

# PC JUEGOS

DISCO

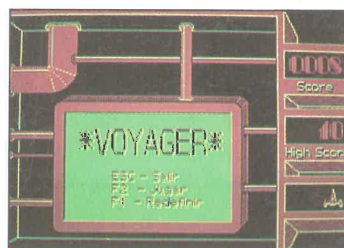
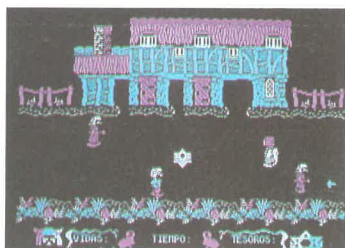
3½"

*Para PC'S y Compatibles*

EN LA VARIACION ESTA EL GUSTO, SEIS SUPERJUEGOS EN UNA SOLA ENTREGA

## LA LEYENDA DEL VIKINGO

Un viaje en el tiempo con un regreso incierto. Más de 250 pantallas infectadas de enemigos.



## VOYAGER

Destruye con tu caza intergaláctico a los defensores del planeta maldito.

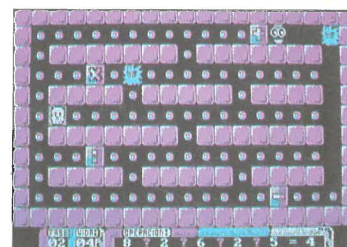
## OPERACION CYBER



Demuestra tus habilidades en el manejo de las armas pesadas y destruye al robot forajido.

**PACK**  
DE  
**6 x 1**

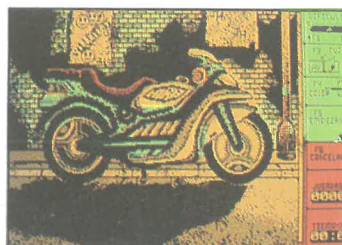
## PAC MAT



¿Si necesita saber matemáticas para jugar a este comecocos? Tal vez, sí.

## GHOSTY

Conseguirá terminar la aventura con el desmoleculizador atómico. Fantasmas, criaturas nocturnas, espectros, etc., intenta evitarlo.



## SLIZ BLOCK

Si eres capaz de reconstruir los fragmentos obtendrás las más bellas imágenes.

CONTIENE UN DISCO DE 3 1/2"  
TRABADO CON  
6 JUEGOS  
PORTADA



C/ Sorbe, n.º 6  
28019 - MADRID  
Teléfono (91) 469 57 46

**EDITOR**

Manuel Giménez Sanz

**CONSEJERO EDITORIAL**

Francisco Hernández Sayans  
José Torralba

**DIRECTOR PUBLICACIONES**

J. Patricio Gómez

**REDACCION Y COLABORADORES**

Luis Ojanguren Flores  
Carlos Blas Fernández  
Manuel Crenes  
Vicente Serrano  
Angel García Delgado  
Miguel Angulo Frutos  
Hyades Arts.  
Jesús Briceño

**EMPRESA EDITORA EDICIONES MANALI**

**DEPARTAMENTO COMERCIAL, VENTAS, SUSCRIPCIONES Y ADMINISTRACION**

C/ Sorbe, n.º 6  
28019 - MADRID  
Teléfono: (91) 469 57 46

**DISTRIBUCION COEDIS, S.A.**

Avda. de Barcelona, n.º 225  
08750-Molins di Rei  
BARCELONA  
Teléfono (93) 680 03 60

**FOTOMECANICA**

JOISA, S.A.  
San Raimundo, n.º 64  
28039 - MADRID

**FOTOCOMPOSICION**

FERMAR, S.A.  
Sílfide, n.º 10  
28022 - MADRID  
Teléfono (91) 742 59 49

**IMPRESION**

Servicios Estudios Gráficos  
P.I. Nuevos Calahorros, nave 35  
28960 HUMANES - MADRID

**DEPOSITO LEGAL**

El editor no se hace necesariamente responsable de las opiniones difundidas por los colaboradores.

**EDITORIAL**

El tiempo dedicado a la distracción y al esparcimiento ha cambiado sus objetivos. Hace unos años el 90% de este tiempo se pasaba sentado frente a la "caja tonta", hoy en día gracias a la evolución, abaratamiento e integración de los microordenadores dentro del ámbito familiar, se puede disfrutar del ocio de una forma más inteligente y desde luego entretenida.

Por este motivo surge PC JUEGOS 3 1/2", una revista dedicada a la difusión de los videojuegos para los Compatibles PC (el ordenador personal más extendido actualmente) en formato de 3 1/2", dotado de las mejores animaciones, acción a raudales y variedad inagotable.

¡Por que sí! Para nosotros, trabaja un equipo de grafistas dedicado a cuidar hasta el último detalle, la calidad gráfica.

Porque el movimiento rápido y la lluvia de enemigos y disparos los disponen nuestros programadores para no darte descanso ni un solo instante y porque cada uno de los seis juegos de la revista abre un mundo nuevo, una historia distinta que nos hará pasar por todas las modalidades de juegos existentes: juego de acción, de intriga, de razonamiento, de habilidad, de inteligencia, de sobremesa y de todo lo que puedas imaginar, a un precio de risa.

¿Se puede pedir algo más?

Que te diviertas jugando, nos vemos de nuevo el 1.º de mayo.  
Hasta pronto, un fuerte abrazo.

**COMO JUGAR**

Siga el proceso habitual de arranque del ordenador, instálese en la unidad A (en pantalla aparece el mensaje A > o A: />) Introduzca el disco de la revista, teclee MENU y espere unos segundos. A continuación le será mostrado el MENU de JUEGOS.

Pulse la tecla [1], [2], [3], [4], [5] ó [6], de acuerdo con el juego que desee practicar y [ESC], para salir.

También puede acceder a los juegos, tecleando el nombre de los ejecutables. En este número son los siguientes.

CIBER - OPERACION CIBER  
SLIZ - SLIZBLOCK  
VIKINGO - LA LEYENDA DEL VIKINGO

PACMAT - PAC-MAT  
GHOSTY - GHOSTY  
VOYAGER - VOYAGER

Mientras se ejecuta, no extraiga el disco original de la unidad, ya que los programas que componen los juegos, acceden al mismo en repetidas ocasiones, en busca de ficheros.

**COMPATIBILIDAD**

Los programas requieren una memoria mínima de 512 K para correr, y disponer de una tarjeta gráfica CGA o compatible.

Si posee una tarjeta gráfica con posibilidades superiores a la CGA, antes de correr los juegos, utilice el emulador que tenga su disco de sistema, aunque por norma general, las tarjetas EGA y VGA son compatibles CGA.

**BOLETIN DE SUSCRIPCION**

COMIENZA LA SUSCRIPCION A PC JUEGOS 3 1/2" EN EL N.º ..... (inclusive)  
NOMBRE Y APELLIDOS .....  
DOMICILIO ..... N.º ..... PISO .....  
CIUDAD ..... PROVINCIA .....  
CODIGO POSTAL ..... EDAD ..... TELEFONO .....  
FORMA DE PAGO (señale con una X) FIRMA:  
 Talón bancario a nombre de EDICIONES MANALI.  
 Giro Postal N.º  
 Contra reembolso, más gastos de envío.

Remitir a EDICIONES MANALI - C/ Sorbe, n.º 6 - 28019 MADRID

- SUSCRIBASE durante un año (6 números) por 4.750 pesetas a PC JUEGOS 3 1/2"
- AHORRARA 950 pesetas y será obsequiado con un estuche de 5 diskettes vírgenes de 3 1/2", 730 kb.

## LA LEYENDA DEL VIKINGO

Esta es la historia de cómo un vikingo viajó a la Edad Media a través del tiempo, encontrándose con los guerreros más sanguinarios de la época.

El juego consiste en conseguir las 21 estrellas, con las que debes pagar a la bruja Shirazha para que te levante el hechizo, y que encontrarás distribuidas (con la tecla M, te aparecerá un mapa indicativo de dónde están) en tres grandes zonas: EL BOSQUE PERDIDO, donde no apreciarás la luz del día por la densidad de los árboles y su espesa vegetación; EL DESIERTO NEGRO, donde orientarse es imposible, y EL POBLADO FANTASMA, sumido en el terror y la superstición.

En el camino te encontrarás con serias dificultades, debiendo eliminar el mayor número posible de enemigos, para que aumente la puntuación, con los puñales de plata y jolo!, cuando tengas que elegir entre las tres copas del destino, dos de ellas te beneficiarán con una vida extra o con una bonificación de 150 puntos, pero la otra te restará una vida.

Tienes media hora para intentar la aventura, pasada ésta se cerrará el túnel del tiempo.

**CONTROLES:** Estos son redefinibles por el jugador, el programa por defecto establece los siguientes: Q— Movimiento arriba, A— Movimiento abajo, O— Desplazamiento a la izquierda, P— Andar hacia la derecha, ESPACIO— Disparo de puñales y selección de copas de destino, M— Ver mapa, F1— Pausa para detener el juego y ESC— Finalizar el juego.

Si tienes dificultades para llegar hasta el final de la aventura, basta con pulsar simultáneamente VIDA o FIN, de la primera forma obtendrás vidas y con la otra verás el final del juego.

## VOYAGER

Cuando estés al mando de XR-2, el último modelo de caza intergaláctico, no vuelas a mundos desconocidos, ya que te puede ocurrir como al capitán del Voyager, que todavía continúa perdido en Galaxivoy interceptando oleadas de naves extrañas y sin poder salir.

Por si alguna vez os sucede lo mismo, practicad la habilidad, reflejos y el potencial de fuego que seáis capaces de realizar ante los tres tipos de defensores galaxivoyanos.

El primer defensor no es peligroso, pero sus movimientos rápidos debes esquivarlos si no los puedes destruir. El segundo tienes que apuntar certeramente al ojo cuando las compuertas te lo permitan y el tercero, son anillos devastadores cuyo único punto débil es la esfera central.

Dispones de cinco vidas que irás incrementando de una a una por cada fase que consigas pasar.

**CONTROLES:** Determinalo con las teclas que mejor manejes. Para salir al menú principal, pulsa la tecla ESC.

Procura puntuar lo máximo posible antes de tener que echar mano a la tecla "+" del teclado numérico, para incrementar las vidas.

## OPERACION CYBER

¿Podrás vencer a CYBER, jefe de los robots forajidos? Para llegar a enfrentarte con él, debes salir ganador en los tres sectores que componen esta aventura.

Los enemigos son los siguientes: SERPIENTE MECANICA (se desplaza por el suelo a gran velocidad y se puede esquivar saltando o agachándose o hacerla desaparecer mediante un disparo certero. OJO ROBOT, de movimiento lento, pero peligroso, si te descuidas, desaparece disparándolo. ROBOT AEROSTATICO, destrúyelo antes de que se te acerque. LAPA, procura detenerte y esperar hasta tenerla en situación de disparo. BIG-CRUISER, a este robot de gran tamaño debes destruirlo mediante 6 disparos certeros y CYBER, cuando aparezca debes apuntar perfectamente y asestarle hasta 10 disparos.

Con el armamento que cuentas para finalizar tu aventura, es un arma semipesada con munición ilimitada.

**CONTROLES DEL JUGADOR:** tecla ESC, salir al menú principal. CURSOR DERECHO, avanzas. CURSOR

IZQUIERDO, retrocedes. CURSOR ARRIBA, saltas. CURSOR ABAJO, te agachas. ESPACIO, disparo y ENTER, detienes la ejecución del juego.

Si tienes dificultades para llegar hasta el final de la aventura, pulsa las teclas CTRL — V y obtendrás vidas extras y si pulsas las teclas CTRL — S, irás pasando sectores.

## PAC MAT

El comecocos que comerá el coco a más de uno.

Diez pantallas diferentes donde la dificultad estriba en recoger por orden los cuatro signos necesarios para que se cumpla la igualdad matemática que se presenta esquematizada en la ventana marcada bajo el rótulo OPERACION.

En cada fase te irán saliendo enigmas que dificultarán la continuidad, ya que si chocas te restarán vidas.

**CONTROLES:** define las teclas con las que estés más habituado a jugar.

Si tienes dificultades para llegar a la última fase, pulsa conjuntamente VIDA o FASE, la primera te proporciona vidas infinitas y con la segunda irás pasando de fases.

## GHOSTY

Recuerdo que era una noche fría y la espesa niebla no me dejaba ver, cuando de repente aparece ante mí una mansión antigua, aparentemente abandonada, avanzo unos metros, consigo abrir el gran portón y entro, el pasillo que se vislumbra es interminable, de golpe, suenan unas tormentosas campanadas, el susto es morrocotudo, y empiezan a aparecer todo tipo de espectros, fantasmas y demás criaturas nocturnas. Menos mal que todavía dispongo del desmoleculizador atómico, que si no..., pues no os lo podría contar.

A partir de aquí, tú eres el protagonista, dispones de 25 unidades de munición que debes administrar adecuadamente, éstas podrás administrarlas de acuerdo con tus aciertos (5 por cada fantasmilla blanco) o disminuyendo (en una por cada fantasma verde que pase de extremo a extremo sin haber sido interceptados o en cinco si logran escapar los monstruos).

Utiliza el desmoleculizador atómico y destruye el número máximo de estos extraños personajes que se mueven en la pantalla.

**CONTROL:** determínalo con los teclas que mejor manejes. Para salir al menú principal, pulsa la tecla ESC.

A más aciertos, más puntos. No juegues con ventajas, la tecla "+" del teclado numérico te incrementa el número de municiones.

## SLIZBLOCK

Es un entretenido juego de puzzles, adaptado a tu PC, donde seleccionar, tal y como aparece a la izquierda de la pantalla. 1.— NIVEL DE DIFICULTAD. De 0 a 10, con la tecla F1 reduces dificultad y con F2 la aumentas. Para iniciarte es preferible que participes con los niveles 0 y 1 hasta conseguir el dominio necesario. 2.— ELECCION DE LA DIAPOSITIVA. Con la tecla F3, escoges el diseño del puzzle, hasta un máximo de nueve. 3.— ELECCION DE LA PALETA DE COLOR. Pulsando la tecla F4 actúa el switch que intercambia los colores existentes. En la PALETA 0, el color 0 es negro, el color 1 es cyan, el color 2 es magenta y el color 3 es blanco. En la PALETA 1, el color 0 es negro, el 1 es verde, el 2 es rojo y el 3 amarillo.

Una vez realizados estos pasos, pulsa la tecla F5 y ya te encuentras en disposición de jugar. ¿Cómo jugar? La imagen en estos momentos se encuentra dividida en 6 bloques de alto por 8 de ancho. El programa elige un fragmento al azar y lo elimina, creando un hueco en negro que te permitirá ir desplazando el resto de las piezas.

Desordenadas las piezas, de acuerdo al nivel elegido, el tiempo empieza a correr, es tu turno. Con los cursores 2, 4, 6 y 8, y de acuerdo como indican las flechas deben ir reorganizando el mismo, hasta conseguir la figura definitiva.

# ¡ATENCIÓN USUARIOS DE GESTIÓN!

A PARTIR DEL UNO DE MARZO

ya estará en su kiosco el **Núm. 1**

de **PC GESTIÓN + 3½**

con el sensacional programa multiusuario

**EXTRA RENTA.**

**IMPUESTO SOBRE LA RENTA**

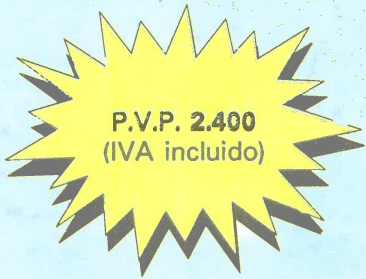
(SIMPLIFICADA-ORDINARIA)

**Y PATRIMONIO**

(EJERCICIO FISCAL 1991).

Con opción de imprimir en impresos oficiales

El programa realiza todos los cálculos automáticamente.



P.V.P. 2.400  
(IVA incluido)

---

---

**Próximo n.º 2 PC JUEGOS 3½"**

**EN SU KIOSCO EL 1 DE MAYO**

- **BEST DRIVE** Al mando de tu fabuloso FERRARI, debes demostrar la habilidad y reflejos en las cinco pruebas más importantes del mundo.
- **BIOS** ¿Serás capaz de pilotar la nave galáctica y rescatar a los científicos que con tu ayuda y después de muchos peligros, deberán destruir a los monstruos reproductores?
- **TROGLODITA** Monta un harén en tu cueva y defiéndela de los fieros animales prehistóricos.
- **LA HISTORIA INOLVIDABLE** ¡Imagínate! Un paisaje maravilloso y con tu mejor amigo sorteas obstáculos..., pasa a mejor vida a los enemigos de siempre..., usa un arma mágica.
- **PINCHA BOLA** La pequeña pelota de goma "Bally" ha caído en un pozo de paredes resbaladizas y nos solicita ayuda. ¿Consiguiremos salvarla?
- **TRIAN** Uno de los parientes más directos del TETRIS.