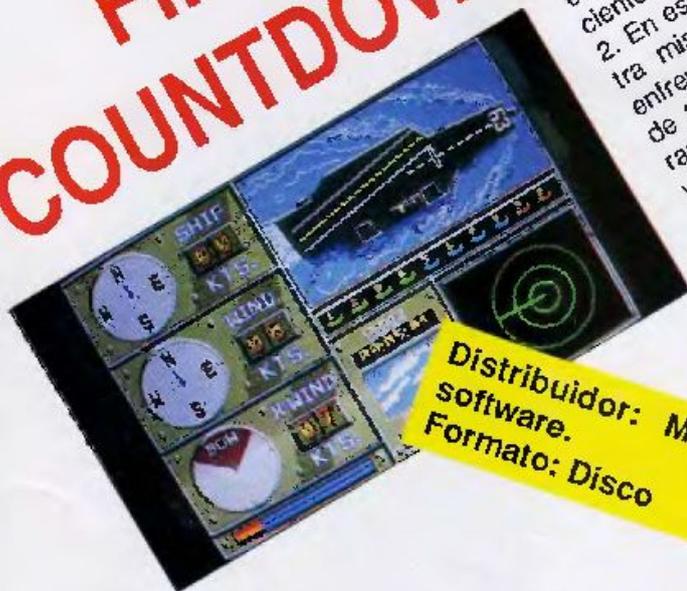
eliminar los movimientos erróneos.

En el menú principal aparecerán las siguientes opciones: 1.- play; 2.- setup; 3.- load.

Si en algún momento ves la imposibilidad de salir airoso de una jugada, podrás pedir ayuda al propio ordenador. Este juego de ajedrez es uno de los mejores existentes en el mercado actual.



FINAL COUNTDOWN



Distribuidor: MCM software.
Formato: Disco

FINAL COUNTDOWN

es un programa de reciente aparición en MSX. En esta ocasión nuestra misión consistirá en enfrentarnos a una banda de terroristas que impere en Nueva York, a la vez el Pentágono, toma cartas en el asunto y encarga esta difícil misión a "EL INVENCIBLE", un porta-aviones que dispone de 10 aviones con los que debe destruir en sólo 6 horas al enemigo.

EQUIPO:

- 4 Tom Cats F14 Aviones de combate.
- 4 Phantoms F4 Aviones de reconocimiento.

AYUDAS:

- No os conviene aproximarnos a la isla en exceso.
- Las reservas de combustible de los aviones son limitadas.
- Los F14 y los AE6 alcanzan distintas velocidades.
- Las condiciones atmosféricas son importantes para la realización de los despegues y los aterrizajes.

- 2 Intruders AE6 Aviones de bombardeo.

Final Countdown (el final de la cuenta atrás) dispone de varias partidas de información; cabe destacar lo bien cuidados que están los gráficos y escenarios por donde discurre la acción.

DAIVA

Distribuidor: T & SOFT.
Formato: Disco.



DAIVA es un programa ambientado en el futuro. Su cualidad principal es la estrategia, donde además de recorrer 8 mundos diferentes, deberemos luchar al más puro estilo arcade contra miles de enemigos en una hostil ciudad.

Destaca la demostración que tiene al principio, en cuanto a gráficos y al movimiento de los programas. DAIVA es un programa de los más completos existentes para MSX2.



ESPIA



DEEP FOREST

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Cartucho.

XAIN, tal vez una casa desconocida entre los usuarios de ordenadores MSX, ha lanzado recientemente en el mercado Nipón varios programas en cartucho para MSX1 y MSX2. SERMA es la encargada de distribuir estos cartuchos en España.

DEEP FOREST (El Bosque Profundo) es uno de los cartuchos de la mencionada casa, en él encarnamos el personaje del forzudo que debe rescatar a la princesa de las garras del malo.

El programa en sí no está mal, aunque encontramos algunas pegs, una de las más importantes es que todo el

texto está en japonés, para solucionarlo en el interior de la caja del cartucho, se encuentran las traducciones del mismo, lo que hace que estemos más pendientes de la hoja que del propio juego.

ARMAMENTO:

- 1.- Kvnieves (cuchillos): un anciano te dará uno al comienzo.
- 2.- LongKnieves (cuchillos largos): más poderosos.
- 3.- Swords (espadas): podrás luchar cuerpo a cuerpo.
- 4.- Sickles (hoces): largo alcance.
- 5.- The shot (disparo): bolas de hierro.

OBJETOS:

- 1.- Posición: permite recuperar poder.
- 2.- Botas: permite el salto.
- 3.- Metal: permite gran resistencia.
- 4.- Drogas: como es lógico la fuerza de ataque aumenta, pero la potencia disminuye gradualmente.

CONSEJO:

Habla con la princesa tantas veces como te sea posible; puede que te de algunas pistas.

A parte de algunas pegs existentes en este programa, diremos que tiene muchos escenarios y muy variados, existiendo sorpresas por doquier.



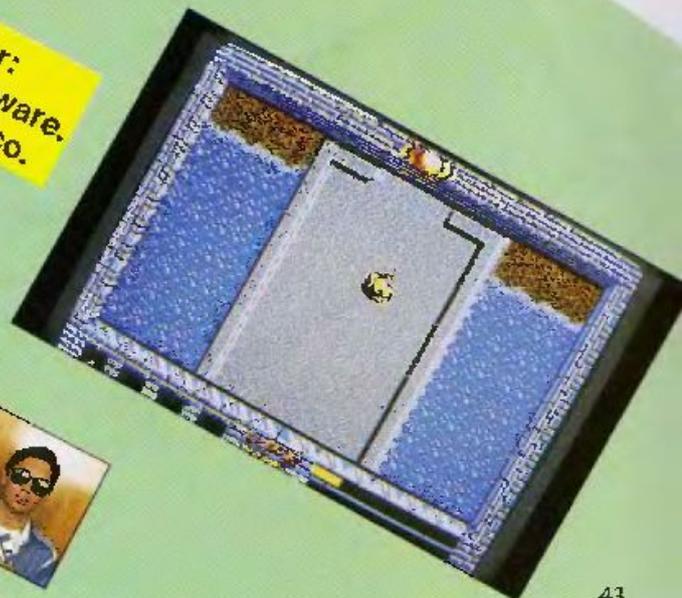
ESPECIAL
MSX-2
FRANCISCO PAZ

BASTARD

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Disco.

Tal vez BASTARD sea uno de esos pocos juegos que no necesitan comentario ya que en el mercado hay que destacarlos. Como es lógico, destacaremos los gráficos, que aunque no son los que deseáramos, no desmerecen en absoluto.

Para dar una idea más clara, diremos que se parece un poco al famoso juego Gauntlet, en el que encarnaremos a un guerrero que deberá luchar contra miles de enemigos. Como punto y final, diremos que algunos sprites llevan multitud de colores lo que da un gran realismo al juego.

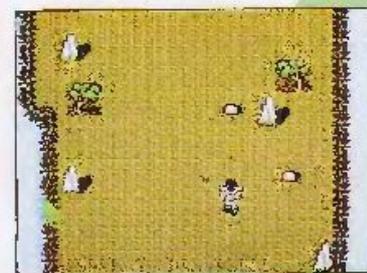
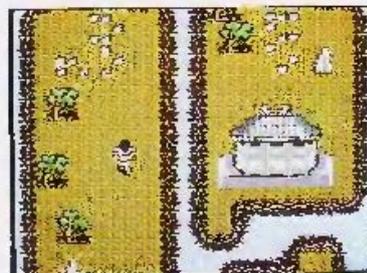


GARYUO KING:

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Cartucho.

Este megarom, dispone de 7 niveles que deberemos ir pasando según nuestra habilidad y forma física. Tu misión consistirá en lograr la paz en tu pueblo, pero para ello deberás matar al sumo rey de las fuerzas del mal, el Rey Dragón. Para ello dispones de varias ayudas adicionales:

- 1.- La espada: dispara continuamente y permite saltar mayores distancias.
- 2.- Un abanico: detiene las acciones del enemigo.
- 3.- Interrogante: aumenta el poder.
- 4.- 1 up: aumenta en uno.
- 5.- Posición: recuperarás la potencia perdida.
- 6.- Interrogante: muestra cómo derrotar a los enemigos.
- 7.- Pergamino: podrás ver al jefe.



8.- Hechizo: al aparecer unos caracteres en grande aparecerá el dragón.

9.- Veneno: no necesita explicación.

GARYUO KING dispone de unos gráficos muy cuidados y un nivel adictivo muy grande, ya que es otro de la saga de Nightmare, programa que tuvo gran éxito entre todos los usuarios de ordenadores MSX. En definitiva un gran juego para los entusiastas de aventuras complicadas y difíciles de acabar.



SUPER TRITORN

Distribuidor:
SERMA software.
Formato: Cartucho.



Programa megarom muy parecido a los anteriores aunque muy a pesar de menor categoría. Tal vez uno de los mayores atractivos del mismo sea la gran adictividad durante todo el juego.

OBJETOS:

- 1.- Botellas: son las medicinas que le curarán tras haber atacado a un enemigo.
- 2.- Candil: podrás ver todo lo invisible.
- 3.- Cruz: esta cruz te guiará hasta el sótano secreto.
- 4.- Llave: podrás atravesar las barreras que antes no podías.
- 5.- Espada: aumenta la fuerza para atacar.
- 6.- Escudo: aumenta las defensas.
- 7.- Libro: puede disminuir la experiencia.
- 8.- Anillos: hay dos anillos que le permiten ver las bolas mágicas.
- 9.- Escudo 2: protege contra el dragón.
- 10.- Tritorn: es el arma más fuerte.
- 11.- Esmeralda: podrás ver que la puerta de la habitación lleva a la cámara real.
- 12.- Corona: es la alianza real que te llevará a al triunfo.



Cabe destacar en este juego la posibilidad de grabar y cargar datos, para ello deberás utilizar las teclas "R" (1) y "Y" (2). Para detener el juego, pulsa la tecla "ESC".

CRAFT

Distribuidor:
formato:
Formato:

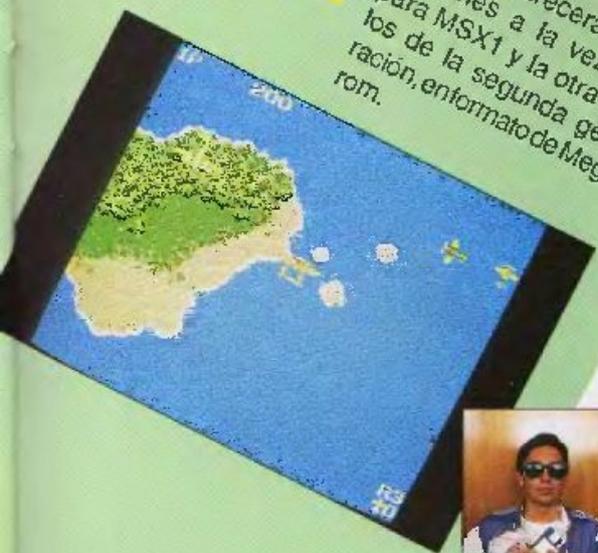


1942

ELITE
Formato: Disco.

Poco podemos decir de 1942, ya que es un juego de sobra conocido por todos vosotros, tan sólo destacar la friabilidad con que se ha hecho la conversión a pesar de que la música deja algo que desear.

1942 aparecerá en dos versiones a la vez, una para MSX1 y la otra para los de la segunda generación, en formato de Mega-rom.



TOM & XUNK:

Formato: Ere In-
c-
o Disco.



Pocos juegos existentes para MSX2 están desarrollados en tres dimensiones, en este caso deberemos discurrir por varias pantallas tridimensionales donde encarnaremos el papel de un chico travieso que deberá arrasar con toda la casa. Los gráficos aunque no son ninguna maravilla, son muy detallistas ya que nos podemos encontrar desde una guapa señorita hasta un pequeño teléfono.



FIREBIRD



Tal vez sea éste el mejor programa disponible para MSX2, aunque por el momento nadie lo distribuye en España. En él seremos un bravo guerrero que deberá avanzar por 6 mundos diferentes, para ello contaremos con multitud de armas que podremos utilizar a lo largo del juego.

parte del ya conocido Knigh-Mare, tal vez la gran pega con que nos encontramos es la dificultad de tener una memoria imprecionante, sin embargo para que no os sea muy difícil, os podemos adelantar las claves para ser inmune a todos los enemigos y como no, la clave para terminar el juego y acceder directamente al final.

CLAVES:

-I LOVE HINOTORI:
con esto conseguimos ser inmunes a todo.

-TURBO: conseguimos mayor rapidez en todos los movimientos.

-L6EZB5TCG16FEJL-25QK6N: (aunque parece una bobada, con esta clave accederemos al final del juego directamente).

NOTA:
Para introducir estas claves deberemos hacer lo siguiente:

- 1.- Pulsar la tecla de función F1.
- 2.- Pulsar la tecla de HOME.
- 3.- Escribir las claves.
- 4.- Pulsar Enter.
- 5.- Esperar a la llegada del final.

Desde luego la calidad de la música del final es algo digno de oír, lástima que no os podamos hacer llegar desde estas páginas esa melodía.

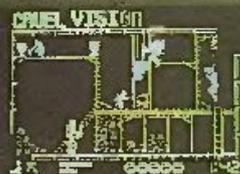


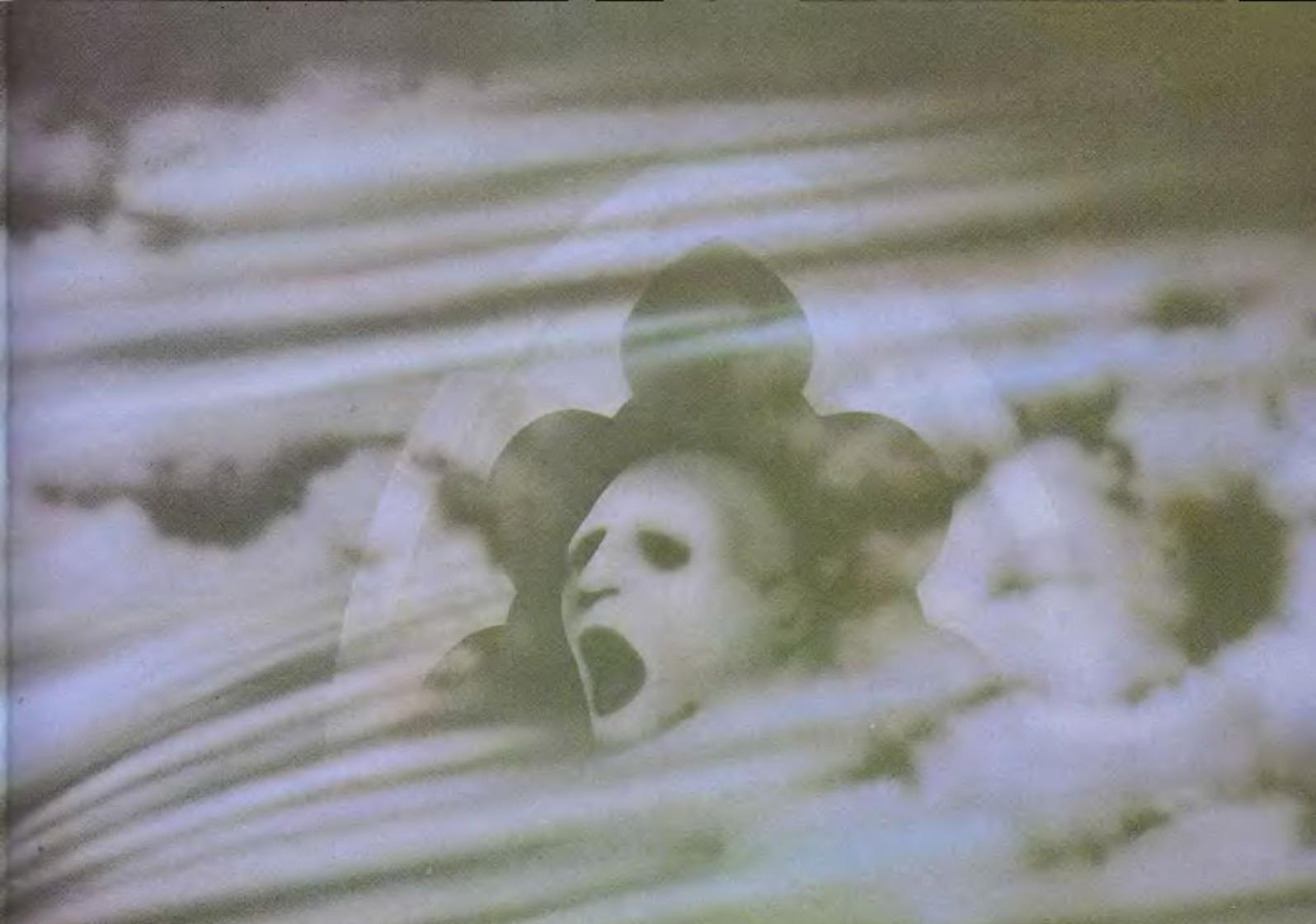
**QUIZÁ, TODOS HEMOS TENIDO
UNA EXISTENCIA ANTERIOR.
¿UNA VIDA HORRIBLE?**

**NO JUEGUES CON «FRIGHT MARE»
¡¡NO VOLVERÁS A DORMIR!!**



CONTIENE
FOLLETO DE INSTRUCCIONES
EN EL INTERIOR





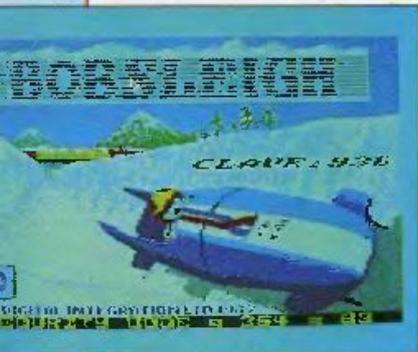
Frightmare



EMPIRE

SOFTWARE SOFTWARE

LA PANTALLA DEL AMSTRAD (I)



El basic del AMSTRAD es uno de los más completos en lo que se refiere al manejo de la pantalla.

Sin embargo en el manual apenas se hace referencia a la organización en sí de la misma.

Este es el problema ante el que se encuentran aquellos que quieren adentrarse en la programación en código máquina manejando sprites o, simplemente, que quieren conocer un poco mejor su ordenador.

En el siguiente artículo intentaremos aclarar un poco las ideas sobre todo esto. Espero que sirva, tanto al más profano como al más entendido en la materia.

Empecemos por una descripción general:

Como ya sabrás, existen tres modos de pantalla numerados del 0 al 2; en el modo 0 disponemos de 16 colores pero hay muy poca resolución; en el modo 1 los colores disponibles se reducen a 4 mientras que la resolución aumenta; y por último en el modo 2 sólo disponemos de 2 colores, pero la resolución es

máxima. El por qué de todo ésto lo veremos un poco más adelante. Ahora aclararé, para quien no sepa, qué es ésto de la resolución.

Imagino que conoceréis la orden PLOT X, Y. Este comando sitúa un puntito en unas coordenadas X, Y. Pues bien, estos puntitos son la mínima área de la pantalla que se puede controlar de manera individual, y están directamente relacionados con la resolución: cuanto más pequeños sean, mayor será la resolución, ya que en la pantalla entrarán más puntos y por tanto los gráficos que con ellos se construyan podrán tener más detalle.

Así, cuanto más resolución tenga una pantalla, mejores gráficos podremos disfrutar en la misma.

Pasemos a otro punto. Como podéis ver en el gráfico adjunto, la memoria del AMSTRAD (en el caso del 6128, el primer bloque de memoria) se divide en tres tercios.

La pantalla ocupa el tercer tercio completo, desde la dirección &C000 hasta la &FFFF. Sin em-

bargo estas direcciones no son fijas, sino que la pantalla puede ubicarse en otras zonas de la memoria. En teoría, estas zonas podrán ser cualquier área de 16 Kbytes que comience en un múltiplo de &4000.

No obstante, en la práctica la elección queda reducida a los bloques 4000-7FFF ó C000-FFFF, ya que los otros bloques posibles se solapan con el espacio de trabajo y el área RST. Normalmente lo mejor es dejarla donde está.

Ahora que sabemos dónde se sitúa, veamos como se organiza. Teclea el siguiente programa:

```
10 FOR D = &C000 to &FFFF
20 POKE D,255
30 NEXT
```

Después de ejecutarlo, la pantalla irá llenándose de líneas amarillas, de arriba a abajo y de izquierda a derecha. Si te fijas bien verás cómo lo que sucede es que se llena la primera línea de la primera fila de caracteres, después la primera línea de la segunda fila de caracteres, y así sucesivamente hasta el

carácter 25. Después empieza a llenarse la segunda línea de la primera fila de caracteres, la segunda línea de la primera fila de caracteres, etc, hasta que la pantalla se queda por completo amarilla.

De todo ésto podemos deducir dos cosas: la primera es que hay una relación directa entre los bytes que hay en la zona de memoria de pantalla y lo que aparece en la misma.

Y la segunda es que esta memoria de pantalla se distribuye en 8 bloques, cada uno de los cuales afecta a una línea determinada de los caracteres de la pantalla; esto es, el primer bloque afecta a la primera línea, el segundo a la segunda, etc. Y como la zona de memoria ocupa en total 16384 bytes, cada uno de estos bloques ocupará exactamente:

16384 bytes: 8 =
2048 bytes = 2 kbytes y por tanto, cada línea ocupa 80 bytes de la memoria.

En total tendremos 25 caracteres x 8 líneas por

carácter = 200 líneas de pantalla, sea cual sea el modo de la misma.

Explicaré brevemente, para quien no lo sepa, lo que es un byte. Matemáticamente es un número binario de 8 dígitos, sin embargo creo que se entenderá mejor, si decimos que es como una pequeña estantería con 8 estantes, numerados del 0 al 7, dentro de los cuales se puede meter o un 1 o un 0. Cada uno de estos estantes recibe el nombre de bit. Así, cada byte tendrá este forma:



FIGURA 1

Esto tiene un valor en decimal, que se obtiene de la siguiente forma:

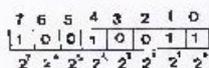


FIGURA 2

Se multiplica lo que hay en cada casilla por 2 elevado al número de orden de esa casilla y se suma todo.

De esta forma, el ejemplo tendría el siguiente valor:

$$1 \cdot 2^0 + 1 \cdot 2^1 + 0 \cdot 2^2 + 0 \cdot 2^3 + 1 \cdot 2^4 + 0 \cdot 2^5 + 0 \cdot 2^6 + 1 \cdot 2^7 = 147$$

FIGURA 2.1

Afortunadamente tu Amstrad transforma automáticamente los números binarios en decimales al anteponerles el "prefijo" &X.

Visto esto, pasemos a

ver la estructura de la pantalla en cada modo.

MODO 2

Empezamos por este modo ya que es el más simple.

Como antes dije, los tres modos tienen 200 líneas de pantalla; donde radica la diferencia es en el significado de los bytes de cada línea. En este modo a cada bit de un byte le corresponde un punto de la pantalla. Este punto tomará el color de la tinta si el bit está a 1, y el del fondo si está a 0.

Como cada carácter queda definido por 8 puntos, en el modo 2 caben 80 caracteres por línea. Supongamos que el carácter es el de la esquina superior izquierda. Las direcciones de memoria que definen cada una de las ocho filas del carácter serán las siguientes:

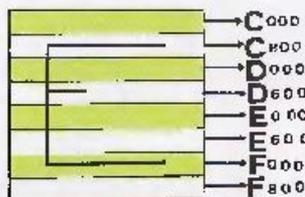


FIGURA 3

Nótese que si se sabe la diferencia de la fila superior, las direcciones de la demás filas se obtienen automáticamente sumándole progresivamente 2048 (que era lo que ocupaba cada uno de los 8 bloques que vimos antes).

MODO 1

Aquí el asunto se complica un poco. Como cada punto de la pantalla puede tener 4 colores distintos,

necesitaremos más de un bit por cada punto. Esta cantidad es concretamente de 2 bits. De esta forma, necesitaremos 2 bytes por línea de carácter. Las correspondencias entre cada punto de la línea del carácter y los bits de los 2 bytes son las siguientes:

MODO 0

Ahora son necesarios 4 bytes para poder obtener los 16 colores posibles por punto. Es decir, necesitamos 4 bytes para cada fila de carácter. Esto nos dará un total de 80 bytes: 4 = 20 caracteres por línea de pantalla.

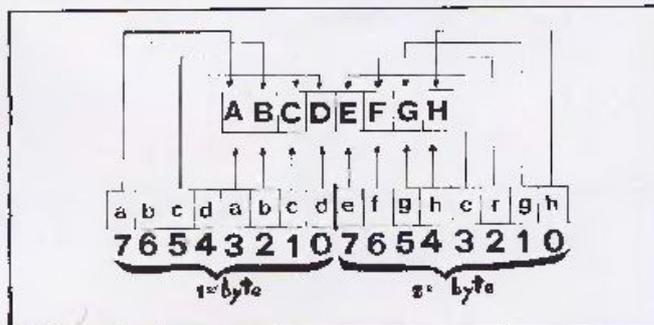


FIGURA 4

De esta forma, por ejemplo, para cambiar el punto "a" de la línea de carácter habrá que alterar los bits 7 y 3 del primer byte. El punto tendrá el color del tintero cuyo número sea el del valor decimal de los dos bits; esto es:

El primer punto de cada fila de carácter se define mediante los bits 1, 5, 3, 7 del primer byte; el segundo, mediante los bits 0, 4, 2, 6 y así sucesivamente.

Igual que en el modo de antes, el punto tomará

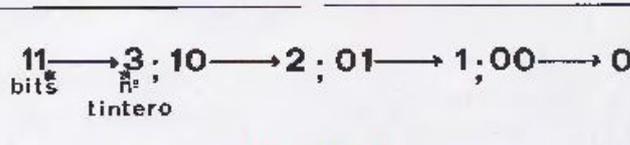


FIGURA 4.1

ya que para cada línea de carácter son necesarios 2 bytes, en este modo caben 80 bytes: 2 = 40 caracteres por línea.

el color del tintero cuyo número sea el valor decimal de los 4 bits anteriores.

Suponiendo el ejemplo que puse en el modo anterior, las direcciones de memoria serán:

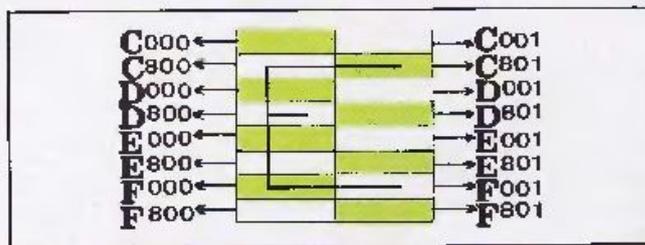


FIGURA 5



mapa simplificado
de memoria

FIGURA 6

Y con ésto se acaba la parte "teórica" del artículo. En la segunda parte daremos una serie de rutinas y llamadas a la ROM que os serán de mucha utilidad a la hora de hacer vuestros propios programas.

Hasta el mes que viene.

A. G. CHICO



ULTRA SOUND

UTILIDADES AMSTRAD

No, no es un juego sobre ultras, sino una utilidad para tu Amstrad CPC. Consiste en cuatro opciones bien diferenciadas, y relacionadas con la música y la digitalización.

ULTRA SOUND:

Es la estrella principal de la utilidad, la que da el nombre a ésta. Se encarga de digitalizar la música proveniente de un cassette, de tal forma que podremos ver en la pantalla la gráfica sonora del fragmento de música digitalizado; se puede retocar, borrar, mover y mezclar con otras, así como aumentar el volumen y su velocidad de audición, para luego poder grabarla en un fichero binario que podremos ejecutar desde cualquier programa que tengamos realizado por nosotros.

MAGIC SOUND:

El "sonido mágico", ¡quién no ha soñado alguna vez con que nuestro ordenador nos repondería, pero sonoramente y hablando como nosotros!

El ordenador, mediante frases que nosotros le metamos previamente escritas, y variando la veloci-

dad y volumen de éstas, nos dará la frase hablada.

Quizá la única pega que podamos encontrar con esta opción, es que los alófonos del programa son ingleses, y habrá algunas palabras que no sean vocalizables correctamente, pero no podemos pedir todo.

SYNTHESOFT:

"Sintetizador de software", nos permitirá crear nuestras mejores sinfonías y conciertos, ya que tiene la posibilidad de cambiar el tono, volumen, octavas y demás cosas de un sintetizador. Pero eso sí, para manejarlo tendremos que dominar un poco la música instrumental.

SOUNDSOFT:

Con esta opción podremos crear, nuestra propia música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la envolvente de volumen, la de tono, modificando las gráficas de éstos, etc.

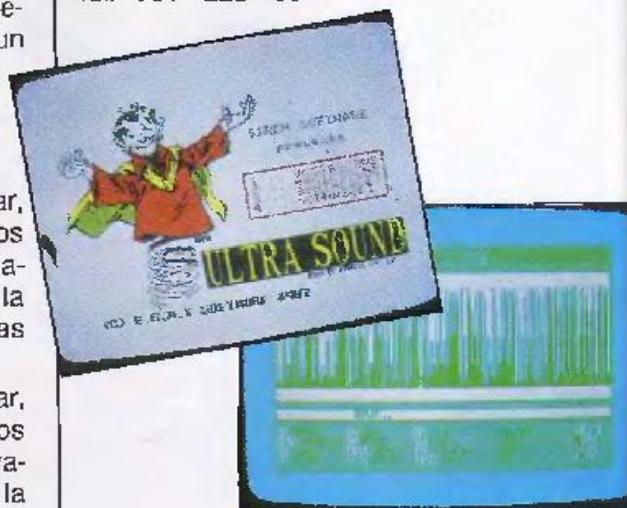
En esta opción podremos crear, nuestra propia música, utilizando los parámetros del Amstrad, bien variando la envolvente de volumen, la de tono, modificando las gráficas de éstos, etc.

En esta opción conviene saber música y además conocer un poco la forma de hacerla con el Amstrad.

En conjunto es una buena utilidad, con las dos primeras opciones de fácil manejo, la tercera de mediana, y la cuarta ya algo más elevada en dificultad, pero con el tiempo ya aprenderemos a sacarlas el máximo provecho.

Esta utilidad la podéis pedir a:

SIREN SOFTWARE
2-4 Oxford Road
MANCHESTER M1 5QE
Tel.º 061 - 228-1831



ENRIQUE S. HILARA

ATARI VUELVE A NACER

Después del letargo que sufrió Atari hace algún tiempo, parece ser que en este momento despierta uno de los gigantes del software a nivel mundial, recordemos que Atari fue una de las primeras firmas en lanzar software para máquinas de calle.

En esta ocasión presenta dos ordenadores de gran potencia, el Atari 520 ST FM y el Atari ST 1040, dos máquinas que están dando mucho que hablar desde hace algunos meses.

El Atari está basado en el microprocesador MC68000 creado por la conocida empresa Motorola. El ST proporciona 512 colores distintos en tres modalidades de resolución gráfica, una pantalla de 80 columnas, una extensa memoria y una gran cantidad de periféricos que se le pueden acoplar, todo ello hace del ST uno de los ordenadores más interesantes del mercado actual.

El MC 68000 posee como arquitectura interna, 32 bits y como externa 16 bits con una frecuencia de reloj de 8 Mhz. Los modos de resolución del ST son tres; la primera tiene 640X400 pixel's en monocromo, la segunda 320X200 y con 16 colores y la tercera 640X200 con sólo cuatro colores, todos estos modos llevan una paleta de 512 colores.

CONEXIONES:

- Puerta Rs 232 Serie para Modem.
- Puerta Interfaz Paralelo para impresora.
- Puerta para disco duro (velocidad de transferencia DMA de 10 megabits por segundo).
- Puerta para disco flexible (incluye controlador).
- Puerta para TV.
- Puerta para monitor (RGB; monocromo, vídeo compuesto y audio).
- Puerta para cartucho rom (128 kb).



- Puertas para ratón/palanca de mandos.

SONIDO:

El YM 2149 de Yamaha es el encargado del puerto de salida paralelo y del generador de sonido, éste posee tres voces desde 30 Hz hasta valores por encima del registro audible.

Aparte de todas estas características, lo más interesante de este aparato es la posibilidad de emular a otros ordenadores, por ejemplo a un PC, tarea ya factible debido a varios programas que transforman el ATARI en un auténtico PC, como es lógico tienen sus problemas y uno de ellos es la lentitud a la hora de cargar programas.

En cuanto al software disponible, existe una gran cantidad de ellos, baste el ejemplo de España, las casas comerciales están convirtiendo sus éxitos en Atari, tal como MAD MIX GAME de Topo Soft y otras casas como Opera Soft, Dynamic, etc... debido a ello los usuarios de estos ordenadores se encuentran arropados, mientras otros de igual o mayor potencia en el mercado, se encuentran casi a dos velas y remitiéndose a piratas o al software extranjero.

Tal vez uno de los objetivos que han perseguido sus creadores, sea el convertir al Atari en algo más que un simple ordenador, y transformarlo en una máquina capaz de comunicarse a largas distancias con la salida Midi que posee o bien con el Modem, para ello han lanzado recientemente un juego llamado Midi Maze que ya fue comentado el mes anterior, con él podremos jugar hasta 16 personas a la vez, todas vía telefónica conectándola a la salida Midi.

Francisco Javier Paz.

SYNTAX ERROR

ENGANCHATE A LA MOVIDA INFORMATICA

PARA RECIBIR CON SEGURIDAD Y PERIODICAMENTE ESTA REVISTA, REMITE RELLENANDO EL BOLETIN DE SUSCRIPCION ADJUNTO.

SIENDO UNA REVISTA ESPECIALIZADA, SIEMPRE PUEDES ENCONTRAR EN ELLA UNA INFORMACION, UNA IDEA O CONSEJO QUE TE AYUDARAN A DISFRUTAR AL MAXIMO DE TU ORDENADOR



DESEO SUSCRIBIRME A LOS 12 NUMEROS ANUALES DE SYNTAX ERROR POR SOLO 2.500 PTS., A PARTIR DEL N.º

NOMBRE Y APELLIDOS
DOMICILIO
CODIGO POSTAL CIUDAD (.....)
FECHA TELF. (.....)

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:

- POR GIRO POSTAL N.º
- POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO.
- CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL 1.º EJEMPLAR, MAS GASTOS DE ENVIO.

A REMITIR A SYNTAX ERROR. C/ ROSARIO PINO, 6 - 11.º C - 28020 MADRID

CARGA

```

1 REM CARGADOR PARA VIKINGS DISCO
2 REM FOR ENRIQUE S. HILARA PARA
3 REM SYNTAX ERROR
4 REM
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:INK
2,13:INK 3,24
20 LOAD picture
25 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,20
:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
30 OPENOUT "S"
40 LOCATE 6,20:INPUT "QUIERES VIDAS INF1
INITAS (S/N) ".A$
50 IF A$="N" OR A$="n" THEN 60 ELSE 90
60 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,20
:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
70 LOCATE 5,20:INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-2
55, " ".B
70 GOSUB 110:IF B=0 OR B>255 THEN B=5
75 POKE 59257,B:CALL 84500
80 END
90 GOSUB 110:POKE 59255,B:CALL 84500
0
100 END
110
120 FOR I=84500 TO 84500+(3
130 READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
140 DATA 21,00,05,11,ac,01,01,20,9f,ed,b
0,c7,00,00
150 MEMORY 8500-1
160 LOAD "data",8500
170 RETURN

```



DORES

```

1 REM CARGADOR PARA VIKINGS CINTA ORIGINAL
2 REM AL
3 REM PARA AMSTRAD SERIE CFC
4 REM REALIZADO POR ENRIQUE S. HILARA
5 (TAPE:REM usuarios 464 omitir esta lin
ea
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,15:INK
2,13:INK 3,24
20 MODE 1:LOCATE 3,12:PRINT "INTRODUCE
CINTA Y PULSAR UNA TECLA"
30 CALL 8818
50 FOR I=88F00 TO 88F00+47:READ A$:POKE I
:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
70 DATA 0,0,243,1
254,243,40,243,33,0,192,17,0,64,62,37,20
205,161,188,210,0,0,32,172,1,17,0,0,62,33,
42,206,190,175,202,255,107,230
80 DATA 3E,3E,3E,9A,3E,0E,3E,EF,9E,6E
90 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,20
:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
100 LOCATE 6,20:INPUT "QUIERES VIDAS INF
INITAS (S/N) ".A$
110 IF A$="N" OR A$="n" THEN 130 ELSE 10
120 LOCATE 1,19:PRINT TAB(39):LOCATE 1,2
0:PRINT TAB(39):LOCATE 1,21:PRINT TAB(39)
130 LOCATE 3,20:INPUT "NUMERO DE VIDAS (1-
255) ".B
140 IF B=0 OR B>255 THEN B=5
150 POKE 59F35,B:CALL 88F00
160 POKE 59F30,B:CALL 88F00
170 END

```

SPECTRUM

```

1 REM POR LUIS JORGE GARCIA
2 REM SINTAX ERROR
3 REM MARBLE MADNESS
4 REM
20 BORDER 0: INK 0: PAPER 0: P
OKE 23674,0: CLEAR 26999
30 PRINT #1:TAB 6:"PON LA CINT
A ORIGINAL":MERGE "": LOAD "SC
REENS"
40 POKE 23607,128: INK 8: PAPER
8: BRIGHT 8: FLASH 8: OVER 1
50 LOAD "CODE": POKE 23607,60
: OVER 0: POKE 59727,24: RANDOMI
ZE DSR 59000
60 SAVE "CARMARBLE" LINE 0

```

SPECTRUM

```

10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
2 REM SINTAX ERROR
3 REM RYGAR
4 REM
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR 24999: PRINT #1:TAB 6:"PON
LA CINTA ORIGINAL"
30 POKE 5+PEEK 23631+256*PEEK
23632,111: LOAD "CODE": LOAD "
CODE"
40 POKE 50516,0: REM vidas inf
initas
50 POKE 40255,0: REM tiempo in
finito
60 CLS: RANDOMIZE USR 23298
70 SAVE "CARRYGAR" LINE 0

```

```

1 REM VIDAS PARA CAS YOGUI DISCO Y CINTA
2 REM FUESTAS FOR ENRIQUE S. HILARA PARA
3 REM SYNTAX ERROR
4 REM
5 (TAPE:UBIMARIO DE 464 OMITIR ESTA LINEA
20 MODE 1
30 MEMORY 83000:LOAD "YOGUI.DIN",83100
40 FOR n=2BF00 TO 2BF00:READ a$:POKE n,VAL
("&"+a$):NEXT
50 MODE 1
60 LOCATE 9,12:PCN 3:PRINT "VIDAS INFINI
TAS (S/N)":PEN 2:INPUT " ".A$:PEN 1
70 IF A$="S" OR A$="s" THEN 80 ELSE 100
80 POKE 83125,83E:POKE 83126,0:POKE 8312
7,832:POKE 83128,8F7:POKE 83129,8B2:POKE
83120,80B:CALL 8BF00
90 END
100 LOCATE 9,12:PCN 3:PRINT "NUMERO DE V
IDAS (0-255)":PEN 2:INPUT " ".A$:PEN 1
140 IF A>255 THEN A=5
150 POKE 83125,83E:POKE 83126,(A*1.5):PO
KE 83127,83D:POKE 83128,8DB:POKE 83129,8
70:POKE 8312A,82B:CALL 8BF00
160 DATA 21,0,31,11,0,1,1,98,22,ed,b0,c3
,0,1

```

AMSTRAD

```

10 REM
20 REM CARGADOR MOLECULE MAN
30 REM
40 REM
50 BLOAD"CAS":R:BLOAD"CAS:"
60 POKE38379,0
70 POKE 38384,0
80 DEFUSR=34200!
90 A=USR(0)

```

```

10 REM*****
20 REM CARGADOR MANIC MINERA
30 REM *
40 REM POR *
50 REM *
60 REM SANTIAGO MONTES *
70 REM*****
80 REM
90 BLOAD"CAS:"
100 FORI=46080! TO 59904! STEP 768
110 FORI=I TO I+31*8:POKE I,0:NEXT T,I
120 FORI=49120! TO 49152!:POKE I,0:NEXT
130 DEF USR=39165!:D=USR(0)
140 REM*****
150 REM REVISADO POR *
160 REM *
170 REM FRANCISCO J. PAZ. *
180 REM*****

```

MSX

```

1 REM POR LUIS JORGE GARCIA
2 REM SINTAX ERROR
3 REM STAR PILOT
4 REM ORIGINAL":MERGE "": LOAD "CO
DE 23300"
5 POKE 23338 TO 23338: READ
6 DATA 175,50,96,172,49,181,8
7 RANDOMIZE USR 23500
8 SAVE "CARSTAR" LINE 0

```

```

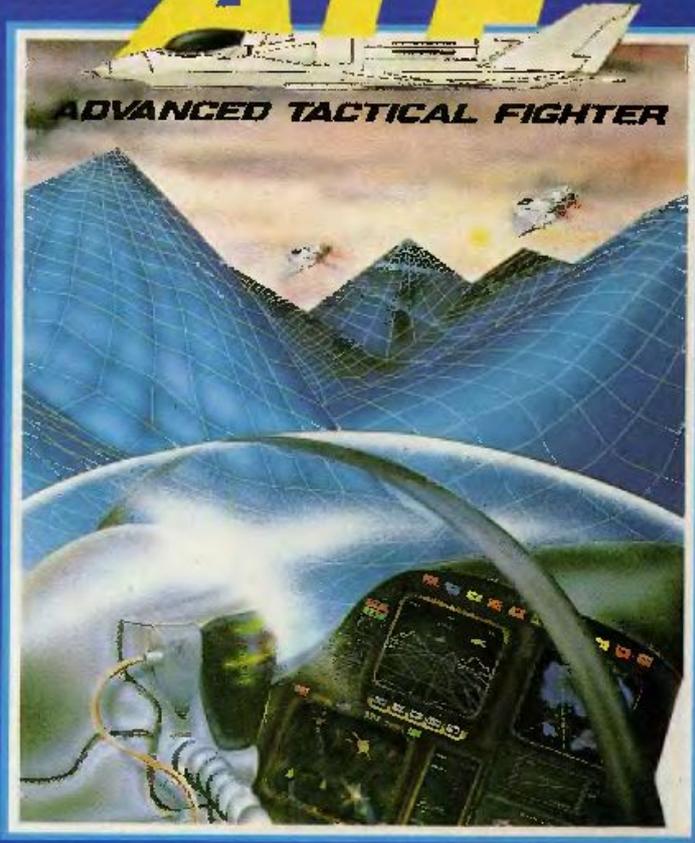
10 REM POR LUIS JORGE GARCIA
2 REM SINTAX ERROR
3 REM CRYZOR
4 REM LA CINTA ORIGINAL":TAB 6:"PON
LA CINTA ORIGINAL":LOAD "SCREEN
S":POKE 85047,201:RANDOMIZE US
R 85024
40 POKE 34019,0: REM vidas inf
initas
50 RANDOMIZE USR 32788
60 SAVE "CARORIZOR" LINE 0

```

SPECTRUM

ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

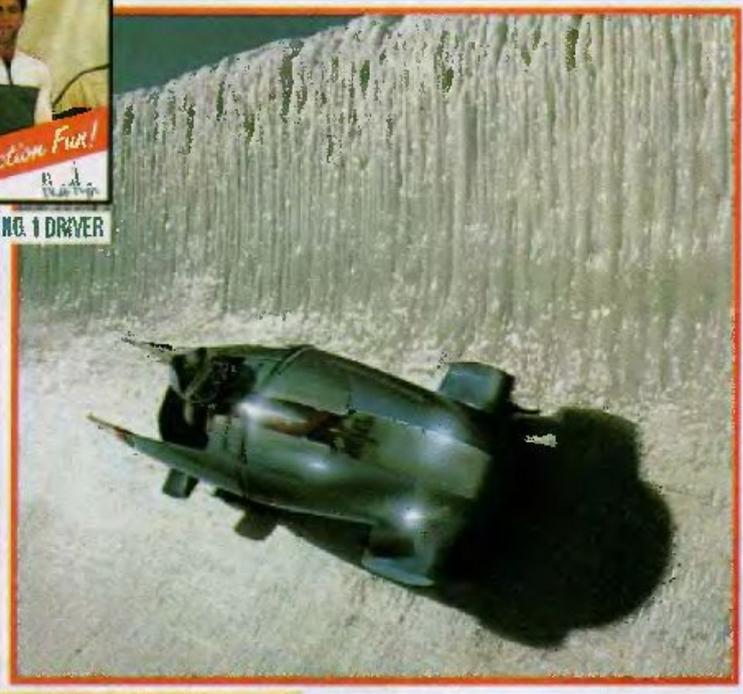


BOBSLEIGH



Fast Action Fun!

BRITAIN'S NO. 1 DRIVER



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfno. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10



ZAFIRO



POR
JOAQUIN LUQUI

MICHAEL JACKSON,

CON "EFECTOS DE DESAPARICION", STRIPTEASE
Y EL MOONWALK DE "BILLIE JEAN"



Hablar de un show de Michael Jackson es, por supuesto, algo más, mucho más que lo estrictamente musical.

En todos los sentidos.

Porque con Michael Jackson siempre llega el escándalo. Y desde luego, la polémica.

El show, en el fondo, resume la paradójica personalidad de MJ. Porque si en su autobiografía no dice nada de su actividad sexual (ni de un bando ni de otro) en su show hace continuos alardes de llevar la mano a sus honorables partes en gesto que sus fans agradecen con un grito de entusiasmo colectivo.

A él, espíritu infantil, Peter Pan sempiterno, le encanta lo mágico. Así que, como hicieron hace diez años Earth Wind and Fire, hace un efecto de aparición y desaparición diseñado por Roy and Siegfried, habituales en las Vegas. Ellos lo hacen con elefantes, ahora no con la serpiente o el mono de Michael, sino con el propio Jacko, como le llaman sus íntimos.

Y hay también efectos de striptease, tipo cabaret, por aquello de las sombras chinescas.

Espectacular escenario de 28 metros de profundidad, 63 metros de largo, 450 personas empleadas de las cuales 120 son del propio equipo del artista que, además de llevar consigo a su monito y serpiente, incluso en suites de hoteles, ¡oh dioses!, también ha exigido algo que no tiene nada que ver con exigencias de otros divos: siempre cerca quiere tener una mesa de ping pong, juegos de video y un baby foot.

Además, de sus "cuidadores de imagen", un médico, un masajista, manicuro-pedicuro, sastre, dos secretarías, coofer, un mayordomo, un contable, especialista de garganta y también de vitaminas ya que, aunque parezca insólito, Michael no es fuerte, tiene una constitución débil.

Claro que por eso mismo resulta más meritorio su alarde de bailarín, sobre todo ese moonwalk que en "Billie Jean"

alcanza sus cotas más altas, merecidamente.

Porque eso no lo puede negar nadie: "Billie Jean" es una admirable obra maestra, personalmente, una de las 5 mejores canciones americanas de esta década, algo insólito para la edad en que la compuso, entonces 24 años, y más admirable aun por la escasez de vida sexual de un artista obsesionado, como Howard Hughes, por el no contacto, para así mantener el no contagio. Esto le ha llevado a extremos delirantes, como usar bufanda protectora en las calles de una Roma primaveral o lo de la cámara de oxígeno. O sus continuas operaciones faciales, o comprar los restos del hombre elefante.

Junto a eso, también ha hecho obras benéficas y aunque muchos negros no toleran sus ramalazos físicos de parecer más blanco cada vez, otros le admiran y recibió el título de Doctor Honoris Causa de la United Negro College Fund.

Para Navidad, el estreno de su película "Moon-

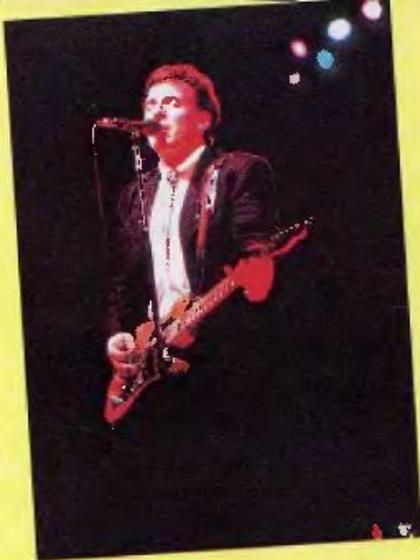
walker" donde hace de exlatterrestre, cosa lógica pues ET es la película que más veces ha visto y lo de su pasión por los animales le viene también por el cine: ha visto muchísimas veces todas las películas de Disney.

Su video: "Michael Jackson, la leyenda continúa" ha batido, de entrada, las ventas de "Thriller" como tal video de creación. Cuenta, además de cómo grabó "Bad", los mejores momentos desde que empezó, intercalando opiniones de Jane Fonda, Katherine Hepburn, Quincy Jones y otros amigos de Michael.

Personalmente, le he visto cuatro veces y aunque la última en Roma no mostró evolución, sí debo decir que vale la pena si no le has visto nunca. En el escenario tiene algo tan especial, curioso, exótico, paradójico, como su propia personalidad.

En agosto, gira por España: 5 Marbella, 7 Madrid, 9 Barcelona.

GRAN EXITO DEL VIDEO "LA LEYENDA CONTINUA" Y EN DICIEMBRE SU PELICULA DONDE HACE DE EXTRATERRESTRE



BRUCE SPRINGSTEEN: CUATRO HORAS DE ROCK VITALISTA

*UN LARGO CAMINO HASTA SU
TRIUNFO DEFINITIVO*

Aquel 18 de noviembre de 1975 le vimos por primera vez en el Hammersmith de Londres y ya entonces estaba claro: era el futuro del rock.

Pero no entró en España. Debía pasar algún momento, algún año más. Le volvimos a ver en Los Angeles en 1978. "Bad lands", todo el LP "The river" era una joya, como aquel "Born to run" de la revelación.

En abril de 1981, vino

a actuar a Barcelona... y no llenó. Tampoco había llegado su momento en España.

En agosto del 84 le vimos en New Jersey en una gira que competía con la de Jacksons. Volvimos a sentir la magia rockera cascabelera de Bruce Sprigsteen en directo. Luego, la peregrinación masiva a Montpellier. Y ya el éxito final, largamente merecido antes.

"Born in the USA" sigue siendo su álbum más vendido, fuera y dentro.

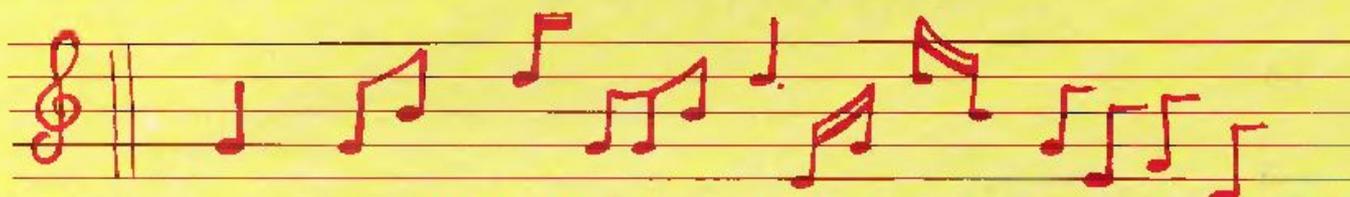
Más tranquilo, el "Tunnel of love" que da título a su gira en que por fin viene a Madrid y a Barcelona en estos 2 y 4 de agosto.

Un show tal cual, sin aditamentos. Bruce y su banda, la E. Street Band, sin efectos especiales. Pero la música, es suficiente. Enérgica, vitalista, tremenda, rock en su más pura esencia, sentida por Bruce desde que a los 13 años compró su primera guitarra eléctrica y quiso emular a su ídolo, Elvis Presley.

Cerca de 4 horas, seguro, durará su show, con todos sus éxitos y nos encanta que él mismo presenta su especial versión de "Born to run" como su canción favorita de las suyas. Totalmente de acuerdo.

En fin, si quieres sumergirte en el gran rock de hoy, Springsteen sabe lo que hace y te hará sentir el genuino sabor y sonido americano.

2 y 4 de agosto, en Barcelona y Madrid



PINK FLOYD, EL MAYOR ESPECTACULO DE UN GRUPO DE ROCK



El año pasado, en USA, Pink Floyd fueron los artistas que más espectadores por concierto, de promedio lograron, por encima de muchos otros superstars.

Este año su hazaña se ha repetido en Europa. En Barcelona actuaron el 20 y en Madrid el 22. Y la hazaña ha seguido, demostrando que Pink Floyd sigue siendo el gran

grupo de rock sinfónico, por encima, efectivamente, de otros grandes del género.

Un show que ya habíamos visto en Versalles, en el marco incomparable del patio de armas entre los palacios, con dos shows donde abarrotaron con 170.000 espectadores de muchas edades, reflejo fiel de que Pink Floyd, ahora, gustan



más que antes y a públicos más diversos. Unos, los que los descubrimos desde sus primeros singles (See Emily Play y Arnold Layne) y su primer LP "Piper at the gates of dawn" en aquel histórico 1967, seis meses después del "Sgto. Pepper" de los Beatles.

Otros, descubrieron a Pink Floyd en aquel 73 con "La cara oculta de la

luna" o en el 75 con "Wish you were here". En la presentación live de ambos LP's, pudimos ya ver a Pink Floyd en plenitud de facultades utilizando como nadie los vídeos para ahondar más en los simbolismos de sus logros musicales. Llegó a un punto culminante en el álbum doble y gira de "The wall" como puente de los setenta y los

ochenta. Luego, "The final cut" que fue una decepción. Problemas, desaparición, desertión de Roger Waters y los tres restantes, con invitados especiales, decidieron volver en el 87 con el álbum "Momentary lapsus of reason" y una gira americana que ahora en Europa ha confirmado otra contundente realidad: siguen siendo grandes, glorio-

sos y en directo, ningún otro grupo hace un show tan apabullante.

Sonido cuadrifónico, rayos laser, una pantalla circular de 8 metros de diámetro, 5 módulos luminosos, 500 empleados, 12 médicos, 12 ambulancias, helicóptero, en fin, una parafernalia excepcional que no oculta la música, gran baza, al fin y en fin, de todo el gran circo del rock floydiano.

21 años después, siguen más vivos que nunca. Y su debut en directo en España ha sido tan super super como era de esperar y desear.

SONIDO CUADRAFONICO, LASER, PANTALLA CIRCULAR GIGANTE, Y LA MAGIA DE UNA MUSICA QUE UNE A VARIAS GENERACIONES

Entrevista

DUNCAN DHU, MULTIPLATINO CON SUS DOS ULTIMOS LP'S



Duncan Dhu es uno de los grupos que más arrollan en directo en su actual gira por España.

En la América hispana son cada vez más populares.

Su último LP "El grito del tiempo" va camino del triple pla-

tino y el anterior "Canciones" ha sobrepasado el doble platino.

Y quieren también triunfar en Inglaterra.

No está mal el panorama y el presente de un grupo que hace 3 años, por ejemplo, eran casi unos desconocidos para la mayoría.

LLEGAR O NO LLEGAR

A finales del 86 cuando editásteis "Canciones", ¿pensábais que ibais a llegar tan lejos?

- No, no. La verdad es que cuando se editó el disco pensamos que podríamos llegar como

máximo al disco de oro, pero nunca pensabamos llegar a donde se llegó.

No es posible de momento hablar con los tres porque acaban de llegar y naturalmente tienen que comer, sin embargo Mikel se enrolla y se lo hace bien durante unos cinco minutos.

¿Qué supuso obtener el premio de El Gran Musical al grupo del 87?

- Pues eso fue también muy agradable porque no sólo era un reconocimiento del sector crítico. Aparte de llegar al gran público, la prensa especializada entre comillas también nos votaba y eso fue un puntazo.

¿Creéis que hacéis una música para niños bien?



- No, hacemos música para todo el mundo.

Mikel ha sido muy lacónico en su respuesta. Quizá su estilo no sólo sea para un público juvenil. Lo cierto es que a sus conciertos acude un público que bien pudiera parecerse al que frecuenta los patios de un Instituto aunque no sólo.

El año 1985 fue para ellos la revelación pero en el 86 llega su consagración. Su rock'n roll de pandereta y guitarra acústica ha inundado nuestro país. Es una música lineal y su estilo está bastante definido y no sujeto a demasiadas variaciones.

¿Nunca os habéis planteado el ampliar el grupo?

- No, por ahora llevamos dos músicos en directo pero la banda somos tres personas nada más.

¿En qué otros grupos te inspiras a la hora de componer tus canciones?

- La verdad es que me gustan muchos grupos. Me gusta Elvis, los Beatles, Gabinete Galigari, Los Ronaldos... mucha gente.

250.000 copias de vuestro último LP "El grito del tiempo"...

- Pues... que te voy a decir, que estamos muy contentos.

¿Pensáis seguir con la misma compañía discográfica?

- Sí, grabamos con Accidentales y por ahora no hay proyecto de cambiar.

BUSCAR Y BUSCAR

Por ahora, pues, son agradecidos.

- Creemos que es una virtud rara pero necesaria.

Y lo de Inglaterra.

- ¿Por qué vamos a pensar que el único camino para los

españoles es el mercado de habla hispana? Tu mismo te acuerdas de cuando los Bravos pegaron en el mundo de habla inglesa con "Black is Black".

Y ellos lo van a intentar

- Para empezar tenemos un punto a favor: la compañía que edita allí los discos de Jesús and Mary Chain confía en nosotros, son ellos los que nos han pedido que grabemos en inglés y eso es lo que estamos preparando, sin prisa, sin pausa, entre actuación y actuación.

Es su meta más deseada ahora.

- El nuevo álbum tardará. El actual tiene cuerda para rato.

Sensatos, y cada vez más firmes en su cumbre. Duncan Dhu de Donosti para toda España, y con ramificaciones en la América hispana... y la mirada y el sonido puesto en Inglaterra.

POR: JOAQUIN LUQUI

TODO EL MUNDO CANTA...

LISTA OBTENIDA DE "LOS 40 PRINCIPALES" DE LA CADENA SER:

TEMA	AUTOR	CASA DISCOGRAFICA
1º SUITE NUPCIAL	GABINETE CALIGARI	EMI
2º GIMME HOPE JO'ANNA	EDDY GRANT	HISPAVOX
3º MY LOVE	JULIO IGLESIAS & STEVIE WONDER	CBS
4º EVERYTHING'S COMING UP ROSES	BLACK	POLYGRAM
5º HEART	PET SHOP BOYS	EMI
6º ¡CHAS! Y APAREZCO A TU LADO	ALEX & CHRISTINA	WEA
7º VIDEO KILLED THE RADIO STAR	MA - RITTER	HORUS
8º MEDITERRANEO	LOS REBELDES	EPIC
9º LA CHICA QUE YO QUIERO	LA DECADA PRODIGIOSA	HISPAVOX
10º ALPHABET ST.	PRINCE	WEA

CHIP POP



SINIESTRO TOTAL "ME GUSTA COMO ANDAS" (DRO)

Han pasado ya unos cuantos años desde que en 1982 este grupo sorprendiera con "CUANDO SE COME AQUI". Desde entonces su trabajo se ha ido consolidando, siempre en una línea satírica y bien cargada de morbo, pero que sin ninguna duda seguirá arrasando en esta su sexta producción, con temas como "CUANDO RUGE LA MARABUNTA", "PUEBLOS DEL MUNDO EXTINGUIOS", "ME GUSTA COMO ANDAS"

o "DETENTE PREDICADOR", con muy buena música y totalmente cargadas de agresividad y dinamismo. Por supuesto no hay que olvidar el R&B que incluyen en "ME GUSTA COMO ANDAS" y "ALEGRAME EL DIA", este último también disponible en su primer single, quizás por ser uno de los temas más polémicos. En definitiva te aconsejamos que conectes tu locata y escuches, no te defraudarán.



BARRICADA "ROJO" (POLIGRAM)

Es el quinto disco de BARRICADA, se llama ROJO, y destaca en la portada, un toro, símbolo del poder y muerte de la gente joven que llena el principal tema que abre este LP.

Como siempre tenemos que alucinar con este grupo, nuevos rumbos, nuevos temas, es imposible aburrirse. En su discografía nunca se repiten, de hecho hay un definitivo cambio en su manera de sonar, buscando mayor claridad, frescura y más fuerza en sus instrumentos. BARRICADA nos lo demuestran con las canciones que presenta ahora, como ¿QUIEN ES? o LA NOCHE DEL CARNAVAL, donde nos hablan de la muerte callejera, y la ma-



LUIS PASTOR "AGUAS ABRIL" (POLIGRAM)

LUIS PASTOR uno de los más altos exponentes de la música marginal española de los años 70, tras su prolongado silencio, vuelve a sorprendernos con su nuevo LP "AGUAS ABRIL", toda una obra impregnada de sensualidad, ternura y amor, todo ello alimentado por una libertad que siempre subyace en sus trabajos. Es esta ocasión, LUIS PASTOR se desnuda tema a tema, elaborando una definición de

artista y de su historia anterior, la cual le acompaña y le da profesionalmente, una firmeza y una gran solidez.

Todos los temas están impregnados de su propio mundo, su origen, su solidaridad, dando forma a una ATMOSFERA CALIENTE, que caracteriza el conjunto de este álbum y que configura a un artista de magnífica calidad, que toca la vida jugando con esas locas ganas de amar que le definen.

sacre, o TIEMPOS QUE ARDEN con un contexto musical muy especial para hablar de los ghettos y los marginados por el cáncer rosa.

Tenemos en la cara B un tema concreto sobre Agustín Rueda: EL ULTIMO VAGON, historia de un anarquista muerto a palos en Carabanchel. Por último, también tenemos algo de vicio insinuante en ANIMAL CALIENTE, sobre un soporte cálido y suave a nivel rítmico, una segunda guitarra va haciendo etapas llegando a un climax típicamente urbano, que nos recuerda a los maestros de este género en España, LEÑO, ALARMA y RAMONCIN.

PRINCIPALES Y PRINCIPALES.

Primeros y principales. Como siempre.
En forma. Como nunca. Cada día, más de
3.000.000 de oyentes.



L A S E R E N F O R M A

STATUS QUO

"A'INT COMPLAINING"

(POLIGRAM)



Una intensa carrera musical de Pop y Rock cubre la vida del que fuera SCORPIONS allá por el año 1962 y que tras un árduo y trabajado camino, se ha convertido en uno de los grupos de primera fila en la discografía actual. Pues bien, de nuevo le tenemos en las páginas de actualidad con su último LP "A'INT COMPLAINING" nombre que coge precisamente de la canción así titulada y que ya es éxito desde su aparición como single

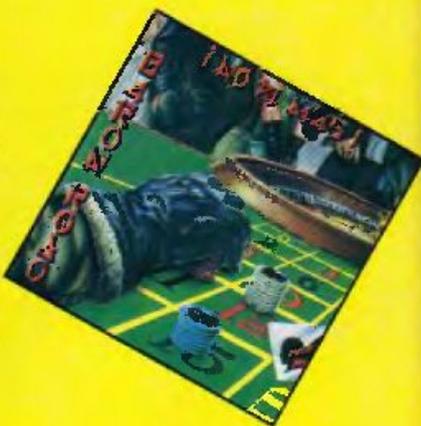
este mismo año y recogida por supuesto en este álbum, junto con otros magníficos temas, como "WHO GETS THE LOVE", una de las canciones más fuertes de este L.P. Todo esto irá acompañado de una gran gira de conciertos por el continente europeo y claro está R. Unido, como es habitual en ellos, pues en sus 26 años de trabajo, en los estudios siempre han apoyado fuertemente sus álbumes con apretadas giras europeas.

Después de volar incansablemente durante 8 años (1980) y haber grabado siete álbumes, sale con clamoroso éxito, el último elepé de Barón Rojo, un grupo que ha llenado el heavy español desde siempre y que sigue en la brecha impasible y poderoso ante todo lo que se cuece alrededor.

Y lo mejor de todo, unas letras expresivas, humanas y con un cierto aguijón crítico que muerde a la presa de la manera más inocente.

Han aumentado notablemente los teclados en sus composiciones musicales y además se han incluido dos nuevos instrumentos en el tema "Celtas Cortos", el banjo y el violín chino que se unirán a la batería para que nuestros oídos se deleiten con una vaquera serenata.

De los temas que más nos han gustado, en particular destaca TRAVESIA URBANA, por lo bien



BARON ROJO

"NO VA MAS" (ZAFIRO)

que nos describen Madrid y por ese realismo tan fuerte. CELTAS CORTOS, por su lacerante crítica y por tener toda la razón, (aunque el fumar no sea bueno). EL GALDIADOR y DAMI KAZE por su super marcha.

Otro acierto de los barones, octavo elepé, octavo éxito y "larga vida al Rock and Roll".



UN PINGÜINO EN MI ASCENSOR

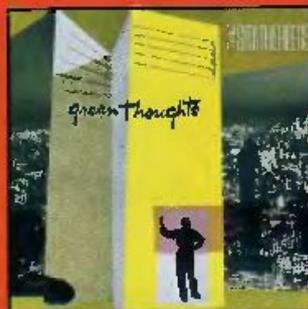
"EL BALNEARIO" (DRO)

EL PINGÜINO nos presenta su segundo plástico, no muy bien acogido por las críticas de los rigurosos académicos del Rock; sin embargo no nos cabe ninguna duda de que EL BALNEARIO será uno de los discos más vendidos este verano, ante todo por lo desenfadado de sus letras, como la de ATRAPADOS EN EL ASCENSOR o EL ARZOBISPO MAKARIOS y lo pegadizo de su música. EL PINGÜINO realiza en este BALNEARIO una

crítica con matices humorísticos muy personales de algunos temas candentes de la sociedad que nos rodea, temas como LA PERESTROIKA, C.A.M.P, o el propio BALNEARIO, son secuencias de la más rabiosa actualidad que EL PINGÜINO nos expone desde una perspectiva tragicómica verdaderamente genial. Lo cierto es que encantará a ese movido grupo de jóvenes que pululan entre los estudios y el Rock.

THE SMITHEREENS

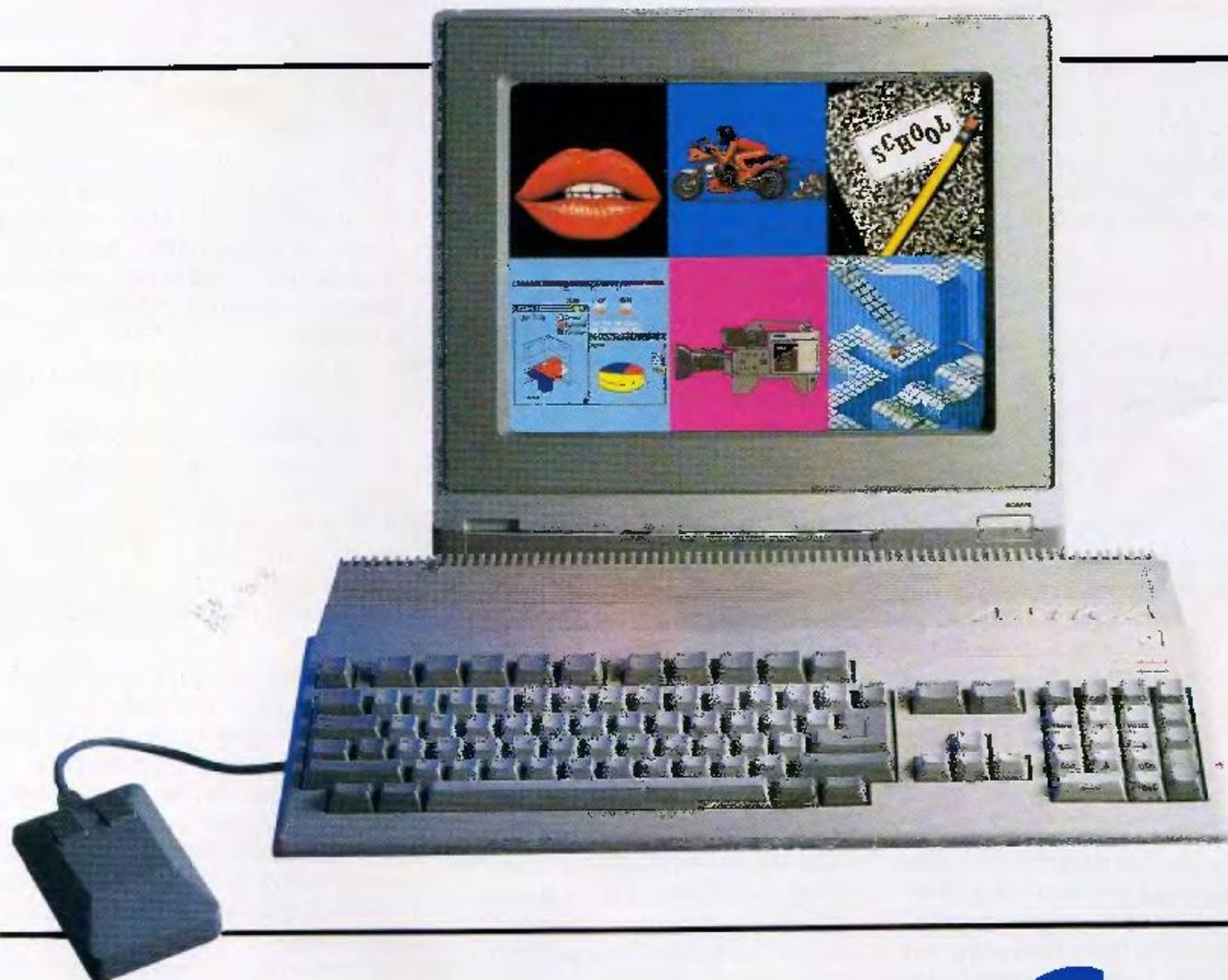
"GREEN THOUGHTS" (DRO)



Una buena sorpresa para celebrar el octavo aniversario de este grupo. Su nuevo álbum, de la mano del mismo productor, Don Dixon, recoge temas como "IF THE SUN DOESN'T SHINE" o "DEEP BLACK", suaves y melódicas y otros como "HOUSE WE USED TO LIVED IN" con mucha más fuerza y energía que forman un nuevo LP muy completo, marcando una continuación en la trayectoria de este conjunto que en línea ascendente va afianzando sus éxitos, cosa que ya consiguió con su anterior trabajo "ESPECIALLY FOR YOU".

Habla, dibuja, hace animación, educa.
 Es un ordenador de oficina en casa.
 Es un estudio de video.
 Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500



El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas

al mismo tiempo. ¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerla. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.



Estoy interesado en recibir más información del AMIGA

Nombre.....
 Dirección.....
 Teléfono.....
 Población.....

COMMODORE, S.A.
 Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
 Valencia, 49/51 - 06015 Barcelona



Correvelo

AMSTRAD

¿Cómo puedo conseguir una cinta de código máquina para cargarla en mi ordenador CPC644? ¿Qué hay que hacer para que los dibujos que se hacen en BASIC salgan más deprisa?

Oscar Martínez.
Leganés (MADRID)

Una cinta de código máquina no es difícil de encontrar en cualquier distribuidor. Sólo tendrás que preguntar por el programa DEVPAC, que incluye un desensamblador y un ensamblador, que son el GEN y el MONS.

Los dibujos hechos en BASIC, sólo podrán salir más rápidos de dos formas: o bien que los hagas en código máquina o que, una vez que estén ya terminados, los salves en forma de pantalla y así luego sólo tendrás que cargarlos, como si fueran una pantalla y será más rápido.

Tengo un Amstrad 6128, pero no demasiada experiencia en esto de la informática y por eso quisiera que, de forma sencilla, me explicáseis cómo se meten los pokes que vienen en las revistas.

Luis Tavira (MADRID)

Los pokes para el Amstrad son un poco complicados de meter. Además hay tres maneras:

- Suponiendo que el cargador está en BASIC, sólo habrá que listarlo y buscar la palabra CALL y delante de ella meter el poke que aparezca en la revista, siempre que sea de ese juego y de esa versión.

- La manera más usual es que el cargador esté en código máquina, con lo cual será verdaderamente

difícil meter el poke aquí. Para eso aparecen los cargadores, programas que están realizados en BASIC y que llevan ya los pokes incluidos y que tú sólo tendrás que teclearlos y cargarlos antes que el juego. Después, cargas el juego y cuando éste termina, ya tendrás los pokes colocados.

- La tercera manera es la más cómoda, pero también la más cara. Es comprarse el aparato Transtape, que tiene una opción para introducir pokes. Primero se cargará el juego, después sólo habrá que accionar el aparato e introducirle el poke.

Tengo un CPC 464 y quisiera saber cómo me podría hacer con un buen copión de cinta a cinta o de disco a cinta.

Martín García (SALAMANCA)

Los buenos copiones de cinta a cinta están realizados en código máquina. Aunque te recuerdo que estos copiones sólo copiarán en programas desprotegidos. Esto es válido tanto para los de cinta a cinta, como los de disco a cinta. Para este último existe un programa llamado ODDIOR que funciona muy bien, pero recuerda: sólo para los desprotegidos.

SPECTRUM

Por favor, quisiera saber si para hacer algún programa en código máquina hay que poner alguna cosa especial. Si es así, dígamelo.

También desearía saber cómo se subraya en el ZX Spectrum.

José Ignacio Sarasola.
Tafalla (NAVARRA)

Antes de realizar cualquier programa en código máquina, le aconsejamos que compre un ensamblador y desensamblador. Estos dos programas los podrán encontrar en cualquier establecimiento especializado de informática.

La única forma de poder subrayar con el Spectrum, es crear un juego de caracteres subrayados. De otro modo es imposible realizarlo.

Hasta ahora, en los juegos publicados en las revistas sólo hay un héroe, o sea, sólo puedo mover un sprite a mi antojo en la pantalla. Desearía que me indicasen una rutina que me permitiese elegir el «sprite» a mover. Por ejemplo, con un juego de ajedrez tengo varios tipos de fichas, ¿cómo he de decirle al ordenador que quiero mover la «dama» y no el caballo?

Carlos Salas (BARCELONA)

En cuanto a proporcionarte una rutina en concreto, te diremos que existen miles de formas para hacerla y cada una de ellas se ajusta a una determinada necesidad, que en realidad siempre acaban funcionando igual, pero unas son más rápidas que otras.

Si te refieres en concreto a mover una serie de fichas, como por ejemplo las del ajedrez, te diremos que existe una forma muy cómoda, pero que precisa una serie de conocimientos por parte del usuario. Consiste en mover sobre cada una de las fichas un Sprite solo. Este Sprite, a la vez que se mueve, va variando sus coordenadas: X tendrá cada vez un valor mayor o menor según sea el caso. Lo que debes hacer es comparar los valores; por ejemplo, si tienes un peón en una posición determinada, tengamos $X = 50$ e $Y = 150$, entonces mediante un IF vas comparando el valor. Si ese valor equivale al que está determinado por ti dentro del programa, entonces el valor situado en el PUT SPRITE cambia de 1 a 5 por ejemplo.

Si este método te parece demasiado complicado, tendrás que utilizar varias definiciones, cada una de ellas deberá llevar su valor correspondiente lo que equivale a una lentitud increíble.

PC

¡¡ATENCIÓN!! Se quiere formar un nuevo Club de usuarios IBM PC y compatibles para compartir programas, ideas, trucos y lo que a vosotros se os ocurra. Para más información escribid a: AP. 500, C.P. 20600 EIBAR (Guipúzcoa). Prometemos contestar a todos en la máxima brevedad posible.

VENDO y compro programas para IBM PC y Compatibles. MANDAD lista o llamar de 13:00 a 15:00 y de las 18:30 a 23:30. Responderé a todas las cartas. Telf (987) 414053. Jorge Louzao Penalva C/ AVDA. de VALDES 40 4ºB 24400 PONFERRADA (LEON).

Me gustaría cambiar programas de todo tipo para PC's. Especialmente de Arquitectura, Gestión y Juegos. Vendo impresora serie, compatible EPSON de 100 cps. Interesados escribir a: Javier Requejo Panizo. Cardenal Cisneros 37, Entpta. 49004, Zamora. Teléf. (988) 529630.

AMSTRAD

CAMBIO toda clase de juegos y utilidades para CPC 6128, sólo en disco; entre los más importantes destacan: Discology, la Abadía del Crimen, Combat School, Cyrus II. Escribid a Antonio Jesús Gamito González C/Gilena Nº 5. 41560 Estepa. (SEVILLA). MANDAD LISTA.

CHIP SHOP

Cambio y compro todo tipo de programas comerciales tanto en cinta como en disco. Interesados escribid a José Manuel Pombo Maestú. C/Teo, nº 25, Bajo. 15704 Santiago (LA CORUÑA).

Cambio o vendo juegos para AMSTRAD CPC 6128, en disco. Poseo las últimas novedades. También cambio utilidades.

En juegos tengo Abadía del Crimen, Thundercats, Amurote, Phantom, Club, Fifth Quadrant, Buggy Boy, etc... Y en utilidades tengo Discology DR, Graph, DR Draw, Multiplan, DBASE II, etc...

Interesados llamad al teléfono 14-32-32. Preguntad por José Manuel Quilez Niembro. Jose Manuel Quilez Niembro. C/ Soria Nº 2 1B. 33210 GIJON. (ASTURIAS).

Cambio-vendo programas para CPC 6128 (Sólo en disco). Tengo últimas novedades. Llámame al Telf. (93) 240 01 69, por las noches. Juan: soy muy legal. (Sólo por zona Hospital y Barcelona).

Vendo programas en cinta o disco, a 100 pts. los de cinta y a 200 pts los de disco. Entre otros tengo Paper Boy, Ole toro, 1942, Slap Fight, Cosa Nostra, Dinamic Disk Pack, Mit-pack 6, Fernando Martin,

Dragon's Lair II, 3D Fight, Discology, The Art Studio, The Music System, Raid, Prohibition, Gauntlet, Livingstone Supongo, El Cid, Ikari Warriors, Ghost Globins, Exploding Fist, Match Day, Match Point, MLM 3D, CAD-3D, West Bank, etc, hasta un total de 170 programas. Pablo Herrero Redondo. Avda. Burgos 8, 16º B Ciudad Badia. 08210 BARCELONA.

Vendo el siguiente lote de juegos originales y en cinta (CPC 464): California Games, Tank, Combat School, Dustin, Ghost Hunters, Death Wish 3, Rygar, Enduro Racer, Kinetik y Mario Bros al precio de 5.000 ptas. También cambio juegos en cinta.

Interesados escribid a: Jose Carlos Rodriguez. C/Gaviota, Nº 12, 3º C-18014 (GRANADA) o llamad al teléfono (958) 203683 y preguntad por Jose Carlos.

MSX

Compro copiones en buen estado; me interesan los copiones de BLOAD "CAS:", R, RUN "CAS:" y LOAD "CAS:", R. mandad información a: José Fco. Montilla Orgiles. Avda. Chapi Nº 54 4º 4º. ELDA (ALICANTE).

También vendo cargadores de vidas infinitas,

tengo entre otros (FLASH GORDON, ARKANOID, BMX SIMULATOR, DESPERADO, STAR DUST, PIN BALL etc.).

a 50 pts cargador. Escribeme y te mandaré la lista con éstos y muchos más ¡DATE PRISA Y ESCRIBE!

Intercambio, vendo juegos para MSX1 y MSX2 en disco de 3,5" y en cinta. Tengo todos los del mercado. Últimas novedades nacionales e internacionales. Si queréis poneros en contacto con nosotros escribid a:

CLUB MICROVOL C/ BUSTOS Nº 3 06400 DON BENITO (BA-DAJOZ)

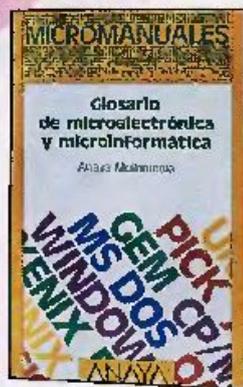
O bien llamad al: (924) 80 07 87 ó (924) 80 26 37.

SPECTRUM

Si deseas últimas novedades inglesas en disco y todo tipo de utilidades y juegos educativos para Spectrum Plus 3 llama al teléfono (96) 367 53 94 de VALENCIA o bien escribe a Plus 3 C/Maestro Valls, 1-19 46022 VALENCIA.

Vendo/cambio juegos y utilidades en formato disco para Spectrum + 3. Llamad al teléfono (96) 367 53 94 de VALENCIA y preguntad por Paqui.

"Vendo impresora Seikosha GP-50 (apenas usada) por 10.000 ptas. También interface con altavoz incorporado y joystick programable (3 disparadores) por sólo 5.000 ptas. Llamad al (93) 255-13-92. BARCELONA. Rafael Mompel."



Este pequeño manual pretende aclarar a los usuarios de equipos electrónicos e informáticos, la terminología habitualmente empleada en este campo, ya que el origen anglosajón de la tecnología, ha derivado en la invasión lingüística que suele confundir a los iniciados.

Por esta causa, Anaya presenta la terminología de este glosario, en inglés y español, incluyendo un vocabulario básico bilingüe.

PC



MS DOS. A TODA POTENCIA.

Van Wolverton.
Anaya Multimedia.
Madrid 1988. 353 PAG.

Orientado a los usuarios ya iniciados en informática, pretende sacar el máximo provecho y creatividad del microordenador.

A través de las páginas, se enseña a:

- Diseñar sus propias pantallas.
- Crear, examinar o modificar cualquier fichero, independientemente de su contenido. También podrá modificar programas...

Asimismo se presenta gran número de programas y ficheros batch útiles para las más diversas tareas; junto con unos apéndices que contienen gran cantidad de datos útiles, agrupados de forma lógica.

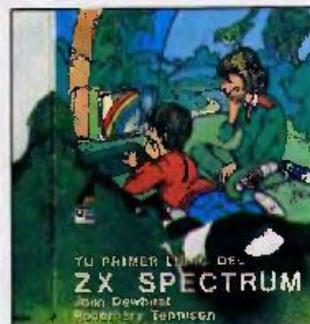
GLOSARIO DE MICROELECTRONICA Y MICROINFORMATICA.

Anaya Multimedia
Col. Micromanuales
1988. 156 PAG.

SPECTRUM

TU PRIMER LIBRO DEL ZX SPECTRUM.

R. Tennison.
J. DE Whirst.
Anaya Multimedia
Madrid 1985. 95 PAG.



Con una presentación que prima el aspecto gráfico, el libro introduce al niño en el mundo del Spectrum, a través de las explicaciones de cinco personajes expertos que van a ayudar a entender y manejar el ordenador. A través de las explicaciones de estos personajes, se enseña el funcionamiento de los tipos de teclas, el cálculo de las respuestas,

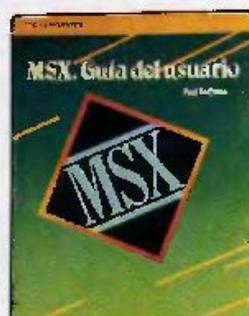
la introducción de elementos en la memoria, así como la realización de los primeros programas.

Destaca los ejemplos que muestran cómo hacer dibujos en la pantalla, cómo colorearlos e incluso componer música.

MSX

MSX. GUIA DEL USUARIO.

P. Hoffman.
McGraw-Hill.
1986. 290 PAG.



Pretende enseñar al usuario, la utilización de su ordenador, cómo programarlo en MSX-BASIC y, si tiene una unidad de disco, cómo emplear el sistema MSX-DOS.

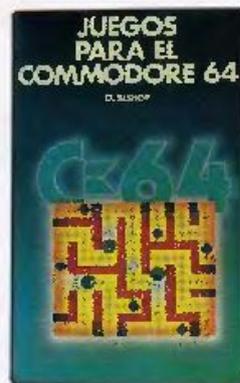
Su contenido es utilizable tanto para iniciados como para los que aún desconocen al MSX.

Es de destacar las numerosas tablas de referencias rápidas, con todas las órdenes del MSX-BASIC y del MSX-DOS, así como una tabla de los caracteres que puede visualizar el ordenador. Se incluye también un examen de los aspectos técnicos del sistema estándar MSX.

COMMODORE

JUEGOS PARA EL COMMODORE 64.

O. Bishop.
Gustavo Gili.
Barcelona 1985. 160 PAG.

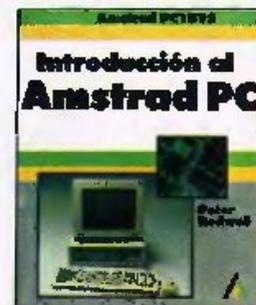


El autor presenta veintiún juegos de gran calidad, acompañados de sus correspondientes instrucciones, que muestran cómo se juega, la forma en que el programa trabaja, se explica con detalle, a la vez que se dan algunos consejos para conseguir tácticas para ganar. También se ofrecen algunas indicaciones acerca de cómo introducir variaciones en los juegos.

AMSTRAD

INTRODUCCION AL AMSTRAD PC

P. Rodwell.
Anaya Multimedia.
Madrid 1986. 247 PAG.



Con este libro podrás conocer todas las capacidades del Amstrad PC 1512.

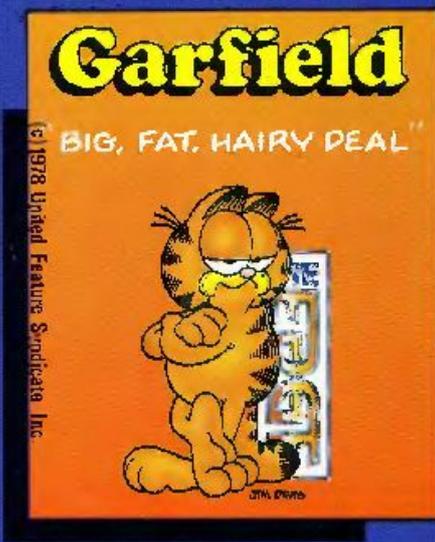
A lo largo de las páginas se ofrece información sobre:

- Uso del GEM, trabajo con archivos y carpetas, GEM Desktop.
- Instalación de aplicaciones.
- Introducción al diseño gráfico con GEM Draw: Uso y aplicaciones.

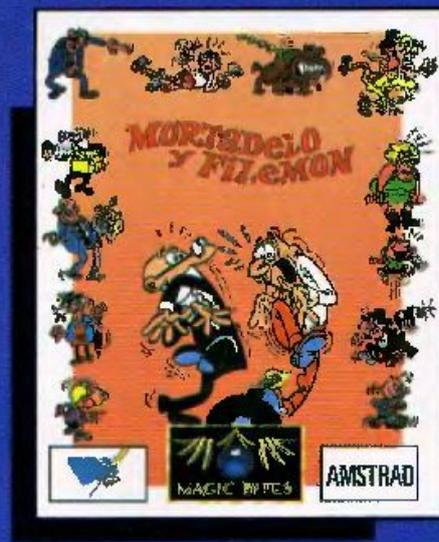
Y otros muchos temas más.

¿A que no te lo esperabas?

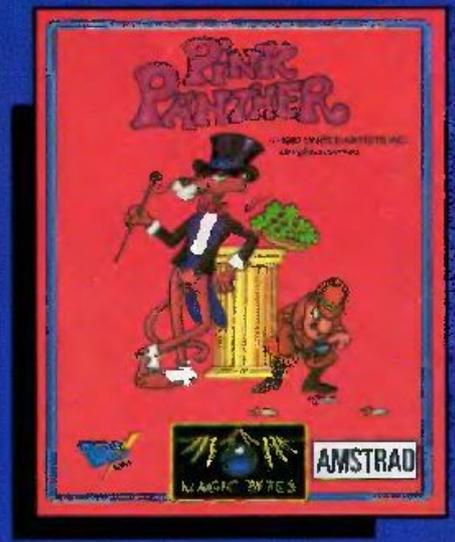
*Commodore, Spectrum, Amstrad 875 pts.
Disco Amstrad 1750 pts.
Atari ST, Amiga 3900 pts.*



C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD



C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



C 64
SPECTRUM
AMSTRAD
DISCO AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11

ATARI DA MUCHO JUEGO



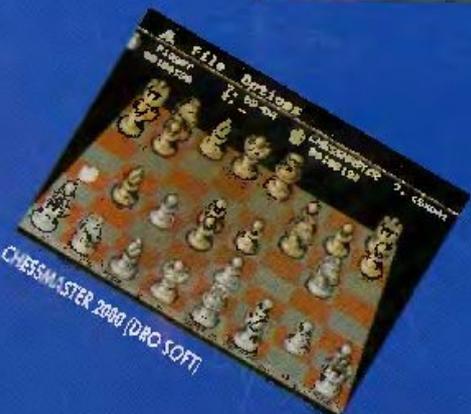
ATARI 520 ST^{FM}
69.900 PTAS. + IVA

Si prefieres jugar a lo grande, ATARI, DRO SOFT Y PYRAMIDE te hacen disfrutar a cuerpo de rey las ventajas de la acción a 16 bits. Múltiples mundos, retos y aventuras en los que lo excepcional es normal, ahora al alcance de tus manos.

ATARI pone a tu disposición el ordenador más versátil del mercado, el ATARI 520 ST^{FM}, que ofrece tecnología punta a un precio de excepción.

DRO SOFT Y PYRAMIDE son empresas de software que toman la calidad en serio y confían en ATARI. Porque saben que sólo un ordenador excepcional puede inspirar los mejores video-juegos. No te prives. Te lo mereces.

NÚMERO UNO COMUNICACION



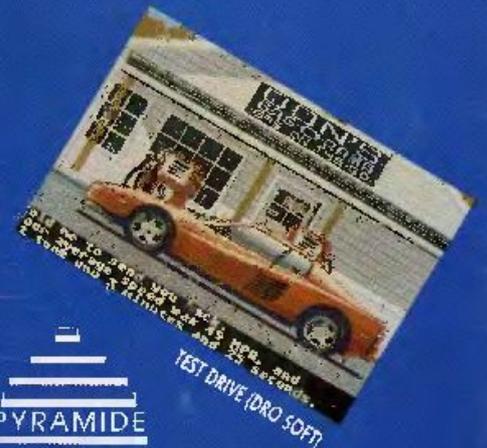
CHESSMASTER 2000 (DRO SOFT)



TERRORPODS (PYRAMIDE)



ST KARATE (PYRAMIDE)



TEST DRIVE (DRO SOFT)

DRO SOFT, S.A. Francisco Remón, 5-7 • 28328 Madrid

ORDENADORES ATARI S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28103 Madrid
 Viadoma, "El Entresuelo", 1.º 08015 Barcelona
 Avda. Tres Cruces, 43 puerta 31. 46013 Valencia

PYRAMIDE, Cartagena, 80 • 1.º C • 28028 Madrid