

# VGA

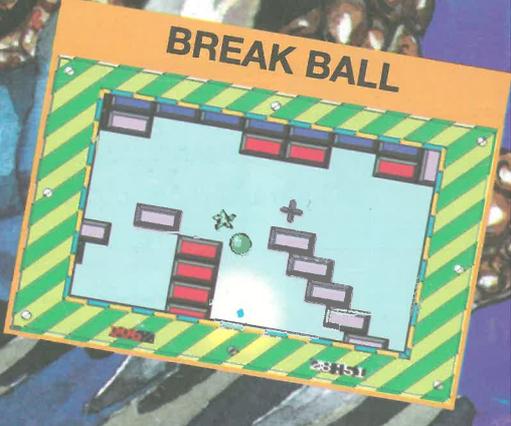
Para PC'S Y Compatibles

Nº 6 P.V.P. 600 ptas.

# SWORD FIGHT II

UN JUEGO DE  
PELICULA DONDE  
SE CONFUNDEN  
LA REALIDAD  
Y LA FICCION

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



COMECOCOS  
Y ROMPELADRILLOS  
DE ULTIMA  
GENERACION

MAGIM EDICIONES S.L.



# SUMARIO



EDITORIAL

3

SWORD FIGHT II

4

BREAK BALL

6

SNOW & FIRE

8

JOE & MAC

10

LARRY 5

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

¡Hola de nuevo videojuegomaníacos! una vez más nos asomamos a vuestro kiosco favorito para presentaros nuestras últimas creaciones y los comentarios de los juegos más afamados de cuantos existen en los mercados del ocio computerizado.

Este mes os ofrecemos una superproducción *cuasi de cine*, no sólo por el realismo de sus paisajes y la animación de sus protagonistas, sino también por sus increíbles monstruos, las numerosas posibilidades de acción del héroe de esta aventura y por muchas cosas más que sólo comprobaréis cuando hayáis jugado unas cuantas partidas con nuestro magnífico SWORD FIGHT II.

Acompañando a nuestro juego estrella, dos divertidísimas aventuras pertenecientes a dos de los géneros que más horas de diversión nos han proporcionado a lo largo de la ya no tan corta historia de los videojuegos: SNOW & FIRE, donde deberás rescatar los copos de nieve secuestrados en un siniestro castillo, al más puro estilo *comecocos* y BREAK BALL un *rompeladrillos* de lo más original.

En nuestra sección de Supercomentarios otra nueva aventura (y van 5) del incombustible LARRY, el ligón más atípico de la historia del espionaje y por supuesto de los videojuegos. Y también una trepidante aventura prehistórica en la que JOE & MAC deberán enfrentarse a medio mundo, dinosaurios gigantes incluidos, para conseguir rescatar a las chicas de su aldea que han sido secuestradas.

Y para finalizar, y bajo las Instrucciones de Carga, de la página 15, unos pequeños trucos que esperamos sirvan de ayuda para todos aquellos que no hayáis sido capaces de concluir con éxito las aventuras del mes pasado.

Esperamos brindaros unas cuantas horas de diversión, evasión .....

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



**E**n este juego asumes el papel de un guerrero que tiene que atravesar cuatro niveles repletos de enemigos que intentarán cortarte el paso. Durante el desarrollo de la partida, tienes que acabar con todos los enemigos que aparezcan en cada fase; seguidamente, mediante un «scroll» de la pantalla hacia la izquierda, irás avanzando en tu recorrido, hasta el siguiente combate. Al final de cada nivel te enfrentarás a uno o más enemigos de mayor potencia.

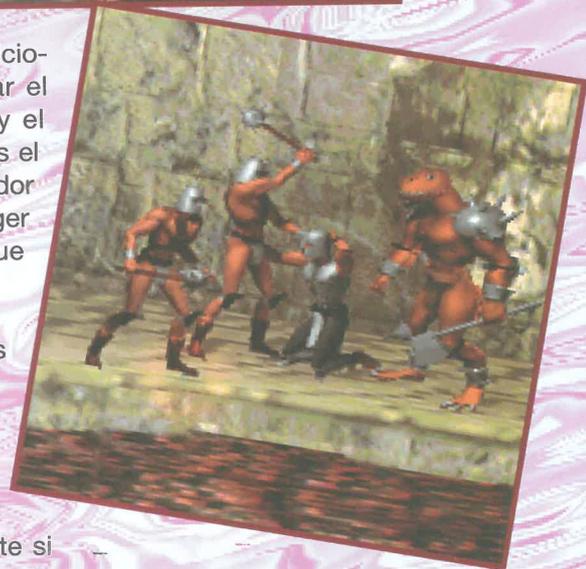
Para ayudarte a eliminar a tus enemigos, únicamente podrás utilizar tu espada y unas pociones mágicas que deberás administrar sabiamente.

Inicialmente, contarás con 16 puntos en tu escala de energía, que se decrementará conforme te vayan alcanzando los golpes de tus enemigos. Este marcador se encuentra en la parte inferior de la pantalla, representado por la cara de tu luchador.

A la derecha del marcador de vidas se encuentra el de pócimas mágicas, representado por una vasija, y que inicialmente se encuentra a 0. De vez en cuando aparece en algún lugar de la pantalla una de estas vasijas, debes aprovechar el momento para cogerla pasando por encima de ella, ya que solo permanece visible durante breves momentos. Las pócimas mágicas pueden tener dos

tipos de efectos, ambos beneficiosos. El primero es incrementar el contador de vasijas en uno, y el otro efecto, menos frecuente, es el de incrementar en uno el marcador de vidas. Así pues, intenta coger el máximo número de ellas que puedas.

Cuando utilices el poder de las vasijas, se agotarán todas, volviendo el marcador a cero. Su efecto es quitar energía a los enemigos, debilitándolos si en número de vasijas es bajo o llegando a destruirlos totalmente si cuentas con un número bastante alto. Su efecto se reparte proporcionalmente sobre los enemigos que se encuentren en pantalla en ese momento. Lo recomendable es acumular vasijas durante el recorri-



do y utilizarlas al final del nivel, cuando aparezca el enemigo más poderoso.

La partida acaba mal al perder to-

## CONTROLES

Teclas asignadas por defecto

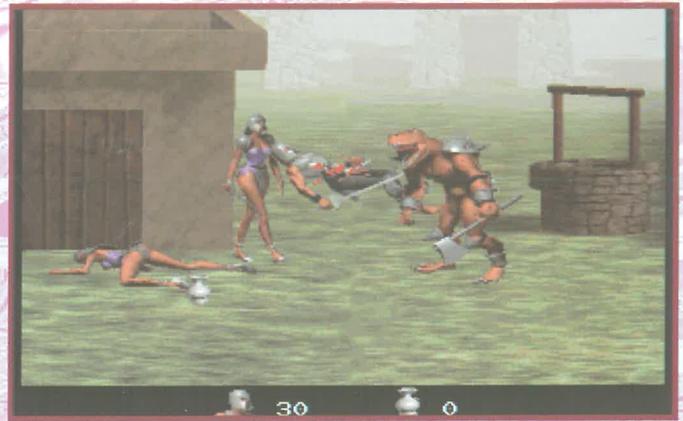
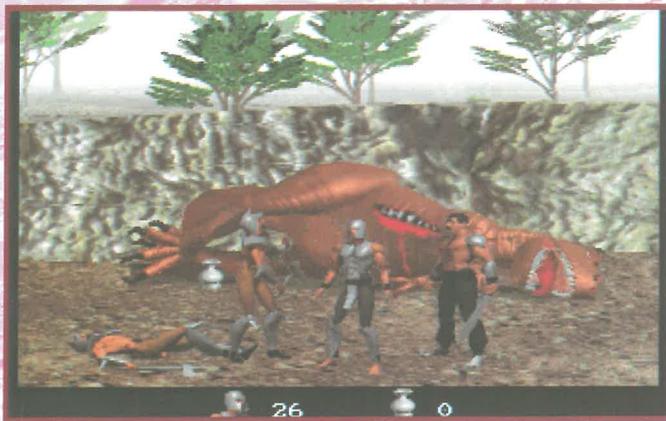
### TECLA

- Cursor Izquierda
- Cursor Derecha
- Cursor Arriba.
- Cursor Abajo
- «Z»
- «A»
- «P»
- «ESC»

### EFECTO

- Caminar hacia la izquierda
- Caminar hacia la derecha
- Caminar hacia arriba
- Caminar hacia abajo
- Golpear con la espada
- Saltar
- Pausa
- Volver al menú

Todas estas teclas, a excepción del la tecla «ESC» pueden ser redefinidas.



das tus vidas o bien al superar el cuarto nivel.

Con las teclas de desplazamiento hacia la izquierda o hacia la derecha puedes hacer que tu luchador corra: Por ejemplo, si deseas hacerlo correr hacia la derecha, tendrás que pulsar la tecla de la derecha una sola vez, volviéndola a soltar, y rápidamente deberás volverla a apretar, manteniéndola pulsada, de este modo podrás comprobar que el luchador se pondrá a correr. En este momento, si pulsas la tecla de salto, provocarás que el luchador dé un salto más alto. Si, en cambio, pulsas la tecla de golpear con la espada, darás un salto horizontal con el que puedes arrollar a tus enemigos. Durante el salto también se puede golpear con la espada, así como cambiar la orientación del luchador hacia la izquierda o hacia la derecha.

Para utilizar el poder de las vasijas, hay que pulsar simultáneamente la tecla de golpear y la de saltar, siempre, claro está, que el marcador de vasijas no esté a cero.

### OPCIONES DEL MENU

Las opciones del menú aparecen en el cuadro 2:

En la opción nº 6 tendrás que tecl-



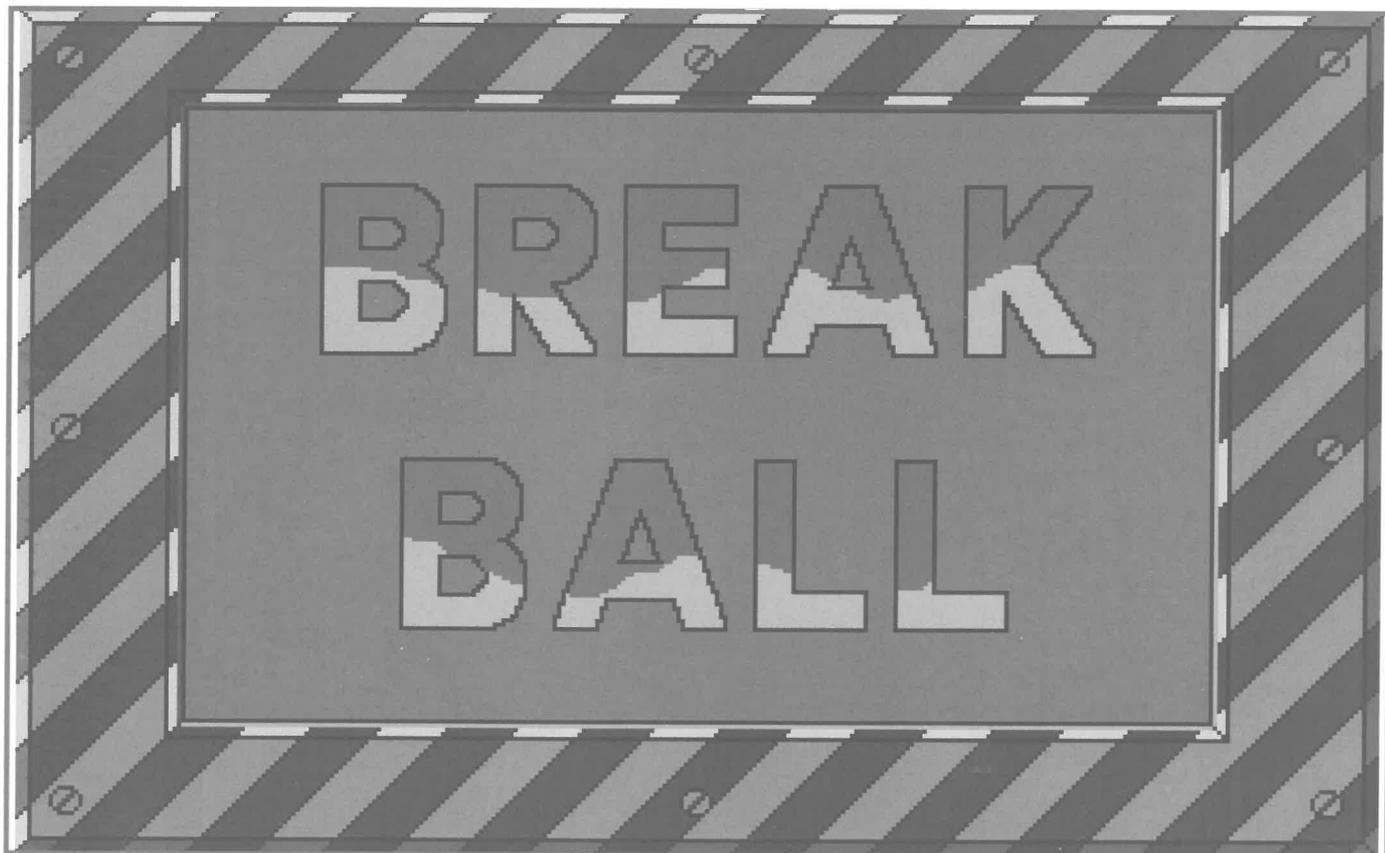
## CUADRO 2

- |                     |  |
|---------------------|--|
| 1. <b>TECLADO</b>   | Inicia juego con teclado.              |
| 2. <b>JOYSTICK</b>  | “ “ “ joystick.                        |
| 3. <b>REDEFINIR</b> | Para cambiar las teclas de control.    |
| 4. <b>CALIBRAR</b>  | Para ajustar el joystick.              |
| 5. <b>SONIDO</b>    | Dos opciones, con sonido o sin sonido. |
| 6. <b>CLAVE</b>     | Facilidades para acabar el juego.      |
| 0. <b>TERMINAR</b>  | Sale de SWORD FIGHT II.                |

ar una clave secreta que desvelaremos en nuestro próximo SUPER JUEGOS VGA.

### NOTA IMPORTANTE

Sword Fight II se puede jugar desde disquete, pero debido al gran número de accesos al disco que se realizan durante su desarrollo es aconsejable jugar desde el disco duro, para lo que deberás copiar todos sus ficheros. Así mismo, también ganarás bastante velocidad si tienes activado el caché de disco (Smartdrv, SuperPck, Ncache, etc).



### INTRODUCCION

Resulta en ocasiones muy complicado concebir un juego que se salga de la norma general, donde el bueno tiene que matar al malo. Pues bien, con BREAK BALL creemos que hemos conseguido romper este esquema. Basado en los famosos juegos rompeladrillos, pero con unos novedosos elementos, en lo que al control de la bola se refiere, estamos ante un juego que proporciona horas de entretenimiento.

Se lucha contra varios factores; romper el mayor número de ladrillos, no caer antes de tiempo en los agujeros y sobre todo controlar la bola para llevarla donde quieres ir. Todo esto unido a un nivel de dificultad, que aumenta hasta lo imposible, hará que te rompas la cabeza intentando superar las diferentes fases de BREAK BALL.

### COMO JUGAR

Estamos ante un juego que consta de 6 fases diferentes, y como viene siendo habitual, cada nueva fase tiene un nivel de dificultad superior a la anterior.

El objetivo de BREAK BALL es destruir, como mínimo, el tanto por ciento de ladrillos que se nos indica en la pantalla de comienzo de fase.

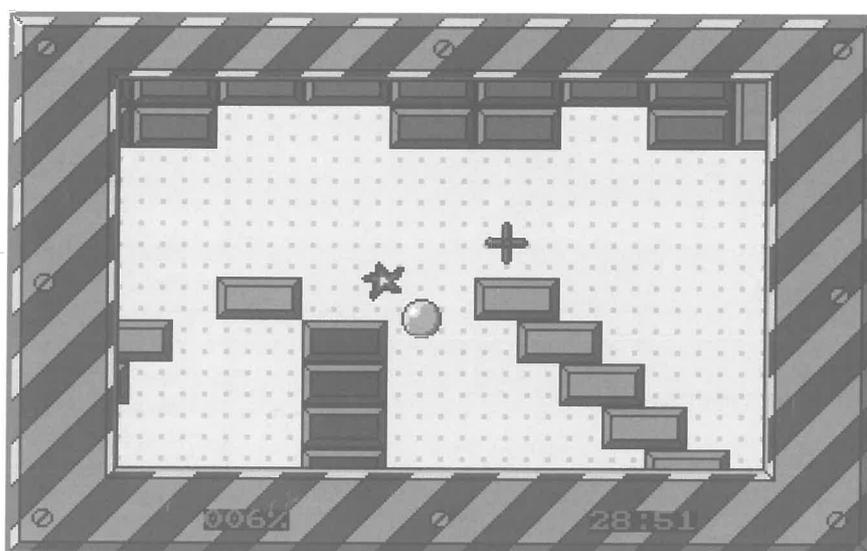
Una vez los hemos destruido hemos de localizar el agujero donde introducir la bola para pasar a la si-

guiente fase. Si colamos la bola en un agujero antes de conseguir el porcentaje adecuado de ladrillos destruidos, no sólo perderemos un crédito de los cuatro con que contamos al comienzo de la partida, sino que además tendremos que repetir la fase.

Para destruir los ladrillos tendremos que lanzar la bola sobre ellos, ésta iniciará un recorrido que durará varios segundos, rebotando repetidas veces y desintegrando todos los ladrillos que encuentre a su paso.

Para disparar la bola tendremos que desplazar la cruz que nos sirve como cursor en la dirección en la que queremos lanzar la bola y a continuación pulsar el disparo.

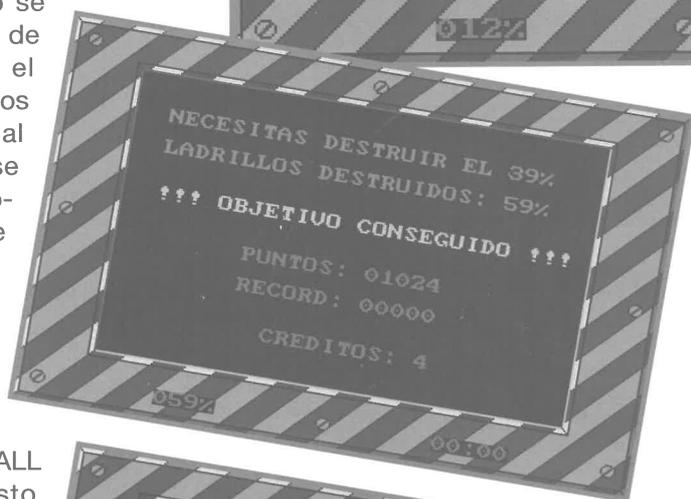
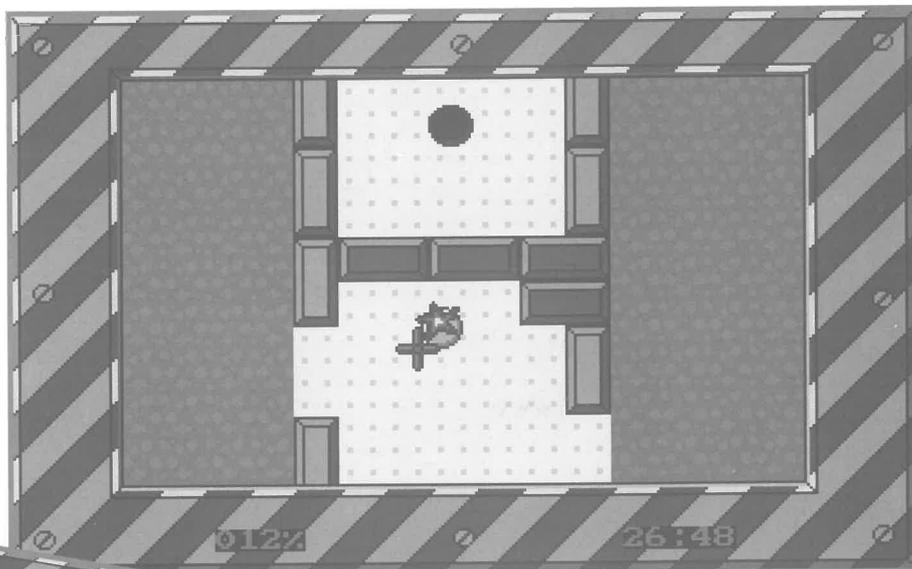
Cuanto más alejemos el cursor de la bola, ésta saldrá disparada con más fuerza. Una vez que la bola se encuentre en mo-



vimiento, podemos corregir levemente su trayectoria desplazando el cursor en la dirección hacia la que queremos que se dirija. Poco a poco, la bola perderá su inercia, hasta que se detenga, momento en que tendremos que repetir la operación de disparar otra vez.

Una vez completadas las 6 fases diferentes se incrementará el nivel de dificultad y también obtendremos un crédito extra. Al aumentar el nivel cada fase tendrá más agujeros que tendremos que esquivar para que no se cuele la bola antes de conseguir destruir el porcentaje de ladrillos que se nos indica al comienzo de la fase y, como cabe suponer, este porcentaje irá haciéndose cada vez mayor hasta un límite del 95%. Un elemento que también provoca el aumento de la dificultad de BREAK BALL es el tiempo, puesto que es limitado y se va reduciendo a medida que avanzamos de nivel. Si se nos termina el tiempo perderemos un crédito y tendremos que repetir la misma fase.

El juego realmente no tiene final, puesto que la dificultad aumenta tanto que llega un momento en que no serás capaz de conseguirlo. El vencedor, por tanto, será aquel cuya puntuación



sea mayor, dicha puntuación se conservará como record en el cuadro de marcadores.

### MARCADORES

Al comienzo de cada fase aparecerá un cuadro en el que figuran la puntuación obtenida hasta el momento, el record, el número de créditos que nos restan y el nivel y fase de juego en que nos encontramos, así mismo se indica el porcentaje de ladrillos que tendremos que destruir para superar la fase. Durante el tiempo de juego nos encontramos con dos marcadores más, situados en la parte inferior de la pantalla: en

el de la izquierda se nos indica el tanto por ciento de ladrillos destruidos y en el de la derecha figura el tiempo que te queda para conseguir acabar con éxito la fase en la que estás jugando.

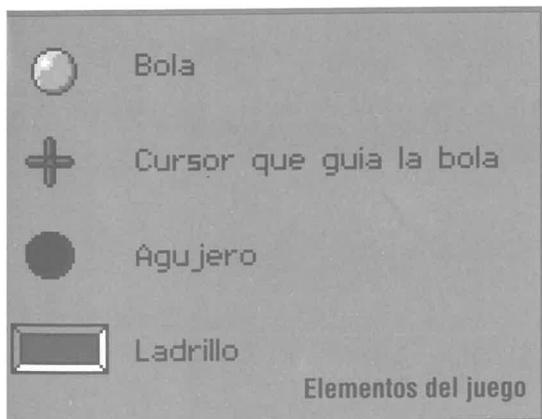
Si juegas con otros amigos, podéis competir en 2 modalidades. En primer lugar a puntos, es decir el ganador será aquel que consiga mayor puntuación. Y la otra posibilidad es que el vencedor sea aquel que alcance una fase y un nivel superiores al de los demás contendientes, independientemente de la puntuación obtenida por cada uno de ellos.

### CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

- Equipo mínimo: AT 286 a 16 Mhzs. -Teclas redefinibles
- Joystick
- Sonido por altavoz interno
- Posibilidad de desactivar el sonido - Pausa
- Gráficos VGA 320x200x256 col.
- Scroll multidireccional

### CONTROLES

- Q ..... Cursor arriba
- A ..... Cursor abajo
- O ..... Cursor izquierda
- P ..... Cursor derecha
- ESPACIO ..... Dispara la bola
- F1 ..... Pausa
- F2 ..... Sonido SI/NO
- ESC ..... Salir al menú



# SNOW & FIRE

## INTRODUCCION

¡Pues si amigos!, de nieve y fuego va esta vez nuestra historia. Este año se ha retrasado la Navidad, puesto que la nieve no ha llegado a caer y las temperaturas son casi de verano. El responsable de esta terrible catástrofe es el malvado *Devil of Fire* (el demonio del fuego) que ha robado del cielo todos los copos de nieve y los ha escondido en su infernal castillo custodiado por las terroríficas llamaradas de un voraz e inextinguible fuego y, también por alguna que otra criaturaja de aspecto simpático pero de muy malsanas intenciones.

Pero todo este desastre no puede permanecer así por más tiempo, un intrépido luchador, un héroe legenda-



rio, un valiente llamado Copito, será el encargado de intentar restaurar el orden sobre el mundo, adentrándose en la fortaleza y rescatando los copos de nieve mientras esquiva los ataques de las criaturas de «Devil», en cada una de las 20 habitaciones que tiene el castillo y cuyas puertas están cerradas, “a cal y canto”, mediante un enorme cerrojo que precisa, nada menos, que de 7 llaves para poder ser abierto.

¿Será nuestro héroe capaz de conseguirlo? ¡Seguro que va a necesitar de toda la ayuda que seas capaz de prestarle!

## COMO JUGAR

El juego consta de 20 fases diferentes donde los laberintos son creados al azar, no produciéndose nun-

ca dos escenarios o pantallas iguales. Esta técnica hace que no te aprendas de memoria la situación de los objetos y la forma de llegar a ellos, por lo tanto, si te matan y tienes que empezar nuevamente la misma fase, ésta no será exactamente igual a la anterior, sino bastante distinta.

El objetivo en cada fase es el de conseguir encontrar y recoger las 7 llaves que permiten abrir la cerradura que nos conducirá a la siguiente pantalla. Además para poder acceder a la siguiente habitación, no sólo bastará con haber recogido las 7 llaves y “abrir la cerradura”, sino que tendremos que llevar un porcentaje mínimo de copos de nieve recogidos equivalente a la cantidad que se indica al comienzo de cada fase.

Al desplazar a nuestro personaje por los laberintos de las 20 habitaciones, iremos recogiendo automáticamente los copos de nieve. El número que aparece en el marcador situado más a la izquierda de la pantalla de juego nos indica el por-

Protagonista

Enemigo

Copo de nieve a recoger

Las 7 llaves que abren la cerradura

La cerradura mágica

Muro

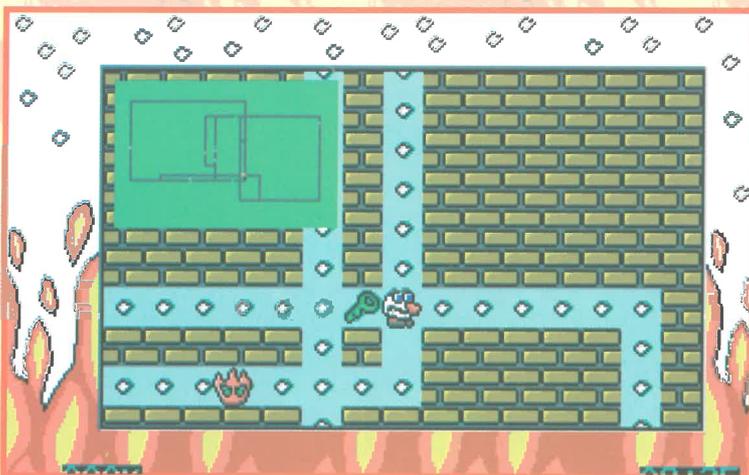
Los protagonistas del juego

centaje de copos que llevamos recogidos. Cuantos más copos recojamos más puntos obtendremos.

El tiempo es un elemento muy importante, éste se va decrementando en el marcador de la derecha lentamente, pero cuando llega a cero, **DEVIL** nos atacará y habremos perdido una vida. Disponemos de cuatro vidas para completar el juego, y no es posible conseguir más durante la evolución del mismo.

Si pasamos por encima de la cerradura y no llevamos alguna de las 7 llaves no pasaremos a la siguiente pantalla. Si tenemos las 7 llaves, la cerradura nos sacará de la habitación, pero si en ese momento resulta que el porcentaje de copos recogidos es inferior al que se nos pide, tendremos que repetir nuevamente la misma fase. Las llaves que vayamos recogiendo durante el desarrollo de cada fase se irán dibujando en la parte central de los marcadores.

El escenario del juego se desplaza mediante un scroll multidireccional y en la pantalla sólo aparecerá visible una pequeña parte de cada habitación o fase, de



manera que a veces resultará difícil saber el punto exacto donde nos encontramos o dónde se encuentran la cerradura mágica, la llave que nos falta, o los enemigos que nos persiguen. Para resolver este problema, puedes consultar el mapa general de cada habitación, manteniendo pulsada la tecla **ESPACIO**. Dicho mapa se superpondrá en la parte superior izquierda de la pantalla y permanecerá visible mientras mantengas la tecla pulsada.

La información que muestra es muy completa, aunque hay que tener buena vista o un monitor grandote para no equivocarnos, los elementos que aparecen en él son los siguientes:

- **Detalle de los pasillos del laberinto.**
- **Nuestra posición.**
- **Posición de los enemigos.**
- **Posición de las 7 llaves.**
- **Posición de la cerradura.**

Los enemigos se desplazan libremente por el laberinto. Tú no puedes eliminarlos de ninguna manera, así que lo único que puedes hacer es esquivarlos para que no entren en contacto contigo, o de otro modo te eliminarán haciéndote perder una vida.

En cada fase se incrementa la dificultad, añadiéndose más enemigos y complicándose el entramado de caminos de cada habitación.

Estamos, en definitiva, ante un juego que podríamos definir como sencillo en cuanto a su concepción, pero estamos seguros de que **SNOW & FIRE** os pro-

porcionará muchas horas de diversión.

### CARACTERISTICAS TECNICAS

- ✓ AT 286 a 16 Mhzs (como mínimo).
- ✓ Teclas redefinibles
- ✓ Joystick
- ✓ Sonido por altavoz interno
- ✓ Posibilidad de desactivar el sonido
- ✓ Pausa
- ✓ Gráficos VGA 320x200x256 colrs.
- ✓ Scroll multidireccional

### CONTROLES POR DEFECTO

- Q Arriba
- A Abajo
- O Izquierda
- P Derecha
- ESPACIO Muestra el mapa
- F1 Pausa
- F2 Sonido SI/NO
- ESC Salir al menú principal

**La prehistoria si que es dura: Si no sales de caza no comes y si lo haces te destruyen el poblado y raptan a tus chicas**

Los problemas con las chicas no son cosa de hace dos días, ya desde los tiempos prehistóricos, ya fuese por unos motivos o por otros, media humanidad -los chicos- ha venido teniendo a la otra media -las chicas- como su principal quebradero de cabeza. Y si no que se lo pregunten a **Joe** o a **Mac**, aunque en esta ocasión **ellas** no hayan tenido ninguna culpa de lo sucedido.

Parece ser que a los dos cavernícolas, protagonistas de nuestro juego, es decir a **Joe** y a **Mac**, se les ha presentado un serio problema, ya que mientras andaban por ahí jugando la vida para intentar cazar algo que llevarse a la boca, su poblado ha recibido la visita de unos vecinos un poco bestias -hay que tener en cuenta que todavía no se había inventado ningún código de conducta urbana, ni la ley de arrendamien-

tos, ni la de la propiedad horizontal, ni los *Cascos Azules* ni nada de eso-

Pues bien, resulta que, vaya usted a saber por qué, los susodichos vecinos han incendiado el poblado y han secuestrado a todas las chicas de la aldea y ahora les toca a nuestros héroes salir en su busca e intentar rescatarlas.

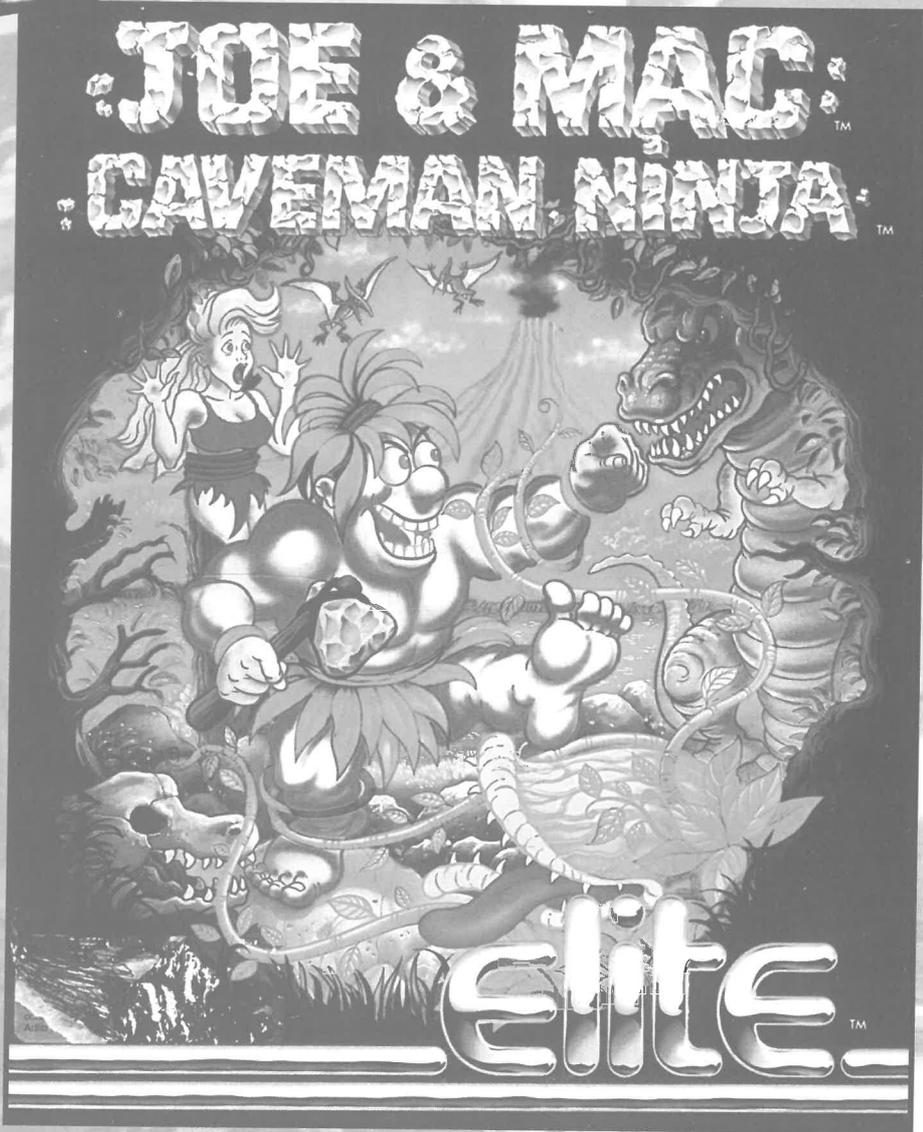
Pero en la época en la que se desarrolla nuestra historia, el mundo era un lugar fabulosamente bello pero también tremendamente hostil, las frutas más exóticas se mezclaban con los dinosaurios más terribles y las armas con que los humanos contaban para defenderse no eran sino simples trozos de madera, hueso y piedra unidos con un ingenio bastante rudimentario. La vida en semejante escenario no era nada fácil y, desde luego, no había lugar para los débiles ni para los cobardes.

Joe y Mac no son, ni mucho menos, débiles ni tampoco cobardes pero van a necesitar que les prestes tu astucia, tu rapidez y sobre todo tus nervios de acero para conseguir avanzar por una jungla plagada de trampas y enemigos de todas clases y tamaños.

### DESARROLLO

El juego discurre a lo largo de 5 zonas o reinos diferentes, cada uno de los cuales posee varias rutas diferentes que pueden ser elegidas por cada jugador, lo que hace un total de 15 niveles por los que debemos ir encontrando a las mujeres que fueron raptadas del poblado.

Cada reino posee un líder dominante, el ser más fuerte y poderoso de cada



# JOE & MAC: CAVERNAMANIA

región, al que habremos de enfrentarnos para poder superar cada una de las fases en que está dividido el juego. Contra estos enemigos no es suficiente la astucia o la velocidad sino que es muy conveniente enfrentarnos a ellos con el arma más adecuada.

## ARMAS, OBJETOS Y ENEMIGOS

Algunos de los enemigos de nuestros héroes portarán un huevo que dejarán caer al ser destruidos, cada huevo que recojamos nos proporcionará un arma adicional que aumentará nuestra potencia destructiva, las armas de las que podremos disponer son las siguientes:

■ **HACHA:** Con un palo como mango, atado a un buen pedrusco, es suficiente para eliminar a los enemigos menos poderosos. Es lo único que tenemos al comenzar la aventura.

■ **PEDERNAL:** Funciona como un misil pero tampoco es suficiente para enfrentarte a los grandes monstruos.

■ **BOOMERANG:** Un arma infundible y de gran eficacia.

■ **FUEGO:** Desde el principio de los tiempos ésta ha sido una de las armas más eficaces para el hombre.

■ **RUEDA DE PIEDRA:** Nuestros protagonistas ya conocían la rueda aunque la utilizaran de un modo un tanto peculiar y futurista: atropellar a los demás.

■ **ESPEJISMO:** Parecer más numeroso, más grande, más valiente, tener poderes sobrenaturales, etc. siempre ha sido de gran eficacia en cualquier contienda, arrojar un duplicado de nuestra propia imagen sembrará la duda y el terror entre nuestros enemigos.

■ **DESCARGA ELÉCTRICA:** No sabemos cómo ha llegado la luz eléctrica hasta la prehistoria. ¿Será obra de los extraterrestres o simplemente un desliz del guionista? Lo mismo da, el caso es que puedes dejar fritos a tus enemigos con una descarga de corto alcance pero de gran potencia.

Rescatar chicas perdidas es una tarea ardua que requiere muchas energías, por ello, debes procurar alimentarte bien durante tu andadura para reponer tus niveles energéticos y aumentar tu puntuación, recogiendo frutas, filetes, pasteles, etc. Los chiles, como muchos sabréis, son unos pimientos sudamericanos muy picantes, parecidos a las guindillas, con ellos -embotellados o al natural- os pondréis prácticamente incandescentes incendiando a todo enemigo que ose acercarse. Los hombrecillos (Joes y Macs reducidos) os proporcionarán vidas extra.

También es muy recomendable recoger algunas otras criaturas como Cavernícolas tumbados o masticando o pequeños lagartos o astronautas, que nos proporcionarán valiosas recompensas.



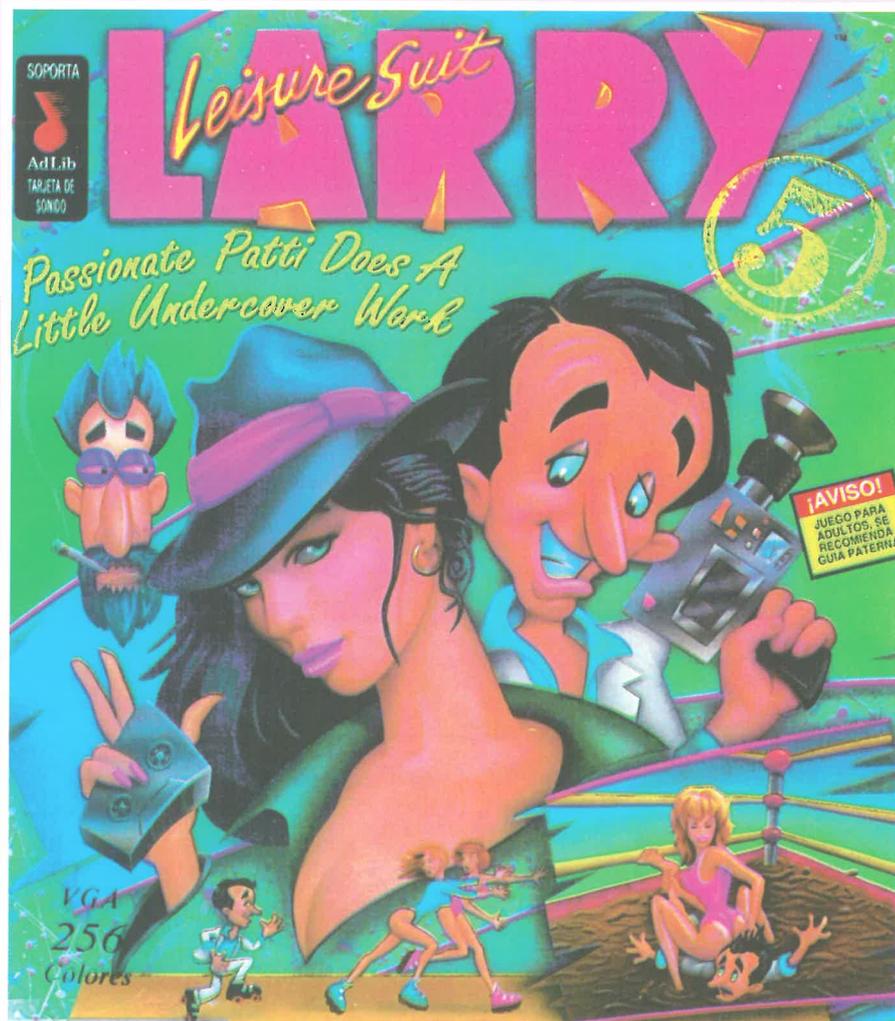
Además de los enemigos más comunes, abundantes y frágiles como son los cavernícolas, plantas y demás, existen otros que requerirán de una mayor pericia y de un especial armamento para ser destruidos como lagartos voladores, dinosaurios con plumas, peces voladores eléctricos, pequeños dinosaurios, plantas devoradoras, bombas, etc.

## COMENTARIO

Joe & Mac es un juego perfecto para los amantes de la acción. Obliga a un esfuerzo constante de concentración, rapidez y destreza. Sólo mediante la pausa es posible obtener un respiro ya que la gran variedad de enemigos, el elevado número de ellos que aparecen constantemente en pantalla y su agresividad, hacen fatal el más mínimo despiste. No podrás seguir presumiendo de nervios bien templados y de reflejos de felino sino te atreves a enfrentarte a este juego. ¡Atención, no apto para calmosos, intelectuales insulsos y similares!

Algo en su contra: las excesivas protecciones (disquete+ clave + manual).





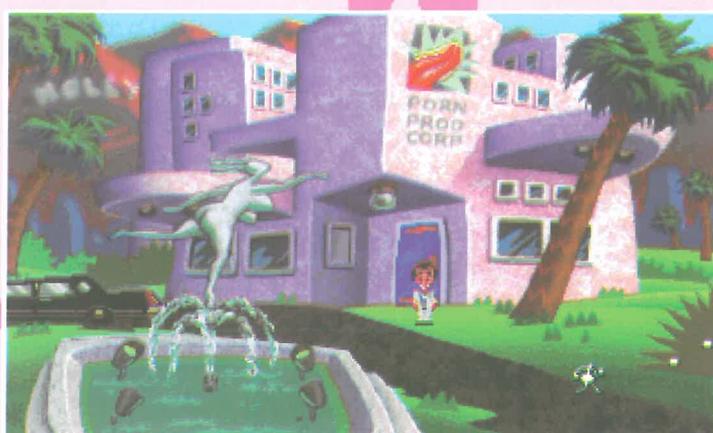
Es cierto que el mundo ha cambiado una barbaridad, pero hay cosas que permanecen inalterables: Los feos bajitos no se ligan a las chicas sexys...  
...¿O acaso sí?



Larry, para aquellos que aun no le conocéis, es, a simple vista, el prototipo de chico cuarentón, moreno, bajito, con una incipiente calva, un poco hortera y con un intelecto más bien escaso. El pobre Larry es, a todas luces, la antítesis del sex-symbol masculino, el vivo ejemplo computerizado del tipo ese en el que una chica de las de verdad jamás se fijaría.

Larry trabaja, ocupando un puesto de ínfima categoría, en una produc-

tora de televisión, dedicada a producir programas algo más que eróticos y controlada por un sindicato relacionado con el sexo y la pornografía. En el momento en que comienza esta historia el consejo de dirección de la compañía se encuentra reunido intentando estudiar el modo de contratar a la mujer más sexy de América para que haga de azafata en uno de sus programas calientes para la televisión. Previamente ya se ha llevado a cabo una preselección entre un gran número



# LARRY

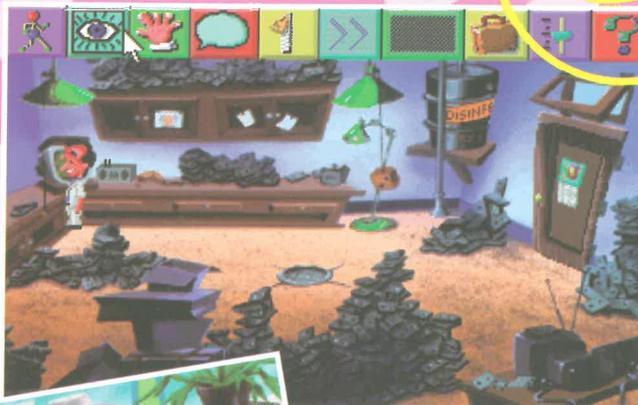
de candidatas y han sido seleccionadas tres de ellas como finalistas.

Silas Scuemall -el jefazo supremo de la compañía- considera que la mujer más sexy debe ser aquella capaz de enamorarse de todos, incluso del hombre más inepto, estúpido y poco atractivo del mundo, es decir, de alguien como Larry, a quien acaba de conocer en esa misma reunión, mientras le volcaba una jarra de café encima. Silas pretende que las tres finalistas sean puestas a prueba y filmadas, no en los estudios de televisión, donde podrían alterar sus personalidades, sino en su propio lugar de residencia, en su trabajo y en sus momentos de ocio, en fin, lo que Silas pretende es filmarlas, sin que se den cuenta, en un momento de su vida cotidiana y comprobar cual es la actitud de cada una de ellas ante la presencia de un hombre como Larry.

Así pues, esa será la misión de Larry, tendrá que viajar de incógnito hasta las ciudades donde residen las tres candidatas, conseguir acceder a ellas de un modo que parezca fortuito, sin que sospechen nada acerca de su verdadera identidad ni de su cometido, conseguir intimar con ellas y filmarlas, sin que se den cuenta, en los momentos más intensos de su relación. Si es que consigue llegar a relacionarse de alguna manera, claro está.

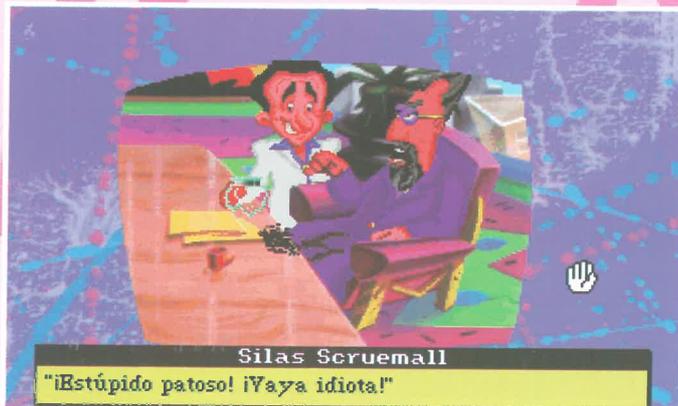
Para ello la compañía ha puesto a disposición de

Larry todos los recursos que necesite, dinero, coches, pasajes de avión, una cámara especial de gran potencia y reducido tamaño, etc. etc. Todo está preparado para que funcione. Nada puede salir mal. Es la gran oportunidad



en la vida de Larry y no puede permitirse el lujo de desaprovecharla.

Y así comienzan las peripecias del bueno de Larry, viajando por todo el país en busca de tres mujeres importantes a las que hacer un *casting* (prueba cinematográfica), pero pri-



mero hay que encontrarlas, conocerlas y demás... Las sorpresas vendrán más adelante, sobre todo con Passionate Patty, una agente novata, a quien el F.B.I. ha encomendado la misión de desarticular la corrup-

ción en la industria musical. Otro elemento sorpresa con que nuestro protagonista no contaba son los chicos de la mafia, empeñados en cargarse la industria pornográfica televisiva y así poder recuperar el control de un lucrativo negocio que se les está yendo de las manos: los videos porno.

Ya tenemos más o menos claro cual es la misión de Larry en esta videoaventura de Sierra, incluso conocemos, un poco por encima, cómo se ha visto una chica como Patti metida en semejante embrollo. Pero, ¿y tu?, ¿qué pintas tu, querido jugador, en toda esta historia? Pues por si aun no te habías dado cuenta te diremos que tu haces de Larry. Ya, ya sé que tu eres mucho más alto, más guapo,

más joven y que además ligas de verdad, pero a nadie le viene mal un poco de entrenamiento extra.

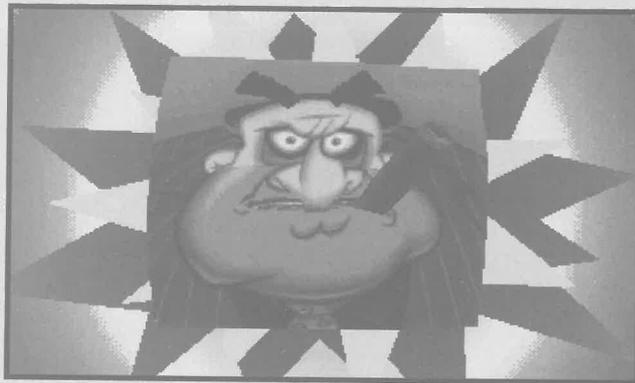
## COMENTARIO

Nos encontramos ante un gran juego de esta magnífica colección, las nuevas tarjetas de video y en definitiva la evolución en la calidad de los ordenadores ha propiciado la abismal diferencia en todos los terrenos entre ésta y las primeras aventuras de Larry.

Realizada en una resolución gráfica de 320X200 puntos y 256 colores, LARRY 5, es como sus predecesoras, una aventura gráfica conversacional en la que el jugador deber ir encontrando a lo largo de cada una de las innumerables pantallas que componen el juego, aquellas pistas, objetos, frases, etc. que le permitan ir avanzando a lo largo de la aventura.

A diferencia de otras aventuras conversacionales, aquí nos encontramos con que los principales personajes están animados con multitud de posturas diferentes, con movimientos muy conseguidos: Larry se mueve como un patoso y Patty es una chica increíblemente sexy.

Los dibujos que constituyen los paisajes de fondo del juego han sido realizados a mano y posteriormente digitalizados para pasarlos al ordenador, con lo que el colorido y la calidad de los dibujos le confieren un atractivo muy especial. Así mismo es increíble comprobar la gran cantidad de imágenes diferentes, gestos, planos generales, primeros planos, etc. que este juego presenta. El enorme



derroche en el diseño de situaciones y escenarios, le hace parecer más una película de dibujos animado que un videojuego.

El manejo de los elementos necesarios para desenvolverse por la aventura es sumamente sencillo, ya que no es necesario teclear en ningún momento y con el simple manejo del ratón y la ayuda de una barra de menús -con una serie de iconos que aparece en la parte superior de la imagen, al desplazar el cursor hacia esa zona de la pantalla- es posible acceder a todas las acciones disponibles en el programa. Cada vez que elijamos alguna de las 4 primeras acciones (Desplazamiento, Examinar, Acción o Hablar) el cursor se transformará en un icono similar al de la acción que representa y así podrás desplazarte, hablar, etc. constantemente, sin tener que realizar una nueva pulsación sobre el menú. Todas las acciones disponibles son las siguientes y aparecen en la barra de menús ordenadas de izquierda a derecha:

■ **Desplazamiento:** hace que Larry se dirija de un lugar a otro de la pantalla o cruce puertas y escenarios, utilizaremos esta opción para acercarnos a aquellos objetos o personas que consideremos interesantes para nuestro cometido.

■ **Examinar:** cuando queramos obtener una explicación más amplia de algún objeto podremos obtenerla mediante esta opción.

■ **Acción:** Al ele-

gir este icono el cursor se convertirá en una mano, sitúala sobre aquellos lugares de la pantalla que consideres pueden resultarte útiles y luego pulsa el botón izquierdo del ratón.

■ **Hablar:** Mediante este icono podrás entablar conversaciones con el resto de los protagonistas de la aventura.

El resto de iconos permiten otras acciones menos directas pero no por ello de menor importancia, cabe destacar el menú de inventario, mediante el cual podemos realizar una serie de operaciones como salvar o cargar de disco el juego, graduar la velocidad del texto, el volumen de la música, ajustar el detalle de la animación de los personajes, etc.

El icono de ayuda permite una descripción más amplia de cada uno de los restantes iconos del menú.

Larry 5 es, en definitiva, una aventura con un contenido un tanto picante, no apta para los más pequeños de la casa, pero que te divertirá con sus numerosos gags y un simpático guión de lo más apropiado que te obligará a no despegarte de tu ordenador.



## INSTRUCCIONES DE CARGA DEL NUMERO 6 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:

<b>SETD</b>	Configurar el sonido	<b>BBALL</b>	Break Ball		
<b>SF2</b>	Sword Fight II	<b>SNOW</b>	Snow & Fire	<b>MENU</b>	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 desee instalarlos (la unidad y camino dados deben ser correctos y estar ya creados). Ejemplos:

#### INSTALAR C:\JUEGOS o INSTALAR D:

La instalación creará el subdirectorio SJVGA6 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:

<b>C:</b>	para cambiar a la unidad C
<b>CD C:\JUEGOS\SJVGA5</b>	para cambiar al subdirectorio
<b>MENU</b>	para ejecutar el menú

<b>D:</b>	para cambiar a la unidad D
<b>CD D:\SJVGA6</b>	para cambiar al subdirectorio
<b>MENU</b>	para ejecutar el menú

## TRUCOS PARA CONSEGUIR ACABAR LOS JUEGOS DEL NUMERO ANTERIOR

**HOLEMAN**  
**MISSILE ATTACK**  
**BRAINY**

**NUMERO DE CLAVE = 1712**  
**NUMERO DE CLAVE = 2368**  
**ENTER +F = CAMBIAR FASE**  
**ENTER +1 = VIDAS INFINITAS**  
**ENTER +2 = VER EL FINAL**

**¡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. 695PTAS.

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 MAGNITU  
 DEL MOVIMIENTO EL PRESENTE SIMPLE, ADVERBIO  
 LA ESPAÑA PRERROMANA LA PREHISTORIA  
 EL LENGUAJE LITERARIO: GENEROS LITE

CONTIENE UN DISCO 31/2" HD (1,44Mb) GRABADO CON LOS TEMAS

**LA GRAN ENCICLOPEDIA TEMATICA en PC**

2 P.V.P. 695PTAS.

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 31/2" HD (1,44Mb) GRABADO CON LOS TEMAS DE PORTADA

