

*.delo Y Filemón II,  
Marte Necesita Vacas,  
Hop 'n' Chop,  
Vega Solaris,  
etc...*

**emulacion**

**EmuZWin 2.54**

# INFORME



# LOAD'N'RUN

# SUMARIO

PARA EMPEZAR	2
EN POCAS PALABRAS	3
NOVEDADES	6
COMENTARIOS DE JUEGOS	10
AL RESCATE	17
INTERNET	18
INFORME – LOAD 'N' RUN	20
ENTREVISTA – MIKE FOLLIN	26
LISTADOS DE PROGRAMAS	28
EMULACIÓN	32
TOKES & POKES	39
PUBLICACIONES	43
PORTADAS DE REVISTAS	44



Timex Sinclair 2068

Redacción y dirección:  
IGNACIO PRINI GARCÍA

Colaboraciones:  
Tony Brazil, Iván Sánchez,  
Chema (StalVs) Matas.

Para contactar:  
E-mail: [rdisky@hotmail.com](mailto:rdisky@hotmail.com)

© 2004-5. Todos los  
derechos reservados

El contenido de este fichero PDF es de libre distribución, pero no puede ser copiado en su integridad o en parte, sin el consentimiento o autorización del/los propietario/s y autor/es de los mismos. Esta editorial no se hace responsable de la posible actividad ilegal que se cometa por parte de los poseedores del archivo.



Honba Za Pokladem

# PARA EMPEZAR

**A**rrancamos este trimestre con la noticia de la aparición del juego “Scaramouche” de Magic Team, tanto tiempo sin tener algún archivo del mismo y, por fin, ya lo tenemos, gracias a Jose Manuel y a la labor de un tal Nach que lo ha subido al Trastero. Este juego había sido comentado ampliamente en una página de la revista Micromanía, mostrando incluso fotogramas de este programa en acción, lo cual nos indicaba en apariencia un buen juego. Muchos años después, podemos descargarlo desde esta web para verificar por nosotros mismos si hay motivo para el júbilo o bien deberíamos mostrar nuestro desencanto porque el juego no respondía a nuestras expectativas. Hasta la fecha, no lo he podido ver con ningún emulador, ni siquiera el Real Spectrum o el Spectaculator, a fin de haber elaborado un breve análisis para este mismo número. Otra vez será. Y si alguien lo ha podido desentrañar, puede enviar su comentario para el siguiente número.

Entrado en harina con los temas que más nos concierne, a destacar unos cuantos detalles: he querido plasmar en las páginas siguientes las impresiones de varios de los lectores que han leído mi revista, los pocos ejemplares que se encuentran ya disponibles. Todos ellos me fueron remitidos hace tiempo, pero he aquí que he decidido publicarlos porque en ellos me demuestran con sinceridad absoluta su óptica bastante positiva sobre mi fanzine, convenciéndome con cierta seguridad de poder continuar con esta labor por tiempo indefinido (que sea para largo, eso espero).

Siguiendo con algunas de las novedades introducidas en el número anterior, encontraréis en el interior un informe que prometí no hace mucho sobre la revista de software “Load ‘N’ Run”, con una relación de sus programas y su correspondencia con los originales de los cuales la gran mayoría proceden. En “Al Rescate”, intentaremos encontrar respuestas acerca de “The Last Ninja” de System 3, “Hammer-Head”, el último juego de la compañía Zigurat para el ZX Spectrum, así como de otro juego: “Excalibur” de la efímera compañía de software QLS.

Como elemento de portada, la imagen de un Jet Pac remozado en 256 colores, gracias a las posibilidades que nos brinda el emulador EmuZWin, el cual encontraréis analizado en este mismo número.

Por si alguien ha tenido la oportunidad de ver del todo mi página web en Internet, seguro que habréis quedado encantados con la zona de descargas extra donde hayaréis programas múltiples y una decena de mp3 para que os lo descarguéis gratuitamente, así como de mi lista de artículos para vender o cambiar.

En último lugar, y como ultimísima hora, tenemos que felicitar a los autores del programa “Slowglass” por compartirlo con todos nosotros. Más de 10 años sin conocer de su existencia y por fin otro juego que ha dejado de ser un “Missing In Action”.

## RDISKY



**Pantalla de carga**



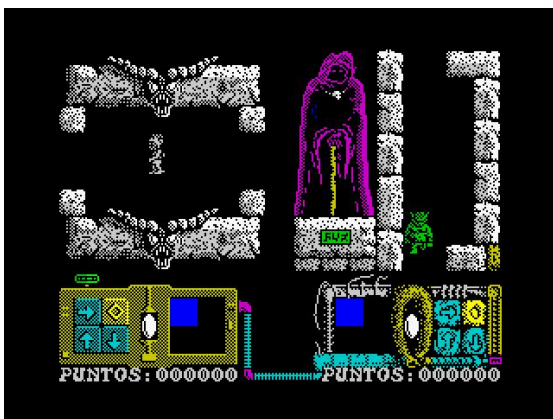
**Humano vs Extraterrestre ¿quien vencerá?**

Imaginad un planeta perdido en el espacio ,donde dos seres de diferentes razas (un humano y un extraterrestre) tienen una peculiar misión: debemos encontrar las cuatro piezas que forman el símbolo de Vega Solaris en un tiempo limitado, antes que lo haga nuestro rival. El planeta está compuesto por varios escenarios (cuevas, selvas y templo) repletos de enemigos.

La pantalla está dividida de la siguiente forma: en la parte de la izquierda se encuentra el humano y en el de la derecha el extraterrestre. En la parte inferior de la pantalla, bajo nosotros, aparece un recuadro donde podemos ver el contenido de nuestro bolsillos y movernos por ellos. Cuando tengamos los cuatro bolsillos con las cuatro piezas del Vega solaris deberemos volver a la pantalla inicial, de ese modo finalizaremos el juego.

A nuestro favor he de decir que podemos encontrar diversos objetos (almacenables en nuestro bolsillos) que nos permiten ciertas ventajas contra nuestro rival, o contra los bichos, que pululan la zona durante un tiempo limitado (lo que duran en consumirse): armas (para eliminar enemigos), escudos (que nos hacen inmunes durante cierto tiempo), Conjuros (pueden poner la pantalla oscura, teletransportarnos donde se haya nuestro rival, etc...) o paralizar el tiempo de forma temporal... Todo es válido con tal de conseguir las piezas. Incluso podemos debilitar a nuestro rival hasta que quede inconsciente (quedará aturdido en el suelo durante un tiempo) y así robarle sus pertenencias. Hay que destacar que la vida de nuestro personaje viene expresada en el color que tiene en ese momento: si no tiene daños está completamente blanco; si está por ejemplo rosa va más lento y debilitado, etc.... a veces lo mejor en este estado es huir, salir de la pantalla y repensar la ruta a seguir.

Este programa es un arcade laberíntico, de un regusto similar a Atic Atac pero con un concepto de juego bastante similar a Spy vs Spy (en lo que respecta a la acción en dos jugadores, con pantalla partida, en que lo que hace uno puede afectar al otro), además dispone de inteligencia artificial para los personajes.



Vega Solaris, es un juego que en su momento (1987) no fue editado comercialmente por Dinamic, pero si anunciado repetidamente en las revistas. Esto lo ha convertido en uno de esos juegos de leyenda, juegos que jamás podías estar seguro que se llegaron a realizar... Afortunadamente, sus propios autores en un gesto de enorme generosidad, han presentado este juego para el disfrute de todos en el MadridSX 2005. Desde aquí quiero agradecer a sus autores su gran gesto por dejarnos disfrutar de un juego que debió ser editado.

Un último detalle reseñable: no os perdáis la carga del TZX original, incluye un matamarcaianos en el que debemos conseguir la máxima puntuación durante la carga, una manera curiosa de amenizar el tiempo de espera ¿verdad?

El juego está bastante cuidado a nivel gráfico, tanto a nivel de personajes como de los decorados. En especial algunas estatuas que aparecen durante el mapeado tienen gran belleza. La zona selvática, por cierto, recuerda un tanto a la selva de Sabrewulf.

Contiene además unos correctos efectos sonoros en 48k. Sobretudo se oye el sonido de los pasos del personaje; esto, lejos de ser algo meramente funcional, también lo hace algo más incordiante, digamos que por los sonidos, además de las imágenes de tu rival, puedes saber que se está moviendo rápidamente, está inconsciente o está usando algo. A nivel de movimiento, se mueven perfectamente en pantalla; nada que objetar en este apartado.

Definitivamente Vega Solaris no es un juego fácil, no solo hay que preocuparse de tu enemigo, sino que debes esquivar o eliminar enemigos, sufrir lo que te envíe tu rival y encima el tiempo (expresado en una calavera que se va formando dentro de una esfera terrestre) es limitado. Si a eso unimos la IA de tu enemigo, que no es el típico rival "tonto", tenemos un juego difícil de superar.

El juego es bastante entretenido y las partidas suelen ser bastante largas, algo no tan común en muchos juegos arcade. El correcto uso de las ventajas (magias) puede ser muy decisivo a la hora de superar, o no, el programa. En cualquier caso supone un reto vencer a tu rival.

Además tiene otra cosa interesante y que le da una nueva dimensión: la posibilidad de dos jugadores humanos, uno contra otro. El factor de fastidiar a otro contrincante humano siempre es divertido ¿a quién no le gustaría retar al típico amiguete/a?

**VALORACIÓN GLOBAL: \*\*\*\*& (8'5)**

Puedes descargarlo de:

<http://www.speccy.org/trastero/updates.htm>

desde esta otra: [www.speccy.org/vegasolaris](http://www.speccy.org/vegasolaris)

o también de la web de sus autores:

[http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/PG/html/vega\\_solaris.html](http://www.fdi.ucm.es/profesor/fernan/PG/html/vega_solaris.html)

Por TBrazil



## MORTADELO Y FILEMÓN II (ANIMAGIC, 1989)

Programado por : Emilio Martínez

Gráficos por : Miguel Ángel Perera

Música : Pablo Toledo

Tipo de programa: Arcade/Plataformas/Habilidad

Memoria:48/128K. Descargable desde web W.O.S. y SPA2

Los personajes más famosos del cómic español volvían a la pantalla de nuestro ordenador, después de una primera parte que no respondió a las expectativas y al carisma de estos dos detectives de la TIA. En esta ocasión fue Animagic (una compañía española) la encargada de convertir viñetas a pixels. Hay que decir que su trabajo final superó bastante al realizado por la empresa alemana Magic Bytes (autora de la primera parte).

En esta ocasión el juego se dividía en dos cargas (lo que añadía variedad y vida al juego) totalmente distintas: en la primera manejamos a Filemón en un arcade de plataformas, en el que debemos atrapar 7 gallinas de las que pululan por los 2 primeros pisos del edificio. Éstas deben ser entregadas a Mortadelo que está en la azotea del mismo, mientras somos atacados por cerdos muy pesados, los huevos de las propias gallinas y Ovnis. Para atrapar a las gallinas, Filemón puede saltar encima del mobiliario de la casa y utilizar el ascensor.

