

PC JUEGOS

DISCO

3½"

Para PC'S y Compatibles

LOS MEJORES JUEGOS DE ACCION CON LOS MEJORES GRAFICOS

FAR WEST



El Oeste en tus manos. Far West, desarrolla la acción con fotogramas de película. DOS FASES.



DESERT STORM



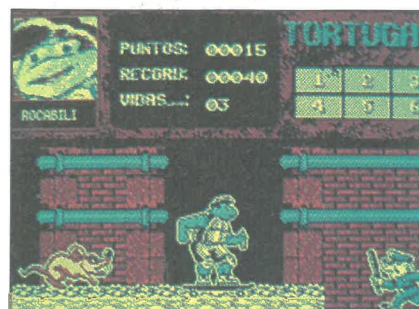
En una misión secreta, nuestro héroe avanza por el desierto con la intención de destruir los lanzamisiles SCOD.

DESAFIO FINAL



La aventura está servida. ARNY se introduce en la base con la intención de destruir el limitador de la máquina productora de oxígeno.

TORTUGAS PI-J-AS

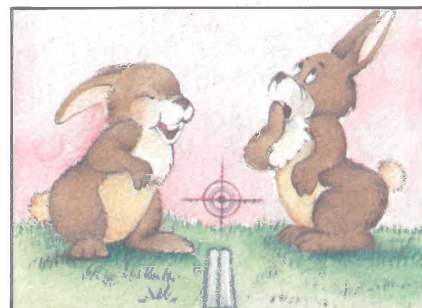


Tres tortugas, Rocabili, Gilberto y Ligoncín son capaces de establecer el orden en la gran ciudad, sin embargo, deberán pasar todas las fases para conseguirlo.

SOLITARIO

Crea tal adicción que será imposible abandonarlo.

TIRO AL BLANCO



Nunca participar en un concurso de caza fue tan adictivo. Dispara a todo lo que se mueva.

SEIS JUEGOS SUPERCOMERCIALES EN UNA SOLA ENTREGA

¡AVENTURAS, TABLERO, BELICOS, ESPIONAJE, FICCION!

¡HABILIDAD, DESTREZA, INTELIGENCIA!

PC JUEGOS 3½"
ES UNA GOZADA

PACK DE 6 JUEGOS x 1 ENTREGA

CONTIENE UN DISCO DE 3½" GRABADO CON LOS SEIS JUEGOS DE PORTADA



C/ Santoña, n.º 13
28026 MADRID
Teléfono (91) 469 71 60

EDITOR

Manuel Giménez Sanz

DIRECTOR PUBLICACIONES

J. Patricio Gómez

REDACCION Y COLABORADORES

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

DEPARTAMENTO COMERCIAL, VENTAS, SUSCRIPCIONES Y ADMINISTRACION

C/ Santoña, n.º 13
28026 MADRID
Teléfono (91) 469 71 60

DISTRIBUCION COEDIS, S. A.

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

FOTOMECANICA Maschrom, S. L.

FOTOCOMPOSICION Angel Gallardo

IMPRESION

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

DUPLICACION DE DISCOS I+D. Tel. (91) 315 94 07

DEPOSITO LEGAL

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

EDITORIAL

Tal y como os anunciamos en la portada, esta entrega contiene principalmente juegos de tiro, donde tendréis que demostrar vuestra habilidad, destreza, reflejo de movimientos y sobre todo puntería.

FAR WEST, está desarrollado en fotoramas de una película. **DESERT STORM**, una aventura bélica basada en un hecho real. **TIRO AL PLATO**. ¿Quién no se ha apuntado a algún trofeo? Los otros juegos componentes del pack: **DESAFIO FINAL** y **TORTUGAS PI-J-AS** para qué vamos a comentarlos si todos sabéis de qué van.

Y por último, cuidado con el **SOLITARIO**, pues crea tal adicción que no dejarán de repetir.

Proxima entrega: 1 de enero de 1993. ¡Hasta pronto!

COMO JUGAR

Seguir el proceso habitual de arranque del ordenador, instalarse en la unidad A (en pantalla aparece el mensaje A > o A: />)

Introducir el disco de la revista, teclear MENU y esperar unos segundos. A continuación aparecerá en pantalla el MENU de JUEGOS 3 1/2" N.º 5.

Pulsar las teclas [1], [2], [3], [4], [5] ó [6] de acuerdo con el juego que deseéis practicar o [ESC], si queréis finalizar.

También se puede acceder a los juegos, tecleando el nombre de los ejecutables, tal y como a continuación detallamos:

TIRO - Tiro al plato
FARWEST - Far West
STORM - Desert Storm

BARAJA - Solitario
TORTUGAS - Tortugas Pijas
DESAFIO - Desafío Final

Mientras estéis jugando, no se puede extraer el disco original de la unidad, ya que los programas que componen los juegos, acceden al mismo en repetidas ocasiones buscando los ficheros.

COMPATIBILIDAD

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

Si pose 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 (señales con una X) FIRMA:
 Talón bancario a nombre de MAGIM EDICIONES, S L.
 Giro Postal N.º
 Contra reembolso, más gastos de envío.

Remitir a MAGIM EDICIONES, S. L. - C/ Santoña, n.º 13 - 28026 MADRID

SUSCRIBASE durante un año (6 números) por 4.750 peseta a PC JUEGOS 3 1/2"

AHORRARA 950 pesetas y será obsequiado con un estuche de 5 diskettes vírgenes de 3 1/2", 830 kb.

TIRO AL PLATO

Son las fiestas de tu localidad y te encuentras compitiendo en el campeonato de tiro, varios amigos tuyos han sido eliminados, ya que no han conseguido en la ronda de clasificación lo mínimo exigido; superar el 75% de blancos y en las efectividades parciales el 50%. Todos piensan en ti, para ganar el trofeo. Coloca la mirilla sobre el plato, después, sobre los conejos, a continuación sobre los patos y conejos y así sucesivamente.

CONTROLES: Redefinibles.

FAR WEST

Una banda de malhechores han sitiado BANG CITY y el Sheriff Jack Pot al conocer la noticia, se ha montado en su caballo con la intención de dirigirse al pueblo para apresarlos.

La aventura consta de dos fases: en la primera encontrarás grandes dificultades con los indios Sioux, ya que con sus hachas y flechas te impedirán el camino a BANG CITY. En la segunda si has conseguido pasar la anterior, ya en el poblado, intentarán dispararte desde cualquier lugar.

¡¡Suerte forastero!!

CONTROLES: Redefinibles.

DESERT STORM

¡La invasión ha llegado! Nuestro héroe se interna en el desierto plagado de minas; tratando de alcanzar las lanzaderas de misiles SCUD. Armado con el superfusil de 450 balas, se acerca a las posiciones enemigas donde le esperan para darle la ¡BIENVENIDA!

CONTROLES: Redefinibles.

SOLITARIO

Este juego no es otra cosa que lo que su título indica, un simulador computerizado de solitario de naipes que utiliza la baraja de Poker de 52 cartas, es decir, sin comodines.

El juego consiste, como casi todos los solitarios, en conseguir colocar todas las cartas de cada palo en orden creciente, de as a rey, en sus cuatro columnas correspondientes, para lo cual la pantalla del programa dispone en su parte superior derecha de cuatro rectángulos donde se habrán de colocar en primer lugar cualquiera de los cuatro ases de la baraja.

Más abajo y ocupando todo el ancho de la pantalla tenemos seis montones de cartas con su naip superior levantado, el primer montón por la izquierda sólo dispone de una carta, mientras el último tiene 7. Las cartas en estos montones pueden cambiarse de unos a otros teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Puede moverse una sola carta, en este caso únicamente la última de cada montón o todas o varias cartas de las que hay cara arriba en cada uno de ellos, con lo cual arrastraremos a todas las que tiene encima.
- Para colocar una carta o grupo de cartas correctamente sobre una carta de otro montón, la carta que estamos moviendo o la carta más baja (la que aparece más arriba en la pantalla) del grupo debe ser de distinto color y un número más baja que la carta existente en el montón de destino. Ejemplo: El montón uno tiene como carta vuelta el cinco de trébol (negro), por lo tanto, sólo podrá recibir encima un cuatro de diamantes o un cuatro de corazones (rojos).

- Las cartas de los montones pueden ser subidas a la columna de su palo correspondiente de una en una y en orden ascendente.
- Cuando un montón se queda vacío es posible situar en él únicamente un rey, bien procedente de otro montón o bien del mazo cuyo funcionamiento seguidamente explicamos.

En la parte superior izquierda de la pantalla se encuentra el mazo con veinticuatro cartas que son vueltas de tres en tres a cada pulsación del botón del Joystick o de la barra espaciadora, estas cartas pueden ser trasladadas a los mazos o las columnas siguiendo las reglas antes mencionadas.

Por último advertir a nuestros juego-adictos que este solitario es un juego clasificado como de alto riesgo, ya que una vez que se domina pasa a ser él quien domina la voluntad de uno haciéndole imposible abandonarlo, así que luego no digan que no les hemos advertido:

¡MEJOR NO JUEGUEN AL SOLITARIO!

TORTUGAS PI-J-AS

La revolución está aquí, las fuerzas del orden son incapaces de defender a una ciudad corrompida hasta la médula de criminales, asesinos y chorizos. Sólo un trío de jóvenes aventureros defensores de la justicia, podrá combatir este mal.

Analicemos algunas de sus cualidades, en primer lugar manejan sus monopatines con la gorra, son hábiles luchadores, armados con sprays de gas lacrimógeno, y para colmo son tortugas. Bajo esta descripción encajan tres nombres:

ROBILI. Amante de la música rock. Con sus largas patillas y su flequillo desafiando a la ley de la gravedad, luchará hasta su fin (que esperamos que no llegue).

GILBERTO. Tiene una capacidad intelectual, en relación inversa a la corpulencia; a más músculos menos cerebro (éste es su caso). Su gorra de colores es la más pija del barrio.

LIGONCIN. Para qué hablar de este casanova con pluriempleo. Con sus gafas de sol, no hay tortuga que se le resista. Con los malhechores es todavía peor.

La misión que tienen encomendada, consiste en recuperar los recortes de su logotipo que los enemigos han dividido en seis fragmentos, y dispersado por todo lo ancho y largo del barrio. Los fragmentos que vayas recogiendo, se irán situando en la cuadrícula superior de los marcadores, que cuando quede completada, te dará paso a la siguiente fase.

El juego consta de 3 fases, cada una de ellas tiene como protagonista a una de las tortugas pijas. Para reponer vidas, puedes comer los bocadillos de salami que encuentres, cada tres bocadillos conseguirás una vida.

CONTROLES: Redefinibles.

Como consideramos que el juego es difícil, te daremos una ayudita para poder finalizarlo con ALT + V, tienes vidas infinitas, y con ALT + F pasamos a la siguiente fase.

DESAFIO FINAL

ARNY, comandante elegido del grupo de resistencia, se ha infiltrado en la factoría con la intención de destruir la máquina limitadora de oxígeno.

La misión es muy complicada, los guardias de seguridad, las criaturas mutantes y los monstruos lanzallamas protegen la zona del limitador.

¿Será capaz ARNY, con tu ayuda de llevar a buen término la misión?

CONTROLES: Redefinibles.

Si las dificultades te impiden pasar de fase, pulsa las teclas ALT + V.

PC TUTOR CIENCIAS Y LETRAS

Por sólo 950 ptas. ya está a la venta el primer número de PC TUTOR CIENCIAS/LETRAS

Todo lo que un estudiante de E.G.B., B.U.P. o C.O.U. debe saber, lo encontrará resuelto en la Gran Enciclopedia

“PC TUTOR”



Ciencias

- MATEMATICAS
- FISICA
- QUIMICA
- CIENCIAS NATURALES
- INGLES

Letras

- LENGUA
- LITERATURA
- HISTORIA DEL ARTE
- GEOGRAFIA
- HISTORIA UNIVERSAL Y DE ESPAÑA
- INGLES

CONTIENE DOS DISCOS DE 3 1/2" GRABADOS CON LOS TEMAS DE PORTADA

Si desea la obra en disquetes de 5 1/4" Solicítelo al Telf.: (91) 469 71 60