



VGA

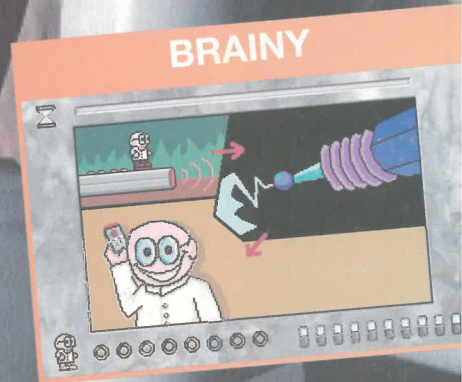
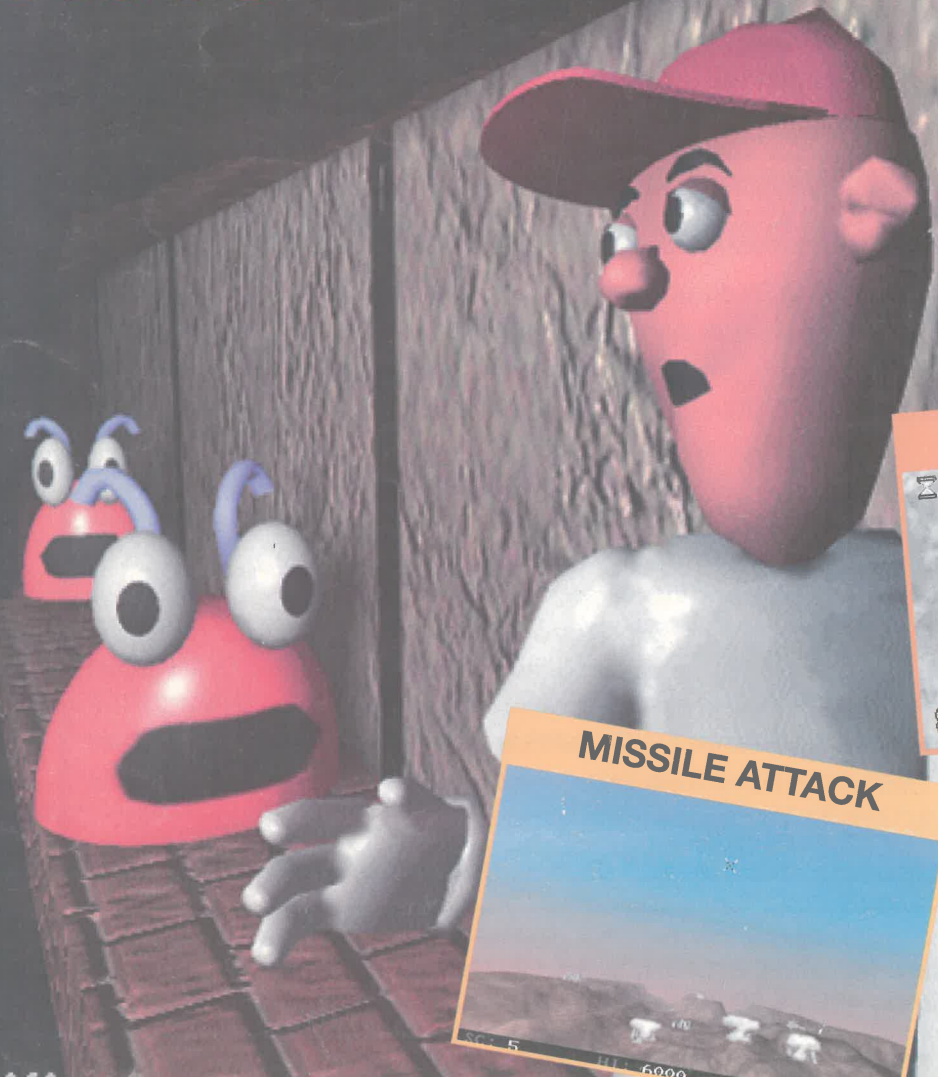
Para PC'S Y Compatibles

Nº 5 P.V.P. 600 ptas.

HOLE-MAN

UN ARCADE CLASICO
AHORA EN UNA
EMOCIONANTE VERSION
PARA TU PC

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



UN GENIO
BASTANTE CHIFLADO
Y
UNA TREMENDA
BATALLA BALISTICA

MAGIM EDICIONES S.L.



SUMARIO



EDITORIAL	3
BRAINY	4
MISSILE ATTACK	6
HOLE-MAN	8
SYNDICATE	10
LITIL DIVIL	12
INST. DE CARGA	15

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 podrá recibir los ejemplares en su domicilio.

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

A menudo los adictos a los videojuegos somos duramente criticados por nuestros familiares o amigos, incapaces de comprender qué es lo que obtenemos de nuestras largas horas pegados a la pantalla del ordenador. Quién de vosotros no ha oído alguna vez, en el momento cumbre de la misión, cuando estás a punto de conseguirlo, en ese instante de máxima concentración, la demoledora frase de... "¡Te vas a quedar ciego de mirar a esa pantalla!" o aquella otra... ¡Se te está enfriando la cena!, o mil y una otras.

Y a veces es cierto, que sus críticas llegan a afectarnos hasta tal punto, que en nuestros momentos de flaqueza, en nuestras peores crisis de identidad, alguna vez, hemos llegado a pensar que nuestros detractores tienen razón, que los juegos de ordenador nos roban el tiempo y la salud mental, que son un hobby estúpido. Pero basta un instante, una ligera mirada a las aficiones de los demás o en último extremo, encender un ratito la televisión, para superar de golpe nuestra crisis y correr hacia nuestro ordenador a cargar una nueva aventura donde poder conquistar el mundo, derrotar a un temible luchador o simplemente, correr para que no nos pique un diminuto bichito, cualquier cosa que nos aparte del aburrido y pertinaz realismo, en definitiva de la falta de imaginación de los demás.

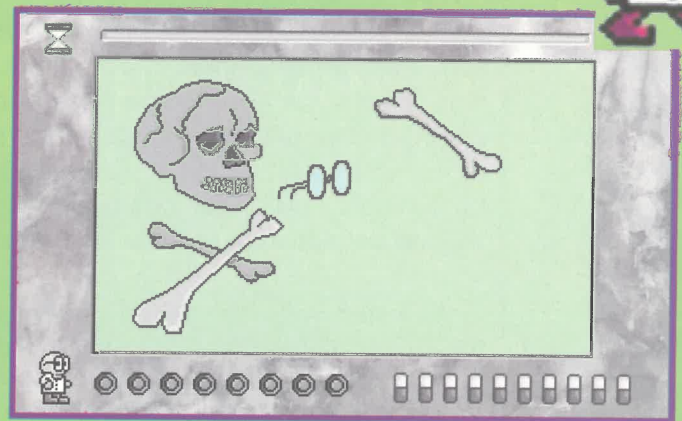
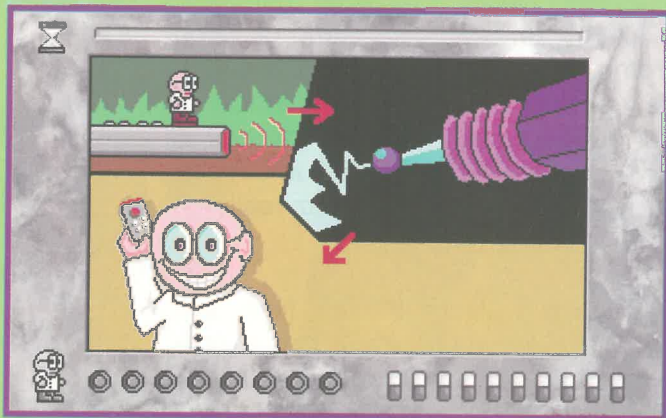
Y para que este mes podáis seguir evadiéndoos a placer ahí van, fieles a su cita, nuestros tres superjuegos: **Brainy**, ¿Un genio o un loco? ..Que más da, el caso es que este simpático personaje se ha autoreducido su tamaño y está perdido en su propio jardín a merced de charcos e insectos. **Hole-Man**, un muchacho, casi de verdad, perseguido por unos bichejos de aspecto adorable pero de perversas intenciones. **Missile Attack**, evita la destrucción de las ciudades del valle de la muerte del ataque de los proyectiles enemigos desde tu plataforma lanzamisiles.

Y como siempre nuestros supercomentarios con Litol Divil y Syndicate. ¡Ah!, y una "preview" del juego estrella de nuestro próximo número....

¡No te lo perderás!

EDITA:	Magim Ediciones S.L.
EDITOR:	Manuel Giménez Sanz
DIRECCION:	Luis Sanguino Arias, Angel García Delgado
PROGRAMACION:	Carlos Esteve
INFOGRAFIA:	M. Angel Borreguero
COLABORADORES:	Diana Casado, Manuel Crenes
REDACCION:	Luis Ojanguren
SOPORTE TÉCNICO:	Carlos B.Fernández
AUTOEDICION:	Luis de Miguel, Estudio
DUPLICACION DISCOS:	I+D Duplicación
DISEÑO ARTISTICO:	Miguel Angulo
IMPRESION:	Servicio Est. Gráficos
RETRACTILADOS:	JMC. Teléfono 795 23 74, MADRID
DISTRIBUIDORA:	Midesa, Ctra de Irún, Km 13,350 Variante Fuencarral, 28049 MADRID

BRAINY



ADVERTENCIA:



El editor advierte que el realismo de los insectos incluidos en este videojuego, es tal, que pueden llegar a herir la sensibilidad del usuario, provocándole repelús y algunos otros efectos secundarios como picores o deseos de saltar a una silla.

Tal vez exageramos un poco, pero si has seguido leyendo este párrafo es que te gusta el morbo.



Vamos a embarcarnos en una verdadera aventura donde el gran protagonista es un pequeño personaje

llamado BRAINY. Este pequeño empollón, a medio camino entre Einstein e Indiana Jones ha inventado una máquina capaz de modificar el tamaño de cualquier objeto vivo y cual será la casualidad que la probará sobre su propio cuerpo.

Pues sí, así empieza esta historia, con BRAINY metido en el laboratorio que tiene en el árbol de su jardín, y recibiendo una fuerte descarga de su "máquina reduce objetos" que le hace quedar más pequeño que un moco y caer de su cabaña, quedando perdido entre la hierba del jardín.

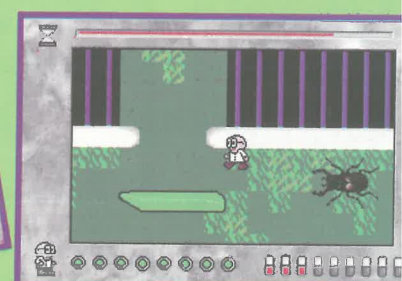
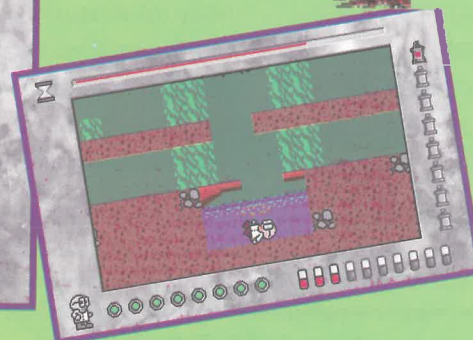
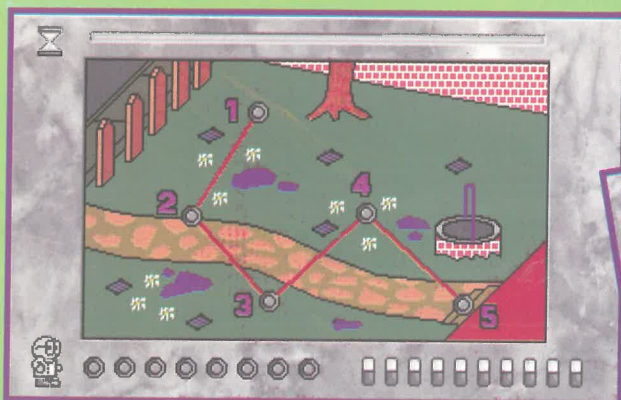
Realmente dramático, puesto que BRAINY dispone de poco tiempo para volver a su estado

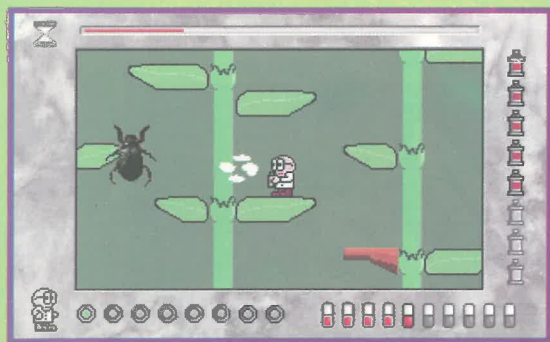
normal o morirá. Para hacerlo deberá encontrar el mando a distancia que reactivará la máquina para devolverle a su tamaño, pero mientras llega a él necesitará buscar las píldoras de vitaminas que harán que pueda seguir vivo.

El jardín parece una gran selva con enormes insectos y plantas mayores que un edificio, pero BRAINY con tu ayuda será capaz de encontrar y recoger las 10 píldoras que le permitirán atravesar cada una de las 5 partes en que se divide el jardín, hasta llegar a la puerta de la casa, donde al pie de las escaleras se encuentra el mando a distancia.



Los escenarios de las diferentes fases se visualizan





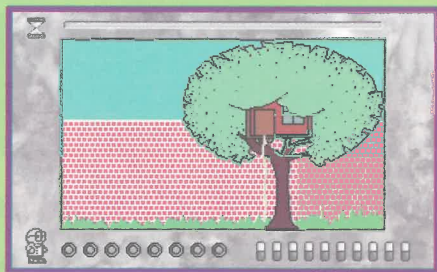
lateralmente, tratándose de un juego de plataformas, donde se entremezclan laberintos y zonas caóticas. La sección muestra la superficie del jardín, y la red de pasadizos y desagües que hay en el suelo del mismo.

BRAINY dispone de 2 tipos de salto, un "salto largo" que le hará superar una gran distancia en horizontal pero alcanzará poca altura, y un "salto alto" que le dará gran altura pero poca distancia. Tendrás que utilizar adecuadamente estos saltos para superar los diferentes obstáculos.

Además por el camino, podrás recoger botes de insecticida que te ayudarán a dejar temporalmente paralizados a los insectos, permitiéndote atravesar ciertos pasillos. Estos botes son acumulables en las diferentes fases. También podrás recoger vidas extra representadas por un pequeño corazón.

Recuerda que los enemigos te matan por contacto, y tendrás que pensar tus movimientos antes de quedar encerrado y ser alcanzado.

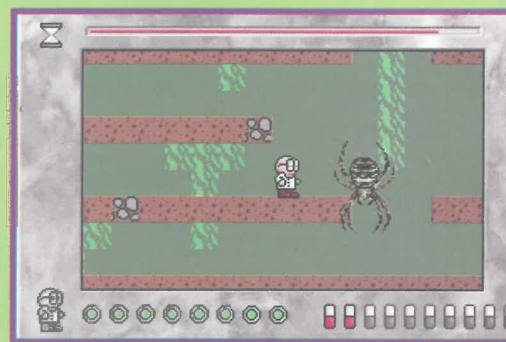
Un problema adicional vienen a ser los charcos de agua, en los que te ahogará si caes, las chinchetas y los pinchos que si los tocas morirás.



El tiempo de que dispones para completar cada fase es limitado y en caso de agotarse perderás una vida. Siempre que mueras comenzarás de nuevo en la misma fase, hasta que seas capaz de superarla.

Referente a los marcadores, la línea superior con el reloj de arena a la izquierda, indica el tiempo que te queda, cuando la línea roja se agote, tú tiempo habrá terminado. En el lateral derecho, se reflejan los botes de insecticida que llevas contigo, puedes llevar más botes de los que indica el marcador. En la parte inferior tenemos dos marcadores, el de vidas que es el de la izquierda, donde se indican con luces verdes encendidas las vidas que nos quedan (al igual que con los botes podemos tener más vidas de las que marca el indicador) y el de píldoras recogidas que es el de la derecha y que indica cuantas píldoras hemos recogido. Si no tenemos las 10 píldoras, no podremos pasar de fase, y no actuará el botón del mando a distancia.

La puntuación que obtengamos se nos mostrará al final de la partida, junto al record que se haya obtenido durante las partidas que se hayan jugado. Este record no se graba en el disco. Se pone a cero cada vez que cargamos el juego, pero se mantiene durante las sucesivas partidas.



CONTROLES

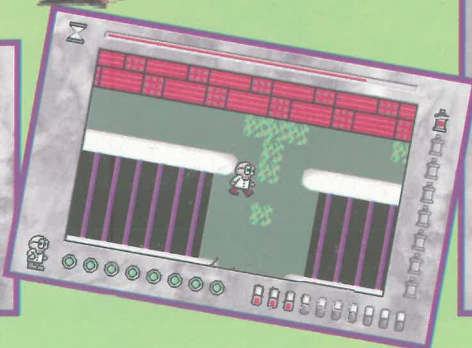
El juego puede ser manejado con teclado redefinible o con joystick. Las teclas definidas por defecto son:



EL RESUMEN DE LOS CONTROLES ES EL SIGUIENTE:

- Q Salto alto
- A Salto largo
- O Izquierda
- P Derecha
- ESPACIO Dispara insecticida (si tenemos)
- F1 Pausa
- F2 Activa/Desactiva sonido
- ESC Salir del juego

Referente al sonido BRAINY viene preparado para sonar a través de las tarjetas de sonido listadas en el opción SOUND del menú de entrada y en su defecto, para sonar a través del altavoz interno del ordenador (en este segundo caso los sonidos serán diferentes).



Missile Attack

En Missile Attack, estás al mando de una estación lanzamisiles cuya misión es defender a seis ciudades del ataque de proyectiles enemigos en una hipotética guerra.

Las seis ciudades están situadas en el interior de un gran valle, y la estación de lanzamiento está enclavada en lo alto de una pequeña meseta, en el centro del valle.

Para defender a las ciudades de los proyectiles, que caen en oleadas, debes mover un cursor y posicionarlo delante de la trayectoria de cada proyectil. En ese momento pulsas disparo y la estación lanzará un misil que irá a parar al sitio donde estaba el cursor en el momento de disparar.

El lanzamiento producirá una gran explosión que destruirá a todos los misiles enemigos que choquen con ella.

Todos los puntos de mira enemigos tienen como objetivo a una ciudad, de modo que si dejamos escapar a alguno, éste caerá sobre una ciudad que quedará destruida irremisi-

blemente.

Cuando perdamos todas las ciudades termina el juego.

Tras superar cada nivel, nuestra puntuación aumentará en cien puntos y obtendremos bonus por cada ciudad que haya sobrevivido. Cada 3.000 puntos obtendrás una nueva ciudad (en el caso de que tengas por lo menos una destruida).

A medida que transcurran los niveles, la dificultad irá aumentando, saldrán más misiles enemigos y aparecerán otros nuevos, como los aviones, que bombardearán las ciudades sin piedad.

MENU

El menú de opciones es el siguiente:

EL MENU DE OPCIONES ES EL SIGUIENTE:

- **1- TECLADO** juego controlado por teclado.
- **2- RATON** ratón.
- **3- REDEFINIR TECLADO** permite elegir a nuestro gusto las teclas de control.
- **4- SONIDO ON/OFF** activa/desactiva el sonido de las explosiones y disparos.
- **5- CLAVE** para conseguir inmunidad. Esta clave la podrás conseguir en el siguiente nº de SUPER JUEGOS VGA.
- **0- TERMINAR** retorna al sistema operativo.

TECLAS DE CONTROL

Las teclas pueden ser redefinidas, pero las asignadas por defecto son:

TECLAS DE CONTROL

ACCION

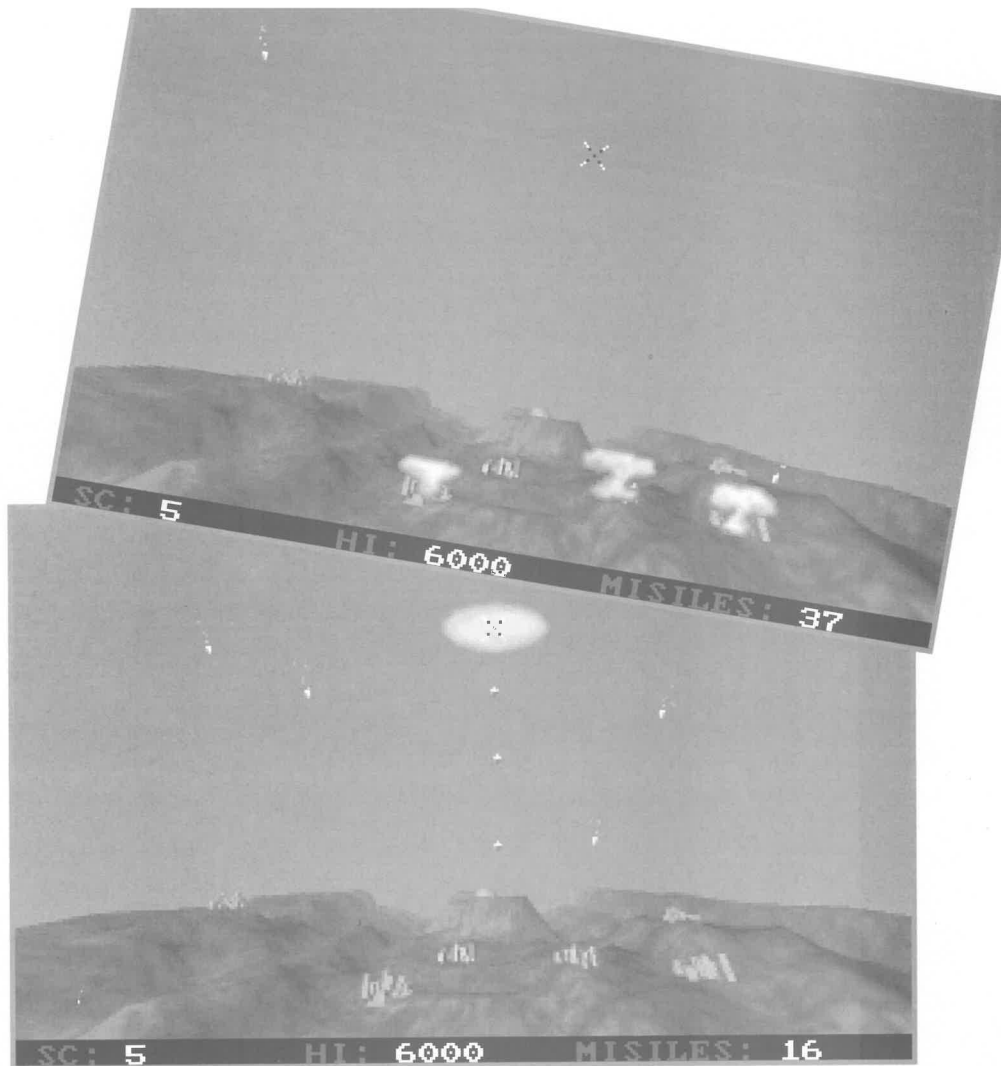
- Izquierda
- Derecha
- Arriba
- Abajo
- Disparo
- Pausa

TECLA

- Cursor izq.
- Cursor dcha.
- Cursor arriba
- Cursor abajo
- Z-
- P-

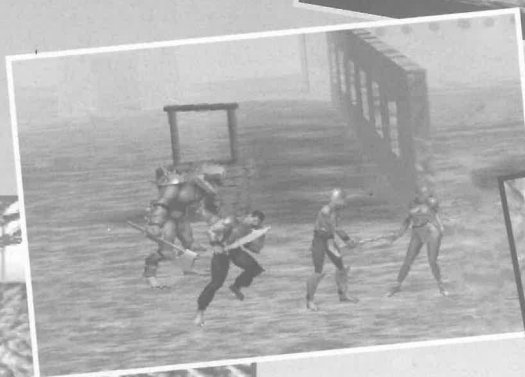
Si eliges jugar con el ratón (cosa más recomendable), cualquiera de los botones de éste equivalen al disparo, manteniéndose activa la tecla de pausa.

Durante el juego, la tecla -ESC- termina la partida, volviendo al menú.



PREVIEW

NO TE PIERDAS LAS
EMOCIONES QUE TE
AGUARDAN EN EL
PROXIMO NUMERO DE
NUESTRA REVISTA





HOLE MAN

Hole-Man (entre nosotros “El hombre agujero”) es una versión de un clásico arcade de plataformas que hace algunos años encontrábamos muy a menudo en las máquinas recreativas. Pues ahora os lo hacemos llegar a vuestro PC y en una versión realmente moderna ya que nuestro amigo protagonista y sus voraces enemigos se nos presentan en tres dimensiones.

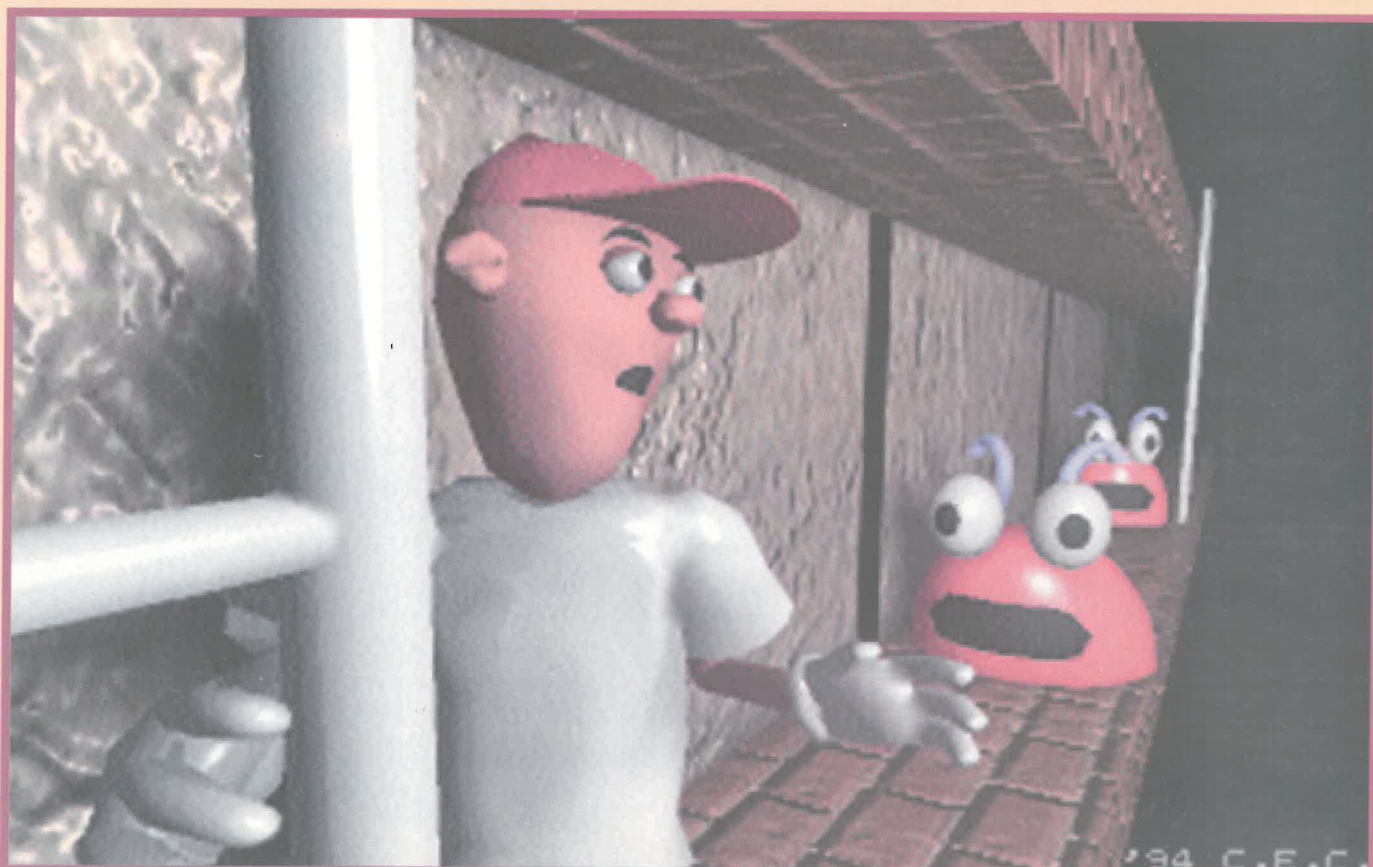
Su desarrollo es muy simple pero bastante adictivo, contando con un buen número de pantallas para que vuestro horizonte de vicio no se quede corto.

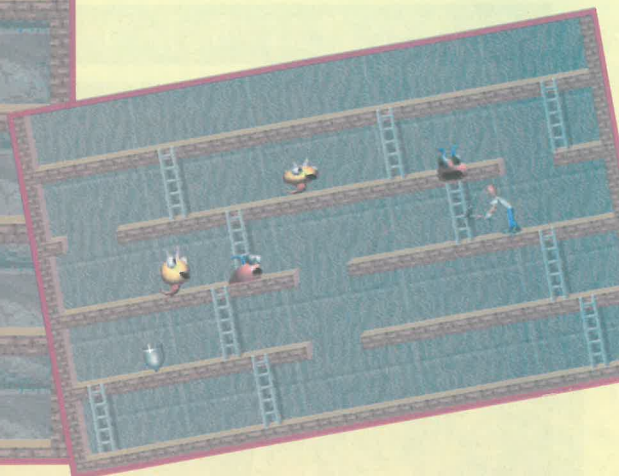
En el juego nos movemos por un laberinto formado por cuatro pisos unidos por escaleras. El objetivo es acabar con unos bichitos que pululan libremente por el laberinto. Para ello, sólo contamos con un arma: un pico. Pero no, ya se lo que estáis pensando, no es para golpear a

nuestros enemigos, sino que lo usaremos para cavar agujeros en el suelo, y de paso que hacemos un poco de gimnasia conseguiremos cavar auténticas trampas donde caigan esos horribles monstruos. De esta manera, cuando un bicho pase por encima del agujero, se caerá, quedando atrapado. Es en este momento cuando hay que golpearlo con el pico para que caiga al piso inferior y se quede totalmente despanzurrado. Pero esto hay que hacerlo rápidamente, pues pasado un rato, el bicho recupera fuerzas y consigue salir, tapando de nuevo el agujero.

Ten en cuenta que si aprovechas y de paso que te cargas a un monstruito al caer éste aplasta a otro que esté paseando por debajo matarás dos pájaros de un tiro, y nunca mejor dicho. Hasta que no termines con todo “**bicho viviente**” no conseguirás pasar de pantalla y consiguientemente de nivel de dificultad.

A medida que avancemos en el juego, irán apareciendo nuevos tipos de cada vez más extraños visitantes, cuya particularidad es que contra más raros son más duro tienen el coco y necesitan caer de una altura superior





para matarse, de lo contrario solo conseguirás que se rían de tí.

Ojo donde pisas que tu cabezota sólo aguanta pegarse un tortazo desde el primero, si te caes por uno de tus propios hoyos y estás a más de una altura perderás una vida desapareciendo un muñequito de la pantalla, así que ojo con los tropezones. Para evitar que al cabo de un rato tengas la pantalla que parezca un queso de grüyere y no sepas por donde pisar, tienes la posibilidad de tapar los agujeros que han quedado abiertos dando pataditas a la arena y llenando el hoyo. (consulta teclas de control).

Obvio es decir que si te alcanza uno de los energúmenos que te persiguen también desaparecerá otra figurita tuya de la pantalla perdiendo otro hálito de vida.

Pero para que todo no sean desventuras y desgracias, que por otro lado no vamos a negar que es lo más probable ya que os hemos puesto el terreno lo más difícil posible, nos iremos encontrando algún

CUADRO 1. (CONTROLES)	
TECLA	ACCION
● Cursor Izq. correr a la izquierda.
● Cursor Dcha. correr a la derecha.
● Cursor Abajo baja por las escaleras.
● Cursor Arriba sube por las escaleras.
● -Z- golpear con el pico.
● -A- tapar los agujeros.
● -P- pausa.
.....	(pulsar cualquier tecla para salir).
● -ESC- Terminar partida. (esta tecla no se puede redefinir).

Si se juega con joystick, para tapar los agujeros, mover abajo y pulsar disparo simultáneamente.

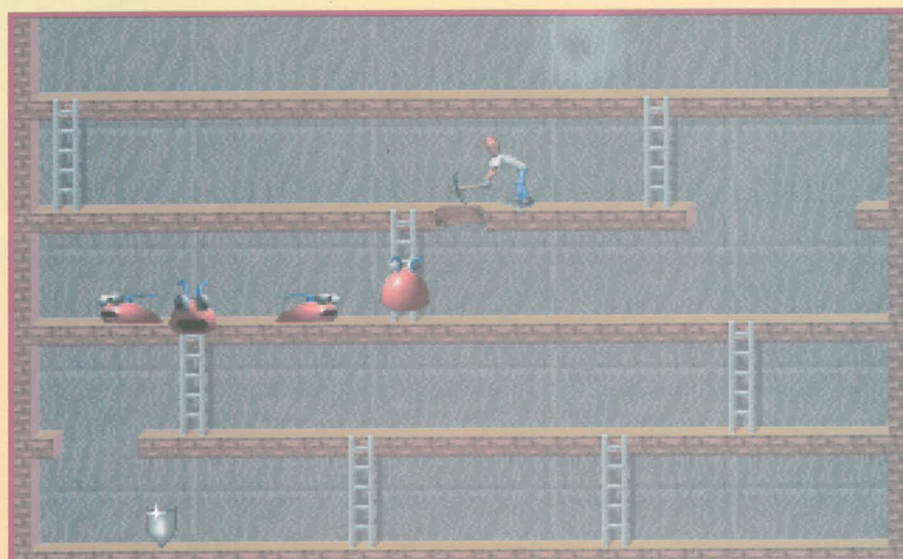
que otro objeto a lo largo del juego que más vale que aprovechéis si queréis aguantar el tipo pues alguna ayudilla os darán.

OPCIONES DEL MENU

Nada más arrancar el programa, aparece la pantalla de presentación. Pulsando una tecla pasamos al menú. Estas opciones aparecen en el cuadro 2:

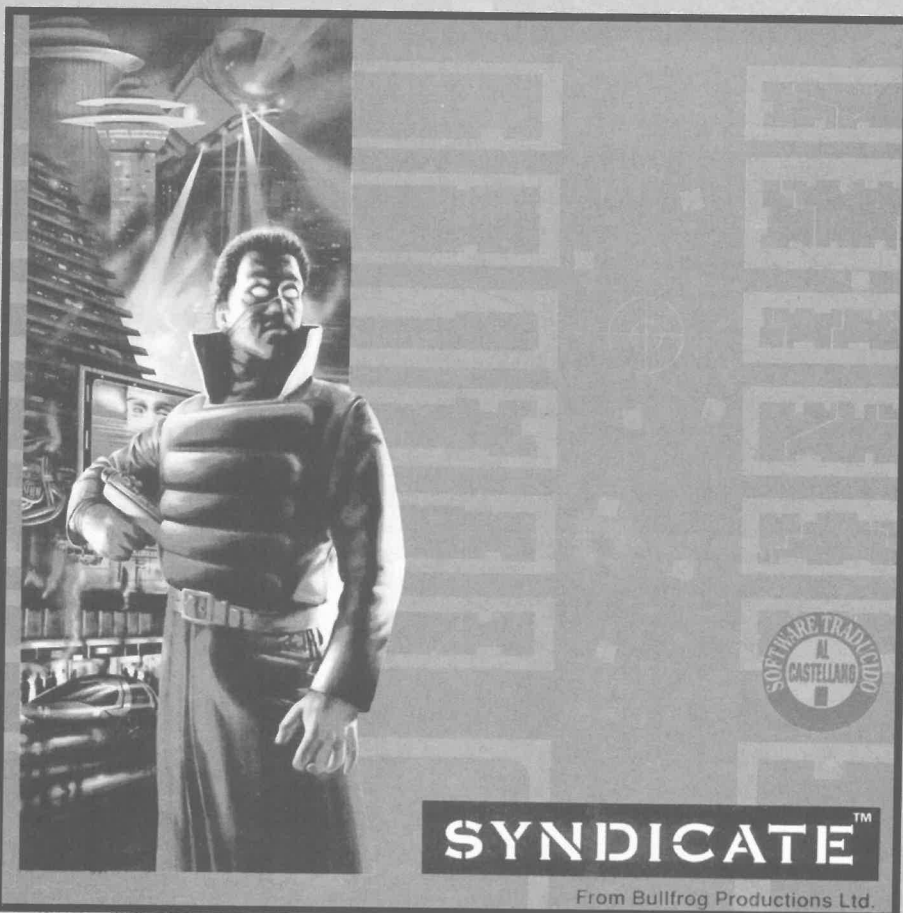
CONTROLES

En el cuadro 1 aparecen las teclas asignadas por defecto. Pueden ser cambiadas mediante la opción 3 del



CUADRO 2. OPCIONES DEL MENU	
● 1. Teclado:	comienza la partida, manejando las teclas.
● 2. Joystick:	comienza la partida, manejando el joystick.
● 3. Redefinir:	permite cambiar las teclas de control.
● 4. Calibrar Stick:	para ajustar el joystick
● 5. Sonido On/Off:	activa /desactiva el sonido.
● 6. Clave:	permite introducir una clave secreta para acceder a la inmunidad. Esta clave será facilitada en el próximo número de SUPERJUEGOS VGA, para los que no lo hayáis conseguido.
● 7. Salida:	retorna al Sistema Operativo.

SYNDICATE



rios sindicatos han tenido acceso a la fabricación y posterior control de chips, arrebatando a las empresas el poder mundial y entablando una dura pugna entre sindicatos rivales mediante la creación de equipos de agentes cibernéticos "Ciborgs", a los que se puede controlar a través del chip sus niveles IPA (Inteligencia, Percepción y Adrenalina).

OBJETIVO

Tu encarnas a un ambicioso ejecutivo de uno de estos sindicatos del crimen, ansioso por triunfar y sin ninguna clase de escrúpulos, desde una aeroplataforma situada sobre la ciudad, planeas tu estrategia para conseguir extender tu terror. Tu meta: ¡Alcanzar el control del mundo entero!, extendiendo la oscura mancha del color de tu sindicato por todo el planeta.

El mapa mundial se encuentra dividido en diferentes regiones según las áreas de dominio de los diferentes sindicatos.

Tus operaciones comienzan en alguna región de Europa y debes ir arrebatando a los sindicatos rivales más próximos sus áreas de influencia. Una vez conseguido un nuevo territorio deberás subir los impuestos a sus habitantes para aumentar tu nivel de beneficios, pero tendrás que tener cuidado con los insurrectos que se revelarán contra esta medida y también con los traidores que tratarán de arrebatarte el control de tu propio sindicato.

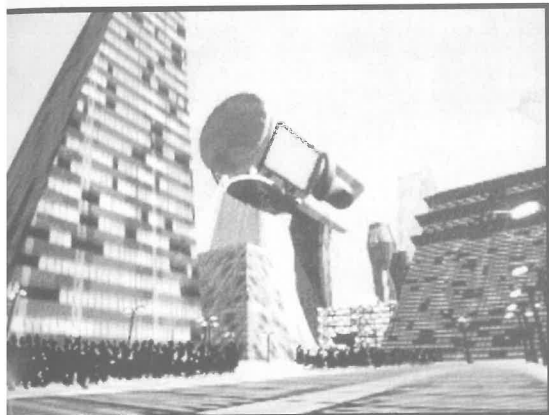
Syndicate nos traslada a un mundo futurible y tal vez no muy lejano, en el que el desmesurado crecimiento de algunas empresas multinacionales ha terminado por conferirles un poder superior al de los gobiernos de las naciones. De tal forma que tres de estas mega-empresas, situadas una en Europa, otra en Estados Unidos y la otra en el Lejano Oriente, se reparten el gobierno efectivo del mundo, autoproclamándose dueñas del destino de las personas.

Ante el estado general de frustración de los habitantes del planeta, incapacitados para cambiar en lo más mínimo el curso de sus vidas, una de las empresas ha desarrollado un chip capaz de dominar y manipular la mentalidad de aquellas personas que se lo instalen en el cuello, mediante este chip las empresas son capaces de controlar la voluntad, el estado de ánimo y determinadas actividades y procesos de la mente humana.

Este chip actúa sobre los cerebros de sus usuarios con el mismo efecto que lo haría una poderosa droga, anulando aquellas sensaciones no deseadas y proporcionándoles una felicidad artificial.

Sin embargo en los últimos tiempos las mega-empresas han empezado a perder el control de su invento y va-





¡Haz que tus agentes acaben con todos ellos y conseguirás dominar el mundo!.

ESCENARIOS

Podrás desplazarte por las diferentes regiones que aparecen en la pantalla del mapa mundial y conocer los niveles de población y la tasa impositiva de cada una de ellas. A continuación pasarás a la pantalla de Sumario de la Misión donde podrás leer las instrucciones de la misma, el presupuesto con el que cuentas, el plano o mapa de la misma y otras informaciones.

En la pantalla de Selección del Equipo deberás escoger a tus agentes y dotarles de las características mentales y el armamento necesario para emprender cada misión, el nivel de equipamiento dependerá tanto del tipo de la misión como del presupuesto que tengas asignado. Dicho presupuesto debes administrarlo con sabiduría y no siempre las armas te harán alcanzar el éxito, a veces algo más de información o un mapa detallado pueden ser más eficaces.

Cuatro, es el número máximo de agentes que puedes utilizar en cada misión, pero en algunas ocasiones cuatro agentes pueden resultar demasiados. La pantalla de Estado de la Misión te ofrece toda la información necesaria para

llevarla a cabo. Los cuadros de estado de cada uno de los agentes Ciborg, sus niveles IPA, sus armas y el Rastreador aparecen en la zona izquierda de la imagen, el resto de la pantalla lo ocupa el escenario donde se está desarrollando la acción (Zona de la Misión) o más bien la zona indicada por el Rastreador, por lo tanto podrás desplazar la imagen moviendo el ratón dentro del recuadro del mencionado Rastreador.

Deberás mover a tus agentes Ciborg por la Zona de la Misión, procurando alcanzar los objetivos marcados y evitar que sean descubiertos y eliminados inútilmente por los agentes enemigos.

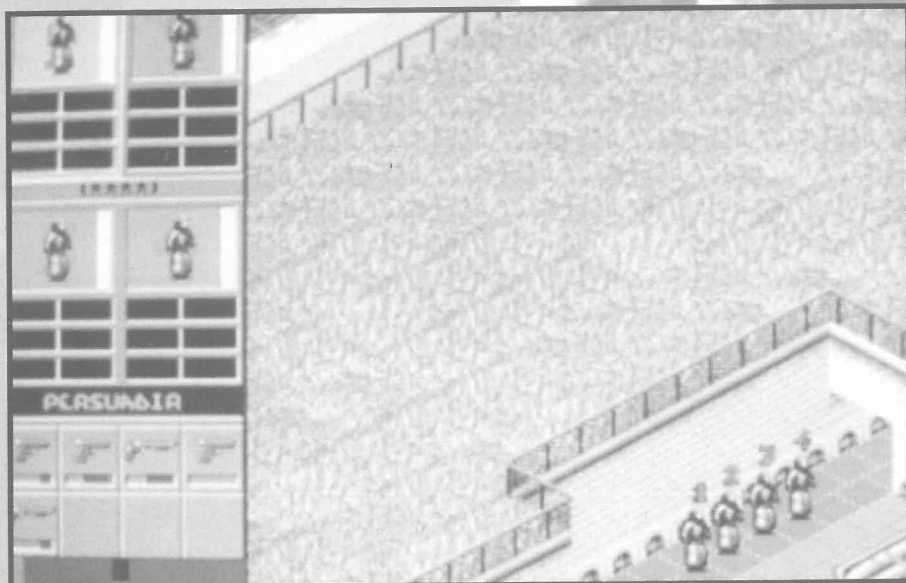
COMENTARIO

Syndicate es por supuesto un juego de estrategia, pero no basta con ser un sesudo estratega para conseguir salir victorioso en esta aventura. La agilidad, la velocidad, la puntería y demás habilidades en el dominio de aventuras de tipo Arcade también son útiles aquí.

De cualquier modo si alguien cree que nada más instalar Syndicate en su ordenador va a conseguir algo positivo, lanzándose a jugar sin más, sin una detenida lectura del completo y grueso manual que acompaña a este juego, lo lleva claro; lo más seguro es que se aburra de ver morir a sus agentes sin lograr ni un solo objetivo.

Syndicate es un juego de esos para tomárselos con calma, con un gran número de misiones diferentes (hasta 50) y con multitud de posibilidades y de situaciones diferentes que hay que ir resolviendo con la paciencia y astucia propias de un auténtico cerebro del crimen organizado.

Así pues, si estás harto de atolondrarte y quemarte los nervios matando marcianitos y corriendo delante o detrás de algún que otro monstruo, o de que te den de bofetadas, desde un tipo gordo hasta una señorita, y lo que deseas es divertirte haciendo un maléfico y malsano ejercicio mental que te prepare para el futuro más inmediato. ¡No lo dudes, lo tuyo es Syndicate!



Zitil Divil™

¿Y... TU DICES QUE *HAS* TENIDO UN MAL DIA?



¡He aquí la reunión del Gran Consejo!. Este singular evento ya se está desarrollando y la tensión se acumula en el silencio más absoluto. Sólo las flameantes llamas de las velas se atreven a trepitar como truenos. Nadie quiere ser elegido...

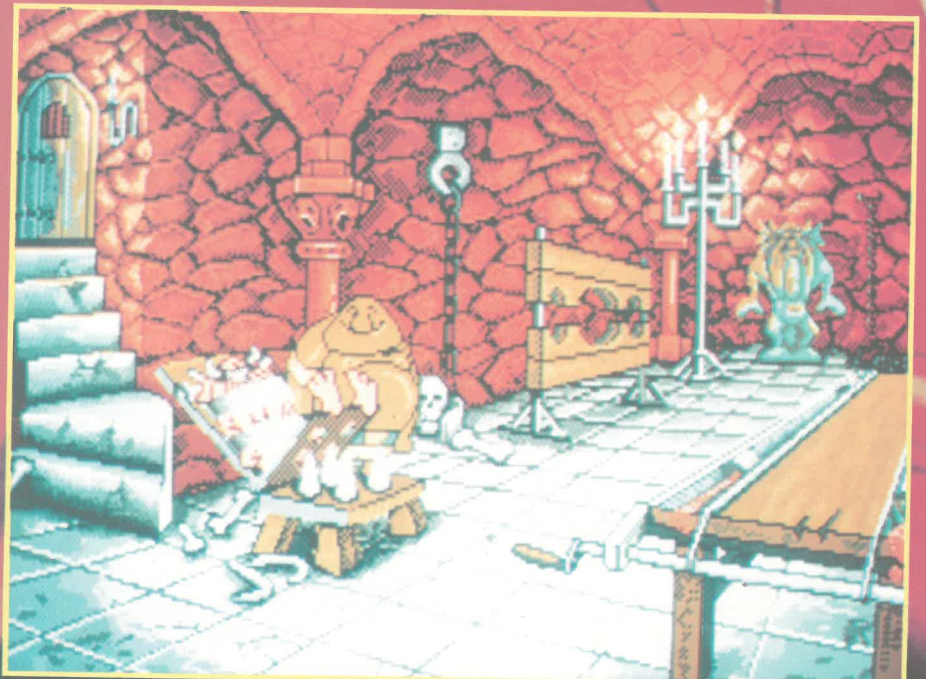
Los diablos nunca fueron cosa de risa y mucho menos este pequeño diablejo de Mutt que, aunque a algunos pueda resultarles simpático, tiene un genio de "mil demonios". Pero es justo reconocer que cualquier otro en su lugar tampoco estaría muy contento. Y es que el bueno - o el malo, según se mire - de Mutt ha recibido el Gran Honor de ser designado por el Gran Consejo Diablero, de entre todos los demás diablos, como el elegido para acceder al Mundo Superior, a través del Laberinto del Caos y hacerse con la Pizza Mística de la Abundancia.

Y la verdad es que se trata de un Gran Honor muy , pero que muy, relativo, ya que hay que tener en cuenta que la elección se realiza mediante sorteo, lo que no presupone ni aporta a Mutt ningún mérito demoníaco especial, y además lo del viajecito a por la Pizza es una tradición que los diablos vienen repitiendo año tras año desde tiempo

inmemorial. Y ... Pensándolo bien, que se recuerde, ninguno de los aventurados regresó jamás ni con la Pizza ni sin ella.

Así pues, no es de extrañar el mal humor de nuestro protagonista,

acostumbrado a pasarse la vida durmiendo y no levantarse más que para comer y rascarse, de repente en la reunión anual del Gran Consejo, entre cientos de candidatos, él ha tenido la inmensa fortuna, el alto privilegio,



Zivil Divil



de extraer del Gran Caldero el palito más corto de cuantos había y ...¡Hala, a vagar por los cinco niveles del Mundo Superior en busca de la dichosa Pizza Mística de la Abundancia!

Como es lógico, a nadie le resultaría agradable semejante encarguito y a Mutt menos que a nadie, su mundo de sueños y mas sueños, sin nada más que hacer que soñar día tras

día, se ha desplomado súbitamente ante sus propias narices y ahora se ve abocado a emprender una aventura imposible, un camino subterráneo, prácticamente sin retorno, hacia lo desconocido. Por eso, y aunque se trate de un diablo, da un poco

de pena verle en semejante trance. Así que si te decides a ayudarlo estamos seguros que te lo agradecerá bastante... ¿Quién sabe?, a lo mejor hasta puede echarte una manilla si alguna vez te lo encuentras cuando bajes al infierno.

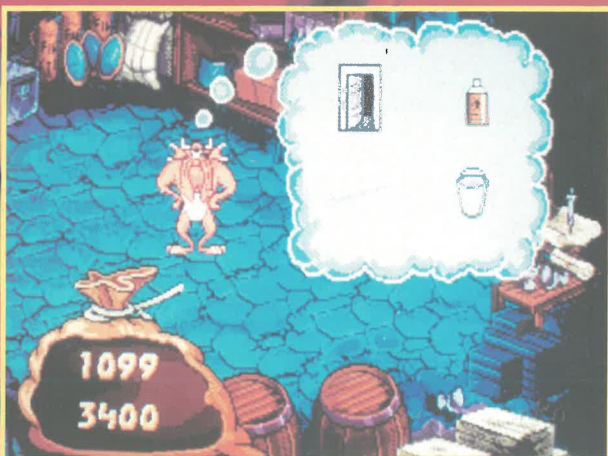
DESARROLLO

El juego transcurre por un laberinto de cinco niveles de túneles, cuyo

mapa se va dibujando en la parte superior izquierda de la pantalla a medida que vamos avanzando, estos túneles van dando acceso a diferentes cámaras o habitaciones a las que se accede abriendo una serie de puertas, bien por el expeditivo y eficaz método de la patada o por el más sofisticado, y a veces inevitable, uso de la correspondiente llave. ...Sí, sí... la llave, esa que nunca se lleva cuando hace falta y que cuando la llevamos nunca damos con la puerta adecuada.

Cada nivel posee dos habitaciones comunes a todos ellos: la Cámara de Descanso, desde la que se puede salvar la aventura a disco, tumbando a Mutt en la cama, y la Cámara de Golosinas, donde se pueden adquirir algunos útiles objetos que sacarán de apuros a nuestro héroe en más de una ocasión, eso sí, siempre que lleves el dinero suficiente.

El resto de las habitaciones contie-



nen diferentes escenarios en los que nos aguardan multitud de maléficis personajes y los mil y un peligros y aventuras que tendremos que superar para avanzar en el juego. A diferencia de las dos primeras, el resto de las habitaciones desaparecerán una vez superadas y algunas de ellas darán acceso a nuevas galerías de túneles y nuevos niveles de juego.

Aunque dentro de las cámaras es donde se encuentran los enemigos más terribles, el laberinto de pasillos subterráneos también está repleto de sorpresas y no todas ellas agradables; en ellos podremos encontrar multitud de objetos diferentes: cosas de comer que restablecerán la maltrecha energía de Mutt, dinero con que comprar los objetos de la cámara de golosinas, llaves para abrir puertas..., pero también, agujeros en suelo en los que daremos a Mutt un buen golpe o un chapuzón si no andamos con cuidado, pinchos que salen del suelo, llamaradas de las paredes y hasta algún que otro calambrazo, puñetazo, etc.

Al entrar en las cámaras desaparecerán de la pantalla los indicadores de energía, el automapeado, el número de llaves, el oro conseguido, etc. y tendremos tres oportunidades, a pantalla completa, para superar a los enemigos que se encuentren en dicha cámara, en caso de no conseguirlo nuestro diablo será nuevamente arrojado al pasillo y su estado de salud se verá notablemente afectado. En caso de perder toda su energía Mutt caerá exhausto al suelo y será capturado por el Ente, un sanguinario verdugo - para algunos - o eficaz operario torturador -para otros- que vigila todos los movimientos de Mutt y que al menor descuido lo someterá a terribles torturas que acabarán con su vida y por lo tanto con el juego.

CONTROLES

Mutt puede ser manejado mediante Joystick o teclado, la elección debe realizarse antes de comenzar el juego y las teclas a utilizar pueden ser redefinidas a nuestro antojo en caso

de no gustarnos las que el programa tiene asignadas por defecto y que son las siguientes: **Cursores** (ó 2, 4, 6, y 8 del teclado numérico) para el movimiento y las teclas **Z** y **X** para accionar los disparos. Con **F3** (y siempre que te encuentres en los túneles) accederás a una pantalla de opciones que te permitirá abandonar, continuar jugando, y cargar de disco una aventura previamente guardada. Con **F4** podrás apagar y encender la música. Y **F5** apagará y encenderá los efectos especiales de sonido.

CARACTERISTICAS

Litil Divil es un juego colorista y ameno, salpicado con multitud de situaciones simpáticas y en el que sus dibujantes -geniales por cierto- no han escatimado lo más mínimo a la hora de utilizar técnicas, recursos, talento y tiempo en el diseño tanto de los escenarios como de los innumerables personajes del juego. Es de agradecer el gran número de diferentes posturas de Mutt, su protagonista, que le permiten comportarse como un ser cuasi real, con expresiones de furia, dolor, asombro y un largo etcétera de diferentes sensaciones perfectamente diseñadas. En pocas ocasiones tenemos una oportunidad tan clara de elogiar la penetración entre dibujantes y programadores como en este caso.

El nivel de dificultad también ha sido cuidadosamente estudiado y cualquiera puede evolucionar por los diferentes escenarios sin ser destruido inmediatamente. Finalizar la aventura ya es otra cosa y requiere cierta destreza, sangre fría, astucia, y una "endiablada" habilidad e inteligencia.

Si te gustan los juegos de acción en los que da tiempo a pensar e incluso a divertirse sin acabar esquizofrénico perdido, Litil Divil es uno de los más aconsejables del momento.

REQUERIMIENTOS

Se precisa de un ordenador PC compatible modelo 386 o superior, con 4 Mbytes de espacio libre en el disco duro. Debemos tener instalado el controlador de memoria expandida EMM con al menos 3 Mbytes libres. La memoria RAM disponible no puede ser inferior a 580 Kbytes, así pues, hay que tener cuidado de no tener demasiados programas residentes instalados. También es preciso tener una tarjeta gráfica VGA con 256 colores y es recomendable disponer de una tarjeta de sonido del tipo Adlib, Soundblaster o Roland, si se quiere disfrutar de la melodía y los múltiples efectos de sonido del juego.



INSTRUCCIONES DE CARGA DEL NUMERO 4 DE SUPERJUEGOS VGA

Para ejecutar el disco con los 3 juegos que acompaña a esta publicación, introdúzcalo en la unidad de disco, teclee MENU y pulse la tecla ENTER, tras breves segundos aparecerá en su monitor un menú. Pulse las teclas 1, 2 ó 3 para ejecutar el juego que desee, una vez éste finalice, regresará de nuevo al menú. Para salir de este menú pulse las teclas 5 ó ESC.

CONFIGURACION DEL SONIDO:

Si dispone de un tarjeta de sonido, pulse la opción 4 del menú para elegir su tarjeta y en caso de ser necesario configurarla. Para elegir la tarjeta de sonido utilice las teclas del cursor arriba y abajo y pulse ENTER para seleccionarla. Pulse ESC para volver al menú principal.

Si su tarjeta no funcionara correctamente podría ser debido a que esté configurada de forma distinta a la estándar, si fuese así pulse la tecla C para configurar el puerto de comunicación y la IRQ (para averiguar el puerto y la IRQ recurra al manual suministrado con su tarjeta de sonido).

Si no dispone de tarjeta de sonido seleccione "**IBM Internal Speaker background**", para elegir el altavoz interno del PC como fuente de sonido. En ordenadores con velocidad inferior a 16Mhz, puede plantear problemas debido a que el uso del altavoz interno consume mucho tiempo, de ser así, una vez dentro del juego, elija la opción DESACTIVAR SONIDO.

Si lo desea también puede ejecutar independientemente cada juego tecleando su nombre:

SETD	Configurar el sonido	BRAINY	Brainy
HOLE-MAN	Hole-Man	MISSILE	Missile Attack
MENU	Menú		

NOTAS IMPORTANTES:

- Durante la ejecución del juego en disco, no lo retire puesto que accede a él para la lectura de ficheros.
- **NO PROTEJA** el disco contra escritura, puesto que se escriben datos en él. Si lo protege encontrará que el MENU no puede llamar a los juegos (**ERROR 5**), y que cualquier cambio en la configuración del sonido no puede ser actualizada.
- Los videojuegos utilizan gran cantidad de RAM. Si al ejecutarlos plantearan problemas (**ERROR 3**), o no puede ejecutarlos, significa que deberá liberar memoria eliminando los programas residentes que pueda tener. Una forma rápida de hacer esto, es formatear un disco con el sistema y arrancar desde él. También es posible que su tarjeta gráfica no soporte la resolución de pantalla (320x200x256) en que han sido realizados los juegos por lo que se producirá un error (**ERROR 7**), asegúrese que su tarjeta gráfica es del tipo VGA estándar o superior.

INSTALACION EN DISCO DURO

Si desea instalar los juegos en disco duro teclee **INSTALAR** seguido de la unidad y camino donde los desee instalar (la unidad y camino dados deben ser correctos y estar ya creados). Ejemplos:

INSTALAR C:\JUEGOS o **INSTALAR D:**

La instalación creará el subdirectorio **SJVGA5** y a partir de él se crearán el resto de subdirectorios, de forma que para luego ejecutarlo desde su disco duro en el caso de los ejemplos anteriores, sería:

C:	para cambiar a la unidad C
CD C:\JUEGOS\SJVGA5	para cambiar al subdirectorio
MENU	para ejecutar el menú
D:	para cambiar a la unidad D
CD D:\SJVGA5	para cambiar al subdirectorio
MENU	para ejecutar el menú

TRUCOS PARA CONSEGUIR ACABAR LOS JUEGOS DEL NUMERO ANTERIOR

GULPMAN
LOS TRES MOSQUETEROS
Y QUADRA

NUMERO DE CLAVE = 859
ENTER +F = CAMBIAR FASE

¡NO SE LO PIERDA! POR SOLO 695 PTAS MAGIM EDICIONES LES

OFRECE LA PRIMERA ENTREGA DE LA GRAN ENCICLOPEDIA TEMATICA EN PC'S

LA GRAN ENCICLOPEDIA TEMATICA en PC 1 P.V.P. 695 PTAS.

MATEMATICAS FISICA QUIMICA CIENCIAS NATURALES INGLES
 HISTORIA DE ESPAÑA HISTORIA UNIVERSAL LENGUA LITERATURA
 HISTORIA DEL ARTE GEOGRAFIA

CURSO DE INFORMATICA
 CURSO DE BASIC

MAGIM EDICIONES, S.L.

CARACTERES GENERALES DE LOS CORDADOS: RECORDADOS
 PECES Y ANFIBIOS INTEGRAL INDEFINIDA I MAGNITUD
 DEL MOVIMIENTO EL PRESENTE SIMPLE. ADVERBIO
 LA ESPAÑA PRERROMANA LA PREHISTORIA
 EL LENGUAJE LITERARIO: GENEROS LITERARIOS

CONTIENE UN DISCO 3 1/2" HD (1,44Mb) GRABADO CON LOS TEMAS

LA GRAN ENCICLOPEDIA TEMATICA en PC 2 P.V.P. 695 PTAS.

MATEMATICAS FISICA QUIMICA CIENCIAS NATURALES INGLES
 HISTORIA DE ESPAÑA HISTORIA UNIVERSAL LENGUA LITERATURA
 HISTORIA DEL ARTE GEOGRAFIA

CURSO DE INFORMATICA
 CURSO DE BASIC

MAGIM EDICIONES, S.L.

REPTILES, AVES Y MAMIFEROS ESTUDIO DE LOS MOVIMIENTOS RECTILINEOS
 CON ACCELERACION CONSTANTE INTEGRAL INDEFINIDA II EL ARTICULO: USOS Y
 DIMENSIONES ARTE PREHISTORICO LAS CIVILIZACIONES DEL PROXIMO
 ORIENTE EN LA ANTIGÜEDAD FORMAS DE ESTUDIO DE LA OBRA LITERARIA
 EL LENGUAJE VERBAL

CONTIENE UN DISCO 3 1/2" HD (1,44Mb) GRABADO CON LOS TEMAS DE PORTADA

