



VEGA

Para PC'S Y Compatibles

MAGIM EDICIONES S.L.

DEATH TOWER

Deberás armarte hasta los dientes. El camino está plagado de grandes peligros pero te espera un fabuloso tesoro en la "torre de la muerte".



FULMINATOR

Destruye las naves de los planetas enemigos con este magnífico arcade.



SUPERMIND

Demuestra tu destreza mental

Contiene un disco de 3 1/2" grabado con



SUMARIO

3. EDITORIAL

10. POLICE QUEST 3

4. DEATH TOWER

12. FLIGHT SIMULATOR

6. FULMINATOR

14. SUPERMIND

8. GRANDMA AND ME

15. INSTRUCCIONES DE CARGA

BOLETIN DE SUSCRIPCION REVISTA JUEGOS SUPER VGA

- Suscribase a JUEGOS SUPER VGA durante un año (12 números), por sólo 6.000 ptas.
- Ahorrará 1.200 ptas. y además, será obsequiado con un estuche de apertura escalonada para archivar 10 disquetes de 3,5".

La suscripción de JUEGOS SUPER VGA comenzará en el nº inclusive.

Apellidos	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.....
- Contrareembolso más gastos de envío.

Firma:

**Remitir a MAGIM EDICIONES S.L., c/ Santoña 13, local.
Tfno.: 469 71 60. Fax: 469 47 55. 28026 Madrid.**

EDITORIAL

De nuevo estamos con vosotros y con nuestro 2º número ya en la calle, esperamos que hayáis estado disfrutando con los SUPER JUEGOS VGA del mes pasado a tope, por que allá van otros 3 nuevos para que sigáis enganchados.

Esta vez os sorprenderemos con **DEATH TOWER**, un típico arcade de plataformas, en el cual tendrás que llegar a rescatar un fabuloso tesoro escondido en alguna parte de una torre medieval, pero si prefieres los retos intelectuales también incluimos este mes un juego de mesa, el **SUPERMIND**, adivina la combinación de colores que ha discurrido tu máquina, por último podéis disfrutar con **FULMINATOR** a bordo de una poderosa y armada aeronave al más puro estilo matamarcianos.

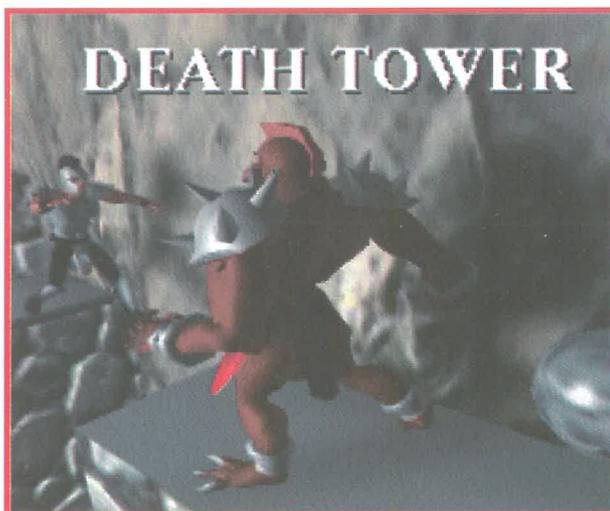
Y por su puesto en nuestro apartado de "supercomentarios" os ponemos al día contándoos lo mejor de la actualidad de los videojuegos para PC: **POLICE QUEST 3**, **FLIGHT SIMULATOR 5.0** y **GRANDMA AND ME** completan este mes nuestra sección.

No dejéis de consultar la lista de éxitos en nuestra última página si vais a pedir a los Reyes algún videojuego.

¡HASTA LA PRÓXIMA!

EDITA:	Magim Ediciones S.L.
EDITOR:	Manuel Giménez Sanz
DIRECCION:	Luis Sanguino Arias
DISTRIBUIDORA:	Midesa, Ctra de Irún, Km 13,350 Variante Fuencarral, 28049 MADRID
COLABORADORES:	Angel García, Carlos Esteve, Diana Casado, Manuel Crenes
AUTOEDICION:	Luis de Miguel, Estudio
IMPRESION:	Servicio Est. Gráficos
DUPLICACION DISCOS:	I+D Duplicación
DISEÑO ARTISTICO:	Miguel Angulo
REDACCION:	Luis Ojanguren
SOPORTE TECNICO:	Carlos B.Fernández

DEATH TOWER



por grandes puertas que no se pueden traspasar, a no ser que previamente hayamos cogido "algo" para abrirlas, además la torre está bien protegida, en tu camino hacia el piso superior te encontrarás con múltiples obstáculos, como un nutrido rebaño de bicharracos cuyo contacto es letal, plataformas que se derrumban, afiladas estacas etc.



Armate hasta los dientes si quieres conseguir finalizar brillantemente esta misión, en la que tu objetivo es superar diferentes niveles de la "**Torre de la Muerte**", la cual guarda un fabuloso tesoro en el piso más alto,

pero todo el camino está plagado de múltiples obstáculos, así los distintos niveles están separados

Pero no te desanimes, todos estos peligros se pueden superar si tienes nervios de acero y no saltas antes de la cuenta, es un juego de precisión en el que debemos ajustar nuestra posición al milímetro para no perder una vida.



MENU DE OPCIONES

Nada más cargar **Death Tower** aparece la pantalla de presentación. Pulsando cualquier tecla accedemos al menú de opciones, que es el siguiente:

1.- Comenzar.

Evidente ¿no?

2.- Teclado.

Redefine el teclado.

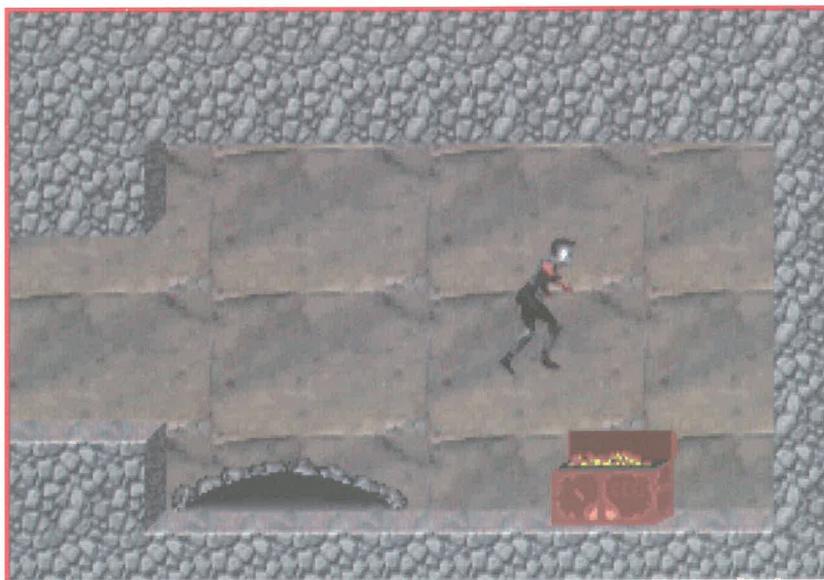
3.- Sonido on/off.

Activa/desactiva el sonido del juego.

0.- Salida.

Fin.

CONTROLES



Las teclas asignadas por defecto son:

Acción

Tecla correspondiente

Izquierda

cursor izquierdo

Derecha

cursor derecho

Salto vertical

cursor arriba

Salto horizontal

cursor abajo

Pausa

"p"

Salir.

"esc"

Todas estas teclas, menos la de **ABORTAR**, pueden ser redefinidas a gusto del jugador mediante la opción nº2 del menú de opciones.

Pausa- Cuando quieras puedes pulsar la tecla pausa (inicialmente asignada a

la "P"). De esta forma el juego se detendrá hasta una nueva pulsación de cualquier tecla.

Durante la pausa se mostrará en el centro de la pantalla una ventana con variada información. Se indica el número de vidas que quedan, el nivel en el que nos encontramos, el número de vidas perdidas y el tiempo transcurrido desde el inicio de la partida. Este contador de tiempo incluye también el tiempo que tengas activada la pausa.

Esta ventana también se muestra al inicio de cada vida.

MANEJO

El manejo es muy sencillo, nuestro héroe anda hacia la derecha y hacia la izquierda. Podemos movernos con una precisión de un pixel.

El salto puede ser de dos tipos uno largo horizontal y otro corto vertical, según las condiciones que presenta la pantalla.

En cuanto a las vidas, empiezas con 10, pierdes una si colisionas con algún obstáculo o si caes desde una altura demasiado grande. En ese caso perderás una vida y nuestro protagonista volverá a entrar a pantalla por el mismo sitio, durante un breve instante parpadeará y será inmune a todo, momento que puedes aprovechar para pasar algún obstáculo sin peligro.

En algunas pantallas puedes encontrar vidas extra.

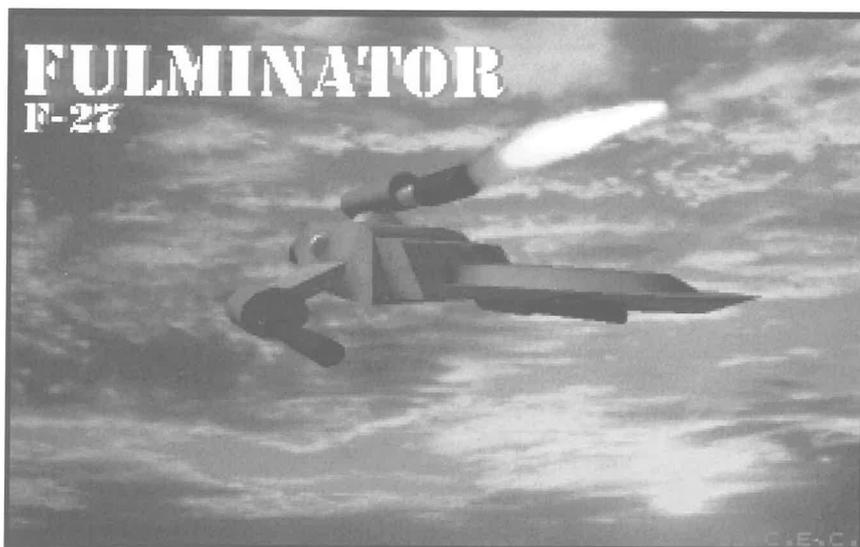


Aunque parezca increíble los típicos "matamarcianos" siguen teniendo tras de sí un gran número de seguidores incansables por ello en este número os presentamos Fulminator, un arcade matamarcianos con scroll horizontal.

Como es lógico vuestro objetivo es destruir el máximo número de enemigos, saliendo lo mejor parado posible y así conseguir llegar hasta el último nivel, con el mayor número de puntos. Iremos atravesando distintos niveles pero tened en cuenta que la longitud de cada uno de ellos es fija por lo que os recomendamos que intentéis permanecer en la pantalla destruyendo naves y esquivando sus disparos. Al final de cada uno de los niveles te espera una nave de mayores dimensiones y con más potencia de disparo, que además necesita muchos más impactos para ser destruida.

Y ahora daremos alguna pista para echaros una mano. En el transcurso de la partida nos caerán del cielo dos objetos que son fundamentales para acabar tu misión:

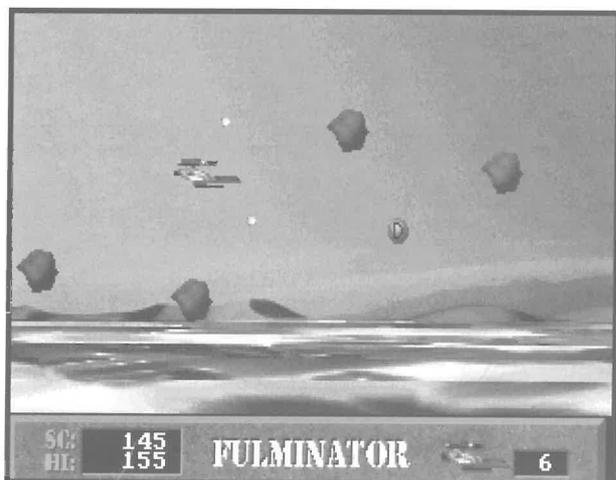
FULMINATOR



⇒ **UNA MINA** que al capturarla hará explotar a todas las naves que se encuentren en la pantalla en ese instante. No altera la puntuación pero te puede sacar de más de un apuro.

⇒ **BOLA ROJA**, marcada con una "D". Su efecto es variable, puede regalarte una vida, o un disparo trasero para tu nave, fundamental para los niveles altos, o simplemente no hace nada.

Cualquier colisión con un enemigo o con una bala te va a costar una vida, aprovecha cada vez que empieces con otra nueva porque tendrás unos momentos de parpadeo inmune, el disparo trasero también se pierde.



CONTROLES

Durante el juego, el control de nuestra nave puede hacerse mediante el teclado o bien con el joystick. Las teclas asignadas por defecto son las teclas del cursor para los movimientos de la nave y la tecla "Z" para el disparo. Para hacer una pausa durante la partida, pulsar la tecla "P".

Estas seis teclas pueden ser redefinidas mediante la opción "3" del menú de opciones. La tecla para terminar la partida y volver al menú de opciones está asignada a la tecla "ESC", y no puede ser redefinida.

Para el buen funcionamiento del joystick, es necesario calibrarlo previamente. Esto se hace mediante la opción "4" del menú. Aparecerán dos cuadrados, uno grande y otro pequeño inscrito en el primero. La posición del joystick viene representada por un pequeño cuadrado parpadeante: el cursor. Debes mover los potenciómetros vertical y horizontal del joystick hasta que el cursor se sitúe lo más cerca del centro. En ese instante se comunica que la posición es la correcta. Pulsamos una tecla para salir y el joystick está listo para su uso.

MARCADORES

Durante la partida, en la parte inferior de la pantalla se encuentran los marcadores de puntos y de vidas que quedan. En la

INSTALACION Y MENU DE OPCIONES

Al Menú se accede pulsando cualquier tecla desde la pantalla de presentación y presenta las siguientes opciones:

1.-TECLADO inicia la partida, el control de la nave se realiza mediante teclado.

2.-JOYSTICK también inicia la partida, pero el control de la nave será mediante el joystick.

3.-REDEFINIR TECLADO, permite redefinir las teclas de control a nuestro gusto.

4.-CALIBRAR JOYSTICK, para centrar el joystick mediante los potenciómetros para el buen funcionamiento de éste.

0.-SALIDA

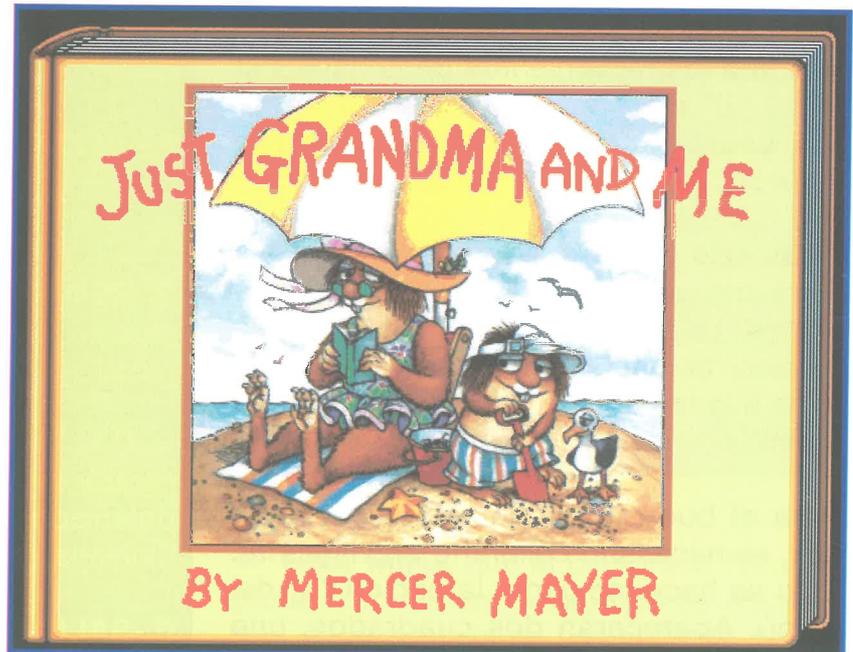


parte izquierda, etiquetado como "SC:" se encuentra el contador de la puntuación, que se va incrementando a medida que destruimos enemigos. Debajo de este tenemos el marcador de la mayor puntuación conseguida, etiquetado como "HI:". Y a la derecha, el marcador de vidas, inicialmente seis.

GRANDMA AND ME

(ABUELITA Y YO)

Un juego, un cuento interactivo, un CD-ROM, una clase de idiomas, una clase de lectura y un divertido entretenimiento que los mantendrá durante horas enganchados al ordenador.

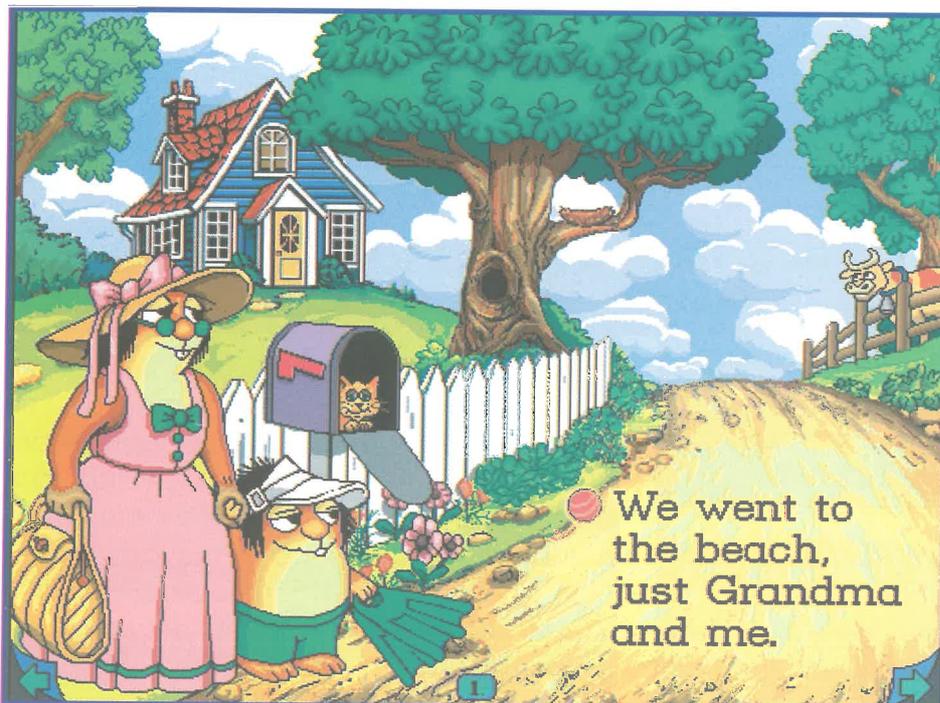


Y para los pequeños de la casa, entre 4 y 10 años, aquí tenemos mucho más que un juego: Un juego, un cuento interactivo, un cd-rom, una clase de idiomas, una cla-

se de lectura y un divertido entretenimiento que los mantendrá durante horas enganchados al ordenador.

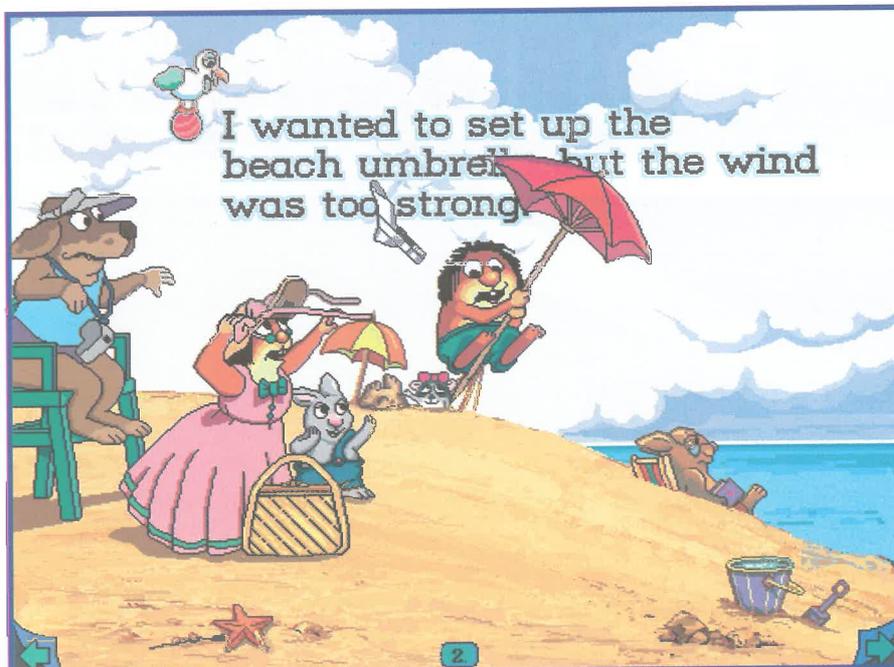
Se trata de un libro compuesto por 12 páginas

absolutamente animadas repletas de situaciones divertidas y con multitud de sonidos y voces digitalizadas en varios idiomas, (japonés, español e inglés).



Incluye dos posibilidades de juego, una plenamente interactiva y otra narrativa. En la primera podemos pulsar sobre los objetos y jugar con ellos así como escuchar repetidas veces las canciones o textos, mientras que en la narrativa se nos cuenta la historia seguida y sin que podamos interferir en ella, como un simple cuento.

La historia trata de un pequeño que sale una mañana de excursión desde su casa con su abuelita para pasar un día completo en la playa y regresar por la noche. Sus distintas peripecias son relatadas en cada página y mediante el ratón con sólo pulsar en cada uno de los objetos que incluye el dibujo se obtienen multitud de divertidas animaciones acompañadas con comentarios, música y canciones.



El texto del cuento va apareciendo en cada página y es narrado por el protagonista, el cual repetirá en todo momento el texto completo o cada una de las palabras que lo componen tantas veces como pulsemos sobre cada una de ellas con el ratón.

GRANDMA AND ME es pues un juego didáctico ya que en base a la repetición de palabras el niño puede

aprender el idioma en el que este jugando lo que hace más amplia la gama de edades que abarca. Para los comprendidos entre 5 y 7 años es muy interesante por el apoyo que puede proporcionar al aprendizaje de lectura ya que repite la palabra señalada a la vez que la está viendo escrita.

Los gráficos que emulan el estilo de los más atractivos

cuentos infantiles son realmente fantásticos y sus animaciones son capaces de arrancar carcajadas no sólo de los pequeños sino de cualquiera que se siente frente a este juego. Los sonidos tienen una calidad digital ya que se obtienen directamente del CD-ROM y su calidad de reproducción sólo depende de la tarjeta de sonido que posea nuestro equipo, (se recomienda SOUNDBLASTER).



REQUISITOS TECNICOS

- ☛ PC O COMPATIBLE
- ☛ AT-286 O SUPERIOR
- ☛ 640K RAM
- ☛ VGA 640x480x256 colores recomendado
- ☛ RATON imprescindible
- ☛ CD-ROM imprescindible
- ☛ Tarjeta de Sonido SOUNDBLASTER

POLICE QUEST 3



Para ser un buen policia no basta con ser un tipo duro y tener una placa, un uniforme y una pistola, si no conoces bien las reglas del juego no solo estarás a merced de los delincuentes sino que harás recaer sobre ti el peso de la ley por equivocarte en tus procedimientos.

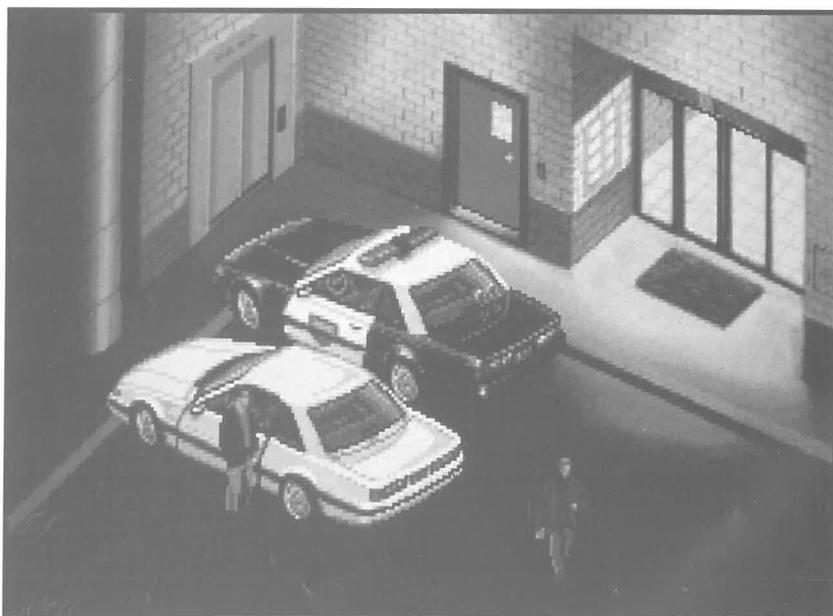
Si quieres ser un buen policia no tienes más remedio que conocer a fondo **POLICE QUEST 3**, ya que aquí se pone a prueba toda tu habilidad como investigador y como ser un buen agente, para conseguir esto último no olvides estudiarte el manual que se adjunta al juego donde están recogidas todas las reglas, códigos y artículos legales que debes cumplir a rajatabla si no quieres que te suspendan en el cargo.

La estructura general del juego así como la metodología y trama del mismo es totalmente real ya que su diseñador, Jim Walls, cuenta con una amplia experiencia laboral como policia.

POLICE QUEST 3 no es simplemente una aventura, dado que los casos que

en ella se tratan no son obra absoluta de la ficción sino que podrían estar basados en hechos reales, lo que le da una constante emoción y sensación de peligro durante todo el desarrollo del juego, ya que como vereis nos vamos a encontrar con atracos, violaciones, infracciones de tráfico y en muchas ocasiones enfrentamientos directos con los más terribles asesinos a los que tendremos que reducir.

Los gráficos son coloristas y obtienen una sensación de realismo bastante aceptable con multitud de animaciones de la práctica totalidad de sus personajes y con acercamientos de algunos de ellos mediante fotografías digitalizadas de los rostros de los protagonistas en multitud de diálogos. El juego incluye alguna acción





clásica de arcade como los desplazamientos en automóvil que unida a las ya mencionadas animaciones contribuyen a liberar a este juego de la monotonía clásica de las aventuras conversacionales haciéndole mucho más participativo y divertido.

Todo comienza cuando te presentas en la Central de Policía de Lytton como cada mañana pero esta vez te está aguardando un mensaje en la mesa de tu despacho, a partir de ahí ten cuidado y no olvides seguir ninguna instrucción, hablar con quien te ordenen, recoger y entre-



gar los documentos que te exijan, pero recuerda que antes de salir a tu misión debes dejar el ordenador funcionando ya que en tu coche patrulla te será imprescindible. También necesitarás varios objetos inherentes a un policía que debes recoger en las diferentes plantas del edificio y algunos en lugares un poco insólitos.

Ya estás solo ante el peligro sentado en tu coche patrulla con sirenas y todo, pero el manejo al principio es un poco difícil, utiliza el mapa que te será muy útil para localizar los distintos lugares a los que tienes que dirigirte, respeta todas las señales de tráfico y no corras o te pasarás los desvíos de tres en tres. Para justo ante el cartel del lugar donde está tu misión y podrás bajar del coche.

Tu primera misión es un poco desagradable, los locos lunáticos no son fáciles de reducir, y si quieres conseguir acabar con él en la comisaría debes ser rápido y hábil inténtalo tirando las llaves al agua y rápidamente utilizando la porra contra él, de cualquier otro modo que lo hagas o te suspenderán en el servicio o el buen lunático te dará una paliza increíble.

Bien bien ya has probado lo que es conseguir meter al culpable entre rejas pero esto no es más que empezar te esperán un montón de aventuras y peligros más.

Animo la siguiente misión es todavía peor esta vez se trata nada menos que de tu mujer y esta realmente en peligro, pero ya no vamos a seguir dándote pistas ¡Su vida está en tus manos y que su asesino ande suelto también!, así que se un eficiente poli y desenmáscárale.

REQUISITOS TECNICOS

- ☐ PC COMPATIBLES
- ☐ REQUIERE AT-286 O SUPERIOR
- ☐ DISCO DURO
- ☐ 640K RAM
- ☐ VGA 256 COLORES
- ☐ RECOMENDADO RATON
- ☐ SOPORTA AdLib, SOUND BLASTER, ROLAND Y THUNDERBOARD

FLIGHT SIMULATOR 5.0.

Los indicadores del cuadro de mandos tienen valores reales los escenarios están reproducidos a escala utilizando mapas cartográficos y cartas de navegación auténticas que recrean cada escenario con multitud de detalles y con dimensiones reales. La manejabilidad de los aparatos es absolutamente perfecta, no en vano este simulador es utilizado para adiestrar a los pilotos en multitud de academias de vuelo en USA y en todo el mundo.

Ponte a los mandos del más realista de los simuladores de vuelo diseñados hasta el momento con **FLIGHT SIMULATOR 5.0**, podrás pilotar multitud de aviones, sobrevolar los más diversos escenarios y aterrizar y despegar de los más destacados aeropuertos y todo ello con el más absoluto realismo, es como

si estuvieras pilotando un avión de verdad.

Los indicadores del cuadro de mandos tienen valores reales los escenarios están reproducidos a escala utilizando mapas cartográficos y cartas de navegación auténticas que recrean cada escenario con multitud de detalles y con dimensiones reales. La manejabilidad de

los aparatos es absolutamente perfecta, no en vano este simulador es utilizado para adiestrar a los pilotos en multitud de academias de vuelo en USA y en todo el mundo.

Las posibilidades son infinitas y dominando todas las habilidades e instrumentos que nos ofrece este simulador no cabe duda que estarás capacitado para pilotar un avión de verdad con solo asistir a unas cuantas lecciones prácticas. Sin duda alguna para llegar a este dominio tendrás que engullirte 300 páginas de manual que incluye toda la información necesaria para dominar **FLIGHT SIMULATOR 5.0** amén de un montón de horas de vuelo frente a la pantalla de tu ordenador que para sí las quisieran muchos pilotos experimentados.

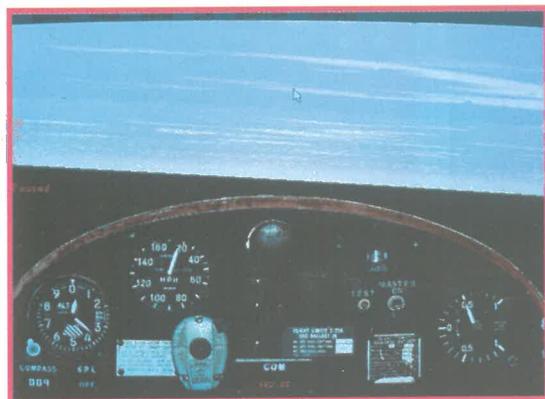


Así pues aunque quisiéramos echaros una mano en la conducción de este juego nos es muy difícil ya que la gama de temas de los que tendríamos que hablar sería tan amplia que necesitaríamos varios números de nuestra publicación para abarcarla medianamente. Sin embargo os haremos unas observaciones que puedan resultar interesantes.

Este simulador puede jugarse con ratón o teclado



pero para obtener un mayor grado de realismo existen joysticks especiales que completan la sensación de realismo que emerge de la propia pantalla del ordenador. Esta se divide en dos partes principalmente, en la parte superior tenemos diferen-



tes vistas tanto del avión como de los escenarios y en la parte inferior el cuadro de mandos que varía dependiendo del aparato que pilotemos.

Los gráficos son absolutamente fieles a la realidad sobre todo si disponemos de un ordenador con pantalla SUPERVGA 640 x 480 x 256. También es recomendable ejecutar **FLIGHT SIMULATOR 5.0** en un ordenador con una velocidad de proceso de al menos 33 Mhz, dado que de lo contrario la respuesta del programa a las instrucciones de joystick o teclado se ralentizan y dificultan el manejo de los diferentes instrumentos de navegación.

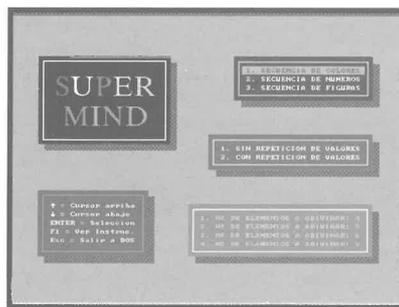
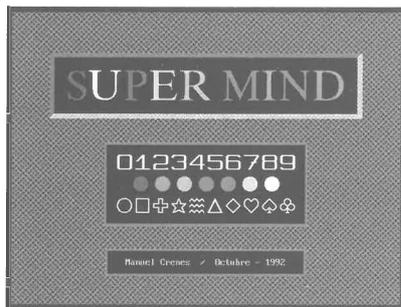
Dado el realismo de este simulador no resulta nada sencillo realizar misiones completas la primera vez que nos sentamos ante él, ya que tanto los despegues como el seguimiento del trazado de las rutas aéreas no resulta nada sencillo para un piloto novel por lo que **FLIGHT SIMULATOR 5.0** incluye algunas sesiones de entrenamiento que comienzan con aviones en pleno vuelo y en misiones de fácil resolución.

Buena suerte y esperamos que no estrelles muchos aviones dado el precio que han alcanzado en el mercado.

REQUISITOS TECNICOS

- ☞ PC O COMPATIBLES
- ☞ MS DOS 3.2 O SUPERIOR
- ☞ PROCESADOR 386 O SUPERIOR
- ☞ 530K RAM
- ☞ 256K MEMORIA EXTENDIDA (1MB DE MEMORIA EXPANDIDA O EXTENDIDA PARA PODER VER TODOS LOS ELEMENTOS)
- ☞ EGA , VGA O SUPERVGA
- ☞ RECOMENDADO RATON
- ☞ RECOMENDADO TARJETA DE SONIDO
- ☞ COMPATIBLE CON JOYSTICK Y MANDO DE VUELO

SUPERMIND



No todo va a ser luchar contra monstruos terribles o destruir la flota galáctica del planeta enemigo o ir dándose de bofetadas con cualquiera que te salga al paso, también tienen derecho los pacíficos y sesudos a los que les gustan los tranquilos juegos donde más que nervios de acero se necesita habilidad. Por ello hemos incluido en este número el SUPERMIND, un juego verdaderamente entretenido que pone a prueba tu ingenio.

color. Dentro de esto tenemos varias posibilidades de juego y a que podemos elegir el número de elementos que integrarán cada combinación entre 4 y 7 y también podemos decidir si queremos que dichos elementos sean colores, números o figuras y algo muy importante en cuanto a dificultad también podremos hacer que los valores se repitan o no, es decir que un mismo número o figura pueda aparecer más de una vez en la combina-

acertado la figura pero no el lugar o bien ambas cosas. De cualquier modo el hecho de haber acertado una determinada figura no implica que sepamos cual de las que integran nuestra serie es la correcta, por lo que habremos de recurrir a nuestra imaginación, a nuestra habilidad y un poco también a la suerte para ir resolviendo en el menor número de jugadas posible cada fase del juego. Teniendo siempre presente que si en veinticuatro intentos no has conseguido averiguar cual es la secuencia correcta que el ordenador te propone habrás agotado todas tus posibilidades.

En el margen inferior de la pantalla puedes ver los distintos colores o símbolos y el número que se le asigna a cada uno de ellos, para que puedas introducirlos a través del teclado. Junto a las combinaciones que vas anotando en el margen derecho aparecen unos puntos verdes o rojos que indican los aciertos según hemos comenta-

OPCIONES

El juego nos ofrece distintas posibilidades tanto de elección de los elementos con los que vamos a jugar como diversos parámetros que hacen que la dificultad del mismo varíe notablemente, a continuación indicamos la lista de las distintas opciones:

MODALIDADES:

- Colores
- Símbolos
- Números

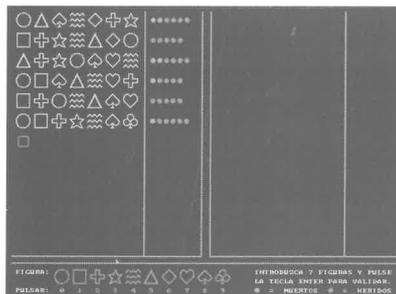
REPETICION DE VALORES

- Activar/Desactivar

NUMERO DE ELEMENTOS

- Desde 4 hasta 7

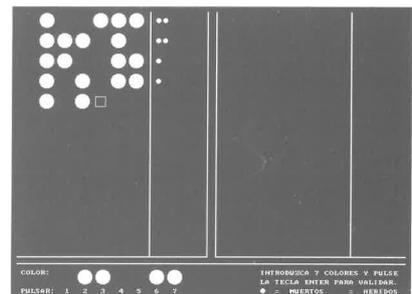
SUPERMIND consiste en averiguar la combinación exacta de una serie de figuras tanto por su posición como por su forma o



ción ganadora, lo cual añadiría un nivel de dificultad mayor.

FORMA DE JUEGO

La forma de jugar es bastante sencilla: la pantalla te presentará dos columnas vacías donde podrás ir rellenando todas las combinaciones que vayas introduciendo. A continuación el ordenador te irá indicando el número de aciertos que hayas obtenido. Estos aciertos pueden ser de dos clases HERIDOS o MUERTOS dependiendo de que hayas



do antes, verde es muerto y rojo es herido.

Esperamos largas horas de diversión a todos aquellos que disfrutais con juegos de habilidad y que llegueis a ser unos verdaderos maestros en el difícil arte de la estrategia, para lo cual seguiremos en nuestra línea, que ya empezamos en nuestro primer número con un ajedrez, y que continuaremos de aquí en adelante con numerosos juegos de tablero electrónico, aunque en este caso el tablero sea la pantalla de vuestro ordenador.

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 desde el disquete o bien desde el disco duro una vez copiados en él, para lo cual habremos de teclear:

```
A> COPY *.* C:\PC/JUEGOS
```

Claro está que nuestro disquete 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 PC/JUEGOS en el disco duro de la siguiente forma:

```
C> MD PCJUEGOS
```

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

LISTA DE EXITOS

1	THE SEVENTH GUEST
---	-------------------

2	DUNE 2
---	--------

3	PINBALL DREAMS
---	----------------

4	THE EYE OF THE BEHOLDER
---	-------------------------

5	PRINCE OF PERSIA 2
---	--------------------

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



TODO 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...