

VEGA

Para PC'S Y Compatibles

MAGIM EDICIONES S.L.

La habilidad es indispensable, pues muchas vidas dependen de tu destreza con la espada

SWORD FIGHT



CASTLE CHESS

Consigue ser un genio del ajedrez compitiendo con los grandes maestros

F1 SIMULATOR

Precisarás ganar las tres últimas carreras para ser el campeón del mundo de F1



Contiene un disco de 3 1/2" (alta densidad)



SUMARIO

- 3 EDITORIAL

- 10 LEMMINGS 2

- 4 SWORD FIGHT

- 11 DUNE

- 6 CASTLE CHESS

- 13 MOTHER GOOSE

- 8 FORMULA 1

- 15 INST. DE CARGA

BOLETIN DE SUSCRIPCIÓN REVISTA "VGA SUPERJUEGOS"

-Suscriba VGA SUPERJUEGOS durante un año (12 números), por sólo 6.000.-Pts
-Ahorrá 1.200.-Pts y además, será obsequiado con un estuche de apertura escalonada para archivar 10 disquetes de 3,5".

La suscripción de VGA SUPERJUEGOS comenzará en el nº _____ inclusive.

APELLIDO _____ NOMBRE _____

CALLE _____ NÚMERO _____

LOCALIDAD _____ CÓDIGO POSTAL _____

EDAD _____ PROFESIÓN _____ TELÉFONO _____

Forma de pago (señale con una X):

Cheque bancario a nombre de MAGIM EDICIONES S.L. Giro Postal nº _____

Contra reembolso más gastos de envío.

FIRMA:

Remitir a : MAGIM EDICIONES S.L., C/Santoña 13, local, 28026-MADRID

SUPERJUEGOS VGA

EDITORIAL

Hola amigos os presentamos una publicación diferente dentro de las dedicadas a los juegos para ordenador. Tan diferente que mientras las demás únicamente te ponen al día sobre los juegos que hay en el mercado y que puedes comprar, SUPERJUEGOS VGA no solo hace lo mismo sino que además te regala con cada número tres **superjuegos**, especialmente elaborados para nuestra publicación por los mejores programadores españoles.

SUPERJUEGOS VGA está ideada para un público joven aficionado a los videojuegos y que demanda de una publicación no solo que le mantenga informado sino también que le divierta y hemos pensado que la mejor manera de divertir a un videoadicto es proporcionarle buenos juegos.

Así pues vaya con éste, nuestro primer número, una buena dosis de información y diversión, estamos seguros de que Sword Fight; Castle Chess y Special Corps os harán disfrutar tanto que ya no podréis volver a pasar frente a un Kiosco sin preguntar por SUPERJUEGOS VGA

EDITA	: Magim Ediciones S.L.
EDITOR	: Manuel Gimenez Sanz
DIRECCION	: Luis Sanguino Arias
DISTRIBUIDORA	: Midesa
	Ctra de Irún, Km 13350
	Variante Fuencarral
	28049 MADRID
COLABORADORES	: Angel Garcia
	Carlos Esteve
	Diana Casado
FOTOCOMPOSICION	: Angel Gallardo
IMPRESION	: Servicio Est. Gráficos
DUPLICACION DISCOS	: I+D Duplicación
DISEÑO ARTISTICO	: Miguel Angulo
REDACCION	: Luis Ojanguren
SOPORTE TECNICO	: Carlos B. Fernandez

SWORD FIGHT



HISTORIA

Eres un mercenario al que le han encomendado la difícil misión de acabar con el malvado monstruo que tiene aterrorizada a las gentes de un pequeño pueblo.

El monstruo tiene su guarida en lo alto de una enorme montaña, y mandará a todo su ejército para evitar que llegues hasta él.

El objetivo del juego es atravesar 10 pantallas repletas de enemigos hasta llegar al monstruo y eliminarlo.

Para ir avanzando de fase en fase, tendrás que eliminar a todos los enemigos que aparezcan en la pantalla. El número de enemigos aumentará a medida que vayas llegando más lejos.

INSTALACION

Sword Fight puede ser jugado desde la unidad de disco de 3,5 pulgadas o desde la unidad de disco duro.

Unidad de 3,5 pulgadas.- Introducir el disco en la unidad y teclear lo siguiente:

A: (enter)

SF (enter)

Unidad de disco duro.- Antes de poder jugar, hay que instalar el juego en el disco duro. Para ello previamente habrá que crear un directorio donde instalar el juego. Siga los siguientes pasos: (se supone que C: es la unidad de disco duro, y que SF es el directorio que hemos elegido para instalar el juego).

Estando el directorio raíz del disco duro.....

MD SF (enter)

CD SF (enter)

COPY A:*. *c: (enter)

Y así **Sword Fight** estará instalado en el disco duro. Para jugar hay que teclear:

Si estamos en el directorio SF:
SF (enter) -

Y si no:

CD SF (enter)

SF (enter)

OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

En la pantalla inicial se encuentran las opciones del menú de **Sword Fight**. Estas son:

- 1.- TECLADO
- 2.-JOYSTICK
- 3.-REDEFINIR
- 4.-CALIBRAR JOYST.
- 5.-JUEGO RAPIDO
- 6.-JUEGO LENTO
- 0.-FIN

1.-TECLADO. Pulsando esta opción se inicia el juego controlado por el teclado.

2.-JOYSTICK. Se inicia el juego controlado por el joystick.

3.-REDEFINIR. Mediante esta opción se pueden cambiar todas las teclas de control menos la de escape.

4.-CALIBRAR JOYSTIC. Para ajustar el Joystick.

5.- JUEGO RAPIDO. Esta opción está pensada para aquellos usuarios que posean ordenadores rápidos, como pueden ser un 386 o un 486. Pulsando esta tecla, la animación del juego será más suave, a una frecuencia de 26 imágenes por segundo.

6.-JUEGO LENTO. Al igual que la anterior, esta opción es para los usuarios que posean equipos más lentos, como pueden ser un 386x o un 286; o en cualquier ordenador que no sea capaz de mantener la animación suave del juego en modo JUEGO RAPIDO.

0.-FIN. Salida de **Sword Fight**

CONTROLES (Teclado)

Sword Fight solo necesita 6 teclas para su manejo. Estas son las teclas de control:

IZQUIERDA - desplaza el personaje hacia la izquierda la tecla asignada por defecto es "CURSOR IZQUIERDO".

DERECHA - desplaza el personaje hacia la derecha. la tecla asignada por defecto es "CURSOR DERECHO".

ATAQUE - el personaje golpea con la espada. la tecla asignada por defecto es "CURSOR ARRIBA".

DEFENSA - el personaje se cubre con su escudo. la tecla asignada por defecto es "CURSOR ABAJO".

PAUSA - detiene el desarrollo del juego. Para anularla, pulsar cualquier tecla. la tecla asignada por defecto es "P".

FIN - termina la ejecución de **Sword Fight** y devuelve el control al sistema operativo.

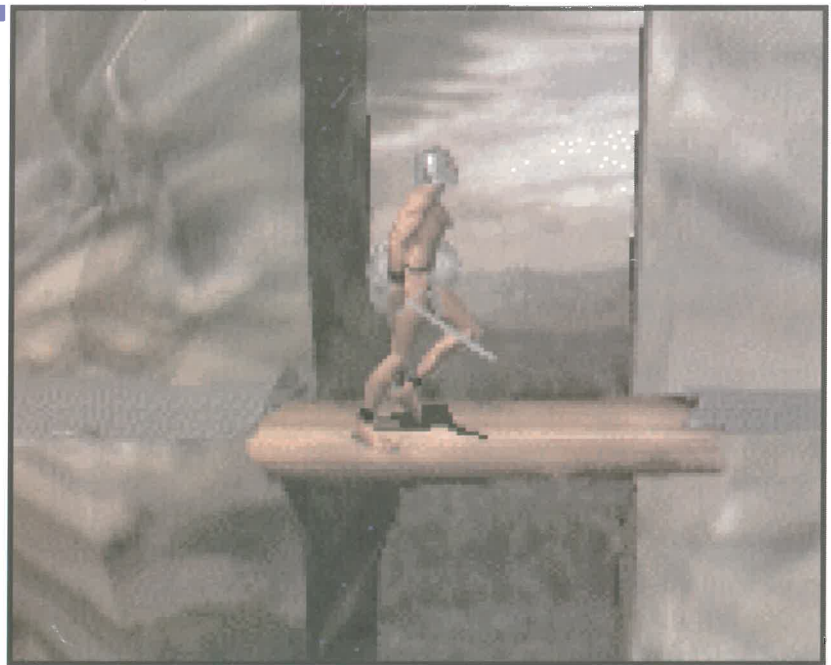
Todas estas teclas de control, menos la última, pueden ser redefinidas pulsando la opción "3" del menú principal.

ENEMIGOS

Durante el transcurso del juego serás atacado por 4 tipos de enemigos:

-Guerreros con cuchillo, se eliminan con un solo golpe. Para defenderse de sus ataques utilizar el escudo.

-Guerreros con hacha, igual que el anterior, pero más peligrosos en caso de que nos alcancen.



-Cuervos y pumas, también se eliminan de un solo golpe con ellos el escudo es inútil.

-Enemigo final, para acabar con el hay que asestarle 20 espadazos.

Ataca lanzando puñetazos que quitan bastante energía. Además lanzará cuervos y pumas contra nosotros.

FASES DE JUEGO

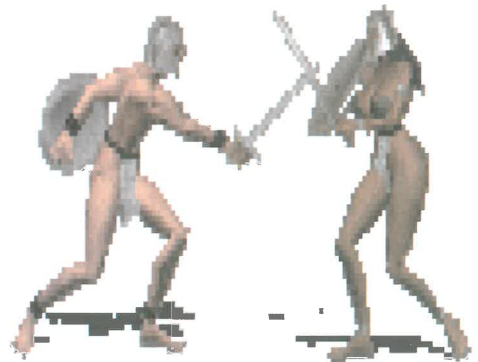
Sword Fight tiene diez fases o pantallas. Durante el transcurso del juego nuestro personaje tendrá que atravesar el bosque para llegar a la montaña donde se encuentra el enemigo final, en la fase 10.

CONSEJOS PARA JUGAR MEJOR

Procura situarte en el centro de la pantalla que te de tiempo a ver llegar a los enemigos. Si estás en alguno de los extremos puede aparecer un enemigo y atacar sin que te des cuenta

Si eres atacado a la vez por un guerrero y un cuervo o puma, elimina primero al cuervo o puma ya que de estos no te puedes proteger, mientras que de los guerreros te puedes proteger con el escudo.

Con el monstruo final acércate y golpéale seguido lo máximo que puedas, y cuando aparezca un cuervo o un puma, retrocede para quedar fuera del alcance de los puñetazos del monstruo y elimina al cuervo o puma. Acércate de nuevo al monstruo.



El ajedrez es uno de los juegos más antiguos conocidos, cuyas reglas se han mantenido prácticamente inalterables a lo largo de la historia. Esto debido sin duda al alto grado de complejidad, diversidad y competitividad que lleva implícito.

El juego se desenvuelve sobre un tablero dividido en una matriz de 8 por 8 con casillas de dos colores, que se sitúan alternativamente. Las fichas de cada jugador se identifican por su color, habitualmente con los colores blanco y negro. Las fichas se sitúan sobre el tablero enfrentadas, como si se tratase de la formación de dos ejércitos que van a entrar en combate. El objetivo del juego es eliminar el REY del jugador contrario, para ello tendrá que ir comiendo progresivamente las fichas que le protegen.

En la edad media tuvo un auge espectacular este juego, donde los nobles de la corte y los caballeros de la época, lo practicaban para medir su inteligencia y sus dotes de estrategia, es por ello que nuestra versión haya adquirido ese ambiente clásico de los castillos medievales.

La forma de jugar es la siguiente:

- En primer lugar se piden los datos necesarios para comenzar, estos son los siguientes:

* Elección del **COLOR DE LAS FICHAS** con las que se juega. Si pulsamos la tecla 1 elegiremos las fichas BLANCAS, si por el contrario pulsamos la tecla 2 jugaremos con las fichas NEGRAS. Recordar en este punto que el jugador que realiza el primer movimiento de la partida es el que elige BLANCAS. Esta salida inicial es indudablemente una ventaja reconocida.

* Elección del **NIVEL DE JUEGO**. El programa viene preparado para abarcar todo un abanico de formación del jugador, repartiendo la capacidad de juego de la máquina en 6 niveles diferentes que se corresponden con los siguientes grados de conocimiento y práctica: Nivel 1 = Jugador NOVICIO Nivel 2 = Jugador AMATER Nivel 3 = Jugador AVANTAJADO Nivel 4 = Jugador EXPERTO Nivel 5 = Jugador SEMIPROFESIONAL Nivel 6 = Jugador PROFESIONAL

Sobre los niveles de juego, cabe resaltar que los tiempos de reacción de la máquina son apreciablemente distintos para cada uno de ellos, yendo desde una respuesta prácticamente inmediata en el nivel 1 hasta los 10 ó 20 minutos que se tarda en procesar una jugada en el nivel más superior, el 6. Por supuesto la velocidad del equipo incide también en el tiempo

CASTLE CHESS



de respuesta de la máquina (siendo menor cuanto más rápido sea el ordenador).

- Una vez introducidos estos datos, comienza la partida, moviendo en primer lugar BLANCAS, como ya se ha explicado. Para efectuar el movimiento de la ficha se han de seguir los siguientes pasos:

* **ELEGIR Y LEVANTAR LA PIEZA A MOVER**
Situarse el cursor (llamamos cursor al círculo que se desplaza sobre la base de las fichas, saltando de una casilla a otra) bajo la pieza que deseamos mover, utilizando las teclas marcadas con las flechas de dirección (teclas del cursor). Una vez elegida la pieza pulsaremos la tecla DEL para levantarla del tablero. La pieza parpadeará cuando se encuentre levantada.

* **DEJAR LA PIEZA EN LA NUEVA CASILLA**
Con la pieza parpadeante, y nuevamente con las flechas del cursor, desplazamos pieza y cursor hasta la casilla donde queremos efectuar el movimiento y para soltarla pulsaremos la tecla INS. La pieza dejará de parpadear.

* **ANULACION DE MOVIMIENTOS** En el momento de soltar la pieza, se realizan una serie de comprobaciones para legalizar el movimiento. Se consideran movimientos nulos; si el salto hecho con la pieza no es correcto, si se deja la pieza sobre la misma posición, o si estando el REY en posición de JAQUE AL REY, intentamos mover otra pieza que no sea para cubrirlo. Al anularse un movimiento, se indica con el mensaje * MOVIMIENTO ANULADO * y la ficha desplazada vuelve a su posición original. Es necesario volver a seleccionar la ficha a mover.

* **ENROQUE REY-TORRE** Una de las jugadas "tácticas" más importantes en el ajedrez es el

ENROQUE. Este consiste básicamente en una alteración simultánea de las posiciones del rey y de la torre. Para realizar este movimiento, el rey ha de moverse hasta la posición que este deba ocupar al final. El ordenador reconocerá este movimiento como ENROQUE puesto que en principio es ilegal. Existen dos tipos de ENROQUE:

ENROQUE CORTO. Es el que se realiza entre el rey y la torre más cercana (la situada a la derecha). Ejemplo: Mover rey de E8 a G8.

ENROQUE LARGO. Es el que se hace con el rey y la torre más lejana (la situada a la izquierda). Ejemplo: Mover rey de E8 a C8.

* **TRANSFORMACION DE PEON EN DAMA**
Una de las reglas del ajedrez consiste en que si un peón cruza el tablero, llegando hasta la última casilla del otro extremo del tablero, este se convierte automáticamente en una dama.

* **LINEA DE MENSAJES. INFORMACION DE CADA MOVIMIENTO.** En la línea inferior de la pantalla se muestra una información de seguimiento de la partida, ofreciendo los siguientes datos:

TURNO. Se visualizará el mensaje JUGADOR, cuando se encuentre moviendo el jugador, y MAQUINA cuando sea el ordenador el que realice su jugada.

COLOR DE LAS FICHAS. Este se indica mostrando la inicial del color entre paréntesis, de forma que (B) significa que se utilizan blancas y (N) que se utilizan negras.

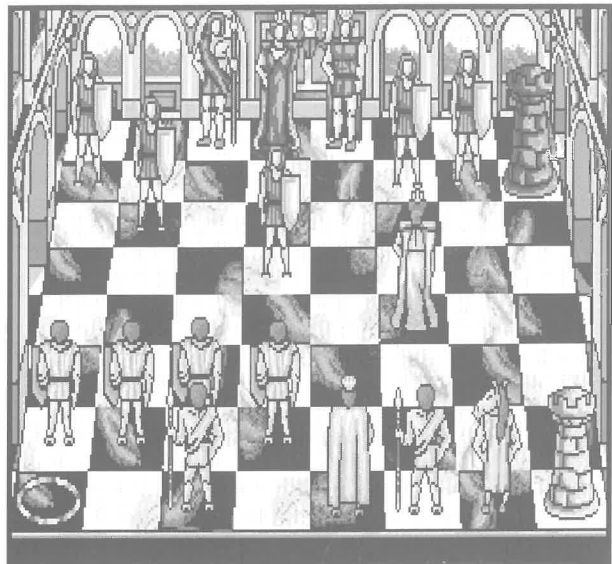
MOVIMIENTO REALIZADO. Este indicador muestra de forma textual, el movimiento que se ha realizado, dando la posición original de la pieza y luego su posición final. La indicación de las casillas se realiza de la siguiente manera:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1
2	A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
3	A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
4	A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
5	A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
6	A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
7	A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
8	A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8

TIEMPO DE EJECUCION DE LA JUGADA.

Este indicador muestra el tiempo transcurrido desde que comienza el turno de un jugador hasta que completa su movimiento.

JAQUE AL REY. Cuando nuestro rey se encuentra en posición de JAQUE, esto se indica en la línea de mensajes como [REY].



* **TURNO DE LA MAQUINA** Cuando llega el turno de la máquina, esta procesa la jugada, tardando mayor o menor tiempo dependiendo del nivel. A continuación, efectúa el movimiento, haciendo primeramente parpadear la ficha a mover (junto con un movimiento giratorio de la base cursor) y seguidamente desplaza la pieza a la casilla donde efectúa el movimiento.

A continuación listamos un resumen de la utilización del teclado:

- CURSOR ARRIBA** - Desplaza la base cursor hacia arriba (el fondo).
- CURSOR ABAJO** - Desplaza la base cursor hacia abajo (el frente).
- CURSOR IZQUIERDA** - Mueve la base cursor hacia la izquierda.
- CURSOR DERECHA** - Mueve la base cursor hacia la derecha.
- DEL** - Coge una pieza de una casilla para moverla a otra.
- INS** - Deja la pieza que se está moviendo.
- CTRL+ESC** - Para detener la ejecución del programa.

Antes de concluir puntualizaremos dos cosas. En primer lugar, la renina no es avisada (al igual que se hace con el rey) antes de ser comida. En segundo lugar, una vez que hemos realizado un movimiento, no existe la posibilidad de anularlo. Si es amante del ajedrez, con **CASTLE CHESS** le esperan muchas horas de entretenimiento, y si por el contrario se está iniciando, aprenderá a jugar como los grandes maestros, puesto que muchas de las jugadas de la máquina son registros exactos de los movimientos realizados por estas grandes figuras.





ARGUMENTO

Alan Ploft es ya todo un piloto de fórmula 1, desde muy pequeño tenía gran afición al mundo del motor pero su carrera no fue fácil y tuvo que ir escalando peldaño a peldaño, competición a competición, desde los más duros rallies con los compañeros de pandilla del suburbio donde vivió hasta conseguir llegar a competir en el campeonato regional de Kart y por fin viajar a Gran Bretaña a concursar en una prueba mucho más selecta como la Formula Ford. Pero aquí no se detuvieron sus éxitos, corrió en la Formula 3 y en la 3000 cosechando uno tras otro, éxito tras éxito y por fin llegó el gran momento "consiguió la Superlicencia para correr en la **Formula 1**".

Esta vez ya no era tan fácil ganar, los más prestigiosos corredores del mundo se dan cita en cada gran premio y a pesar de los éxitos

de nuestro protagonista todavía necesitaba ganar las tres últimas pruebas para poder alcanzar la máxima gloria.

En el momento en que empieza el juego Alan Ploft afronta la primera de las tres carreras más cruciales de su vida. Ayúdale y consigue el gran triunfo para él.

MECANISMO DEL JUEGO

El objetivo del juego es disputar tres carreras contra otros cuatro coches que compiten contigo en el **Formula 1**.

Ten en cuenta que dispones de tres coches para cada carrera una vez que los hayas estrellado habrás perdido tu gran oportunidad.

Como ya hemos dicho la prueba es muy difícil y solo podrás pasar a la siguiente carrera si quedas en primer lugar no valen segundones,

así pues si no consigues llegar el primero repetirás el circuito en tu segundo intento con un nuevo coche y así hasta que pierdas tu tercer y último coche, perdido el tercer coche, perdida la partida; a estas alturas del campeonato las escuderías andan escasas de bólidos.

Cada carrera consta de 10 vueltas.

Obvio es decirte que si te das un tortazo contra un muro no vas a estar para muchas alegrías y menos para ganar.

Por último mencionar que te aconsejamos evitar el contacto o roce con otros coches pues te descontrolarán tu monoplaça, causando la mayoría de las veces una salida de pista.

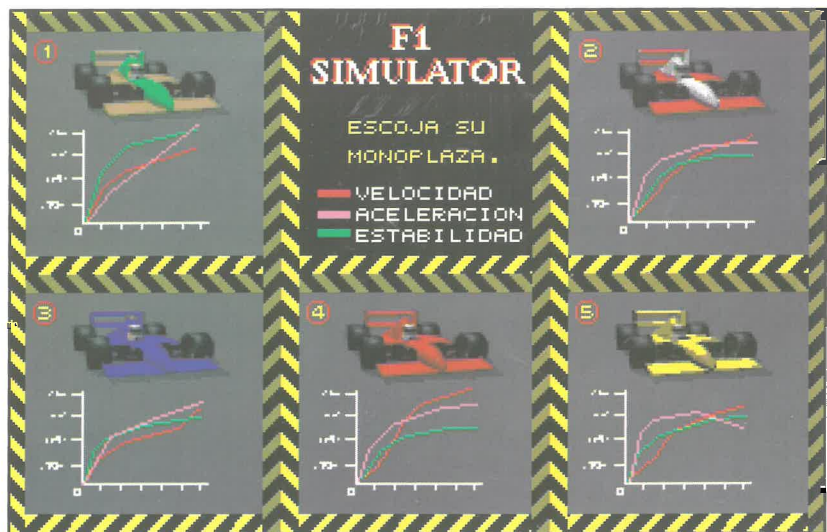
Bueno a parte de darte a continuación una serie de datos, necesarios para jugar, solo nos queda desearte muy buena suerte y que no

pases largas temporadas en el hospital .

VELOCIDAD DEL JUEGO

Para echarte una mano este juego te permite modificar la velocidad global del mismo, de este modo podrás ir ajustando la dificultad a tus habilidades como piloto.

Mueve el cursor hacia la izquierda si quieres que el juego se haga más rápido y hacia la derecha más lento.

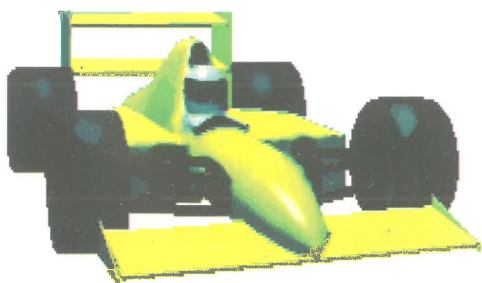


OPCIONES DEL MENU PRINCIPAL

- 1-TECLADO.....Empieza la partida con las teclas
- 2-JOYSTICK.....Empieza la partida con el joystick
- 3-REDEF.TECLADO.....Permite elegir teclas de control
- 4-CALIBRA JOYSTICK.....Funcionamiento correcto Joystick
- 5-DIFICULTAD.....Selecciona uno de los tres niveles de dificultad.
- 0-SALIDA.....Da por finalizado el juego

TECLAS DE CONTROL

- Cursor Izquierdo.....Giro izquierda
- Cursor derecho.....Giro derecha
- Cursor arriba.....Acelerar
- Cursor abajo.....Frenar
- "P".....Pausa/velocidad del juego.
- "ESC".....Retorno al menú principal



FICHA TÉCNICA

MPF1 93A

MOTOR

: 12 cilindros en V

CILINDRADA ALIMENTACION

**: 3.496 cc
: Inyección electrónica J Mitronic, 5 válvulas por cilindro.**

POTENCIA MAXIMA TRANSMISION

**: 680CV a 12.000RPM
: cambio semi-automático de 6 velocidades. Tracción trasera**

VELOCIDAD MAXIMA DE 0-100KM/H

**:335 Km/h
:3,2 "**

Supercomentarios



Lemmings 2 The Tribes

La Isla de la Locura

'....y por tanto, regresaron a su hogar en la Isla. Los heridos fueron curados y la historia del sacrificio desinteresado de muchos en favor de pocos fue grabada sobre piedra...el Talismán reinó en lo más profundo de los corazones de la multitud, y la nación consiguió paz desde su poder'.

'...y al romperse el talismán, las 12 tribus crecieron y prosperaron, cada una en una dirección diferente, cada una como una nación individual con un trozo del Unico que les guiaba...'



Los lemmings vuelven de nuevo y con más fuerza

Si fuiste el héroe, el valeroso guerrero que conseguiste conducir a su casa a la tribu de los Lemmings en la primera versión de este juego, creo que ahora debes volver a aquella solitaria isla para ayudarles de nuevo.

Las 12 tribus se encuentran en peligro, la profecía está a punto de cumplirse, la Oscuridad se cierne sobre ellos y los Lemmings deben ir a un lugar seguro.

Si en la anterior aventura la dificultad era alta, en esta llega a límites insospechados, las pantallas son mucho más difíciles de superar y debes salvar el mayor número de ellos de cada tribu, eso sí, las habilidades con las que cuentas son muchas más, así lo demuestran la gran cantidad de iconos que vemos en pantalla; vuelan, montan en patín, disparan flechas, construyen puentes y excavan mejor que antes, pero cuidado también saben pegarse entre ellos.

El sonido está mejorado y las voces de los lemmings digitalizadas, escenarios interactivos y 15 melodías que te envolverán a un mundo fantástico.

La adición sigue siendo como antes tremenda, es difícil encontrar el momento de hacer un

Animo el mundo lemming es tuyo !

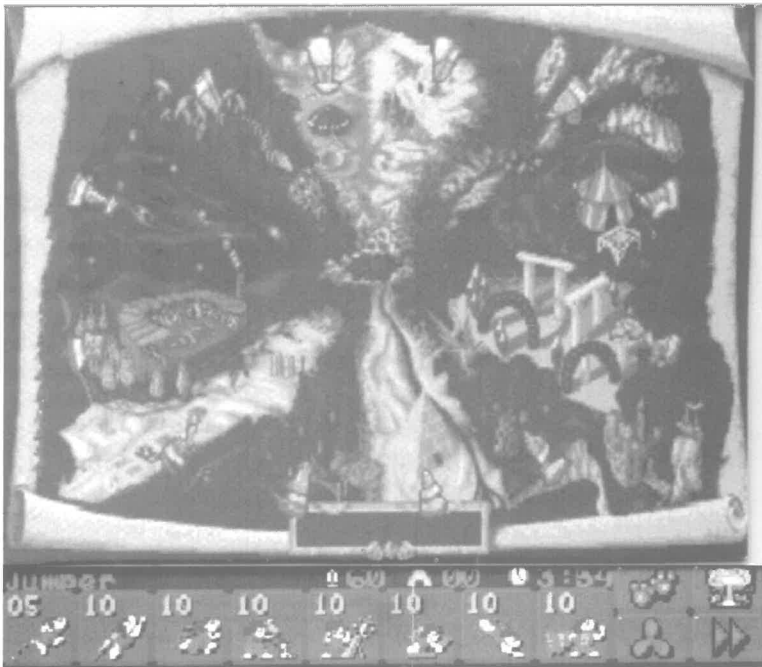
descanso, el juego consigue absorber tu interés completamente.

Bueno decídetete y saca tu billete a Lemmings Island, rescata a cada una de las 12 tribus, representadas con culturas diferentes como; la egipcia, el mundo clásico, la Edad Media, el espacio o la playa; y ve llevando cada

pieza del gran Talismán, roto en 12 trozos que dieron lugar a las 12 tribus, al Arca donde al conseguir unir todas ellas tendrás el Talismán completo que hará que se salve todo el pueblo Lemming.

Como en los Juegos Olímpicos dependiendo de tu destreza obtendrás el Talismán de bronce, de plata o de oro, según el número lemmings que salves de cada tribu, como es lógico el gran triunfo será conseguir todas las piezas de oro para así formar el Gran Talismán de Oro.

Bueno solo nos queda desearte buena suerte y recordarte que antes de lanzarte al peligro, si quieres, tienes la posibilidad de practicar para adquirir destreza, en la habilidad y nivel que desees probar, pulsando el icono practicar.

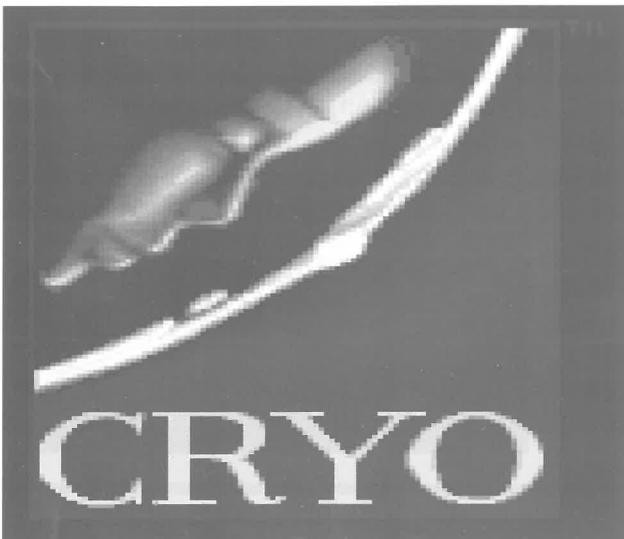


-FABRICANTE:PSYGNOSIS
-VERSIONES: AMIGA, PC, ATARI ST

Oh cielos! creías tener superados a los lemmings pues ahora: Muchos más y con muchísimas más habilidades, prepárate!

Como podemos observar las habilidades que han aprendido son increíbles

DUNE



Tu misión es conseguir liberar a los Fremen de la tiranía de los Harkonnen

ARRAKIS, el tercero de los planetas de Canopus es árido y desértico de ahí su sobrenombre de DUNE, la temperatura en su corteza alcanza los 350º grados y la humedad relativa del aire es prácticamente nula, solo unas cuantas criaturas han conseguido adaptarse a este terrible habitat,



entre ellas una especie de gigantesco gusano que llega a alcanzar varios cientos de metros de longitud y que defiende ferozmente su territorio. La vida inteligente que queda en el planeta se ve obligada a vivir bajo la superficie aprovechando las cuevas y grutas subterráneas, los FREMEN vivían esclavos del agua y del único recurso natural del planeta: LA ESPECIA llamada "melage", cotizadísima por contar entre sus propiedades con la de proveer la clave de la navegación del espacio infinito.

Los derechos de explotación de esta especia han estado durante siglos en manos de la familia Harkonnen, que esclavizó tiránicamente a los Fremen y que aun controla gran parte del planeta. Pero el Emperador, que regenta esta zona del universo decidió poner los derechos de explotación de la especia en manos de la familia Atrides enemiga acérrima durante generaciones de los Harkonnen.

En este juego tu encarnas a Paul Atrides, hijo del Duque Leto, tu misión es la de liberar a los FREMEN del yugo de los Harkonnen y conseguir expulsar a estos últimos del planeta. Como Paul Atrides apreciarás que tienes poderes sobrenaturales que desconoces y que irás descubriendo conforme te enfrentes con tus enemigos.

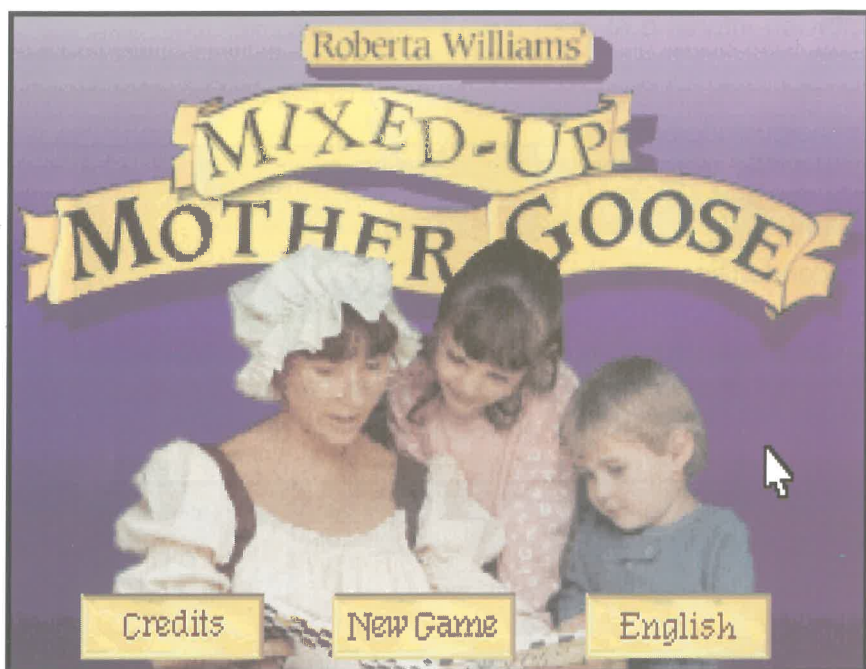
Dune es un juego de estrategia que mezcla el estilo conversacional clásico con algunas escenas de movimiento, sus excelentes gráficos digitalizados le dan un atractivo fuera de los común, el control del juego se lleva a cabo

mediante ratón sin que se haga necesario acudir a las teclas en ningún momento, todas las opciones aparecen en la parte inferior de la pantalla, desde los diálogos a los desplazamientos por el castillo donde resides y en el que da comienzo la aventura, hasta los viajes que realizas por el planeta, en una especie de helicóptero llamado ORNITOPTERO.

Debes conseguir de los diferentes líderes de los Fremen su apoyo y en ocasiones su compañía y asignar a tus tropas diferentes misiones de combate, de extracción de la especia, de ecología, etc. A medida que avances en el juego irán apareciendo nuevas opciones no disponibles al inicio del mismo como la posibilidad de ver un mapa de "densidad de la especia", llamar a un gusano, ver resultados, etc., en todo momento puedes abandonar el juego guardando en disco la situación en la que te encuentras.

Se trata de una aventura muy entretenida con un nivel medio de dificultad que evita el aburrimiento que suelen producir algunas aventuras demasiado difíciles, por lo que consideramos que puede proporcionarte unas horas de emoción y diversión.

- PC y Compatibles
- 640k y disco duro
- discos 5.25"
- FABRICANTE: VIRGIN



M * O * T * H * E * R

G * O * O * S * E

El fruto de la mezcla de un clásico de los cuentos infantiles y de la avanzada tecnología Multimedia es este juego para PC en CD.ROM, que nos presenta **Sierra on Line**.

No cabe duda de que si no fuera por este soporte técnico nunca se habría podido conseguir los gráficos tridimensionales, la animación y sonido que nos ofrece este conversacional infantil.

Basado en el cuento de Mama-Oca, la aventura consiste en ir recogiendo los 18 objetos perdidos y dispersados por el pueblo de Mama-Oca e irlos entregando a sus 18 propietarios para así ir completando las rimas.

Partimos de la habitación de un niño, que preliminarmente se ha seleccionado entre varios, que en su sueño viaja a lomos de una oca hasta la casita de Mama-Oca donde ésta le pedirá que resuelva el problema de las rimas.

Comenzaremos a deambular por los alrededores intentando averiguar todas las pistas que nos llevan a la solución.

Si curioseamos en los iconos que nos muestra la pantalla en su parte inferior veremos que con ratón en mano podemos investigar bien a través del mapa el cual nos muestra el lugar exacto en el que nos encontramos en cada momento y el lugar de cada uno de los protagonistas, bien hablando con cada uno de ellos para que nos cuenten lo que les pasa y que se les ha perdido (pulsando icono boca) y por último cogiendo los objetos que nos vamos encontrando (a través del icono inventario veremos el que tenemos retenido en cada momento) y entregándoselo a sus propietarios los cuales nos lo agradecerán y nos cantarán la rima que les corresponde (letra incluida que se muestra en pantalla). Con el ratón también se pueden activar algunas cosas que tienen



animación como los objetos de la habitación infantil o el jardín de Mary por ejemplo.

Por último veremos que según vamos consiguiendo rimas se nos van acumulando huevos de oro en la pantalla, cuando los tengas todos, Mama-Oca y sus vecinos te darán una calurosa despedida y tu regresarás a tu habitación. Donde también los muebles y cuadros esconden secretos, búscalos.

Puede jugarse en diferentes idiomas lo que le da una amplitud de posibilidades desde el punto de vista didáctico.

**-Versión Multimedia
CD-ROM**

-FABRICANTE:SIERRA



Las técnicas multimedia utilizadas producen una sensación de realidad, que transporta al niño a un mundo de fantasía a la vez que

desarrolla su ingenio, especialmente indicado para niños de 4 años en adelante.

Por último recordar que para este juego es necesario tener un equipo de 640k, AT o superior, VGA O MCG, unidad CD-ROM, ratón o Joystick y tarjeta de sonido (Sound Blaster, IBM PSI Dac, Disney Sound Source o Tandy 100TL/2500 NL Dac).



Ayuda a Mama-Oca a salvar sus rimas favoritas

INSTRUCCIONES DE CARGA DEL DISCO

Los tres juegos que se incluyen en el disco que acompaña a esta publicación pueden ser ejecutados individualmente tecleando sus nombres (CCHES, SF, o F1) desde el diskette o bien desde el disco duro una vez copiados en él, para lo cual habremos de teclear:

A> COPY *.* C:\PCJUEGOS.

Claro está que nuestro diskette estaría en este caso en la unidad A: y que estaríamos realizando la operación de copia desde el directorio raíz de esta unidad y que previamente tendríamos que haber creado el directorio PCJUEGOS en el disco duro de la siguiente forma:

C> MD PCJUEGOS.

También y para mayor comodidad hemos incluido un programa MENU en el cual aparecen los nombres de los juegos y la opción que hay que pulsar para lanzar cada uno de ellos.

LISTA DE ÉXITOS

1	<i>MICHAEL JORDAN IN FLIGHT</i>
2	<i>STUNT ISLAND</i>
3	<i>LEMMINGS 2 THE TRIBES</i>
4	<i>SHADOW OF THE COMET</i>
5	<i>DUNE</i>

Esta lista está confeccionada únicamente a partir de los criterios o preferencias del equipo de redacción de PCJUEGOS VGA y no se fundamenta en modo alguno en cifras de ventas o cualquier otro tipo de información.

PC PROGRAMACION

LA REVISTA DE LOS PROGRAMADORES YA SE VENDE EN SU KIOSCO
POR SOLO 650 PTAS.

MAGIM EDICIONES

Nº 1 P.V.P. 650 ptas.

LA REVISTA DE LOS PROGRAMADORES

PC PROGRAMACION

PROGRAMACION BASIC:

AGENDA TELEFONICA

TALLER DE SOFTWARE

PHOTOSTYLER:

EL PROCESADOR DE IMAGENES QUE VIENE A REIVINDICAR LAS CAPACIDADES GRAFICAS DE LOS PC Y COMPATIBLES

PROGRAMACION EN C:

CALENDARIO PERPETUO

PROGRAMACION CLIPPER

PROGRAMACION

ORIENTADA A OBJETO:

PARA LAS PERSONAS QUE SIENTAN LA CURIOSIDAD DE VER LO QUE QUIERE DECIR ESO DE "ORIENTACION DE OBJETOS"

- PCP NOTICIAS
- FUNDAMENTOS: ADAPTADORES GRAFICOS PARA PC
- BANCO DE PRUEBAS HARDWARE: DESJET 500 C
- BIBLIOTECA
- INSTRUCCIONES DE CARGA



CONSEJOS PRACTICOS PARA WINDOWS: NUESTRO ENTORNO WINDOWS 3.1

CONTIENE UN DISCO GRABADO CON LAS FUENTES DE LOS PROGRAMAS DE PORTADA

TOD LO QUE LOS PROGRAMADORES QUIEREN SABER Y NO SE ATREVEN A PREGUNTAR ACOMPAÑADA DE UN DISCO DE 3,5", CON LOS CODIGOS FUENTES DE LOS PROGRAMAS, POTENTES UTILIDADES Y MUCHO MAS...