



VGA

Para PC'S Y Compatibles

Nº 7 P.V.P. 600 ptas.

RC RACE

EQUIPA TU VEHICULO DE RADIO-CONTROL Y CONDUCELO POR LOS CIRCUITOS MAS EMOCIONANTES

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



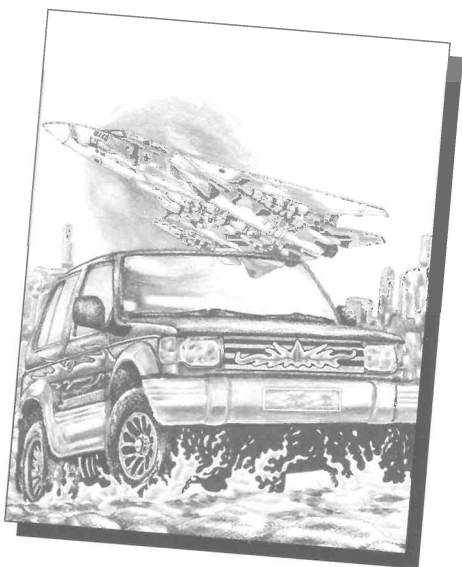
ESNUKA, EL MAS COMPLETO JUEGO DE BILLAR



PON A PRUEBA TUS REFLEJOS CON TOMCAT F-14



SUMARIO



EDITORIAL **3**

RC RACE **4**

ESNUKA **6**

TOMCAT F-14 **8**

BODY-3 **10**

SPACE QUEST V **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

En esta ocasión os presentamos tres jugazos que os van a quitar el hipo con RC-RACE podrás introducirte en el fascinante mundo de los bólidos dirigidos por radio control, construir tu mismo tus vehículos eligiendo entre diferentes tipos de motores, neumáticos, amortiguadores o clases de pilas y pilotar tu coche por los más excitantes circuitos con todo tipo de superficies: asfalto, arena, etc. Comprobando así la eficacia y el comportamiento de los elementos instalados... ¡Una aventura de lo más real!

ESNUKA es un completo monitor de billar en el que se compendian las más importantes especialidades conocidas y algunas otras bastante innovadoras. El billar clásico el americano o el inglés se dan cita en este juego que reproduce los impactos, los efectos y las trayectorias de las bolas con un realismo increíble. Pero eso no es todo ESNUKA te permite jugar al billar siguiendo un peculiar concepto de las leyes de la genética.... Compruebalo.

Pero si a ti lo que de verdad te gusta es la acción TOMKCAT-F14 es tu juego. Pilota un moderno caza y enfrenate a la más temible y numerosa fuerza aerea jamás reunida en batalla alguna. Armado con tu destreza, 12 misiles de seguimiento térmico por fase y un número ilimitado de balas en tu cañón intenta destruir la mayor cantidad de aviones enemigos posibles hasta superar las diez fases de este vertiginoso juego.

En nuestros supercomentarios os ofrecemos los comentarios de un juego mundialmente famoso: la apasionante aventura espacial de Roger Wilco en SACE QUEST V y como no todo van a ser juegos esta vez os presentamos una alucinante enciclopedia del cuerpo humano BODY WORKS 3. La más completa guía de anatomía humana a todo color para aprender jugando.

Como siempre.... ¡Largas horas de diversión con SUPERJUEGOS VGA!

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 TECNICO:	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



RC RACE

En estos tiempos modernos los hobbies ocupan cada vez un mayor número de horas en nuestras vidas, y es que después del stress que se acumula en el trabajo o con los estudios hay que buscar momentos de relax.

Esta vez te proponemos descubrir el mundo de los autos teledirigidos más conocidos como "coches de radio control", verdaderas maravillas de la técnica que a pesar de su pequeño tamaño incluyen todo tipo de opciones, como por ejemplo, diferentes tipos de cajas de cambios, amortiguadores de aceite, ruedas radiales, etc.

Pero donde más puedes conocer los secretos de este hobby es dentro de la competición, donde los ajustes pertinentes son los que deciden la eficacia del coche sobre los circuitos.

En este juego podrás rodar tu vehículo de radio control, sobre varios tipos de pistas y trazados, con diferentes superficies, como son: asfalto, arena y barro.

La forma de competir en nuestro juego consiste en dar 5 vueltas al circuito antes de que concluya el tiempo mostrado en la pantalla. El tiempo que te sobre se acumulará como bono para la siguiente pista.



Tendrás que desempeñar las funciones de conductor y mecánico a la vez, puesto que tú deberás elegir que componentes debes montar en tu vehículo antes de comenzar la carrera. Estas opciones determinarán el comportamiento del coche diseñado; más velocidad, mayor adherencia, duración de la pila, etc...



Pero hablemos con más detalle de cada una de las opciones:

- En el apartado "*motores eléctricos*", deberás elegir el que consideres que más se adapta a tus necesidades, te recordamos que cuantas menos revoluciones tenga el motor éste tendrá mayor fuerza y menor consumo de la pila pero el coche irá más despacio. En cambio contra más revoluciones tenga el motor, el coche correrá más pero gastará antes la pila.



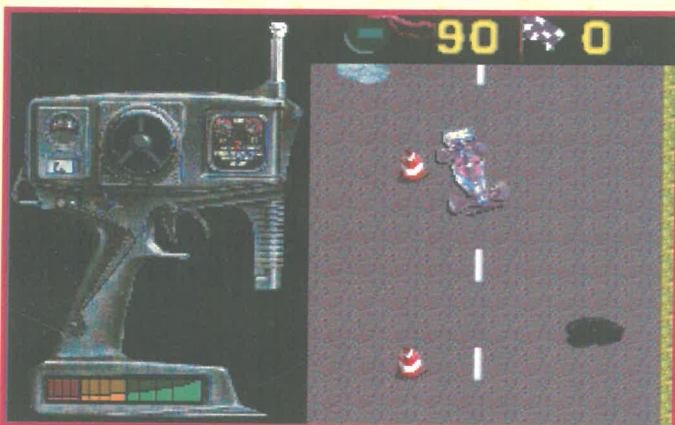
-En el apartado "*amortiguadores*", estos decidirán la estabilidad del coche sobre los diferentes terrenos.



En superficies duras como el asfalto será preferible utilizar amortiguadores más rígidos. Y sobre superficies irregulares será necesario utilizar amortiguadores más suaves que permitan a nuestros neumáticos un mayor ajuste al terreno.

La forma de seleccionar el elemento a elegir es con las teclas arriba y abajo, para seleccionar el concepto

cia final debe ser la tuya al comprobar como se comporta cada elemento en los diferentes circuitos.



- Las ruedas son un elemento importantísimo. Sobre superficies duras se deberán utilizar ruedas sin tacos y sobre superficies blandas como la arena, ruedas con muchos tacos pero pequeños.

- Las pilas también son importantes dado que las de menor potencia tienen también menor peso pero proporcionan menor velocidad a nuestro automóvil. En cambio las pilas de mayor potencia dan más

a cambiar y las teclas izquierda y derecha para elegir el elemento en cuestión, que quedará marcado con al pulsar la tecla ESPACIO.

Una vez de comienzo la carrera podrás acelerar con la tecla arriba y frenar con la tecla abajo. Para girar usa las teclas izquierda y derecha.

Los circuitos son cada vez más complicados, incorporando dificultades de todo tipo como por ejemplo:

- Charcos de agua, que hacen perder adherencia en los giros.

- Manchas de aceite que provocan pérdidas de control y alargan el derrape en los virages.

- Piedras en el suelo, que hacen

que salte el vehículo pudiendo provocar una pérdida momentánea de los controles.

- Estrechamientos de carretera indicados por conos, que dificultarán el atravesar diversas zonas.

- Zonas de baches que pondrán a prueba la amortiguación.

- Grandes rampas y saltos que harán volar tu vehículo. Durante la carrera podrás recoger una llaves que te proporcionarán la posibilidad de utilizar la tecla del TURBO (el espacio), una vez por cada llave que cojas.

Tendrás que tener cuidado de no chocar contra los laterales del circuito puesto que perderás mucho tiempo.

Te aconsejamos no ir al máximo de velocidad para que tengas tiempo de reaccionar antes al acercarte a los diferentes obstáculos de la pista.

Esperamos que te diviertas con este juego y que además descubras algo más de este fascinante mundo del radio control.

CONTROLES PREDEFINIDOS:

Q. Arriba - Acelerar

O. Izquierda - Giro izquierda

A. Abajo - Frenar

P. Derecha - Giro derecha

ES- P. Derecha - Selección - Turbo

RC RACE



ESNUKA



Esnuka es un juego de simulación de la evolución de las especies que cambia radicalmente algunos de los conceptos generalmente aceptados hasta el presente.

El programa, además de Esnuka, incluye el billar francés, el inglés y el americano; para dos, tres o cuatro jugadores; estando indicado a partir de los 8 o 10 años de edad.

En todos los juegos se puede elegir jugar contra el ordenador ya que dispone de hasta 10 jugadores con niveles de eficacia creciente. También, para todos los juegos, existe la posibilidad de jugar un torneo de 8 jugadores entre los cuales se pueden encontrar los del ordenador.

Por otra parte, en las Copas BEEPS se acumulan los puntos al vencer a

los jugadores del ordenador, consiguiéndose una dificultad creciente con los puntos previamente ganados. La gran ventaja de estas copas es que los resultados se guardan para las sesiones futuras.

El desplazamiento de las bolas está programado de acuerdo con las Leyes de la Física y las trayectorias que están tomadas en cada choque son el resultado de las resultantes de las diferentes fuerzas que intervienen. Lo que no sólo permite efectos a derecha, izquierda, picado y corrida, sino que además todos estos componentes se transmiten de unas bolas a otras en los choques, consiguiendo un gran realismo del movimiento.

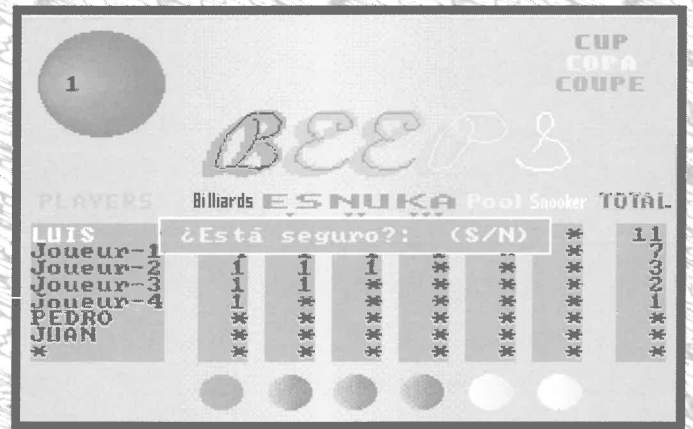
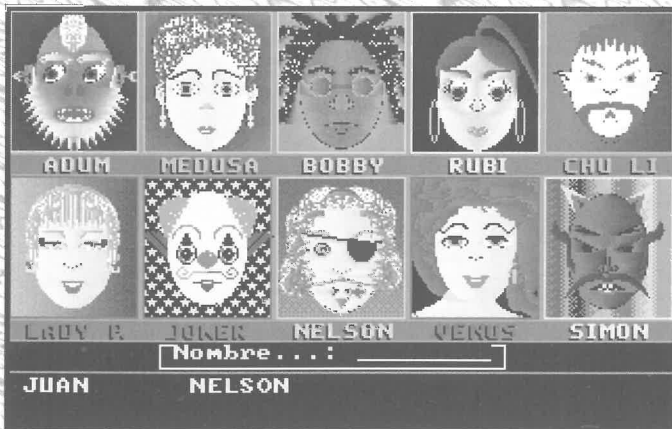
La instalación requiere tarjeta gráfica VGA y se ha de realizar en un disco duro, necesitando 2,5 Megas de espacio libre para poder realizarla. Es muy sencilla, se tecldea la letra de su unidad de disco, por ejemplo «A:», y pulsar la tecla INTRO, a continuación se escribe «INSTALES» y se pulsa de nuevo la tecla «INTRO», el programa se instalará automáticamente.

En todo momento, se ha prestado especial atención a la simplicidad de manejo, incorporando Menús, pantallas de ayuda rápida e instrucciones completas, muy exhaustivas y que se entenderán fácilmente si se combinan con la práctica del juego. De hecho, se puede jugar directamente sin leer las instrucciones si se conocen las reglas del billar.

Sin embargo, el juego Esnuka es nuevo y, por lo tanto, hay que leer las instrucciones. No es necesario disponer de ratón para poder jugar, pero puede resultar demasiado lento y complicado el mover las bolas con un mínimo de destreza sin él.

La mejor recomendación en relación al presente programa consiste, a mi juicio, en no asustarse de sus múltiples posibilidades de juego por las posibles combinaciones de las opciones y empezar a jugar y disfrutar desde el principio; y después, en la medida de su interés, intentar profundizar con cambios en los parámetros de Esnuka para entender mejor la Teoría General de la Evolución Condicionada de la Vida.



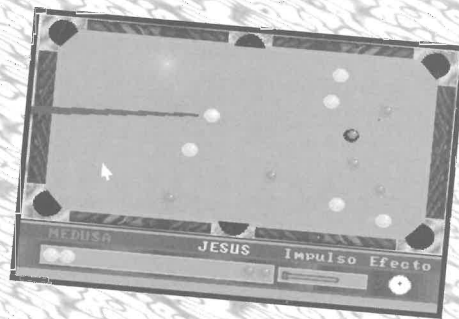


Aprovechando la tecnología moderna de la microinformática y los paralelismos creados con el juego «SNOOKER» (variante profesional del billar, muy extendida en los países anglófonos) se consigue una asimilación intuitiva de la citada teoría gracias a los efectos visuales producidos. Como podrá comprobar el lector, Esnuka se basa en la posibilidad técnica de cambiar los colores de las bolas a lo largo del juego.

Al mismo tiempo, puede permitir un conocimiento profundo de las consecuencias prácticas de los diferentes métodos y sistemas que la Naturaleza emplea para acelerar y asegurar la evolución, siempre y cuando se estudien detenidamente las instrucciones relacionadas con la teoría citada con un espíritu crítico, dado que, en definitiva, lo que a veces se plantea son cuestiones más filosóficas que científicas.

Por ejemplo, si los genes de la «inteligencia» y de la «memoria» conllevan el requisito de verificación de la información genética a

la hora de su configuración física y dado que obviamente son características complementarias, ello nos conduciría a una estructura piramidal del conjunto de la población

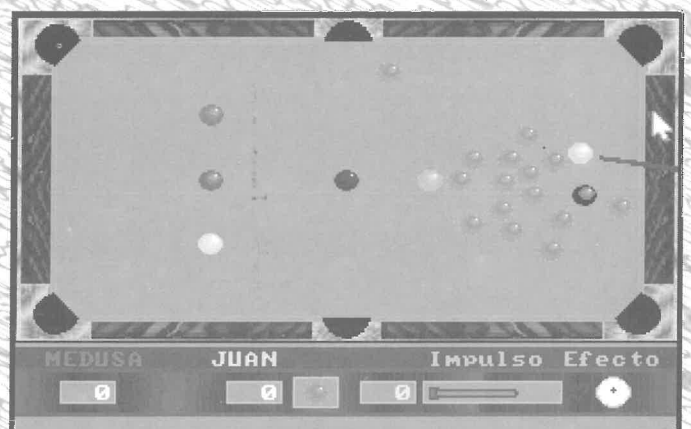
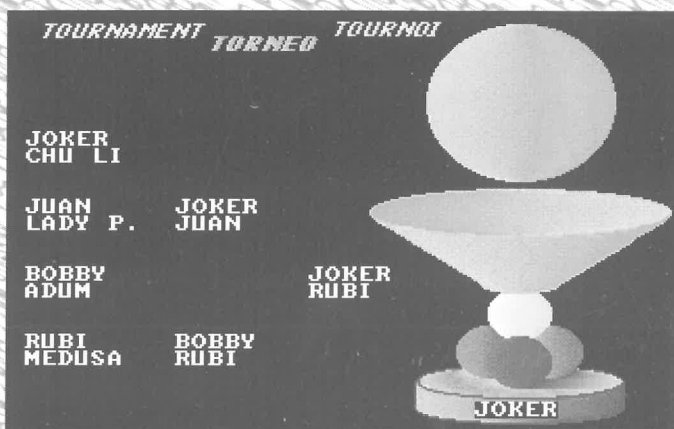


humana en cuanto al potencia intelectual de los individuos. Otro ejemplo curioso es el enfrentamiento de la Teoría General de la Evolución Condicionada de la Vida

con las tesis actuales de evolución por mutaciones aleatorias.

Yo, sinceramente, no puedo pensar que un «ordenador» tan perfecto como el cerebro humano haya podido ser fruto de algo aleatorio. Este aspecto nos conduce a reconsiderar el diferente papel de los sexos en el proceso evolutivo, dado que las hembras parece que no modifican los genes desde su temprana formación, nos podríamos encontrar con que ellas se han especializado en lo que podemos denominar el hardware y los machos, por el contrario, en el software; ambos, como todos sabemos, interrelacionados y de una importancia similar.

Esnuka ha obtenido el premio al «Programa más Original del Año 1993» en el concurso de la revista PC Actual. Para terminar quisiera decir que todo el trabajo de desarrollo de la teoría y del propio programa no tiene otra finalidad que la de divertir y ayudar a entender mejor el mundo en que vivimos, reconociendo y admirando el largo camino recorrido hasta el presente por la evolución de la Vida. Muchas gracias por su atención.





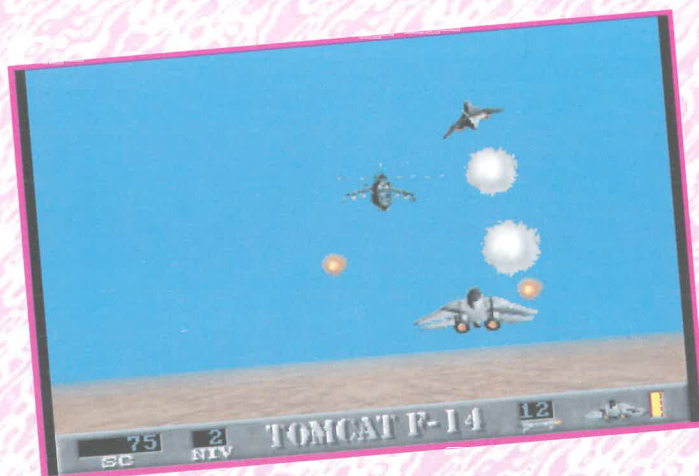
En este juego controlarás un avión de combate F-14 Tomcat. Tu objetivo será destruir a la aviación enemiga con que te vallas encontrando, hasta superar los diferentes niveles. Para ello debes destruir un número creciente de enemigos en cada fase hasta completar las 10 que componen el juego.

La pantalla se presenta con una vista tridimensional. En primer plano está nuestro avión, el cual se puede mover en cualquiera de las 4 direcciones (arriba, abajo, izquierda y derecha). Los enemigos aparecerán por distintas zonas, la mayoría irán surgiendo desde el horizonte pero en ocasiones también pueden atacarte desde los laterales de la pantalla.

Para poder destruir a las aeronaves enemigas, tendrás que utilizar las dos únicas armas de que dispone tu TOMCAT: el cañón y los misiles. Con el primero dispararemos ráfagas de proyectiles con una trayectoria

rectilínea y habrá que acertar en nuestro objetivo varias veces para poder abatirlo. Con los misiles, bastará un solo acierto para quitarnos a un enemigo de en medio, además estos misiles perseguirán el rastro del avión enemigo hasta alcanzarlo, siempre que en el momento de dispararlos la mira tenga seleccionado algún objetivo. Pasarás de fase cuando hayas acabado con todos los enemigos pero recuerda que en cada nivel aumenta el número de adversarios y su capacidad destructiva.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran los indicadores. A la izquierda tenemos el marcador de puntos y el número del nivel donde nos encontramos. En la derecha, el número de misiles que nos quedan y un pequeño gráfico del Tomcat con una barra de color amarillo, que indica el blindaje que nos queda. Según esta barra vaya tornándose roja el peligro de que nos destruyan será más inminente.



El número de misiles con que nuestro avión está equipado inicialmente es de 12; lo mismo que el blindaje. Al inicio de cada fase, tanto los misiles como el blindaje se repondrán totalmente.

Un poco por encima de nuestro Tomcat podrás ver un pequeño punto de mira representado por un cuadrado de color amarillo. Si consigues ponerlo encima de algún avión enemigo, se volverá de color rojo y seguirá a su objetivo, esto quiere decir que tienes un objetivo seleccionado y al alcance de tus misiles. Es el momento, por tanto, de disparar un misil que perseguirá al objetivo hasta destruirlo o quedarse sin combustible.

Si disparas un misil sin tener un objetivo seleccionado, el misil seguirá una trayectoria rectilínea, y sólo será cuestión de suerte el que alcance a algún avión enemigo.

Los enemigos, por su parte, también nos atacarán disparando misiles, así como intentando chocar con nuestro F-14.

La partida termina cuando se nos acaba el blindaje a consecuencia de los impactos recibidos o cuando superemos las diez fases de que se compone el juego.



MENU

El menú se presenta con las siguientes opciones:

1. Comenzar
2. Redefinir
3. Sonido
4. Clave
0. Terminar

Mediante la opción 2 podemos redefinir el teclado de no hacerlo las teclas asignadas por defecto son:

Los cursores para movernos en las 4 direcciones, la «Z» para el disparo del cañón, la «A» para disparar los misiles y la «P» para la pausa.

Durante la partida, la tecla «ESC» sirve para retornar al menú. Esta es una tecla reservada y no puede ser redefinida.



Pulsando la opción 3, se puede escoger entre jugar sin sonido, con sonido por el altavoz interno o por la Sound Blaster, en caso de que la poseas.

Mediante la opción 4 puedes acceder a algunas facilidades para acabar el juego, introduciendo previamente una clave secreta que te será facilitada en el próximo número de SUPER JUEGOS VGA.



BODYWORKS

Aprender también puede resultar un juego divertido si se dispone de una herramienta como BODYWORKS v.3



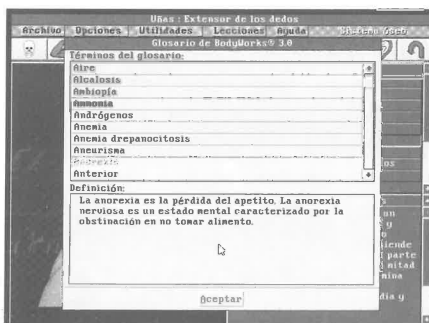
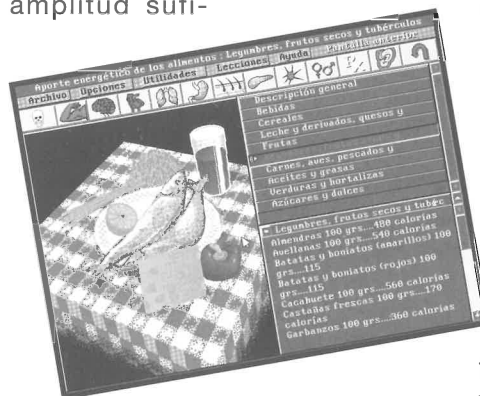
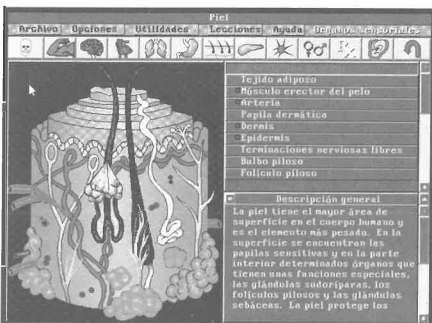
Las enciclopedias computerizadas van tomando cada vez mayor auge dadas las innumerables ventajas que aportan sobre las impresas en papel; su mayor rapidez de búsqueda la calidad de sus imágenes la posibilidad de introducir sonidos y animaciones y el poco espacio que ocupan son algunas de ellas.

La anatomía es una de esas materias que llama la atención de una gran masa de público y es seguramente por ello que ya existen varias enciclopedias informatizadas con este contenido, sin embargo la mayoría, pese a poseer un buen nivel técnico en cuanto a gráficos y programación, carecen del rigor o la amplitud sufi-

cientes en sus textos o en sus contenidos.

Pero no estamos aquí para hacer ningún estudio comparativo sobre los diferentes tipos de enciclopedias sino para hablaros de una en concreto: BODYWORKS v.3 es una enciclopedia que trata como ya hemos dicho de la anatomía humana, las enfermedades más comunes que nos aquejan y algunas otras materias muy estrechamente relacionadas con nuestro cuerpo y su salud. Entre las virtudes que nos han hecho elegirla para este comentario cabría destacar la amplitud de temas tratados, su rigor y sus explicaciones, concisas pero a la vez muy aclarativas, todas ellas perfectamente traducidas al español, tanto los textos de pantalla como las digitalizaciones de voz con las que se citan algunos órganos..

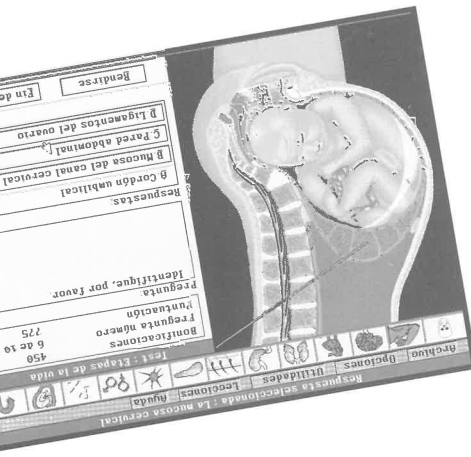
En BODYWORKS no sólo es importante la presentación sino que también lo es el contenido. Los dibujos, claros y coloristas ocupan la mitad izquierda de la pantalla principal, en el cuarto superior derecho se encuentra la enumeración de los ele-



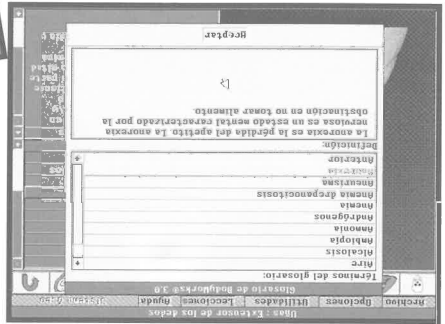
portar a un fichero gráfico con formato PCX el contenido de cualquier pantalla, o llevar un archivo de registros médicos. El menú de Opciones hace posible cambiar el tipo de letra y los colores de la pantalla y si queremos que el programa tenga animaciones y sonido. En el menú de Utilidades entre otras opciones cabe destacar el acceso al glosario de términos y las listas de imágenes y de animaciones. En el menú Lecciones es posible elegir un tema e ir avanzando o retrocediendo en su contenido mediante las opciones de entrada siguiente y entrada anterior o pulsando las teclas "+", "-" y "F1". También desde este menú puede accederse a un pequeño examen en forma de test sobre cualquiera de las materias tratadas por el programa.

BODY WORKS es un programa de esos que deberían estar presentes en el disco duro de cualquier ordenador familiar ya que no sólo es útil por los conocimientos que puede aportar sino también por la documentación que contiene acerca del tratamiento o la prevención de las enfermedades más comunes. Su amplio contenido y la sencillez de su lenguaje lo hacen asequible a personas de cualquier edad y nivel de preparación. Además de su extensa gama de ilustraciones y términos de animaciones bastante curiosas, así como otra de sonidos digitalizados, para poder escucharlos es necesario disponer del hardware adecuado.

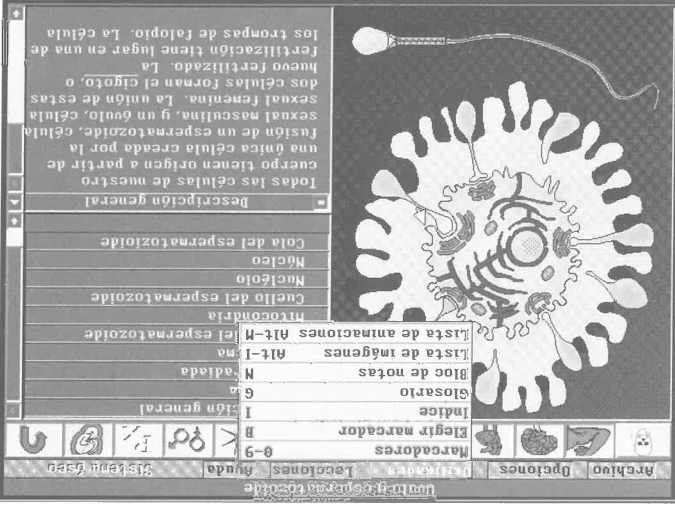
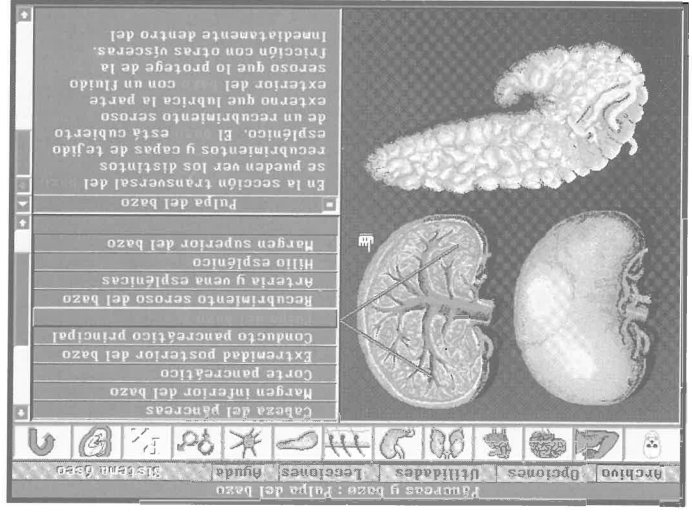
La enciclopedia está dividida fundamentalmente en doce secciones o grandes áreas: Los Huesos, los músculos, los órganos sensoriales, la salud y la higiene, las diferentes etapas de la vida, los sistemas nervioso, cardiovascular, respiratorio, digestivo, endocrino, linfático y genitourinario. En la parte superior de la pantalla y atravesándola completamente, justo por encima de los recuadros del gráfico y menú de elementos, está situada una barra con los iconos correspondientes a estas 12 secciones y uno más, el situado más a la derecha, que permite retroceder por las pantallas del programa en orden inverso a como las hemos ido viendo.



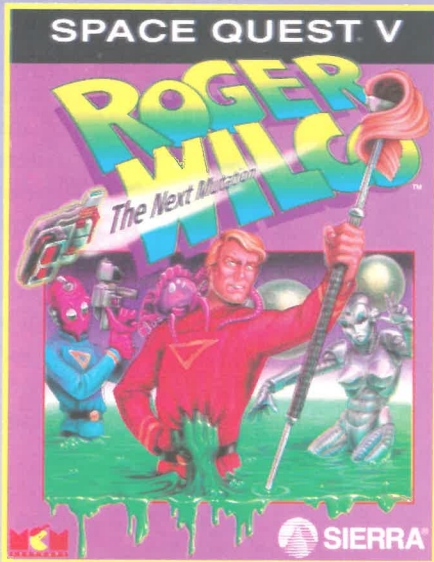
Por encima de esta barra de iconos se encuentra otra barra con cinco menús desplegables: Archivo, Opciones, Utilidades, Lecciones y Ayuda, cuyas funciones más destacadas enumeramos a continuación. Desde el menú de Archivo se puede configurar la impresora, o imprimir una imagen, también se puede ex-



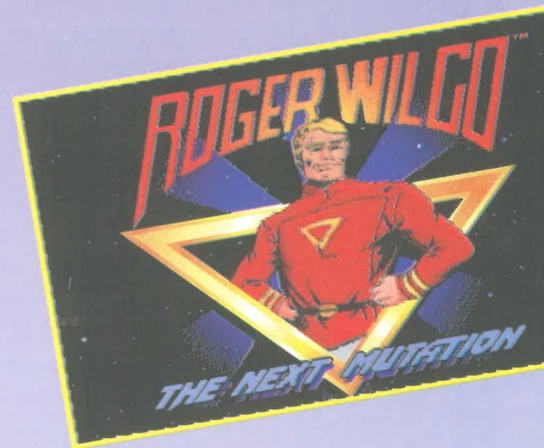
mentos que aparecen en el dibujo, ordenados en renglones dentro de un menú seleccionable y desplazable en sentido vertical. Algunos de estos elementos tienen representado un cuadrado de color rojo a su izquierda, esto quiere decir que pulsando dos veces sobre ellos podemos acceder a otra sección donde se trata el mismo tema de un modo más amplio o relacionado con otros elementos afines. También algunos de ellos tienen representado un pequeño ícono que simboliza un altavoz, esto indica que su enunciado está registrado como un sonido digitalizado. Bajo el menú de elementos (en el cuarto inferior derecho de la pantalla) aparece un recuadro de texto también desplazable verticalmente donde figuran las definiciones de cada elemento seleccionado y se explica la función que cumple mayoría de los elementos cuando son seleccionados hacen aparecer una línea que los une a su situación dentro de la representación gráfica anexa. Dentro del recuadro de texto pueden aparecer algunas palabras resaltadas en rojo, pulsando sobre ellas con el ratón tendremos acceso a más información sobre el término seleccionado.



SPACE QUEST 5



¿Quién dijo que no hay vida en otros planetas?. En el año 3.000 habrá hasta atascos de tráfico en las autopistas intergalácticas, o al menos eso es lo que se deduce del gran número de especímenes diferentes que protagonizan SQ5.



Este guaperas de la foto no es otro que Roger Wilco, en realidad no es más que un cadete despistado que deambula por las instalaciones de la estación espacial STARCOM tratando de pasar lo más inadvertido posible y de aprobar sus exámenes para conseguir pilotar una pequeña nave espacial: La EUREKA, un trasto obsoleto cuya única función es recoger las basuras que las bases planetarias lanzan al espacio. Pero qué otra cosa iban a poner en las manos de un novato incompetente.

puesto y a obediente no hay quien le gane, seguirá al pie de la letra todas tus instrucciones por absurdas, poco imaginativas y repetitivas que sean y aunque muchas de ellas le lleven a cientos de muertes (todas ellas horribles por cierto) en los cientos de ocasiones en las que no acertarás con el camino o la acción más adecuada.



Esta otra guapeta, de esta otra foto, es la chica, cuando se la hicimos (la foto), ella toda-

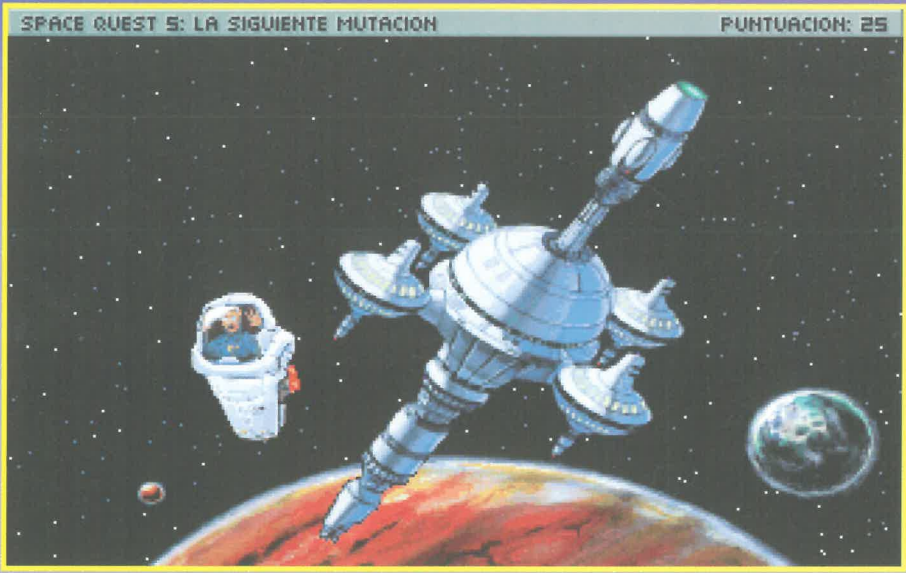
vía no lo sabía pero, tras una de las heroicas acciones que te aguardan, en la que la rescatas de las garras de los mutantes, se enamorará perdidamente de ... ¡Roger claro!.. ¿Qué te creías?... Gracias a tí Roger Wilco habrá dejado de ser el cretino que siempre fue y ella se enamorará de él... Así es la vida muchacho.

La misión, en un principio, no parece entrañar grandes dificultades, lo de conseguir llegar al aula donde se celebra el examen y hacer que el cadete Wilco lo apruebe no requiere más que de un poco de eso que todos dominamos casi sin darnos

Nadie parece tener muy en cuenta a Roger y ni sus compañeros ni los profesores alcanzan a encontrar cualidad alguna en él. Sin embargo con tu ayuda es posible que consiga el coraje la astucia y el aplomo suficientes para llegar a convertirse en todo un héroe interplanetario.

Lo malo es que Roger parece realmente tonto y no aporta ni una sola idea en todo el juego -a veces desearás poder estrangularle, tranquilo sólo es un juego-. Eso sí, a dis-





hay que decir que se trata de un androide chica) es prácticamente indestructible, invisible y sobre todo pesadísima -a nosotros nos ha matado más de 30 veces-, te perseguirá por la superficie de un bello planeta lleno de cuevas, rocas, lagos y cascadas y pondrá a prueba tus dotes de astucia e ingenio para acabar con ella, en una de las situaciones posiblemente más complicadas de toda la aventura. Te recomendamos una rama de árbol, un plátano y un peñasco despeñable y sobre todo mucha paciencia para conseguir destruirla. BUENO NO DEL TODO YA QUE A PARTIR DE ESE momento y tras algunas reparaciones se convertirá en el oficial científico de tu nave.



La escala en el bar espacial donde se supone que vas a relajarte y a tomarte un refrigerio también resulta un completo desastre: tu ingeniero jefe CLIFFY que se pasa la vida dando martillazos aquí y allá dentro de la nave parece que no soporta estar un ratito sin dar golpes y la emprende a puñetazos los tripulantes de otra nave de Starcom por lo que acabará entre las rejillas de la zona de seguridad del bar. Sólo tu ingenio podrá sacarle del apuro. Te daremos una pequeña pista, esta única vez y sin que sirva de precedente: Una vez encarcelado Cliffy te sientas con tus otros dos tripulantes y viertes el contenido de un sobrecito que te acaban de regalar en tu vaso, la que se liará será tan gorda que el bar terminará por destruirse. ¡Ah! Para romper los barrotes tendrás

cuenta: "Los mecanismos de la lógica interplanetaria". A partir de aquí la aventura es aun más sencilla, llegar a la nave y pilotarla con la inestimable ayuda de sus tres eficaces, aunque "pelín bordes", tripulantes no es nada del otro jueves. Por otro lado la recogida de basura espacial no requiere tampoco de grandes dotes de sapiencia ni parece entrañar mayores riesgos si no se anda hurgando en ella.

cio no para cobrarse la deuda con el correspondiente interés acumulado, sino para cargárselo sin pestañear y dejar así zanjado tan execrable asunto. La mencionada androide (porque

Pero lo que ya no es cosa de broma es la legislación "antichorizos" vigente allá por el año 3000, y aquí es donde comienzan a complicársele las cosas a nuestro héroe. Parece que nuestro amigo Roger dejó alguna vez un pequeño impagado, una trampeja de nada, pero a causa de la cual ahora tiene a un androide aniquilador persiguiéndole por el espa-



que utilizar aquel bichejo tan asqueroso que te encontraste en la primera recogida de basura espacial.

Lo de la chica también tiene su miga: al principio y mientras eres un don-nadie te ignora olímpicamente, vamos que pasa de ti como si no te viera. Después cuando su anterior ligue se ha convertido en un aborrecible, deforme y asqueroso mutante y después de que tu te juegues seriamente la vida para salvar la suya, resulta que no se había apercebido hasta entonces de lo guapo y valiente que eras y te suelta que se ha enamorado de ti y que tienes que salvarla porque está contaminada..... ¡Cómo son las chicas!

SPACE QUEST V es una aventura conversacional clásica con innumerables escenarios compuestos por numerosos paisajes y personajes todos ellos muy atractivos y elaborados. Todas las pantallas poseen diferentes elementos animados que dan mayor realismo y contribuyen a amenizar el juego. La dificultad, en general, no es muy elevada, si bien en determinadas ocasiones conviene grabar el juego y continuar con la aventura en otro momento en el que se tenga la cabeza un poco más despejada. También nos encontraremos con pequeños juegos de ac-



ción o arca-des salpicados a lo largo de la misión y en los que, ENTRE OTROS, echaremos una partida a

una especie de barquitos galácticos, rescataremos al ingeniero jefe de nuestra nave que se ha ido a dar un paseo a cuerpo por el espacio, evitaremos los gargajos contaminantes de un pobre mutante enloquecido, etc. Estos juegos no tienen un grado de dificultad elevado pero es necesario superarlos para poder continuar con la aventura.

Nuevamente SIERRA ON LINE nos presenta una aventura colorista y agradable, cargada de situaciones

simpáticas y de continuos retos a nuestro ingenio que nos hará permanecer durante muchas horas pegados al monitor de nuestro ordenador. La trama del juego es sencilla pero a la vez ingeniosa y con un contenido muy amplio, con multitud de situaciones diferentes a las que hacen que el juego resulte muy adictivo. Si os gustan las aventuras conversacionales os sorprenderéis gratamente con SPACE QUEST V. Ya sólo nos resta daros un par de consejos prácticos a la hora de empezar a jugar:

Si eres de esos que nada más abrir la caja que contiene los discos de instalación del juego tiras a la basura todo aquello que te parece un catálogo publicitario, la has hecho buena, porque dentro de la revista "Galactic Inquirer" y en sus páginas 17 y 18 se encuentran los códigos de las trayectorias a introducir para alcanzar los diferentes planetas y objetivos que componen la aventura. Así cuando subas a Roger a la nave y su tripulante le pida el rumbo a seguir o lo buscas en la revista o habrás terminado de jugar.

Tal vez uno de los mejores consejos que podamos dar sea el recomendaros que gravéis en disco la aventura cada vez que consigáis superar un escollo difícil o que hayáis avanzado un tramo importante y consideréis que existe peligro de que se carguen a Roger. De este modo os evitaréis el tener que volver a jugar un buen número de situaciones ya superadas.



INSTRUCCIONES DE CARGA DEL DISCO DE SUPERJUEGOS VGA 7

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.

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

RCRACE	Coches de Radio Control	*ESNUKA	Juego de Billar
TOMCAT	TOMCAT F-14	MENU	Menú

* El juego ESNUKA no puede ser lanzado desde el disco flexible por lo que se instalará de modo automático en su disco duro al ser llamado desde el menú o al teclear su nombre desde el disco que acompaña a la publicación.

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 SJVGA7 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\SJVGA7	para cambiar al subdirectorio
MENU	para ejecutar el menú

D:	para cambiar a la unidad D
CD D:\SJVGA7	para cambiar al subdirectorio
MENU	para ejecutar el menú

TRUCOS PARA CONSEGUIR ACABAR LOS JUEGOS DEL NUMERO ANTERIOR

SWORD FIGHT II NUMERO DE CLAVE = 8594
BREAK BALL Y SNOW & FIRE..... ENTER +F = CAMBIAR FASE
“ +1 = VIDAS INFINITAS
“ +2 = VER FINAL

Y en nuestro próximo número no te pierdas nuestro fabuloso juego estrella.....

TRUCOS PARA CONSEGUIR ACABAR LOS JUEGOS DEL NUMERO ANTERIOR

HOLEMAN	NUMERO DE CLAVE = 1712
MISSILE ATTACK	NUMERO DE CLAVE = 2368
BRAINY	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: PRECORDADOS
 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. 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 ANTIGUEDAD 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

