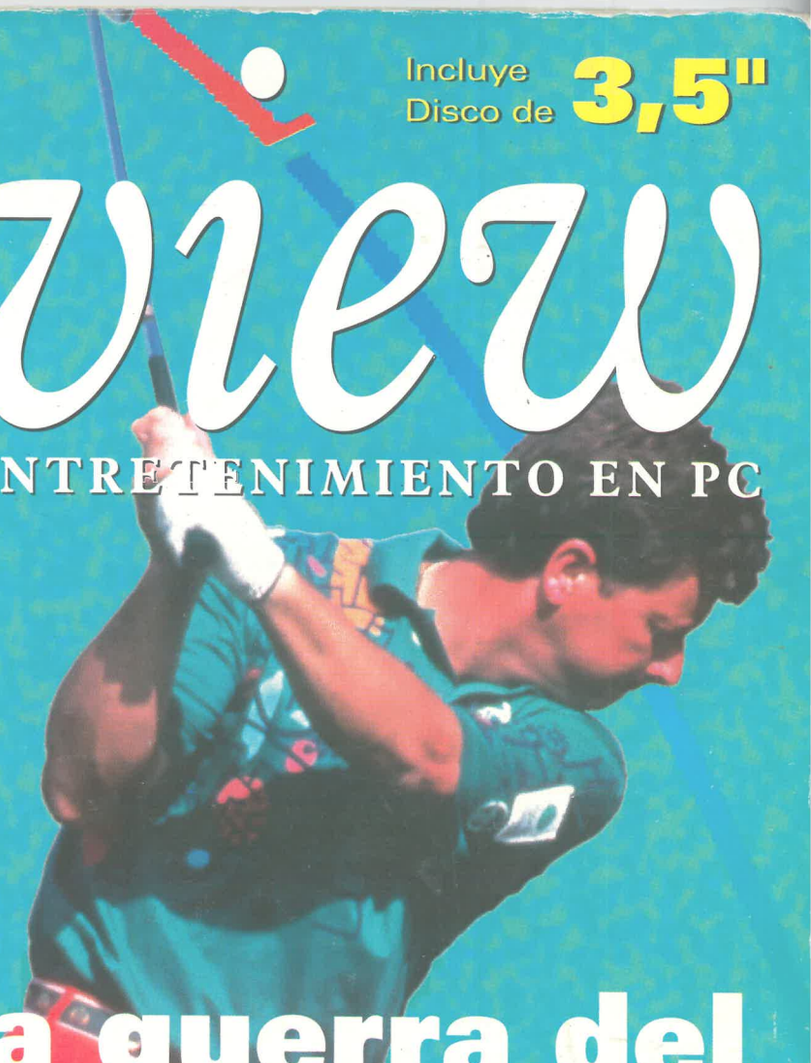
ENERO 1993 550 Pta.

Incluye Disco de 3,5"

PC review

LA GUÍA COMPLETA DEL ENTRETENIMIENTO EN PC



La guerra del Golf

1 MAGNIFICO DISCO
CON DOS ESTUPENDAS DEMOS JUGABLES

REVIEWS
50 páginas con los mejores juegos del momento: Alone in the Dark, Campaign, Legends of Valour, A-Train...

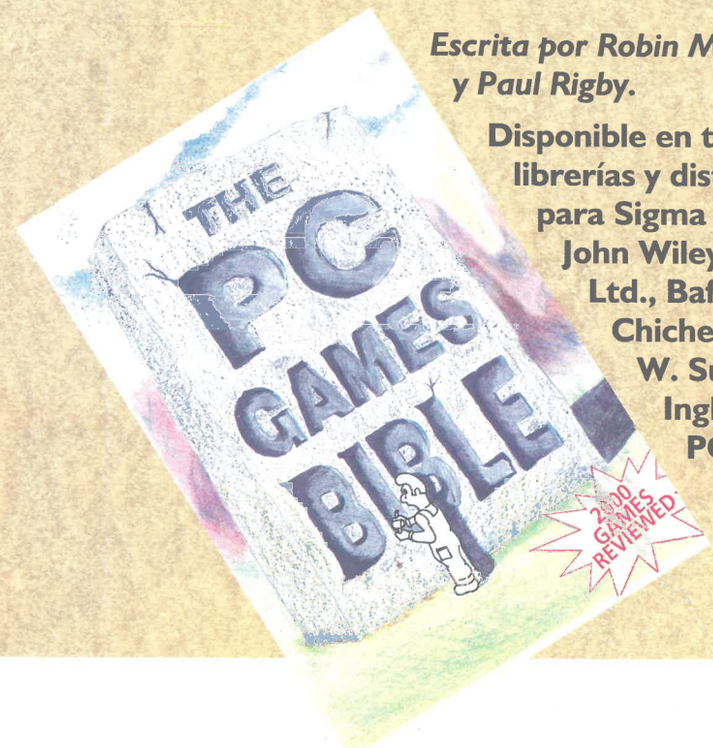
HARDWARE
Cómo instalar tu disco duro

GRAFICOS
La mejor imagen para el PC con nuestros artículos sobre gráficos y animación

8 413042 778240 00006

SI LOS PC
GIÓN, N
LA PC GAM

Por fin. La guía definitiva de los juegos de IPC escrita por entusiastas del PC para jugadores de PC.



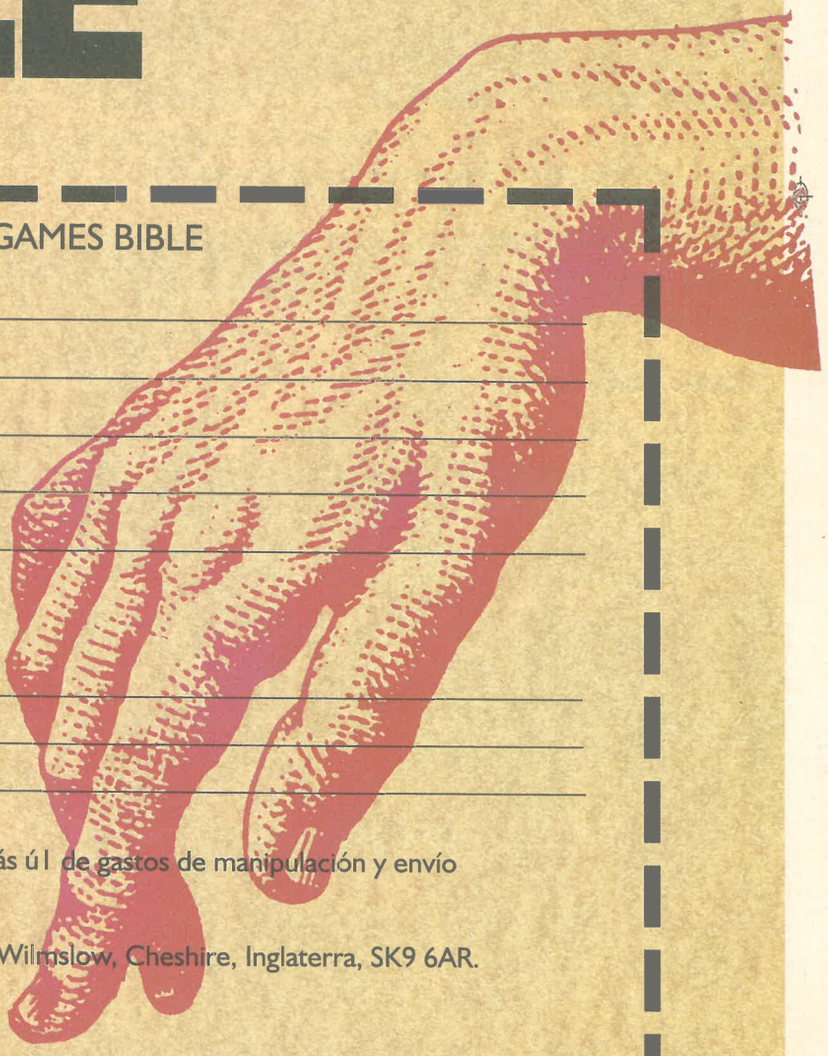
Escrita por Robin Matthews y Paul Rigby.

Disponible en todas las librerías y distribuida para Sigma Press por John Wiley & Sons Ltd., Baffins Lane, Chichester, W. Sussex, Inglaterra, PO19 1UD.

Esta exclusiva guía de más de 300 páginas cuenta con un prólogo de Alan Sugar, de Amstrad. En ella encontrarás:

- Evaluaciones de más de 2.000 juegos divididos por género. Es fácil consultar todo tipo de juego desde simuladores de vuelo hasta matamarcianos, pasando por juegos de rol o carreras.
- Sección especial CD-ROM.
- Sección especial de educación.
- Sólo ú14,95 + ú1 para gastos de manipulación envío.

SON TU RELI-
ECESITARÁS
ES BIBLE



POR FAVOR, ENVIADME MI COPIA DE PC GAMES BIBLE

Número de copias _____

Nombre _____

Domicilio _____

_____

_____

Forma de pago

☐ Visa ☐ Cheque ☐ Giro postal

Por favor, cargue a mi cuenta Visa _____

Pta Número de tarjeta _____

Fecha de caducidad _____

Las copias de PC Games Bible cuestan ú14,95 cada una, más ú1 de gastos de manipulación y envío cada copia.
Todos los pagos deben realizarse a Sigma Press.
Envía todos los pedidos a: Sigma Press, 1 South Oak Lane, Wilmslow, Cheshire, Inglaterra, SK9 6AR.
Teléfono (07-625) 531035 Fax (07-625) 536800

El envío puede normalmente tardar hasta 28 días.

PC review

NUMERO 6 ENERO 1993

sumario

6 **DISCO DE PORTADA**

Lo primero es lo primero. Y lo primero es nuestro disco de portada, con dos estupendas demos jugables de juegos tan buenos como Perfect General y Guy Spy. ¡A jugar!

ARTICULOS

12 **Seis a por el par**

Como ya habrás intuido, en este número hablamos de golf. Si te gustan estos juegos, pero todos te parecen iguales, o no sabes cuál comprar, no dejes de leer la evaluación que realizamos sobre seis de los mejores juegos dedicados a este relajado deporte.



18 **Creatividad al poder**

Si este lema va contigo, disfrutarás con este artículo que habla de gráficos por ordenador, y que además es el primero de una interesante serie.

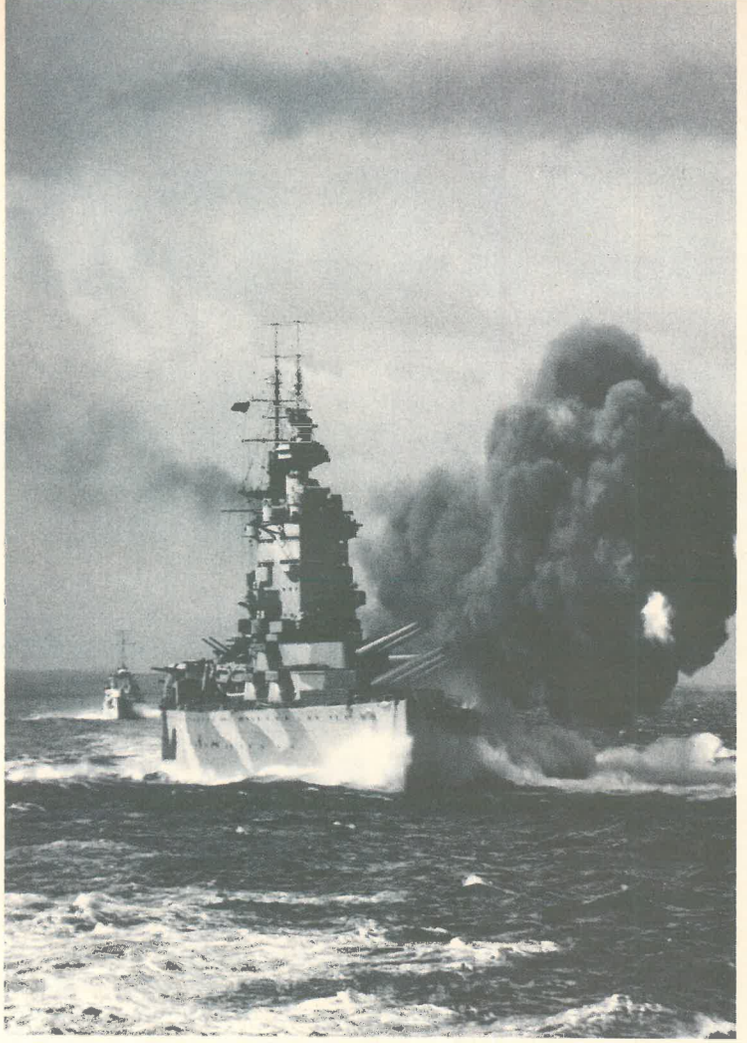
22 **¡Y sin embargo se mueve!**

Pero si el dibujo te deja un poco parado, quizá sea porque lo tuyo es la animación. Si quieres saber de otro programa de animación para PC, sigue leyendo.

24 **Duro con el disco**

Recibimos muchas cartas de gente quejándose de que su ordenador no corre, que su





disco duro se les queda pequeño. Si supieran que aún queda gente sin disco duro... Pero esta situación es actualmente intolerable. Si quieres dar el paso pero no te atreves solo, sigue nuestras instrucciones.

26 **La caja de música**

Sigue nuestra serie de música con el PC. En esta segunda entrega te explicamos de qué va eso del MIDI, y te recomendamos algún teclado majo para empezar.

JUEGOS

30 **Premieres**

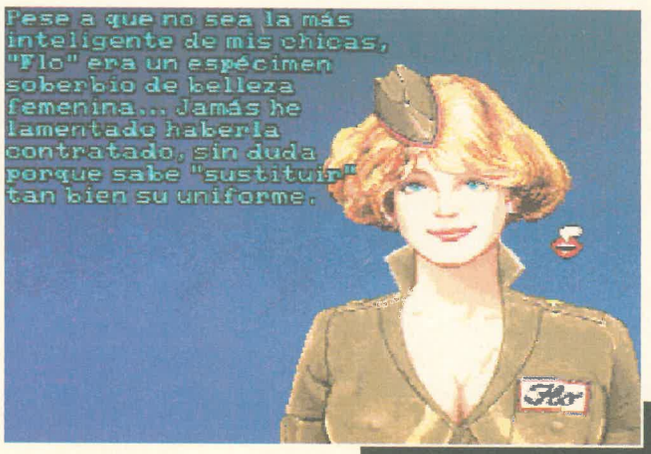
Lo que va a pegar fuerte próximamente lo tienes aquí, para que sepas, antes que nadie, cómo es. Este mes te contamos cosas de X-Wing y de Lure of the Temptress.

33 **Reviews**

Esta sección cuenta con índice propio, porque poner aquí todas las evaluaciones que te ofrecemos ocuparía más páginas de las posibles. Podrás ver lo que pensamos sobre Alone in the Dark, Campaign, o First Samurai, entre otros.

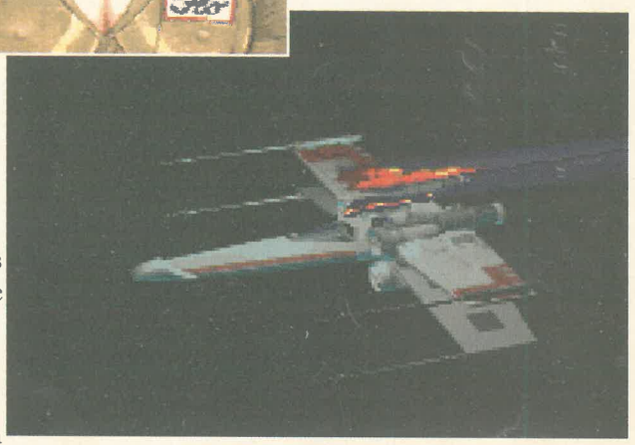
90 **QED**

Más trucos para los momentos más desesperados, que te ofrecerán una oportunidad de quitar el polvo a esos juegos que tenías aparcados. Y otra entrega más de la serie de simuladores de vuelo, que esta vez va de helicópteros.



98 **El juego clásico del mes**

El encargado de contarnos cuál es su juego preferido ha sido Kevin Bulmer.



SECCIONES

9 **Noticias**

Lo que se cuece en casa de los distribuidores y fabricantes, los últimos productos a la venta, y los proyectos mejor guardados. Para que te enteres.

10 **Cartas**

Esta es tu sección. En ella podrás ver qué opina la gente, quién anda por ahí, o cómo está el patio sobre los temas más interesantes. Y, por supuesto, decir lo que quieras.

86 **P&R**

Cuéntanos tu problema. Seguro que podemos solucionártelo, y de paso servirá a otras personas a quienes les pase algo parecido. Y si en vez de problemas tienes soluciones, bienvenidas sean.

Disco de Portada

PC Review te ofrece en este número DOS estupendas demos jugables para que puedas estar al tanto de lo mejorcito que hay por ahí; nada menos que Perfect General y Guy Spy

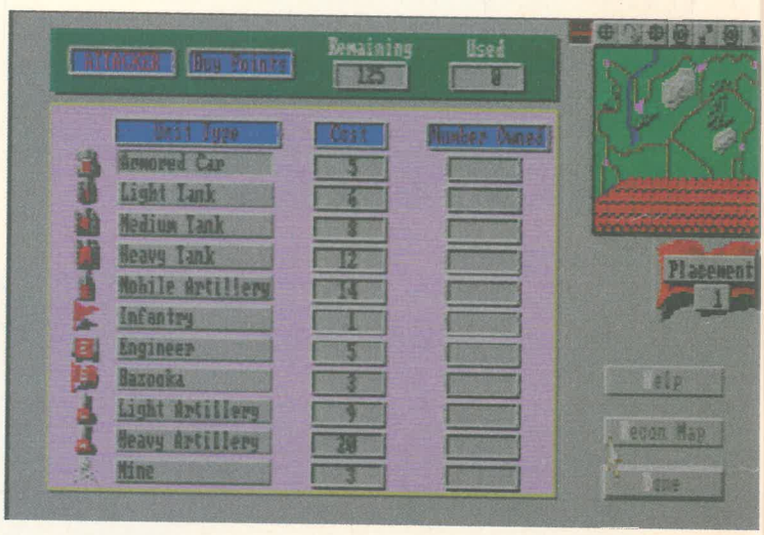
PERFECT GENERAL

Ubi Soft, la conocida productora de software francesa, junto con los especialistas en estrategia QQP, han llevado a la pantalla de nuestros ordenadores la idea original del famoso juego de estrategia de tablero y han conseguido crear un programa muy sofisticado pero verdaderamente sencillo de manejar y además con gran profundidad estratégica.

El escenario

Básicamente, el juego recrea un conflicto bélico entre dos bandos, que pueden estar controlados por el ordenador o por jugadores humanos. Al comienzo de cada juego, cada contendiente debe seleccionar los elementos de los que se compondrá su ejército, y cada uno de esos elementos tendrá unas características y un coste propios. Como sucede con la mayoría de los juegos de estrategia de tablero, el escenario de la batalla se encuentra dividido en hexágonos que se emplean para calcular las distancias, los alcances de las armas y los movimientos de las piezas. Battle Isle, que también fue creado por Ubi Soft, utiliza un método similar a éste y con resultados más que satisfactorios, por lo que no se ha considerado necesario cambiar un sistema de juego que ha demostrado ser el más adecuado para este tipo de programas.

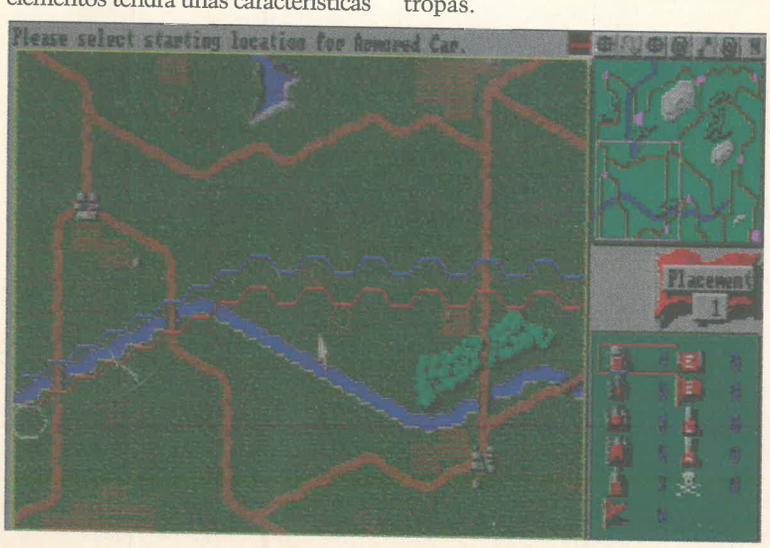
También hay que tener en cuenta las condiciones del terreno, ya que afectan al desarrollo de los acontecimientos y a la capacidad de fuego y desplazamiento de las tropas.

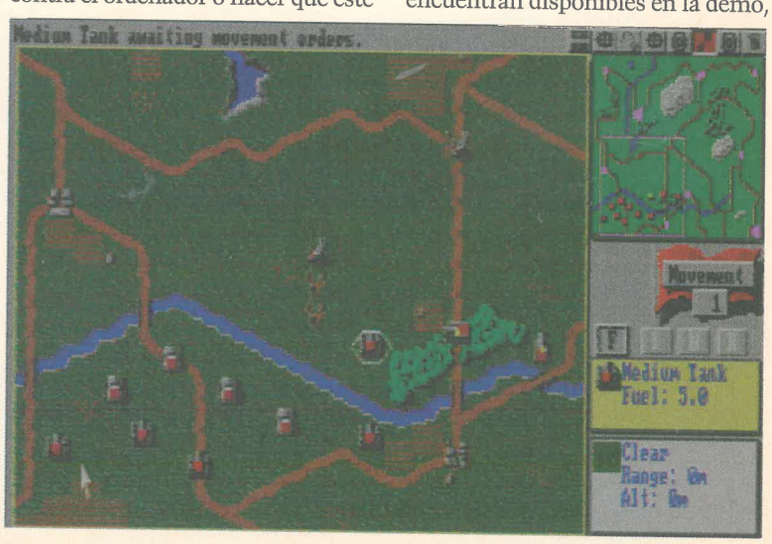


Como empezar

En la demo no se encuentra disponible la opción que permite que dos jugadores humanos se enfrenten entre sí, pero sí que se puede jugar contra el ordenador o hacer que éste controle ambos bandos para aprender así nuevas tácticas de combate.

Nada más arrancar el programa, se muestra un menú con todas las opciones del juego. Algunas no se encuentran disponibles en la demo,





como la posibilidad de recuperar una partida grabada anteriormente o jugar con otro ordenador a través de la línea telefónica, pero sí que se puede jugar contra el ordenador y destrozar su ejército (o, más probablemente, que él destroce el tuyo). Seleccionando la opción "New Game" se pasa al menú de comienzo de la batalla. Aunque la demo sólo tiene un escenario donde combatir, el juego completo incluye multitud de escenarios distintos y en el futuro está planeado que aparezcan nuevos discos de ampliación. Pulsando con el ratón sobre el botón "Long Description" aparecerá una descripción detallada del escenario así como información útil a la hora de planificar el ataque.

Se puede elegir entre controlar las fuerzas del ejército atacante o del defensor, teniendo que adaptar las tácticas de forma acorde a cada situación. Una vez que se ha elegido la opción de jugar "Pers. vs Ord." el ordenador te pedirá el nombre y el nivel de habilidad del oponente. Selecciona el nivel más bajo si no quieres que tus blindados terminen hechos puré en los dos primeros minutos de juego (si te apellidas Patton o Rommel lo anterior no va por ti).

El juego

El objetivo del juego es controlar la mayor cantidad de territorio posible, lo que quiere decir que hay que conquistar y mantener el mayor número de ciudades posible. Cada ciudad tiene un valor diferente y al término de cada turno se mostrará la puntuación obtenida por cada uno de los jugadores.

Al comienzo de la batalla cada jugador tiene una cierta cantidad de puntos de compra, que se emplean para seleccionar las fuerzas que compondrán nuestro ejército inicialmente. Hay muchas unidades diferentes: carros blindados, tanques ligeros, medios y pesados, artillería, infantería, etc. En la demo sólo dispondrás de carros blindados, tanques medios, artillería móvil y ligera, infantería y bazookas, pero esto bastará para convertir el campo de batalla en un infierno. Una vez seleccionadas las fuerzas, hay que distribuirlas en el campo de batalla. Sólo podrás colocar a tus unidades DENTRO del área limitada por la línea del mismo color que tu ejército: roja o azul.

En la parte inferior derecha de la pantalla aparecen los iconos de las diferentes unidades. Los números que aparecen indican la cantidad de ese tipo de unidad que resta por colocar. Se puede utilizar el comando "Siguiente tipo de unidad — tecla N" para alternar entre las distintas unidades disponibles.

Controles de Perfect General

Una vez colocadas todas las unidades habrá que disparar al enemigo. Para ello hay que seleccionar un objetivo, bien mediante el ratón, señalando y pulsando sobre el objetivo deseado, o bien mediante las teclas de movimiento del cursor y pulsando la tecla Enter. Los comandos y teclas disponibles son los siguientes:

Control-H - Ayuda
Siempre se encuentra disponible una opción de ayuda específica para cada situación.

N - Siguiente Unidad
Permite saltar a la unidad seleccionada para dar una orden.

S - Seleccionar unidad
Este comando envía una orden a la unidad marcada, ya sea de movimiento o de disparo a un objetivo enemigo.

I - Ignorar unidades
Este comando permite no dar una ordena a una unidad activa en la fase actual.

Control-P - Fase completada
El juego pasará automáticamente a la siguiente fase.

Espacio - Siguiente objetivo
El ordenador seleccionará automáticamente el objetivo con mayores posibilidades de éxito, aunque puede que no coincida con el mejor objetivo táctico. La probabilidad de éxito al disparar contra un objetivo aparece en la parte inferior derecha de la pantalla.

D - Control de indicadores
Con él se puede controlar el tipo de información mostrada en la pantalla de batalla. Al activarlo se muestra un menú secundario con varias sub-opciones:

Para mover una unidad, primero se selecciona pulsando sobre ella con el ratón o usando las teclas del cursor y la tecla Enter (Return o Intro en algunos teclados), y sin soltar se lleva el puntero al destino elegido.

La victoria

Cada escenario tiene asignados varios puntos de victoria (ciudades). Un bando tendrá el control de la ciudad cuando ocupa, al menos una casilla dentro de la ciudad. Muy importante: debes mantener el control de la ciudad al final del turno para controlarla. No se tiene el control sobre una ciudad si una unidad enemiga ocupa también una posición en la ciudad.

Para terminar debes tener en cuenta que aunque no ocurre así con esta demo jugable, el software de la versión íntegra del programa Perfect General está traducido al castellano. Por otra parte, ten presente para tu decisión de compra que en el número de diciembre de PC Review puedes encontrar un comentario completo del juego.

Suerte y ¡a por ellos!

GUY SPY

El último juego de Readysoft, la compañía que trasladó a los ordenadores personales las espectaculares máquinas láser de dibujos animados Dragon's Lair y Space Ace, contiene nada menos que 1500 fotogramas de animación y casi 1 megabyte de sonidos para crear la aventura de acción más espectacular que jamás se haya visto en un monitor.

Los juegos anteriores fueron criticados por no requerir del jugador más que la pulsación de la tecla adecuada en el momento oportuno, resultando un espectáculo visual y sonoro increíble, pero con poco juego dentro. Esto se ha solucionado en este Guy Spy, programa en el que el jugador tiene el control TOTAL y en todo momento del personaje.

La demo incluye sólo una fase del juego, pero te dará una idea bastante buena de lo que puedes encontrar







La demo incluye sólo una fase del juego, pero te dará una idea bastante buena de lo que puedes encontrar en él. Guy Spy persigue a unos espías malvados a bordo de un teleférico en la nieve. Debe dispararles a través de las ventanas, evitando al mismo tiempo sus disparos e intentando que no le lancen un cartucho de dinamita, lo que supondría el final de nuestro héroe.

Controles de Guy Spy

Manejar a Guy es muy sencillo y sólo se emplean las teclas del cursor para el movimiento y la barra espaciadora para disparar y recargar el

Nota

Los discos de portada de PC Review se comprueban rigurosamente en cada fase de su producción para evitar que incluyan cualquier virus conocido y se duplican bajo estrictos controles de calidad.

Sin embargo, los discos de portada se utilizan bajo la responsabilidad del lector. PC Review no acepta ninguna responsabilidad por los daños causados en el hardware o en los datos que puedan atribuirse al uso de nuestro discos de portada.

Hacemos también todo lo posible para garantizar que el contenido del disco se ajusta exactamente a lo anunciado. Si por cualquier motivo no fuera posible suministrar los programas especificados, entregaríamos software alternativo

PC Review, sus distribuidores y sus vendedores no se hacen responsables por cualquier cambio no notificado del contenido del disco.

Cómo usar el disco de portada

Perfect General

La demo de este programa se encuentra compactada, motivo por el cual deberás instalarla previamente a poder jugar.

Arranca el ordenador e inserta el disco en tu unidad de disquete (probablemente, B:) y pásate a ella, tecleando su identificativo seguido de dos puntos y Return (Enter o Intro en algunos teclados).

A continuación, teclea Install (y pulsa Return). En la pantalla aparecerán en inglés todas las instrucciones necesarias para la instalación del juego. Si la lengua de Shakespeare no es tu fuerte, el siguiente guión de las preguntas deberá sacarte de dudas:

¿Qué tarjeta de vídeo tienes?
1.- EGA
2.- VGA
¿Qué sistema de sonido tienes?
1.- Sin sonido
2.- Altavoz interno
3.- AdLib
4.- Sound Blaster
¿Tienes ratón?
Y - Sí
N - No
¿Tienes joystick?
Y - Sí
N - No
¿En qué formato deseas instalar la demo?
1.- Disquete de 5 1/4" - 360 Kb (necesitarás 2 discos vírgenes formateados)
2.- Disquete de 5 1/4" - 1,2 Mb (necesitarás 1 disco virgen formateado)
3.- Disquete de 3 1/2" - 720 Kb (necesitarás 1 disco virgen formateado)
4.- Disquete de 3 1/2" - 1,4 Mb (necesitarás 1 disco virgen formateado)
5.- Disco duro (necesitarás aproximadamente 512 Kb de espacio libre en el disco)
6.- Ninguno de los anteriores (abandonarás el proceso de instalación)

Sí, como es lo más seguro, eliges la opción 5, se te preguntará el identificativo de la unidad de disco duro (probablemente, C), y a continuación el nombre del directorio en que deseas la instalación (lo mejor será que pulses simplemente Return, para que se instale en el directorio por defecto \PGDEMO).

Una vez instalado el programa, pasa al directorio (o disquete) en que lo hayas instalado y teclea PGDEMO para ponerlo en marcha.

Ten en cuenta, que la configuración por defecto que has indicado en el proceso de instalación es susceptible de cambio desde el propio programa una vez que lo ejecutes.

Guy Spy

Puesto que la demo jugable de Guy Spy no está compactada, bastará con arrancar el ordenador, insertar el disquete de demo en la unidad correspondiente (probablemente, B:) y pasarse a ella, tecleando su identificativo seguido de dos puntos y Return (Enter o Intro en algunos teclados).

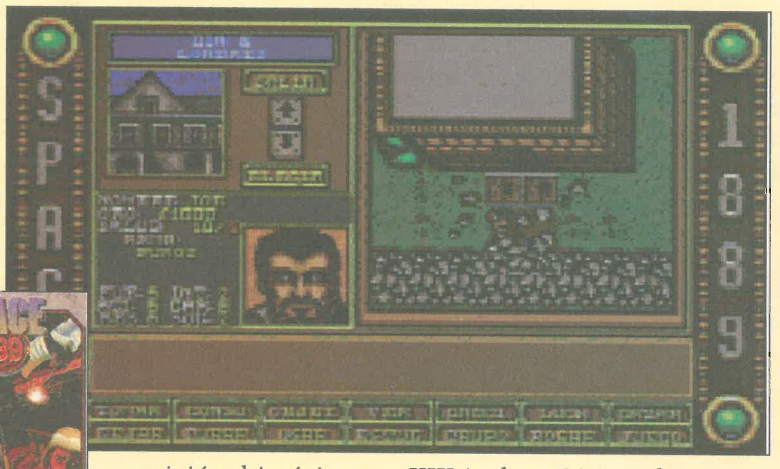
Una vez en ella, teclea CD GUYSPY y pulsa Return. Ya situado en este directorio, teclea GUYSPY y pulsa Return para ejecutar el juego.

Como es habitual, el programa te hará algunas preguntas sobre tu equipo antes de comenzar a funcionar:

¿Tipo de tarjeta de vídeo?
1.- CGA
2.- EGA
3.- VGA
¿Opciones de sonido?
1.- Sin sonido/música
2.- AdLib
3.- Sound Blaster

AL DIA

El espacio según Julio Verne



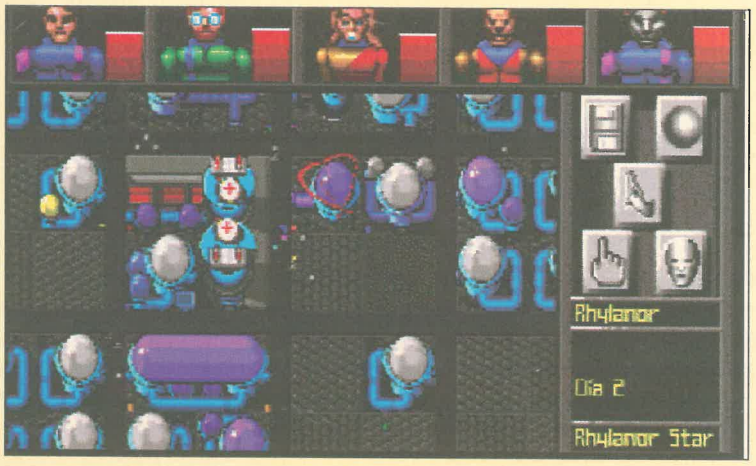
De la mano de Proein llega un juego de rol producido por Empire, Space 1889. Tal como imaginaron escritores como Julio Verne, A. Conan Doyle y H.G. Wells, es el universo que podrás descubrir.

La trama del juego cuenta con grandes dosis de intriga, y las posibilidades de exploración son enormes: es posible visitar los canales de marte, y tratar con los marcianos en guerra, o pasar por los traicioneros pantanos de Venus, o incluso a través de las cavernas subterráneas de la Luna... Todos los planetas y estrellas están detallados con precisión en el espacio.

También se han cuidado los detalles de la Tierra, con casi 100 lugares para explorar, representados con precisión histórica y fascinantes detalles. Ciudades como Londres, Nueva York, San Francisco y el Valle de los Reyes.

El armamento histórico del Siglo XIX incluye 30 pistolas, nueve armas de combate cerrado y cuatro armas arrojadizas. Tus elecciones varían desde rifles de cerrojo y revólveres de tambor hasta espadas y dagas.

Megatraveller II: En busca de los Antiguos



Los antiguos eran una raza de seres altamente inteligentes que se supone fue destruida hace 300.000 años. De ellos quedan restos en forma de enclaves, situados por todo el mundo. En ellos hay artefactos desconocidos, misteriosos, cuya utilidad nadie ha conseguido averiguar. Una vez, durante un viaje turístico, uno de estos enclaves se activó, y un artefacto comenzó a producir un limo que arrasaba todo a su paso.

Tú debes buscar los secretos de los Ancianos para desvelar el misterio del limo y conseguir detenerlo antes de que arrase toda la tierra conocida. Para conseguir tu loable propósito tendrás que dirigir un grupo de personajes, pilotar naves, recorrer infinidad de planetas, conversar con los seres que encuentres... para aumentar tu conocimiento de los extraños artefactos e, incluso, llegar a obtener evidencia de la existencia de los antiguos.

En definitiva, una aventura que puede ofrecer mucho juego para todos, incluso para los aventureros más expertos.

Software y televisión se unen



Este personaje de la foto es un individuo que muchos ya conoceréis, pues lleva varios meses apareciendo por la tele. Se llama Hugo, y sale de lunes a viernes en Hugolandia, que se emite en el programa Telecupón, de 6:15 a 6:50. Y para que podáis disfrutar de sus aventuras con sus amigos en vuestra casa, ya está disponible en programa para ordenador, con el que será posible vivir grandes aventuras.

En el programa, Hugolina y sus niños han sido secuestrados por la diabólica Maldicia. Hugo debe emprender el tortuoso camino que le llevará a la montaña mágica. Deberás guiar la vagoneta de Hugo esquivando los trenes y los desvíos con engaños que Maldicia ha preparado. Después tendrás que llevar el avión de Hugo evitando las nubes de tormenta y los globos rojos explosivos, e incluso saltando en paracaídas.

El programa ya está a la venta en versiones para IBM PC y compatibles, y Commodore Amiga.

Cartas

Penas con Wing Commander 2

Algunas noticias para los propietarios de ordenadores Amstrad: estoy jugando al Wing Commander 2 en un 2386 usando DOS 5. Tengo toda mi memoria expandida configurada como extendida, por lo que no tengo ningún efecto extra (repeticiones, etc.) y uso un disco de arranque que contiene sólo los ficheros Autoexec.bat (que sólo tiene una línea de prompt) y config.sys (con Files=30 y Buffers=30). Puede que esto ayude a quien esté todavía confundido.

L. Agüi Amorós
Barcelona

Gasto inútil

Ahora que está a punto de salir a la luz pública la nueva reglamentación de la Comunidad Económica Europea acerca de los embalajes de productos, es el momento de denunciar que los embalajes de los productos de software podrían ser de los que incumplen esta reglamentación en mayor medida. Muchos de los productos de software de entretenimiento gozan de gran popularidad, en parte a causa de su atractiva presentación, tanto interior como exterior. Hoy en día, sin embargo, más y más personas se han dado cuenta de que estas fastuosas presentaciones, especialmente las que emplean los envoltorios más sofisticados, son realmente innecesarias, por lo cual se les puede responsabilizar ciertamente de degradar el medio ambiente.

Hace poco que oí en un programa informativo que algunas agrupaciones ecologistas demandaban a los consumidores que se manifestaran contrarios a los embalajes superfluos de todo tipo de productos comerciales. Si en éstos no se incluye a los productos software, entonces la presente carta no tendrá utilidad alguna, pero si existen otras personas que se muestran de acuerdo conmigo en lo manifestado acerca de este asunto, me encantaría que ello se hiciera público y notorio. Si las grandes compañías de software continúan lanzando al mercado sus productos software acompañados de lujosos envoltorios y folletos publicitarios innecesarios, continuarán dañando el medio ambiente en el cual nos movemos, fuera de las pantallas de nuestros ordenadores.

P. Fernández Mur
Barcelona

Desprotegido

Hace poco me robaron, y aunque no se llevaron el PC, me desaparecieron varios juegos (¡como os lo cuento!). Con la mayoría de los juegos de mi disco duro no hubo problema, pero tengo tres juegos en los que es necesario el manual para poder jugar, Eye of the Beholder 1 y PGA Tour Golf.

Con los juegos y los manuales robados, ya no puedo cargar PGA y estoy atascado cuando intento pasar de un nivel a otro en el Eye of the Beholder. Por lo tanto, quiero saber si es posible obtener manuales para esos juegos de sus distribuidores, aunque no pueda probar que he comprado el software, lo que es obviamente lo que la protección de los manuales está intentando hacer. Querría añadir que esos sistemas de protección no son muy efectivos. Resulta muy sencillo conseguir las pocas palabras que se usan en el manual para proteger el juego. El disco llave también es un método muy molesto. Por fortuna, el único disco llave que tenía no fue robado. He pensado en una forma mejor de proteger los juegos. Aunque no es tan efectiva como los otros métodos, causaría menos molestias.

Casi todos los juegos tienen un programa de configuración para que el comprador seleccione las características de su máquina y sus preferencias de juego. Sería bastante improbable que dos personas tuviesen el mismo gusto y el mismo ordenador. Por lo tanto, sería posible hacer que el programa de configuración tuviese un sistema de protección, y cada vez que se quisiese cambiar alguna cosa de la configuración, habría que usar el manual, el disco llave o cualquier otro sistema de protección contra copia.

Esto haría que se tardase más en conseguir una lista de palabras y puede ser igual de efectivo a la hora de proteger un juego.

P. Ramos Velasco
Madrid

El Imperio Perdido

1. Hace algún tiempo, jugué en el PC de un amigo a un programa de estrategia llamado Empire. Lo he estado buscando desde entonces, pero sin éxito. ¿Podéis decirme quien lo publica?
2. ¿Hay alguna tarjeta de expansión para proporcionar a mi Amstrad PC2086 un segundo puerto COM?
3. ¿Qué es lo que ha pasado con la XGA?

A. Fernández Marco
Madrid

Empire lo publica Interstel, una compañía creadora de software con base en Houston, Texas. Sus productos solían distribuirse a través de Electronic Arts, pero hace tiempo que ya no es así, y creo que la compañía todavía no tiene distribuidora en nuestro país. Sin embargo, puedo proporcionarte el número de Interstel, si deseas adquirirlo directamente: es el (07 1) 713 946 7676.

No deberías tener demasiados problemas a la hora de encontrar un segundo puerto COM para tu ordenador. Lo primero que debes hacer es encontrar una tienda que venda componentes de PC y pedir un puerto serie COM estándar. Comenta que ya tienes instalado un puerto COM1, para asegurarte de que podrás instalar el nuevo como COM2.

XGA, o Matriz de Gráficos Extendida, es un desarrollo de IBM que ofrece una resolución máxima de 1024 x 768 con 256 colores. Necesita un 386 o 486, y puede que aún tenga éxito IBM ha proporcionado las especificaciones técnicas a los fabricantes independientes.

El juego ideal

Prácticamente soy un recién llegado al mundo de los juegos en PC y estoy completamente desorientado por la enorme cantidad de títulos disponibles.

Por el momento, sólo estoy interesado en los juegos de fantasía/rol/aventura. Más o menos conozco los juegos que hay en el mercado, pero desconozco cuál puede ser el mejor para mí.

El juego ideal debería tener lo siguiente: 1) debería estar muy bien presentado gráficamente; 2) ser muy imaginativo; 3) con un sonido bastante bueno; 4) un área de juego extremadamente grande; 5) una buena interacción y desarrollo de personajes; 6) un tiempo de juego razonable (¡semanas o meses!). El sistema que poseo en la actualidad es un 386SX a 25 MHz con 2 Mb de RAM, una tarjeta gráfica SVGA con 1 Mb, un monitor Multisync de 14", un ratón Microsoft y 16 Mb de espacio libre en el disco duro bajo SuperStor. Con este equipo en mente ¿podríais ayudarme y decirme los títulos más adecuados y que se ajusten a las especificaciones anteriores?

P. J. Lucas
Barcelona

Creo que para la interacción entre personajes e imaginación, deberías echar un vistazo a la larga lista de aventuras de Sierra, para una combinación de imaginación y juego de rol (y profundidad en el guión) elegiría las series de Ultima de Origin. Monkey Island 2 de Lucasfilm cumpliría todos tus requisitos aunque tiene ciertos toques humorísticos y es relativamente realista. Este pequeño grupo representa la élite en términos de aventuras, aunque ninguna de ellas te dejará con mucho espacio libre en tu disco duro. He de decir que no me es posible hacer recomendaciones específicas debido a que los gustos de las personas son completamente diferentes, e incluso con la detallada lista de requerimientos que has suministrado, no puedo aceptar ninguna responsabilidad en el caso de que sigas alguna de esas sugerencias y encuentres que no son de tu agrado.

Dos son compañía

Es estupendo ver que aparecen un gran número de juegos para PC con excelentes gráficos VGA con 256 colores y sonido de igual calidad, ¿pero cuántos de estos juegos ofrecen una opción para que dos jugadores jueguen simultáneamente?

Hay muchos simuladores de vuelo y juegos de rol que están diseñados para un solo jugador.

Me gustaría comprar juegos a los que poder jugar con mis hermanos, ya que creo que es más divertido cooperar estrechamente con alguien más para vencer al ordenador.

Los pocos juegos que conozco que ofrecen acción simultánea son Golden Axe, Double Dragon y Cool Croc Twins. Me gustaría que saliesen a la venta más juegos como estos, especialmente el clásico Bubble Bobble, que ha aparecido en otros formatos.

C. Contreras García
Madrid

Hay otros juegos que permiten conectar dos ordenadores para jugar simultáneamente: Hard Drivin', Populous, Powermonger, Sim City, Sim Earth, Knights of the Sky, Global Effect, Falcon 3.0 y Super Tetris. En conjunto, sin embargo, estoy de acuerdo contigo: jugar a juegos unidos con otro PC es una experiencia completamente nueva y cuantos más juegos incorporen esta característica, mejor.

Haciendo el mono

He adquirido recientemente una tarjeta de sonido Sound Blaster y unos altavoces estéreo, junto con el juego Monkey Island 2. La tarjeta y los altavoces son excelentes, proporcionando una calidad de sonido increíble y gran atmósfera en los juegos. Sin embargo, con Monkey 2 tuve algunos problemas. Parecía que se había instalado correctamente y comenzaba a cargarse, pero en el momento en que intenté grabar una partida mi ordenador se bloqueó. También, cuando intenté entrar en alguno de los edificios, el juego se interrumpió dejándome ante un mensaje similar a "Script 323434 not in room 387430". Obviamente supuse que se trataba de un problema de los discos, así que los devolví y me hice con unos nuevos.

Después de una segunda instalación volvió a ocurrir lo mismo. Un amigo me sugirió que Monkey Island 2 estaba escribiendo directamente en el disco duro, saltándose el BIOS. Esto debería funcionar normalmente, pero en la memoria estaba SuperStor, el programa de compresión de discos. Escribiendo en el disco directamente se había saltado SuperStor y tal vez había usado una parte del disco que estaba siendo utilizada por SuperStor para alguna otra cosa. Después de esto formateé mi disco duro, creando los discos C: y D:. En el disco D: puse a Monkey Island sin SuperStor. En el disco C: instalé SuperStor. Después de esto, Monkey Island 2 funcionó perfectamente, proporcionándome horas de diversión.

Después compré Wing Commander y comenzó a colgarse momentos después de empezar. Remedié esto poniéndolo también en el disco D:, lejos de SuperStor y ahora funciona perfectamente.

No hace mucho SuperStor comenzó a decirme que había algo mal en mi disco duro. Después de un tiempo el programa de utilidades de Super Stor encontró los ficheros erróneos y los borró. Los ficheros supuestamente en mal estado estaban perfectos el día anterior, así que aún no sé qué es lo que ha podido ir mal. No eran ficheros del sistema, simplemente aplicaciones como Deluxe Paint y Turbo Pascal.

Esto fue definitivo. Desinstalé SuperStor y lo guardé en el armario. Ahora todas las aplicaciones funcionan perfectamente. A menos que se me garantice que la nueva versión de SuperStor no tiene estos problemas, o pueda conseguir una actualización barata no me lo compraré.

El ordenador que utilizo es un 286 a 16 MHz y con 1 Mb de RAM. ¿Es posible que me funcione Ultima Underworld?, creo que es estupendo.

C. Alvarez Prado
Barcelona

En cuanto a lo de Ultima Underworld, no veo porqué no ha de funcionarte y, además, coincido en lo de que es estupendo.

El zaguero perdido

Mi deporte y mi pasatiempo favoritos son respectivamente el rugby y los juegos de ordenador. NFL Football es bastante bueno, pero pienso que John Madden Football es "legendario". Mi pregunta es sencilla: ¿cuándo podemos esperar ver a John Madden para el PC?

A. Riesco Peri
Sevilla

Como sabes, la escasa afición que en nuestro país se dispensa al rugby o al fútbol americano, no hacen muy propensos a nuestros distribuidores a traer a España programas centrados en estos deportes. Mucho nos tememos que tendrás que recurrir a la importación para obtener las últimas novedades en este campo, o bien dejar el rugby para jugar de verdad y reservar el ordenador para otros programas más normalitos. ¡En fin, qué le vamos a hacer!

PCreview
Numero 6 Enero1993

EMAP Images
Avda. de Betanzos, 60- Semisótano A
28034 MADRID
Fax: (91) 738 70 61

REDACCION
Directora
Christina Erskine
Jefe de Redacción
Oscar Esteban
Coordinador de producción europea
Paul Boughton
Jefe de producción
Eduardo Agudelo
Cuerpo de Redacción
LH Servicios Informáticos, Virginia Aranda, Antonio García-Verdugo, Javier Guerrero
Miguel de la Sen
Asesor editorial
Fernando López

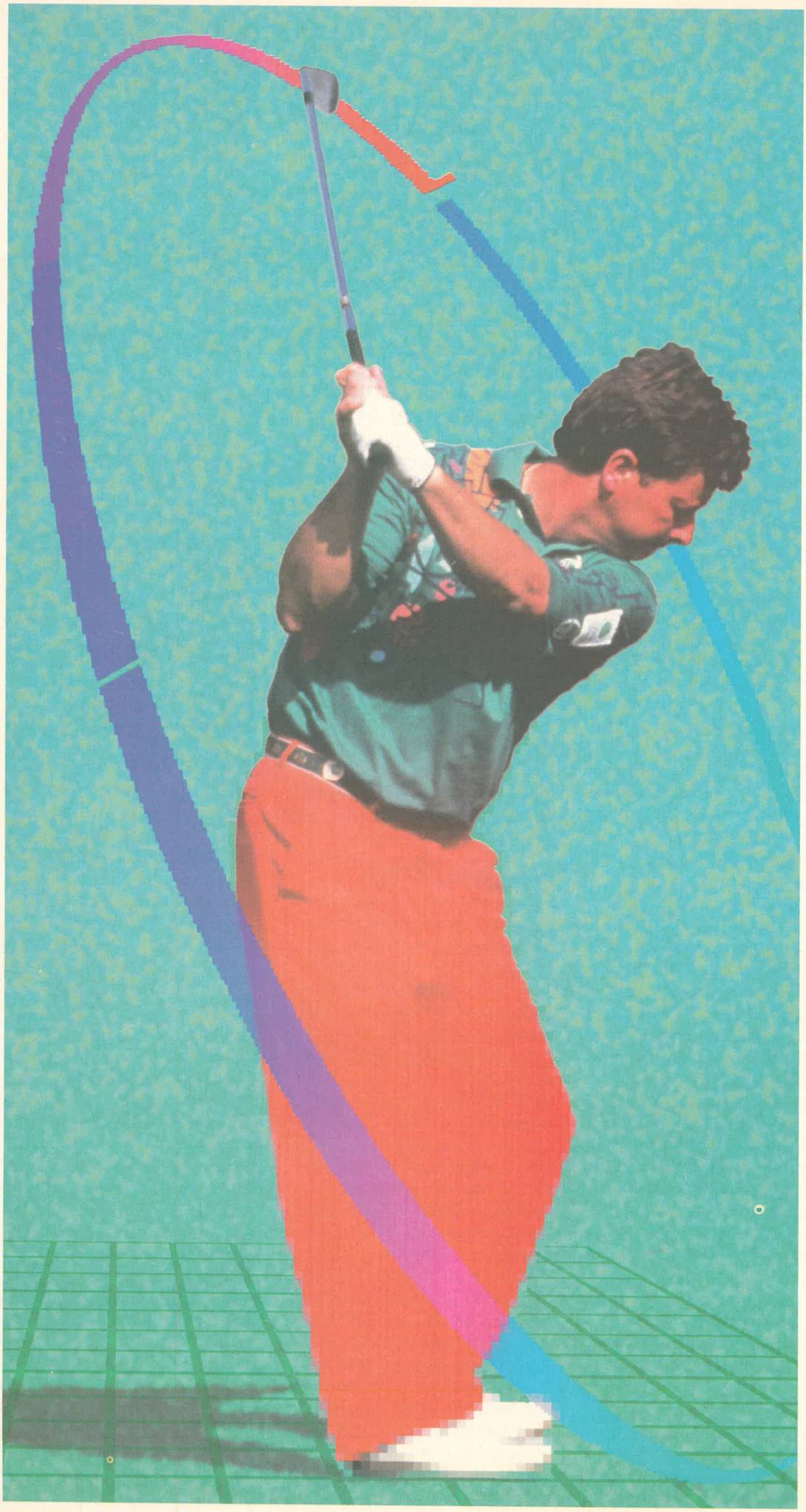
DISEÑO
Diseñador Jim Willis
Autoedición Carlos González-Amezúa

PUBLICIDAD
Alberto Baquero
MarkPress
C/ Don Quijote, 39-2ºC
Tno: (91) 534 96 46
Fax: (91) 534 96 57

ADMINISTRACION
Consejero Delegado
Clive Pembridge
Director de la publicación
Mike Frey
Director gerente
Terry Pratt

EN EUROPA
Francia
Jean-Michel Blottière
Alemania
Tom Schmidt
Italia
Riccardo Albini

© EMAP Images 1992. Esta revista no puede ser reproducia, ni en todo ni en parte, almacenada en un sistema de información o transmitida en modo alguno, ni electrónico ni mecánico, sin el consentimiento expreso por escrito del editor.
PC Review hace todos los esfuerzos por asegurarse de que la información contenida en la revista es exacta, pero no se responsabiliza de ningún error que se pudiera producir.



"El golf es un juego cuyo objetivo consiste en golpear una pelota muy pequeña para introducirla en un agujero todavía más pequeño, con armas singularmente mal diseñadas para este fin."

Sir Winston Churchill

El golf es un juego muy peculiar, sobre todo en un ordenador. Un claro ejemplo de ello es la curiosa situación en la que me encontré hace poco. Durante una partida al Links de Access que estaba jugando con un compañero de la oficina, descubrimos un fallo en el programa que permitía situar la pelota en cualquier punto del hoyo en que estuvieras jugando, con lo cual podías conseguir un hoyo de un solo golpe en los 18 hoyos. En la mayor parte de los juegos, si descubres una trampa como ésta la utilizas constantemente, consiguiendo con ello puntuaciones de escándalo. En el Links, sin embargo, aprovechando este truco sólo se conseguiría estropear el juego. Nosotros decidimos ignorarlo y seguir jugando normalmente, disfrutando del juego a nuestro ritmo y valorando la destreza necesaria para dominar el juego sin hacer trampa.

El golf es hoy en día uno de los pocos deportes en los que la destreza no lo es todo, ya que sigue conservando valores como el honor y la deportividad. En realidad, la adicción al golf se produce por diversos factores, como son el desarrollo constante de las habilidades del jugador, la progresión continuada desde novato hasta golfista sin handicap, el sistema de puntuación de handicap que permite que un aficionado pueda enfrentarse a un profesional en igualdad de condiciones, y el mero placer de darte un paseo tranquilo y saludable por el parque mientras ejercitas tu espíritu competitivo en la compañía de tus semejantes.

En cuanto a las simulaciones por ordenador, parece que hoy en día hay mayor número de juegos de golf que campos de golf, y cada uno de ellos consigue superar al anterior en cuanto a sus logros técnicos. Desgraciadamente

Un golpe perfecto

Golf para seis

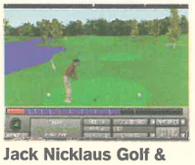
La reciente aparición de nuevos juegos de golf de alta calidad te puede desorientar. PC Review hace de caddy para seis de los mejores y descubre cuál tiene el menor handicap

para el consumidor, la tarea de escoger uno de ellos examinando las atractivamente decoradas cajas, de nombres largos y altisonantes como Jack Nicklaus's Golf and Course Design Signature Edition, es algo más complicada que solamente verificar que su ordenador cumple todos los requisitos técnicos.

Si yo tuviese que analizar por separado los seis juegos que estoy considerando aquí, todos ellos obtendrían una calificación de cinco a siete estrellas. Entonces, ¿cómo puede uno decidir cuál de ellos es el mejor? El método más lógico sería probar cada uno de ellos, pero la mayoría de la gente no puede hacer eso si no los compra antes, con lo cual ya no le serviría de nada. La única manera que nos queda para asegurar que vas a invertir sabiamente el dinero que has ganado con el sudor de tu frente es enfrentar entre sí los seis mejores juegos y ver cuál gana: es decir, el anteriormente mencionado título de Jack Nicklaus, el Links 386 Pro (nos referiremos a él simplemente como Links, así que no lo confundas con el juego original de Access), el PGA Tour Golf para Windows (es la última versión de este ya clásico juego), su versión clásica para DOS, el Tournament Golf de Elite y el David Leadbetter's Golf, el nuevo juego de Microprose.

El problema de la mayoría de las simulaciones de golf de hoy en día —incluyendo estas seis— es que si les despojas de todas sus opciones y las reduces a sus métodos básicos de control, no hay ninguna diferencia entre ellas. Todas ellas emplean el método de las tres pulsaciones para preparar el swing/ ajustar la potencia/ golpear (la única excepción es el Links, que requiere que mantengas apretado el botón del ratón para seleccionar la potencia, pero esencialmente es lo mismo). Lo único que varía de un juego a otro es la forma del indicador del swing y la lista de iconos que se encuentran a un lado de la pantalla.

Aunque hay muchas simulaciones de golf en el mercado (y aún faltan más por llegar), hemos seleccionado las seis mejores del momento.



Jack Nicklaus Golf & Course Design Signature Edition Accolade / Erbe, 5.150 Pta.



Links 386 Pro US Gold / Drosoft, 5.990 Pta.



David Leadbetter's Golf Microprose / Erbe, precio por determinar



PGA Tour Golf (para Windows) Electronic Arts / Drosoft

De este modo, todo se reduce a las opciones. ¿Te permite tu juego competir en distintos campos de golf? ¿Puedes ajustar la postura de tus pies para adecuarla a diversas circunstancias? ¿Puedes ver repetidos los golpes más espectaculares o almacenarlos en disco? Y lo más importante, ¿te diviertes mientras juegas o acaso el juego se toma a sí mismo demasiado en serio?

El club

Comencemos por el principio (es un lugar tan bueno como cualquier otro). La primera impresión es importante, y la presentación de un juego es casi tan fundamental como el juego en sí. Salta a la vista que el juego más acogedor es el David Leadbetter de Microprose. Aparece una representación gráfica del propio club dotada de "áreas de acción", que son puntos que te permiten acceder a otras pantallas al seleccionarlos. Un toque especialmente simpático es que cada uno de los ocho campos de golf que ofrece el programa tiene una pantalla distinta para su club. Desde luego, éste es el más agradable de los cuatro juegos, ya que crea la mejor impresión de encontrarte verdaderamente en un campo de golf. Entre los demás, el único que se le acerca (y aún así, la diferencia es considerable) es el PGA en cualquiera de sus versiones, con su ya conocida pantalla de la Pro Shop y sus menús desplegables. Tanto el Links Pro como el Jack Nicklaus confían en las frías e impersonales pantallas de menú para seleccionar todas las opciones, aunque las imágenes digitalizadas de fondo son bonitas y agradables. Tournament Golf queda algo rezagado



El David Leadbetter's Golf emplea una pantalla diferente para cada club.

en este sentido, ya que aunque también cuenta con fotografías digitalizadas, la calidad de las mismas no es tan buena como en el resto y el diseño de sus menús de selección es algo más espartano.

En cuanto a la cantidad de opciones, hay una lucha cerrada entre el Links y el Leadbetter. El PGA te ofrece solamente la elección entre un torneo y un juego normal, los palos que vas a llevar, y algunas opciones técnicas como pantallas en las que aparece una rejilla automáticamente, efectos sonoros o música y una visión previa de los hoyos. Con el Tournament Golf sólo se puede jugar en modo de torneo contra otros 15 jugadores y únicamente pueden tomar parte dos jugadores humanos. El Jack Nicklaus es algo mejor, permitiéndote jugar en dos estilos diferentes —contando los golpes o contando los hoyos ganados— y con un menú de creación de jugadores bastante amplio, por lo menos para los que maneja el ordenador. Con un sistema similar al de un programa decente de ajedrez, puedes escoger el estilo de juego del ordenador, variando su precisión, su potencia, su tendencia a imprimirle efecto a la pelota, etc. Un aspecto algo molesto del Jack Nicklaus es que, aunque permite seleccionar animaciones diferentes para

los distintos jugadores, dispone solamente de tres rutinas masculinas y una femenina. Como resultado, si hay un equipo de cuatro formado solamente por hombres, uno de los jugadores va a sentirse un poco extraño llevando puesto un vestido.

Los otros dos juegos, en comparación, ofrecen una enorme variedad de opciones para entretenerte, pero en dos líneas distintas. Las que te permite el Links tienen que ver sobre todo con la manera de modificar la disposición de la pantalla, aunque las posibilidades para diseñar tu jugador también son bastante buenas. Puedes elegir los palos que va a llevar, los puntos de salida, el color de su camisa, el palo que prefieres para los "chips" (golpes altos que se emplean para aproximarse al green, y que hacen que la pelota siga rodando tras su aterrizaje), si quieres un caddy o no, y el nivel de juego, así como las condiciones del campo como el viento, las velocidades de los greens y los hoyos que quieres jugar.

Podríamos decir que el Leadbetter's Golf se apunta un nuevo birdie. Como si no tuviésemos bastante con las imágenes de los clubs, antes de salir al campo puedes escoger entre 11 tipos de juego (cada uno de ellos con puntuación por golpes o por hoyos), seleccionar el número de jugadores, decidir el número de golpes que se pueden perdonar a los jugadores que fallen completamente en algún disparo ("mulligans"), designar la cantidad de dinero que se ofrece como premio en los torneos amistosos, conectarte con otro ordenador a través de un modem o de una conexión en serie, recuperar estadísticas previas de los campos y los jugadores, y juguetear con todas las opciones habituales de creación del jugador.

El club — Par4

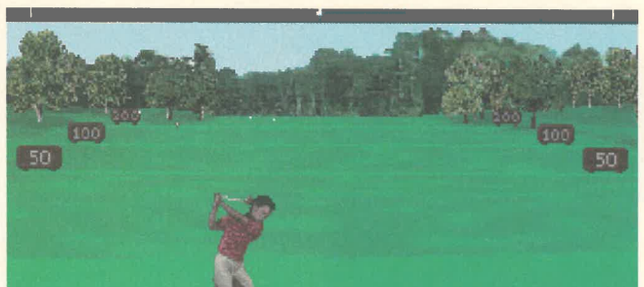
(recordad que esto es golf, ¡cuanto más baja es la puntuación, mejor es el programa!)

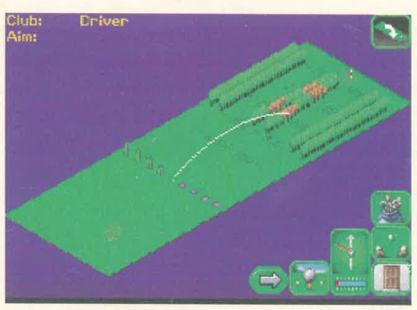
David Leadbetter's Golf	3
Links 386 Pro	4
PGA (DOS, Windows)	5
Jack Nicklaus Sig. Edit.	5
Tournament Golf	5

La zona de prácticas

Mientras esperas hasta que esté libre el primer tee, suele ser una buena idea pasar un rato en la zona de prácticas de drive ("driving range") o en la de putt ("putting green"). Nuestros seis juegos tienen sus propias zonas de prácticas.

De todos ellos, el PGA en sus dos versiones es quien lo tiene peor, principalmente porque no te permite





Las zonas de prácticas del Jack Nicklaus (arriba) y del David Leadbetter (izquierda). Los dos muestran indicadores de distancia a ambos lados del campo o marcados en el suelo. La vista superior que vemos a la izquierda sólo se emplea para apuntar antes del golpe. Después de golpear la pelota se recupera la vista normal en 3D.

practicar en hoyos individuales, sólo tiene zonas de drive individuales en sus cuatro campos. Para practicar el putt, el juego te coloca en un punto aleatorio de un hoyo aleatorio del campo en que te encuentres.

El Tournament Golf, el Links, el Jack Nicklaus y el Leadbetter te permiten practicar en cualquiera de los hoyos del juego, y además disponen de zonas de práctica específicas para el drive y el putt, pero ninguno de ellos va mucho más allá. En todos los casos dispones al practicar de todas las opciones que tienes en un juego normal, y que vamos a examinar en seguida. En cuanto a la práctica en sí, no hay mucha diferencia entre ellos.

La zona de prácticas — Par 3

David Leadbetter's Golf	3
Links 386 Pro	3
PGA (DOS, Windows)	4
Jack Nicklaus Sig. Edit.	3
Tournament Golf	4

El primer tee

Aquí es donde realmente se ve quién vale y quién no. Como ya he mencionado, hay poca diferencia entre los seis programas en cuanto a la manera de jugar. Lo que sí cambia es lo que se siente al jugar. Durante mucho tiempo, el PGA Tour Golf ha sido considerado como la

El disparo desde el tee en un típico recorrido del Links 386 Pro. La vista desde el green es útil en los hoyos de par 3 para ver exactamente dónde aterriza la pelota.



simulación de golf más agradable de jugar te
Esto era antes de que apareciesen lo la
otros juegos que estamos analizando qu
ahora, y yo personalmente creo que ya está el
empezando a parecer anticuado. No puedo de
negar que aún se puede disfrutar con él o
y si alguien me dijera: "Vente a juga la
una partida al PGA", yo iría encantado

Parte de su popularidad se debe sin el
duda a su planteamiento simple (aunque d
en su día se le consideraba bastante p
completo). No se lía con la postura de los q
pies, la cara del palo que estás utilizando, h
las complejas imágenes digitalizadas de g
fondo que tanto tiempo consumen, ni p
ninguna otra tontería por el estilo. No tienes d
más que apuntar con el cursor, tener en a
cuenta el viento, golpear la pelota, y t
contemplar la vista de ángulo inverso "
que se te muestra mientras la pelota l
aterriza en el campo. En la versión de c
Windows se dispone de una superficie c
de gráficos mejorados. Una diversión e
sencilla y muy entretenida para el jugador a
ocasional que sólo quiere darle algunos y
golpes a una pelota en un campo de golf. a

De los seis programas, Jack Nicklaus i
es probablemente el más frío. Mientras
los otros cinco consiguen crear una
aceptable sensación de estar realmente
jugando al golf en un club decente con
un día claro y soleado, una partida al
Jack transcurre en un ambiente de aspecto
algo tenebroso, con mucho viento, y que
da la impresión de que puede empezar a
llover en cualquier momento. Tampoco
es demasiado agradable el proceso de
apuntar antes de efectuar un disparo.
Tienes que mover el cursor por el margen
superior de la pantalla para indicar la
dirección. Esto no es tan malo para golpes
largos, pero conseguir una buena precisión
en un golpe cercano es casi imposible, como
ya mencionaré en la sección
correspondiente.

Jack Nicklaus sí tiene, sin embargo,
una característica agradable en las fases
iniciales del juego. Con la pantalla que

te ofrece la vista desde arriba puedes ver la bandera desde cualquier punto del hoyo que estés jugando. Si colocas el cursor en el mapa, aparecerá en pantalla una vista de los alrededores, y así podrás ver los obstáculos que se hallan en tu camino y la manera de evitarlos.

El David Leadbetter's Golf te muestra el hoyo de una forma muy distinta. Antes de efectuar el disparo desde el tee, te presenta un mapa isométrico del hoyo que estás jugando (también aparecen los hoyos cercanos), y desde allí diriges el golpe, fijas tu localización en el tee y la postura de tus pies, y realizas la selección del palo (estas tres últimas opciones, aunque no son imprescindibles para jugar, te permiten aprovechar las características "avanzadas" de la simulación). Entonces llega la típica vista en 3D de tu jugador, del tee y del campo de golf formado a base de polígonos. El hecho de emplear polígonos en lugar de gráficos digitalizados le concede al juego de Microprose una cualidad única y muy atractiva —la cámara puede seguir a la pelota en su vuelo. Vistas en ángulo inverso, vistas que siguen a la pelota, vistas laterales que acompañan su vuelo, y cámaras oscilantes que giran alrededor de la pelota mientras vuela. Otra opción que también es muy útil es el icono "See pitch". Al seleccionarlo verás un zoom a lo largo de la trayectoria prevista de la pelota, basado en su posición de partida y en el palo que has elegido, con lo cual puedes examinar la zona en la que va a caer antes de golpearla.

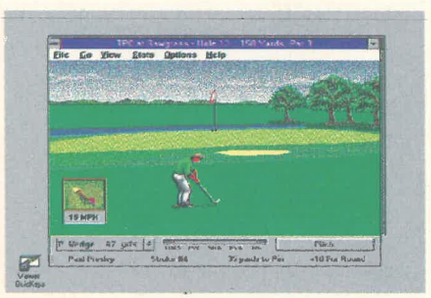
Tournament Golf muestra en la pantalla en todo momento una perspectiva doble: una tridimensional desde el punto de vista del jugador y una aérea con todo el recorrido del hoyo y la posición y trayectoria que sigue la pelota en cada golpe. Sin embargo, carece de las opciones más sofisticadas de repetición de la jugada desde varios ángulos distintos y la sensación de perspectiva del vuelo de la pelota no está muy conseguida. Sí se puede ajustar el ángulo de apertura de las piernas del jugador, aunque no la posición de los pies y se pueden escoger varios niveles distintos de dificultad, que influirán en la información que se suministra sobre el hoyo y la posibilidad de que el ordenador sea el que elija los palos más adecuados automáticamente.

Pero el auténtico vencedor es el Links, aunque sólo si tu ordenador tiene una velocidad de al menos 33 MHz. Lo que le distingue es que toda la información que necesitas para efectuar un disparo puede ser presentada en una sola pantalla, gracias a las múltiples combinaciones de las ventanas. La mejor disposición es tener una vista normal del disparo, una vista inversa desde el green y una vista desde arriba. Con ello podrás ver la pelota en todas las etapas de su vuelo. También puedes ver los obstáculos que te podrían molestar, y el tipo de golpe de aproximación que tendrás que dar a continuación.

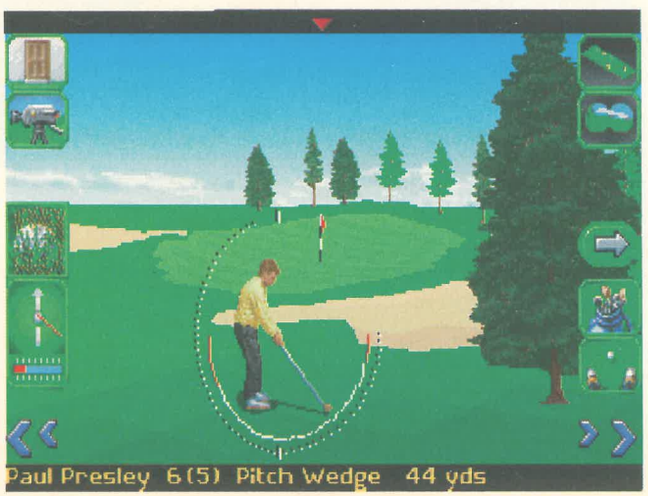


Golpeando desde un bunker en el Links 386 Pro. La rejilla puede emplearse para mostrarte cómo está colocada exactamente tu pelota en la arena.

Con el Links también puedes ajustar las características auténticamente "profesionales", es decir, la postura de tus pies y el ángulo de apertura de tu palo al golpear la pelota ("Address"). Otras características son el indicador de la posición de la bandera, que puedes emplear cuando haya algo que te esté tapando el green (marcando el icono correspondiente, la bandera efectuará un zoom desde su posición hasta el tee y te mostrará hacia dónde has de apuntar), y el swing de práctica. Como en el juego real, antes de efectuar un disparo conviene alejarse un poco de la pelota y dar un par de swings, para soltarse un poco. El Links te permite dar un paso atrás y practicar tu swing.



La aproximación al green en el PGA (derecha) y en el David Leadbetter (abajo). Pocas veces emplearás toda tu potencia en un "chip". Es todo un reto adivinar dónde exactamente tienes que colocar el palo para preparar el swing.



El primer tee — Par 4

David Leadbetter's Golf	**3**
Links 386 Pro	**3**
PGA (DOS, Windows)	**4**
Jack Nicklaus Sig. Edit.	**6**
Tournament Golf	**5**

Problemas en el segundo

Vaya, hombre. Aunque casi todos los disparos desde el tee fueron perfectos, parece que nuestros seis competidores han aterrizado mal. Por lo menos así tendremos la oportunidad de ver cómo manejan las posiciones complicadas. Los obstáculos van desde zonas de agua hasta trampas de arena, pasando por una zona de densa maleza (aunque ninguno de los juegos ha conseguido hasta ahora recrear el clásico golpe de Bernhard Langer desde un árbol).

En general, los golpes desde un bunker son tratados casi de la misma forma en todos los casos. Se requiere una potencia adicional y siempre existe el riesgo de errar el tiro. Los PGA te ofrecen la posibilidad de dar un golpe preciso ("punch") que te permite controlar mejor la pelota (a costa de un menor alcance). El Leadbetter y el Tournament Golf te obligan a variar la postura de tus pies para compensar los ángulos difíciles y las pelotas enterradas, y el Links y el Jack Nicklaus se limitan a exigirte que le imprimas una potencia adicional a tu golpe.

Las zonas de agua también son tratadas de forma similar, aunque Links, Jack Nicklaus y Leadbetter te permiten elegir la nueva colocación de la pelota, además de ofrecerte la posibilidad de repetir el disparo, que también ofrece el PGA. El número de fallos que se perdonan está fijado en todos los programas salvo Leadbetter, que te pide que lo escojas tú.

Problemas en el segundo — Par 5

David Leadbetter's Golf	**5**
Links 386 Pro	**5**
PGA (DOS, Windows)	**6**
Jack Nicklaus Sig. Edit.	**5**
Tournament Golf	**5**

El golpe de aproximación

Ya hemos dejado atrás el tee, hemos

salido del bunker, y nos estamos aproximando al green. Es el momento de sacar los hierros más cortos. Una de las habilidades más importantes que debe tener un jugador de golf que se precie es la de saber dar un buen "chip", así que cualquier simulación por ordenador que merezca ese nombre ha de ser capaz de manejar esta faceta con cierto grado de eficacia.

Hasta ahora, a Links le ha ido bastante bien. Sin embargo, le pones un hierro en la mano y se convierte en un tembloroso amasijo gelatinoso (¡de verdad!). El problema está en la extraña escala de potencia del indicador de swing. Cuando diseñas tu jugador al comenzar el juego, puedes escoger un palo para los "chips" (en el manual no se explica su funcionamiento, así que hay que suponer



Uno de los inconvenientes del Links 386 Pro es la dificultad de estimar la potencia que has de emplear en el indicador de swing.

que es el que habrá que utilizar para todos los "chips"). En cuanto llegas a una distancia en la que debes emplear este palo, el indicador de swing sólo te permite seleccionar una cierta potencia para el golpe. Lo que ocurre es que esta potencia o bien es insuficiente, o bien es muy excesiva, y no hay lugar para maniobrar entre ambos extremos.

Entre los demás programas hay poca diferencia en este apartado, pero los indicadores lineales de Jack Nicklaus, Tournament Golf y de ambos PGA tienen una ligera ventaja sobre Leadbetter, sencillamente porque puedes ver con mayor facilidad la potencia que tienes que emplear. La versión Windows de PGA tiene el inconveniente de no permitirte colocar una rejilla directamente sobre el green, lo cual es muy útil para tener en cuenta las pendientes y los montículos. Es extraño que sea así, porque la versión para DOS si que incluye esta característica.

El golpe de aproximación — Par 4	
David Leadbetter's Golf	4
Links 386 Pro	5
PGA (DOS, Windows)	4
Jack Nicklaus Sig. Edit.	4
Tournament Golf	5

(Derecha) Al final de la partida (o después de cada hoyo en el caso del Jack Nicklaus) se te muestra una pantalla de estadísticas con tus promedios de putt, tus drives más largos, y otros datos.

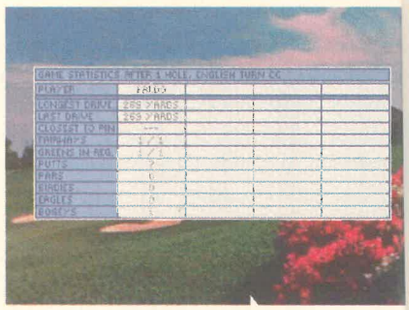
En el green

Conseguimos, pues, un "chip" razonable, y ya sólo nos falta un putt para ganar el hoyo. ¿Lo lograrán nuestros jugadores o harán como Bernhard Langer y fallarán en el momento crítico? La mayoría de los programas siguen empleando el mismo método de las tres pulsaciones también para el putt, con la única excepción de David Leadbetter y Tournament Golf.

En el juego de Microprose, una vez que ya dominas el método de las tres pulsaciones en los golpes de aproximación, tienes que cambiar a un indicador horizontal para realizar el putt. Con ello se pretende probablemente representar el movimiento horizontal de los brazos del golfista en el juego real, en contraposición al movimiento del swing. De hecho, funciona bastante bien, aunque el proceso de apuntar podría ser un poco más fácil. En el Tournament Golf el indicador continúa siendo vertical, pero no hay que utilizar tres pulsaciones sino sólo dos. Primero se selecciona la dirección del golpe mediante un cursor y pulsando sobre el jugador la barra de fuerza comenzará a aumentar de tamaño. Para detenerla y golpear a la bola hay que volver a pulsar el botón del ratón. Como el resto de los programas analizados, dispone de una posibilidad para ver la superficie y la inclinación del green, aunque no esperéis una rejilla en tres dimensiones superpuesta a la imagen real del green, sino una perspectiva plana vista desde arriba con pequeñas flechas que muestran esa vital información. A pesar



(Abajo) Entonces, ¿quién ha sido el vencedor al final de la jornada? Aunque todos los juegos han tenido un magnífico rendimiento, ninguno ha podido comparársele al David Leadbetter's Golf en cuanto a la diversión.



de ser mucho menos espectacular que sus competidores, el sistema funciona perfectamente.

También encontré en varios programas algunas decisiones discutibles, como cuando mi pelota iba rodando hasta el hoyo y parecía que se había metido, pero sin embargo se había quedado de alguna manera justo en el borde. La rejilla que cubre el green es bastante simple y representa bien las pendientes, e incluso puedes echarle un vistazo a la pelota desde detrás de la bandera y también obtener una vista lateral.

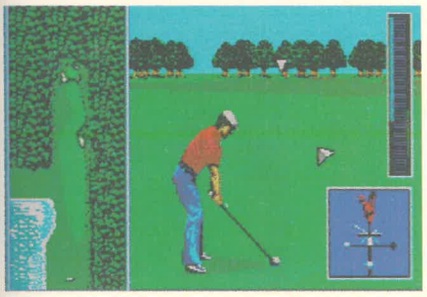
El juego que ofrece el putt más placentero es el Links, y con diferencia. La rejilla del green tiene una buena definición, mostrando los contornos de las pendientes con la precisión suficiente para evitarte un fallo garrafal, y aunque no dispone de indicadores de potencia, no hace falta mucha práctica para cogerle el tranquillo y saber cuánta potencia emplear. La otra interesante posibilidad es el llamado "gimme", que puedes emplear si estás a dos pasos del hoyo y no quieres arriesgarte a fallar por culpa de un ratón defectuoso o de alguna otra fuerza externa. Con esta opción tu pelota entrará directamente en el hoyo.

El "gimme" también aparece en Jack Nicklaus, aunque aquí se llama "tap-in". El putt es uno de los puntos más flojos de Jack Nicklaus, principalmente porque no varía su método de apuntar. No es nada fácil intentar enfilar una trayectoria entre un sinnúmero de pequeñas colinas y montículos cuando estás situado encima de la pantalla en lugar de dentro de ella.

En los PGA, tanto en la versión para DOS como en la versión para Windows, las secciones del putt también son más o menos las de siempre, con el molesto

Open PC Review 1993 — puntuación del recorrido: 29

	1	2	3	4	5	6	7	Total
Par para este hoyo	4	3	4	5	4	5	4	29
David Leadbetter's Golf	3	3	3	5	4	4	2	24(-5)
Links 386 Pro	4	3	3	5	5	3	3	26(-3)
PGA (DOS, Windows)	5	4	4	6	4	5	5	33(+4)
Jack Nicklaus Sig. Edit.	5	3	6	5	4	6	5	34(+5)
Tournament Golf	5	4	5	5	5	6	6	36(+7)



El green del 18 en el Tournament Golf. Aunque no muy espectacular, al menos sí que resulta efectivo.

añadido de tener que ir atravesando menús y pantallas cada vez que quieres obtener una vista del hoyo con la rejilla. Por lo demás son muy entretenidos, con exclamaciones del público cuando fallas el hoyo por poco y ovaciones cuando lo consigues bajo par.

En el green — Par 5

David Leadbetter's Golf	4
Links 386 Pro	3
PGA (DOS, Windows)	5
Jack Nicklaus Sig. Edit.	6
Tournament Golf	6

El hoyo 19

Ya están regresando los agotados competidores al club para darse una ducha y tomarse una caña en el bar. ¿Y qué les espera a nuestros valientes jugadores al finalizar la partida?

Desgraciadamente, en lo que respecta al Jack Nicklaus's Golf, la respuesta es no mucho. La respuesta para el PGA es todavía menos. Ambos juegos te permiten participar en torneos, y por tanto los puedes ganar, pero no ocurre nada especial cuando lo haces. Lo que sí tienen ambos programas es una base de datos de los jugadores en la que están almacenadas todas las estadísticas de juegos anteriores. Tournament Golf también incluye estas características, con el añadido de recibir un juego de palos nuevos al conseguir vencer en algún torneo. Estos palos se pueden utilizar en torneos posteriores y os ayudarán a mejorar vuestros golpes. También aparece una lista con las ganancias de los dieciséis jugadores más importantes.

El Links ofrece todavía más en cuanto a estadísticas, con pantallas por jugadores, pantallas por campos de golf, y datos sobre los hoyos y sobre los clubs. Esto te permite tener una representación mucho más precisa de tu jugador y te proporciona algo más de aliciente para mejorar. El programa también te ofrece la posibilidad de ir grabando tus mejores golpes (o los peores) mientras juegas para luego volver a contemplarlos cuando ya hayas terminado.



Tournament Golf
Elite / Drosoft,
3.900 Pta.



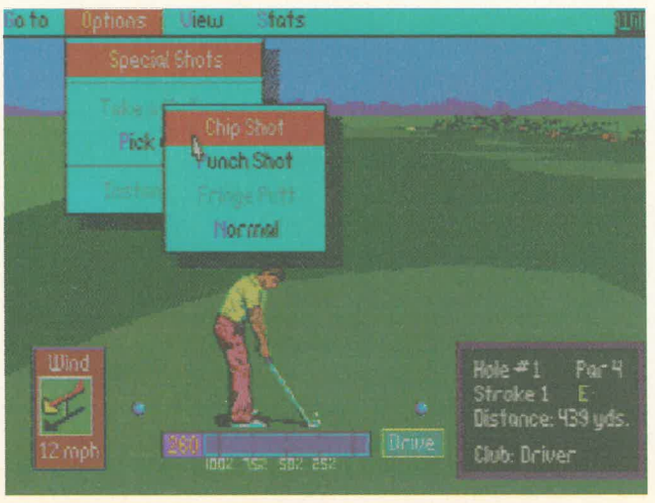
PGA Tour Golf para DOS
Electronic Arts / Drosoft

PGA para DOS también dispone de la posibilidad de realizar tiros especiales para posiciones difíciles.

Pero la opción más cautivadora del Links para después del juego es la posibilidad de almacenar en un disquete la partida entera, y luego se lo puedes dejar a alguien para que juegue contra ti. Al recuperar una partida almacenada, el ordenador controlará a tu jugador pero efectuará exactamente los mismos golpes que tú has hecho, lo cual permite que jugadores de todo el país se enfrenten entre sí sin ni siquiera estar allí.

Sin embargo, si lo que quieres son opciones para después del juego, David Leadbetter's Golf es difícil de superar. Tiene algo que ningún otro juego de golf ha conseguido hasta ahora, y eso lo sitúa en una categoría diferente. Sencillamente, David Leadbetter's Golf tiene un sistema de handicap. Cada vez que tu jugador compite en una partida de golf, su handicap es tenido en cuenta de una manera realista, y tras terminar el juego, se le concede una nueva puntuación. Esto te proporciona un auténtico objetivo por el que esforzarte, ya que buena parte de los torneos sólo te permiten participar si tienes un handicap cero, y no puedes enfrentarte a los jugadores profesionales hasta que no hayas alcanzado su nivel de destreza.

Leadbetter tiene otro incentivo para que el jugador se esfuerce en mejorar. Aparte de la ingente cantidad de estadísticas —que incluyen desde los promedios de cada hoyo hasta las puntuaciones de cada campo, pasando por la frecuencia de utilización de cada palo— el programa almacena todos tus golpes; todos y cada uno de los golpes que has efectuado en todas tus partidas. Una vez que regresas al club, puedes escoger el modo de "Video playback" y ver repetido lo que desees, desde un único golpe hasta una partida entera. También puedes extraer los golpes de tu base de datos dando una referencia, pidiendo, por ejemplo, todos los golpes que has dado alguna vez con un hierro número cinco, desde un rough suave, que acabaron en un bunker, y que estaban situados en los últimos nueve hoyos de cualquier campo. Con ello tienes una oportunidad inmejorable de analizar y mejorar tu juego. También puedes crear una muestra de diapositivas con tus golpes para enseñársela a otras personas (sólo para aquéllos de vosotros que tengáis un gran ego).



El hoyo 19 — Par 4

David Leadbetter's Golf	2
Links 386 Pro	3
PGA (DOS, Windows)	5
Jack Nicklaus Sig. Edit.	5
Tournament Golf	6

Las puntuaciones por las acciones

Las tarjetas de puntuación ya están aquí, el presidente está sumando los puntos, y en seguida sabremos quién es nuestro vencedor. En general, todos los juegos son muy divertidos, sobre todo para jugar en grupo. El Links 386 Pro es una excepcional pieza de programación, pero hace falta una máquina potente (SuperVGA, 33 MHz, 4 Mb de RAM) para poder apreciarlo. El PGA para DOS es un clásico confirmado y probablemente va a seguir siéndolo para mucha gente y su nueva versión para Windows no hará sino aumentar ese ya amplio número de seguidores que además utilicen ese entorno gráfico. El Jack Nicklaus tiene un notable pedigree y una buena colección de juegos anteriores sobre los que apoyarse, además de un diseñador de campos de golf para tu uso (no lo hemos tomado en cuenta en nuestra competición porque sólo estábamos considerando los aspectos del juego de golf en sí). Tournament Golf queda algo por detrás en cuanto a las opciones de repetición de golpes y de las perspectivas espectaculares en tres dimensiones. Es el programa con más edad de todos los revisados y eso es algo que se nota, especialmente en el aspecto gráfico, pero es sin duda un excelente juego de golf que hará las delicias de cualquiera que eche una partida con él. Finalmente, el David Leadbetter's Golf te ofrece muchísimos alicientes para hacer que repitas, y además tiene las maravillosas vistas desde todas sus cámaras que contribuyen a crear ambiente

No parece probable que las simulaciones de golf vayan a sustituir nunca al juego real, pero a los que no estamos demasiado dotados para dar un buen swing, nos ofrecen una oportunidad de practicar nuestro deporte favorito sin hacer demasiado el ridículo.

Pintando co



números

No importa si tu estilo tiende más a ser como el de H. R. Giger que como el de Picasso o Goya; hay muchas formas de verlo, ahora que tu PC pueda sacar a la luz el artista que hay en ti. En este artículo, nuestro grafista por ordenador comienza una serie de tres episodios sobre cómo usar tu hardware y software para crear y mostrar a todos tus obras de arte



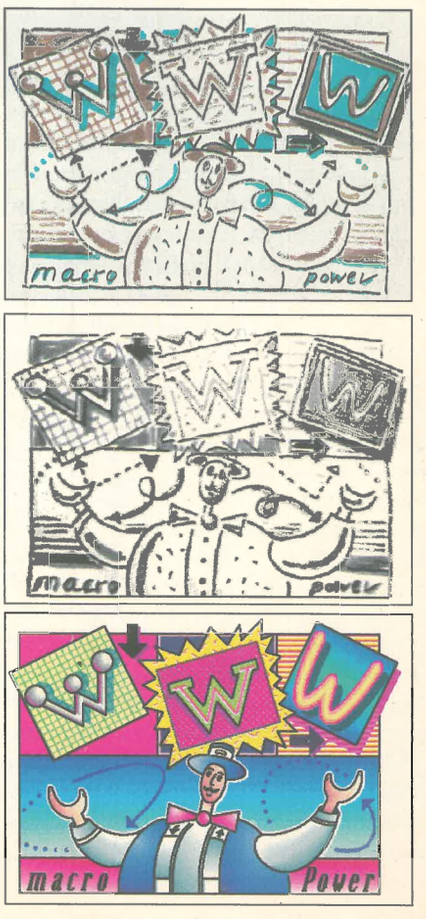
En los primeros días de los ordenadores personales, el intrépido artista decidido a pintar imágenes en un monitor de vídeo no tenía muchas opciones. Aprendía BASIC por sus propios medios, asimilando grandes cantidades de oscura información acerca de sistemas operativos y comenzaba, no a dibujar, ¡sino a escribir! Horas después de introducir listas de palabras sin fin llegaba la recompensa —un personaje parecido a las figuras del Lego avanzando a saltos por la pantalla. Las cosas lo único que podían hacer era mejorar.

La introducción del ratón y del software controlado por iconos liberaron al aspirante a Leonardo del teclado. En la actualidad puedes dibujar realmente con tu micro —un gran avance. Sin embargo, es el enorme aumento de las prestaciones de hasta los más básicos PC lo que realmente ha afectado a la calidad de los resultados que puedes conseguir. Ahora que los ordenadores pueden mostrar imágenes en alta resolución con una calidad casi fotográfica, no hay excusa para no empezar a hacer nuestra propia obra maestra electrónica.

En este artículo, el primero de una serie de tres sobre gráficos de ordenador, vamos a echar un vistazo a parte del software y hardware que necesitarás para construir tu propio "estudio electrónico". No es necesario tener los últimos equipos para usar algunos de los paquetes revisados, funcionarán sin problemas en un ordenador 286 y aún se pueden conseguir resultados muy aceptables con el viejo estándar de gráficos EGA.

Esta serie se concentrará en los paquetes bitmap, tal vez mejor conocidos por "paquetes de dibujo", cuyo método es más parecido al dibujo convencional y a las técnicas de pintura que a los programas basados en vectores, como por ejemplo Corel Draw o Illustrator, que se adaptan mejor a las necesidades del diseñador profesional.

De todos los programas de dibujo del



La secuencia de imágenes de la derecha fue creada por nuestro ilustrador, a partir de un dibujo a mano alzada (arriba), utilizado como plantilla y transferido al PC mediante un escáner (centro). Finalmente, añadió los colores y suprimió las líneas sobrantes con Deluxe Paint II (abajo).

A la izquierda, la imagen Chillon, obra del artista gráfico americano Armand Cabrera (© Electronic Arts).





No es preciso emplear 256 colores para conseguir resultados impresionantes (arriba): Jungle, por Armand Cabrera. Derecha: City (© Micro Haus).

mercado el más establecido es el Paintbrush de ZSoft (distribuido en España por Anaya Multimedia). En la actualidad se encuentran disponibles incontables versiones, a veces incluidas con otros programas o en los ordenadores. Incluye un amplio abanico de opciones, especialmente para manipular y procesar imágenes, y las versiones más modernas incluyen un completo soporte para escáneres. Una versión reducida de Paintbrush se encuentra disponible como parte de Windows. Deluxe Paint II Enhanced de Electronic Arts (distribuido en España por Drosoft) es un programa más reciente. Basado en la versión de Amiga del programa, ofrece una variedad más amplia y flexible de opciones de dibujo que Paintbrush. En mi opinión es claramente el mejor programa de dibujo del mercado a este nivel.

Detallaremos en el próximo número el proceso de creación de dibujos en Deluxe Paint II. Sin embargo, crear las imágenes sólo es una parte en los gráficos de ordenador. De hecho, eso sólo suele ser el comienzo de un viaje más excitante hacia la animación, presentación, publicación o multimedia. Así que vamos a echar un vistazo a algunas de las opciones que se abren ante ti.

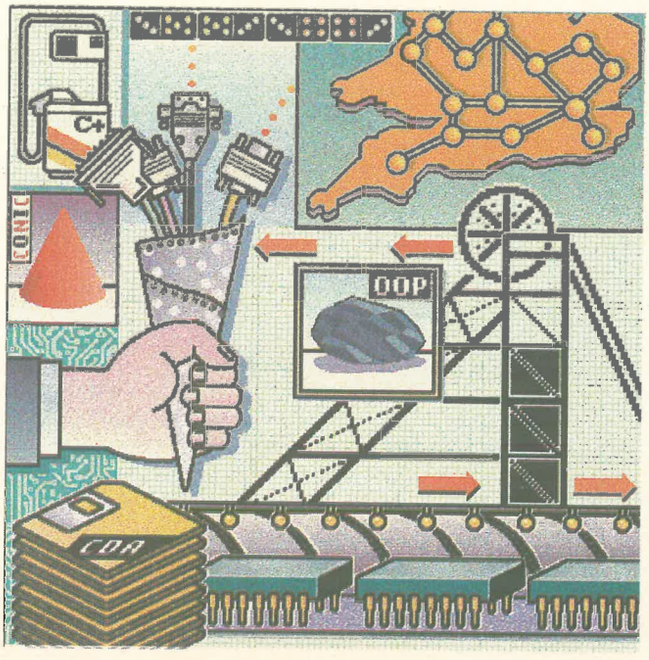
Autoedición

Casi cualquier documento se beneficia de la incorporación de dibujos, así que la autoedición es un destino obvio para tu querida obra maestra. Por desgracia, los programas de autoedición no son demasiado felices con las imágenes bitmap a color importadas directamente desde los programas de dibujo, y los resultados pueden ser bastante desalentadores. Para conseguir la mejor calidad de reproducción de tu trabajo necesitarás convertir tus imágenes a alguno de los formatos más aceptados en autoedición, como por ejemplo los formatos TIFF o EPS. También puede ser conveniente convertir la paleta de color a escala de grises y reducir tu imagen a medios tonos antes de convertirla a TIFF o EPS. Una vez que han sido importadas al programa de autoedición, tus imágenes pueden manipularse y trabajarse aún más ofreciendo incluso más posibilidades para el artista ambicioso.

Presentaciones

Aunque se suelen asociar a las exposiciones y a las exhibiciones, los programas de presentación te permiten mostrar cualquier información en una secuencia predefinida, incorporando animaciones, fundidos e incluso efectos de sonido. De hecho, grandes posibilidades para una verdadera novela computerizada. La mayoría de los programas de presentación aceptarán ficheros de texto y gráficos en varios formatos y podrás importar tu imagen favorita y añadir texto, e incluso listas numeradas si estás decidido a hacer una promoción de ventas.

Para esto necesitarás algún programa de presentación. Uno de los más sencillos de usar es Presentation Gallery (que viene acompañando a Deluxe Paint II). Este programa crea presentaciones formadas por una sucesión de pantallas estáticas individuales, con una gran variedad de efectos de transición. Algunas de las características más sofisticadas, como disoluciones, animación limitada, carga selectiva de cortes, etc., se encuentran en Show Partner Lite (disponible como shareware). Si realmente quieres con-



Izquierda: Un trabajo de nuestro ilustrador en Deluxe Paint II.



Con un programa de diseño profesional como Animator de Autodesk es posible crear imágenes como el pájaro de la derecha, e incluso darles movimiento.

seguir los mejores resultados, echa un vistazo a Autodesk Animator Pro, que incorpora un conjunto impresionante de efectos especiales de presentación y animación como el in-betweening (generación automática de cuadros intermedios entre dos dados de una animación), además de ser un potente programa de dibujo.

Desde un punto de vista artístico ¿qué podría ser mejor, una vez que has conseguido una gran colección de grandes obras de arte almacenadas en disco, que presentarlas tal y como se pretende que deben ser vistas, en pantalla como parte de una presentación electrónica? Podrías mandarlas a los amigos en disco, clientes potenciales, etc. una verdadera galería de arte en tu mesa. ¿Qué nos depara el futuro? Es casi seguro que la multimedia jugará un papel más importante como



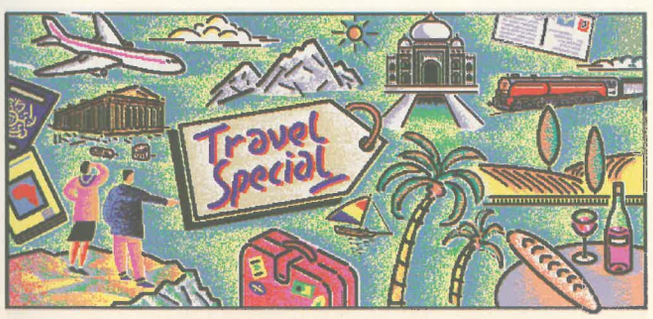
© Micro Haus

parte de la programación de gráficos. La posibilidad de combinar animaciones, imágenes, sonido, texto y vídeo promete increíbles oportunidades para los artistas del futuro. Esos pequeños personajes realmente empezaron algo cuando comenzaron su tartamudeante andadura por la pantalla.

El estudio electrónico

Se necesita muy poco equipo especializado para convertir a tu PC en un "estudio electrónico" de trabajo. Un buen sistema base consistiría en un PC basado en un procesador 386 con 4 Mb de RAM, un disco duro de 80 o 100 Mb, más un monitor VGA e idealmente una tarjeta de gráficos con 1 Mb de RAM (para manejar las resoluciones más altas de la VGA). Si te alcanza el dinero ¿por qué no investigas uno de esos capturadores de imágenes, como la Video Blaster? Esto te permite conectar tu PC a cualquier fuente de vídeo externa, por ejemplo una cámara o un vídeo. Usar un capturador de imágenes es más flexible que usar un escáner, permitiéndote capturar cualquier imagen en vídeo sin preocuparte de si se adaptará adecuadamente en un formato bidimensional. No obstante, cuando lo que se quiere es hacer un boceto a mano para, posteriormente, retocarlo en el ordenador, obviamente, lo ideal es un escáner, y no un digitalizador de vídeo.

Los dibujos tipo "logo" se pueden conseguir con cierta facilidad en el ordenador. Otro trabajo de nuestro ilustrador efectuado con Deluxe Paint II.



En lo que concierne a las impresoras, a menos que realices una gran cantidad de impresiones, en cuyo caso escoge una impresora láser, la elección obvia ha de ser una impresora de inyección de tinta. En los últimos años, los avances realizados en la tecnología de inyección de tinta, particularmente en la impresión a color, han sido poco menos que extraordinarios. Una Hewlett-Packard Deskjet 500C no sólo te proporciona resultados de alta calidad en color, sino que funciona igual de bien como impresora en blanco y negro para el trabajo de todos los días.

Finalmente está el ratón. La mayoría de los ratones de PC están diseñados para un uso poco intensivo. Dibujar requiere de tu ratón un trabajo físico intensivo, y al mismo tiempo necesita de un dispositivo sensible y con gran capacidad de respuesta. El ratón de Microsoft, aunque algo caro, es cómodo y con una construcción sólida si se compara con el resto de ratones más baratos que he usado, haciéndolo ideal para dibujar.

Modos de pantalla y utilización de la memoria

El nivel de color y detalle que tu pantalla es capaz de mostrar depende de: a) el tipo de tarjeta gráfica que tengas, b) el tamaño de la memoria suministrada en la tarjeta VGA y c) la cantidad de memoria extendida de tu PC. Merece la pena pagar un pequeño coste extra y conseguir una tarjeta VGA con 1 Mb de memoria. Esto te proporcionará una mayor variedad de modos de pantalla con un máximo de 1024 x 768 pixels con 256 colores. Para acceder a esto también necesitarás usar un gestor de memoria como el EMM386 (suministrado con DOS 5). Debido a la memoria necesaria en un PC medio (por no mencionar a tus ojos), para los modos de resolución más altos es probablemente mejor emplear alguno de los modos que utilizan menos memoria, tales como 800 x 600 o 640 x 480 en 256 colores.

Conversión de ficheros

En los viejos tiempos, exportar un fichero de un programa a otro podía convertirse en una pesadilla. La presión por parte de los usuarios ha forzado a los programas a abrir sus pantallas a más formatos que al suyo propio. Sin embargo, aún hay ocasiones en las que será necesaria la ayuda de un programa de utilidades para conseguirlo. En la actualidad existen varios programas como Hijaak, PCXgrab, Frieze de MS Paintbrush y Convert de Deluxe Paint II que permite capturar ficheros y convertirlos a otros formatos. También se puede salvar el puente que existe entre diferentes máquinas incluyendo el que separa al PC del Mac. Los resultados de procesar ficheros PCX vía Photoshop y en Quark XPress en un Apple Macintosh se pueden ver en las imágenes que acompañan este artículo.

¡Los has visto en películas, en juegos, e incluso en los anuncios de la tele! Ahora te toca a ti probar la realidad virtual, las animaciones en 3D a todo color, basadas remotamente en el proceso de creación de películas Claymation empleado en los Estudios Will Vinton



El vídeo Moonwalker de Michael Jackson usaba técnicas Claymation —¿pero quién es el tipo que está a la derecha?

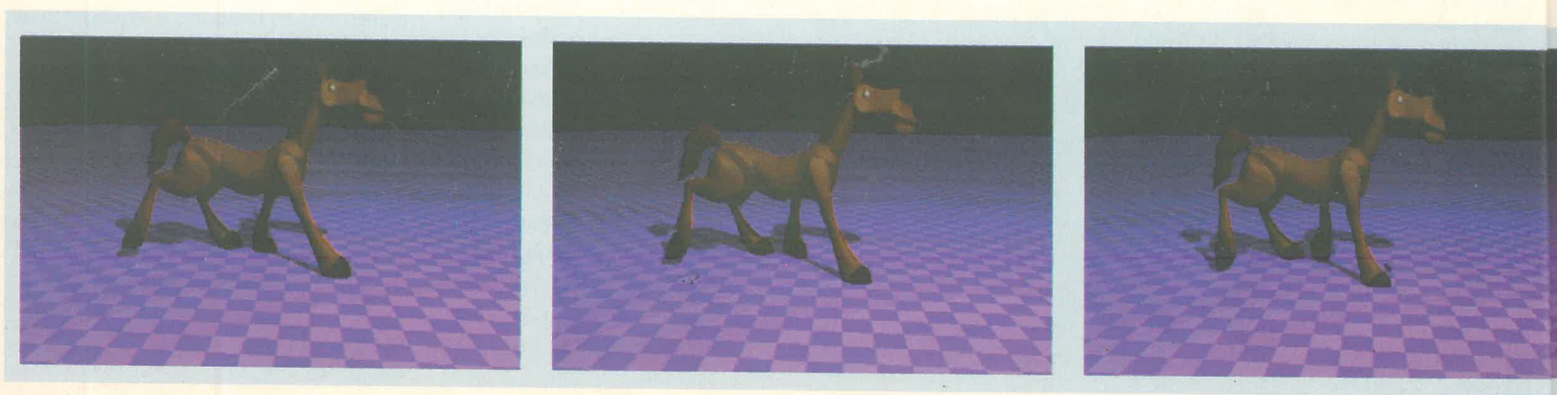
Escultura

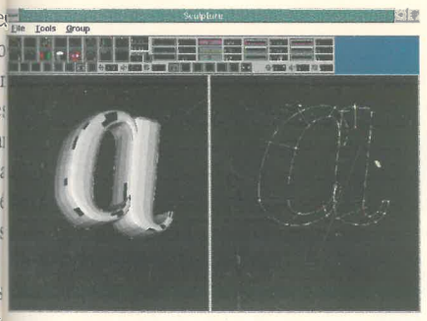
Playmation de Will Vinton e un extenso paquete de dibuj rendering y animació diseñado por animadore profesionales para funciona en tu PC. Y no es necesario hipotecar l casa para permitírtelo, así que quizás est pronto disponible para los usuario españoles.

Con Playmation puedes crear personaje y objetos, definir la apariencia de s superficie y los movimientos y ponerlo en acción bien en solitario o en combinación con otros personajes animados. Los parámetros de elementos individuales o de animaciones completas pueden cambiars desde dentro del programa, permitiéndot ver la misma animación desde cualquie ángulo con varias opciones de iluminación y de efectos especiales. Los resultados que pueden verse en las animaciones de demostración suministradas con el programa son impresionantes.

El programa funciona bajo Windows. Necesitarás un PC 386 o superior con un mínimo de 4 Mb de RAM y al menos 3 Mb de espacio en el disco duro. Para mejorar su rendimiento se recomienda un coprocesador matemático y 8 Mb de RAM. La instalación no representa ningún problema, pero prepárate a enfrentarte a una estructura de directorios laberíntica. ¡Dejé de contar después del primer centenar de subdirectorios! El programa funciona sin problemas, excepto para el programa Autoplay, diseñado como un programa independiente de Playmation para mostrar animaciones y que termina siempre con el inevitable error de Aplicación Irrecuperable.

Crear una aplicación en Playmation





Izquierda, derecha y abajo: puedes echar un vistazo a tu trabajo en modo de vectores antes de añadir sombras y colores.

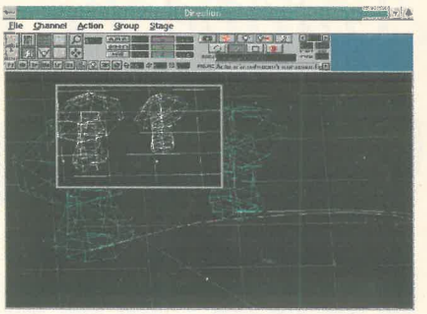
implica una serie de diferentes procesos. Las formas básicas o 'segmentos' se crean en la sección de Escultura. Todos los dibujos tienen lugar en tres dimensiones y cualquier objeto puede verse desde cualquier ángulo. La técnica empleada para dibujar en Playmation es similar a la de los programas de dibujo vectorial como CorelDraw; las formas se crean como una serie de líneas con "puntos de manejo" incorporados que pueden doblarse o estirarse para modificar su apariencia final. Playmation declara que la posibilidad de crear objetos usando curvas o "splines" es lo que le aparta del resto de los programas de modelado que utilizan polígonos planos para construir objetos tridimensionales.

El siguiente paso, la sección de Personajes, junta las formas básicas en una estructura más compleja. En este punto se pueden asignar diversos atributos tales como el color, la textura y la reflectividad —las familiares superficies de espejo y el acabado pulido.

Una vez que hayas ensamblado y dado los últimos toques a tu objeto, el siguiente paso es definir los tipos de movimiento que hará. Aquí tienes dos opciones. Si sólo quieres un movimiento simple desde una posición a otra, entonces usa la sección de Dirección. Dirección te permite seleccionar un 'camino' por el que tu personaje se moverá, así como ángulos de cámara, fuentes de luz y cualquier variación en velocidad (como la ganancia o pérdida de momento de una pelota según bota). La sección de acción es para los movimientos mucho más complicados, que implican grupos de acciones que tienen lugar a diferentes velocidades relativas, como ocurre con la mayoría de los movimientos de los humanos y de los animales.

Playmation ofrece cantidad de opciones diseñadas para realizar muchos tipos de movimientos diferentes que pueden aplicarse a tus personajes y a los elementos que hay en ellos. Como puedes imaginar, simular un movimiento humano no es cosa fácil y ésta es seguramente la sección más exigente del programa. Una vez que ya has definido tu nuevo androide articulado puedes transferirlo a las sección de Dirección y "coreografiar" los resultados.

La sección final, Render, toma los resultados de tu fichero de Dirección,



añadiendo el color, sombras e iluminación escogidas en la sección de Personajes y aunándolo todo en una animación. Aquí puedes añadir los toques finales a tu animación, alterando colores, añadiendo sombras ¡e incluso niebla!

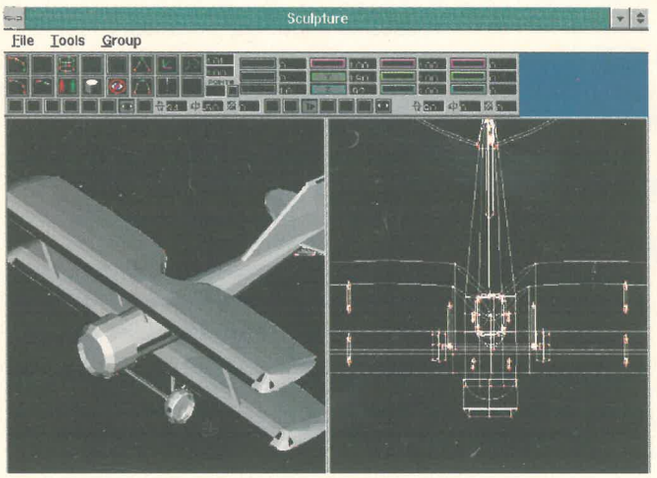
No hay duda de que es un programa complejo. Sus orígenes se remontan al mundo de la animación en el cine y por los tanto está claro que los creadores del programa entienden las demandas técnicas y artísticas del medio. Además de las características cubiertas en este artículo, hay una lista larga y tentadora de opciones adicionales. Al usar el programa lo encontré en ocasiones absorbente y divertido y a veces confuso, supongo que debido en gran parte a la documentación que lo acompaña.

Para un programa tan complejo, el manual, con 180 páginas, no es el tomo masivo que podrías esperar. El capítulo de Comienzo Rápido (que tanto le gusta a los escritores de manuales) es rápido, demasiado rápido de hecho. Te lleva directamente de la Sección de Escultura a Render, el paso final, con una breve parada en Dirección, de sólo cinco páginas.

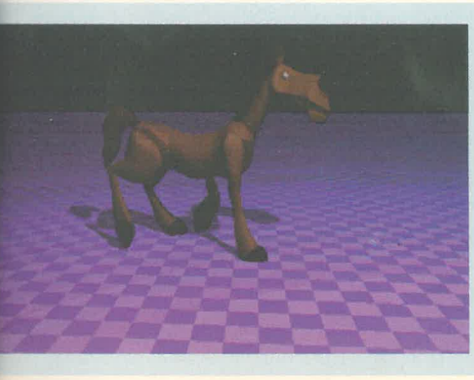
El resto del manual proporciona algo de luz en algunos pasos y confusión en otros. Aunque algunas secciones son claras y están bien escritas, otras simplemente no proporcionan la información necesaria. No siempre está claro, por ejemplo, cómo y (dado el complejo sistema de subdirectorios del programa) dónde, grabar el trabajo antes de continuar con el siguiente paso del proceso.

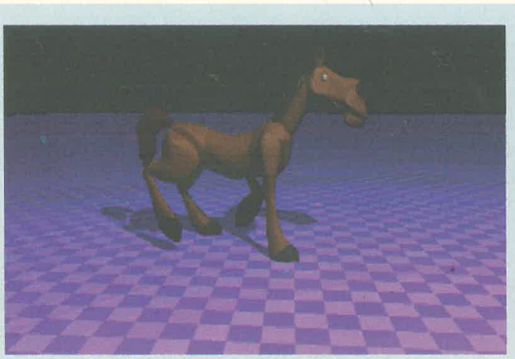
De todos modos, este es potencialmente un programa impresionante.

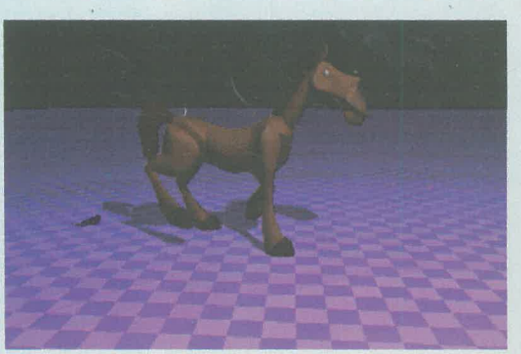
Al pie de la página: el conjunto de fotogramas necesarios para completar el paso de un caballo.



en movimiento







Aprovecha tu PC

Cómo instalar un disco duro

Dentro de la serie de artículos que PC Review dedica al funcionamiento del PC y sus posibilidades de aprovechamiento, este mes nos ocupamos de la primera mejora que cualquiera que ande escaso de capacidad de almacenamiento debería considerar la instalación de un disco duro

Hoy en día más y más juegos están diseñados para funcionar sólo desde un disco duro. Aunque el paquete contenga disquetes, los datos que albergan están comprimidos, y deben expandirse y guardarse en otro disco, junto con todos los ficheros y subdirectorios requeridos por el programa. Aunque el proceso de descompresión se lleva a cabo por el programa de instalación y no debería ser complicado de manejar, a menudo significa que los ficheros necesarios que deben estar en un mismo subdirectorio y simplemente no caben en un disquete.

Por otra parte, los juegos que funcionan desde disquete lo hacen bastante más lento que desde disco duro. El tiempo invertido en esperar a la pantalla siguiente, a una parte de un diálogo, o incluso a la música, al cargar desde disquete puede arruinar la atmósfera o el desarrollo del juego.

Un disco duro acelerará las cosas considerablemente y te dará una nueva perspectiva de los ordenadores. Serás capaz de guardar todos tus juegos y programas en el disco duro (aunque puede que debas tener algunos discos "llave" a mano) y jugar sin tener que cambiar los disquetes un montón de veces.

Comprar un disco duro en teoría es sencillo —simplemente hay que decidir la cantidad de espacio de almacenamiento que necesitas y comprar uno. En la práctica hay un montón de tipos diferentes donde escoger.

Sin embargo, primero vamos a considerar la capacidad. El tamaño base estándar de disco duro ofrecido por muchos fabricantes es de 40 Mb. Aunque pueda parecer sorprendente, no es mucho si planeas guardar tus juegos en el disco duro. Con cada vez más títulos ocupando en el disco duro de 5 a 10 Mb, puedes verte limitado a guardar de cinco a seis juegos (tu sistema operativo y los otros programas obviamente también ocuparán espacio). Aunque puedas instalar, desinstalar y volver a instalar los juegos según tus necesidades, esto difícilmente hace que jugar en el PC sea una actividad espontánea si se tiene en cuenta el hecho de que algunos juegos tardan casi una hora en instalarse desde disquete. Si puedes permitírtelo, te recomendamos empezar con 60, o incluso 80 Mb. La buena noticia es que a menos que tu PC tenga una carcasa muy pequeña, normalmente puedes añadir una segunda unidad de disco duro, así que es posible tener dos discos duros en la máquina, en lugar de tener que desechar el original y todos los datos almacenados.

La velocidad de transferencia de datos, es decir, lo rápido que el disco escribe y lee ficheros, depende de su tipo exacto y de su tiempo de acceso. Los SCSI y los ESDI suelen ser los más rápidos, pero los IDE normalmente tampoco se alejan mucho. El tipo de disco más lento es el MFM, siendo el RLL algo más rápido. Si no estás intentando reemplazar un disco MFM o RLL, el mejor tipo es el IDE —porque es rápido, barato y fácil de instalar. Los ESDI y SCSI es mejor evitarlos a menos que conozcas lo bastante como para saber por qué quieres uno!

Después de haber elegido el tipo general de disco, el otro factor que afecta a su rendimiento es su tiempo de acceso —lo rápido que se pueden mover las cabezas de lectura/escritura. Hoy en día los discos duros modernos rápidos de 28 ms (milisegundos) son la norma y cualquier tiempo menor a ése es rápido. Algunos discos duros incorporan memoria caché —memoria rápida que se emplea para aumentar el rendimiento actuando como buffer (memoria intermedia). Vale la pena tenerla, aunque no es esencial.

Luego viene la cuestión del tamaño físico: 5,25" o 3,5", de diferentes alturas. El tamaño escogido depende del espacio donde vayas a instalarlo. Comprueba los espacios que se encuentren vacíos en la unidad central. En este momento las unidades de 3,5" parece que ofrecen los mejores precios.

Una buena forma de comparar discos es comprobar el precio por megabyte de almacenamiento. Si lo haces así, verás que la mejor compra está alrededor de la marca de los 100 Mb. Si se rebasa mucho esta capacidad de almacenamiento el precio por megabyte sufre un gran salto —tanto que es más barato (aunque no una buena idea a menos que tu máquina tenga una carcasa tipo torre) comprar dos discos de 100 Mb que uno de 200 Mb.

Por supuesto, la mayoría de los discos duros necesitarán una tarjeta controladora de disco duro para conectarlos a tu máquina y tendrías que incluir ésta en el precio total, a menos que ya tengas una. Muchas máquinas

modernas incorporan un conector de discos IDE. Si no te atrae la idea de conectar tu propio disco duro, entonces una alternativa es comprar un disco duro en tarjeta. Esto es una tarjeta controladora de disco duro y un disco duro juntos para formar una tarjeta que simplemente se inserta en una de las ranuras de expansión, de la misma forma que una tarjeta de sonido o un joystick.

Comprueba el espacio disponible en tu carcasa antes de comprar un disco duro en tarjeta, porque algunos ocupan el espacio de una ranura y media o incluso de dos ranuras de expansión. Sin embargo, la tarjeta en sí se conecta en una ranura normal y simplemente se incorpora al sistema como el nuevo disco duro. Puedes convertirlo en el disco de arranque si lo deseas y tratarlo como un disco más sin ningún problema.

A la hora de hablar de fabricantes, Seagate es el líder del mercado con una oferta de discos muy amplia —¡incluyendo algunos que ya deberían estar obsoletos! No obstante, otros fabricantes están trabajando duro para alcanzarle.

Cómo funcionan

El disco duro en sí en un pequeño plato metálico que gira a unas 3.600 rpm, sobre el que se encuentra la cabeza de lectura/escritura —a unas 10 millonésimas de pulgada por encima de la superficie del disco. El disco debe ser una unidad sellada, lo que significa que si lo abres, será el fin de tu disco duro. No sólo invalidará la garantía de la unidad, sino que probablemente entrará tanta suciedad en el disco que provocará el fallo total la próxima vez que intentes utilizarlo.

Las cabezas siguen pistas magnéticas en la superficie del disco y leen y escriben información a y desde la superficie del disco de la misma forma que una cabeza de una grabadora escribe en una cinta. Estas pistas están divididas en secciones denominadas sectores (17 es un número normal de sectores) y por tanto, tendrás un disco con, digamos, 500 pistas circulares cada una de ellas dividida en 17 sectores.

Los datos se escribe en cada sector de forma separada, y la dirección de la información se escribe en la FAT (File Allocation Table; Tabla de Localización de Ficheros) que es donde buscará el DOS para encontrar un fichero en el disco.

Hay diferentes aspectos en el disco duro que pueden variar su rendimiento de una forma u otra, tales como la codificación, el interface y el interleave.

La codificación es la forma en que la información se guarda en el disco duro. Hay dos tipos principales de codificación de datos: RLL y MFM. MFM es el método más barato, más común y el menos eficiente de los dos. RLL puede guardar casi el doble de información que el método MFM.

El interleave indica cuántas veces debe girar el disco antes de que sean leídos los datos de sectores consecutivos. Cuando los datos en, digamos, el sector uno están debajo de la cabeza del disco ésta los recoge, pero entonces, cuando el sector dos está bajo la cabeza, los datos del sector anterior todavía están siendo tratados. Así, el sector dos pasa y no se hace nada con él, pasa el sector tres y todavía la información está siendo digerida por el ordenador así que la información también es ignorada, pero para el momento en que la cabeza llega al sector cuatro toda la información ha sido enviada, así que la cabeza toma la información del sector cuatro.

Esto se conoce como un interleave 2:1, porque la cabeza deja pasar la información de dos sectores antes de poder coger más. Esto significa que escribe la información también de la misma forma y, obviamente, cuanto mayor sea el número del interleave más lentos saldrán los datos del disco.

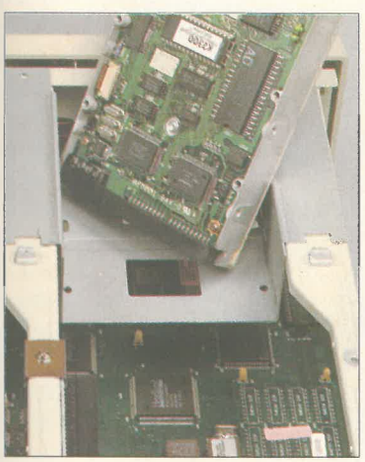
El disco duro suele salir de fábrica con la información del interleave, si se acompaña de una tarjeta controladora, pero puedes hacer esto como parte de la operación de configuración (si no se han suministrado instrucciones y software de cómo usarlo, consíguelos en tu tienda). También, hay una serie de programas que comprueban tu sistema y calculan el interleave óptimo y lo cambian en el disco por ti.

El interface normalmente se encuentra en la tarjeta controladora y pasa los datos entre el PC y el disco duro. Como acabamos de ver con el interleave, debido a las limitaciones del PC la unidad de disco es la protagonista de un cuello de botella. Si la controladora es lo bastante potente puede compensarlo, puede hacer que el disco tenga un interleave de 1:1 y guardar los datos en la tarjeta hasta que el PC esté listo para usarlos.

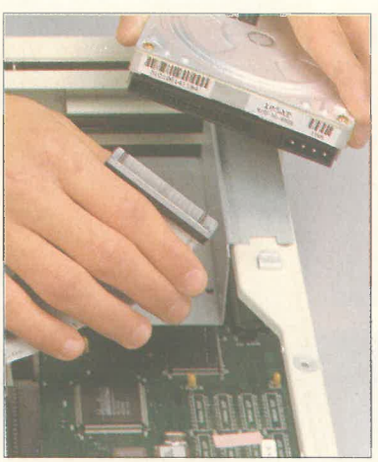
El controlador de discos más básico es el ST506, que se empezó a utilizar en el XT y aún está en uso. El ESDI es más rápido y es la elección general para los discos de rendimiento medio a alto.

SCSI es la progresión lógica, ya que permite a varios dispositivos estar conectados al PC a la vez y no tienes que preocuparte sobre la compatibilidad: si es un dispositivo SCSI funcionará. SCSI se está haciendo más y más popular estos días y se encuentra instalado como estándar en los PC más potentes.

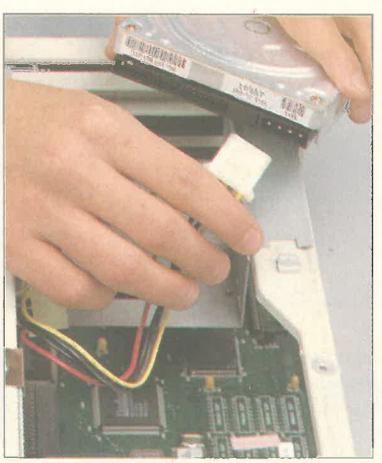
Instalación de la unidad



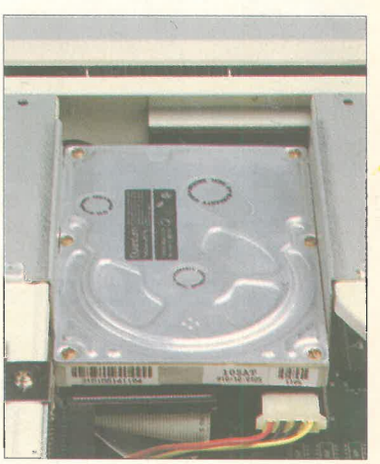
1. Tu nuevo disco duro debería encajar sin problemas en un alojamiento libre. Retira previamente cualquier protección de plástico que pudiera existir y comprueba que el tamaño de éste coincide con el del disco duro (media altura o altura completa).



2. Hay que conectar la unidad al cableado interno antes de asegurarla en su alojamiento. Esa banda de plástico es el cable de datos y conectarlo puede dar a veces un poco de reparo: hazlo firmemente, aunque sin llegar a forzar el cable.



3. Conexión del cable de alimentación. Una vez que este cable y el de datos están en su lugar, comprueba que se hallan fijados firmemente y que no están pillados con ningún otro elemento del ordenador antes de atornillar el disco duro.



4. Atornilla finalmente la unidad de disco duro, de forma que quede ajustada firmemente en su alojamiento. A continuación, vuelve a poner la tapa a tu PC, asegurándote de no pillar ningún cable en esta operación.

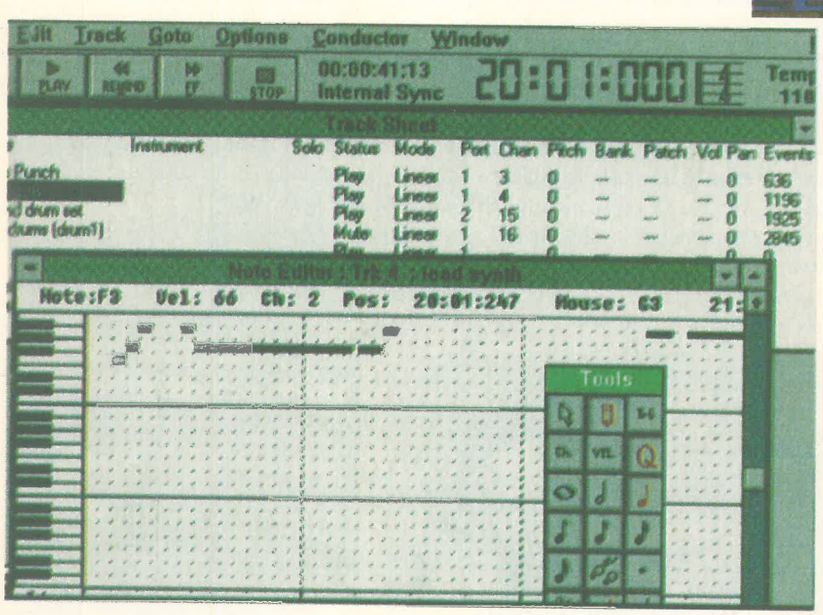
Sonidos

El mes pasado, describimos MIDI como si fuera el Santo Grial de los músicos (y de los no músicos) y, aunque no hemos llegado aquí para desmentirlo, ahora que podemos entrar más en detalles, quedará claro que no siempre es tan fácil de entender o utilizar como debería. Esto es porque, como decíamos el mes pasado, es básicamente una "capa" de comunicaciones entre dos o más dispositivos electrónicos, y donde hay comunicaciones, hay confusión.

Así que respira hondo...

El mes pasado hablamos de ports MIDI y de que había tres tipos distintos, In, Out y Thru. Básicamente, sus funciones son:

- MIDI In recibe mensajes de otro dispositivo MIDI. Podría ser un ordenador con interface MIDI u otro instrumento MIDI.





(Derecha) Este es el ordenador utilizado este mes para hacer música. Potencia a un precio razonable. (Arriba) Los elementos principales de Cadenza para Windows: la lista de pistas en que se configuran los instrumentos y se asignan canales MIDI; debajo está la ventana de edición de notas donde pueden editarse notas individuales usando la caja de herramientas.

multicanal

En la segunda parte de nuestra serie sobre el PC y la música, PC Review te lleva por el campo de minas que es el MIDI, recomienda algunos teclados de gama baja, y explica como montar un sistema musical con PC por un precio módico

- MIDI Out transmite mensajes a otro dispositivo MIDI, un ordenador con interface MIDI u otro instrumento MIDI.
- MIDI Thru permite pasar mensajes "a través" de un dispositivo MIDI hacia otro de modo que, por ejemplo, un único teclado musical pueda controlar varios dispositivos MIDI; quizá un módulo de sonido y una caja de ritmos.

Aunque los mensajes MIDI parecen enviarse y recibirse instantáneamente, MIDI es realmente un medio de comunicaciones serie; en otras palabras, todos los bits de la información se envían uno detrás de otro.

Pero, si echamos toda esta información a correr por una única línea de transmisión, ¿no se lía todo o, simplemente, se vuelve demasiado lento? No, porque MIDI elimina la potencial congestión enviando la información muy rápido, y convirtiendo la línea serie en una "autopista" con 16 canales distintos por los que fluye la información.

Estos funcionan un poco como canales de televisión en que se puede decidir qué dispositivo recibe información de qué canal "sintonizándolo". Es un poco complicado, así que allá va un ejemplo. Si miras la figura 1, a la izquierda, verás un PC manejando un secuenciador, conectado a un teclado. El MIDI Out del PC va al MIDI In del teclado, y el MIDI In del PC va al MIDI Out del teclado, de modo que puedan enviarse y recibirse mensajes entre sí. El teclado está luego conectado a la caja de ritmos, llevando un cable MIDI del conector MIDI Thru del teclado al conector MIDI In de la caja de ritmos. Así, los mensajes del PC pueden dirigirse a través del teclado hacia la caja de ritmos.

De momento, supongamos que aunque el teclado tiene multitud de sonidos distintos, sólo puede tocar uno a la vez, y que

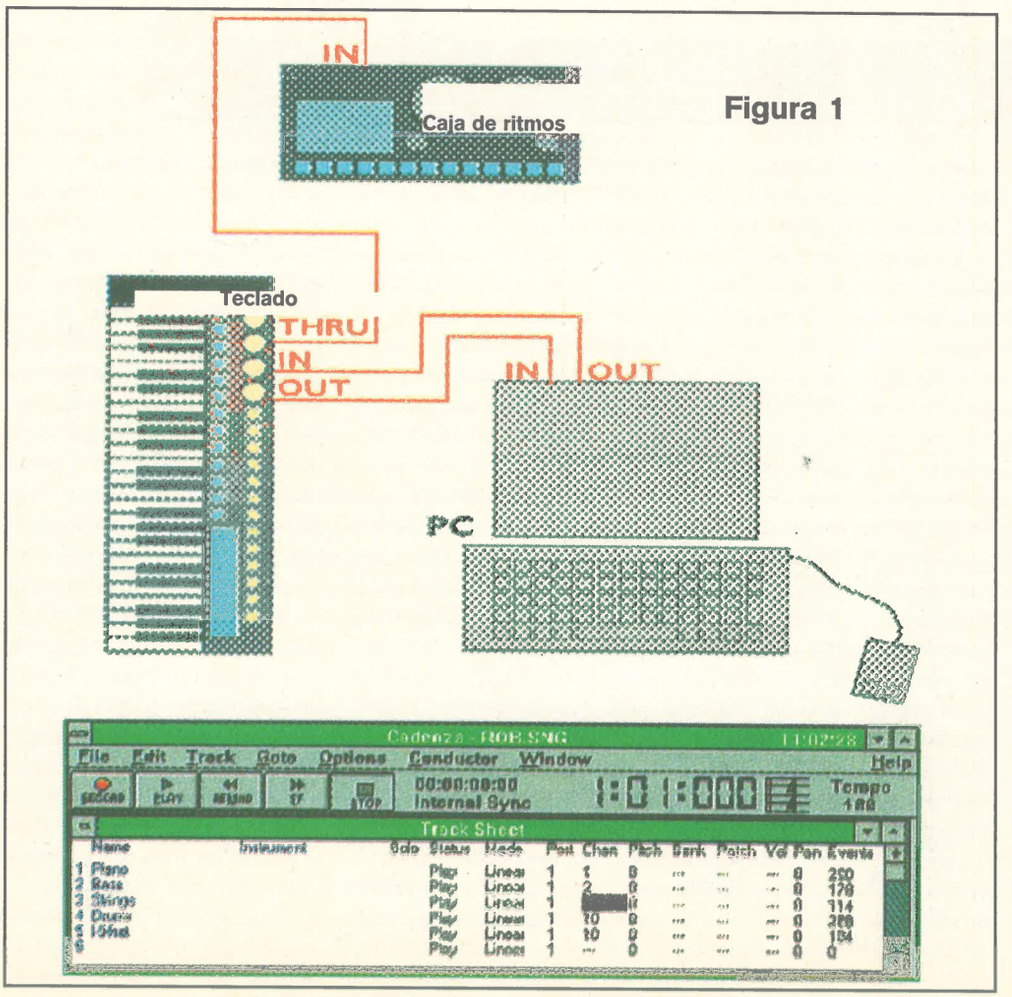
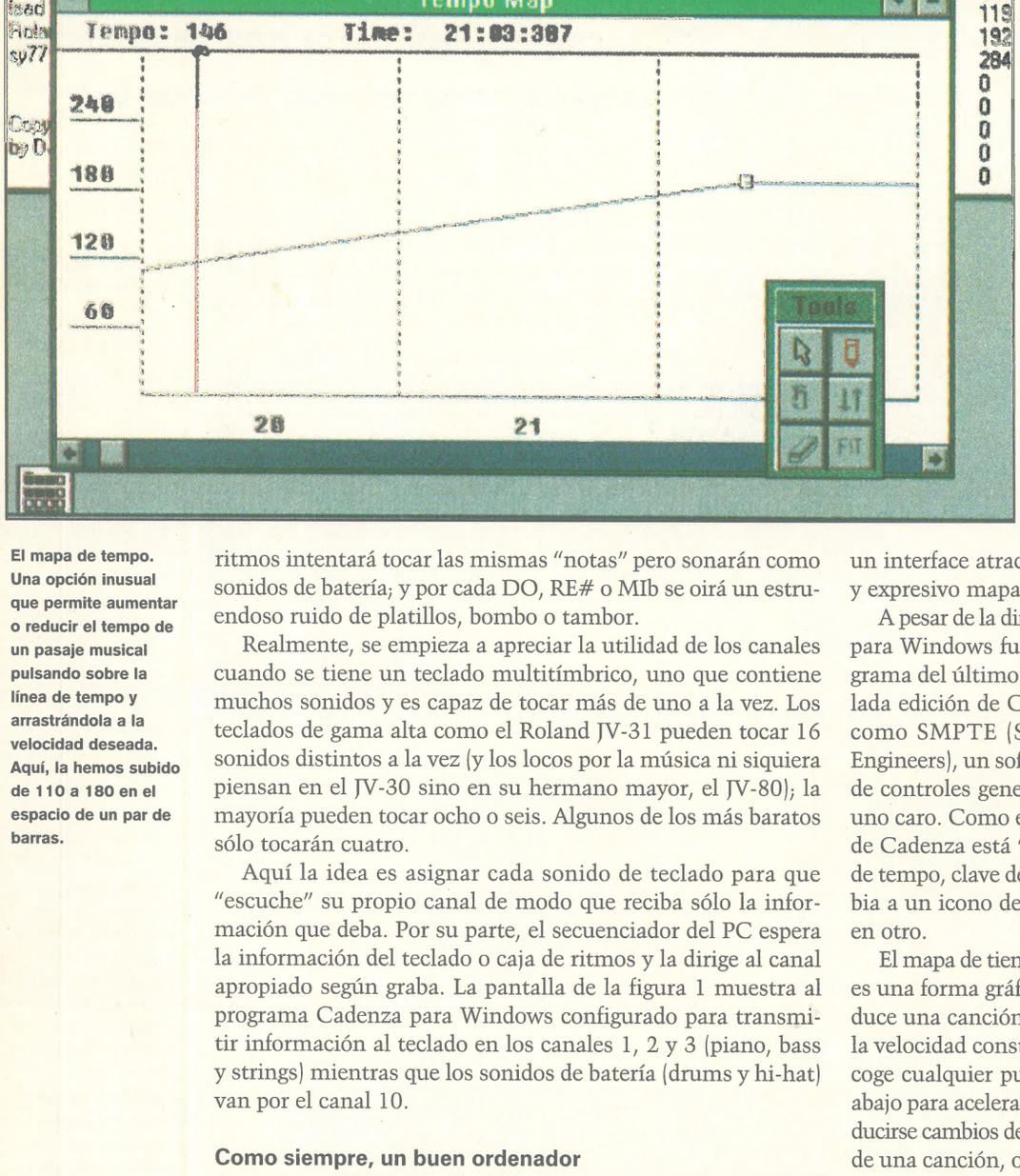


Figura 1

La configuración mostrada en la ilustración la contempla el secuenciador para Windows Cadenza. Tanto los tambores principales como el hi-hat están asignados al canal 10 que es recibido por la caja de ritmos; los canales 1, 2 y 3 (piano, bajo, cuerdas) son reproducidos por el teclado multitímbrico. De esta forma se pueden tener cuatro sonidos al mismo tiempo.

hemos elegido un sonido de piano; la caja de ritmos obviamente se ocupará de los sonidos de batería. Se configura el programa secuenciador para transmitir y recibir información en el canal 1 para piano (teclado) y el canal 10 para la batería (caja de ritmos). Entonces se configura la caja de ritmos para recibir sólo el canal 10, porque si se le permite recibir toda la información de los 16 canales, comenzarán a ocurrir cosas interesantes. Por ejemplo, cuando la parte de piano suene, la caja de ritmos intentará tocar las mismas "notas" pero sonarán como sonidos de batería; y por cada DO, RE# o MIb se oirá un estruendoso ruido de platillos, bombo o tambor.



El mapa de tempo. Una opción inusual que permite aumentar o reducir el tempo de un pasaje musical pulsando sobre la línea de tempo y arrastrándola a la velocidad deseada. Aquí, la hemos subido de 110 a 180 en el espacio de un par de barras.

Realmente, se empieza a apreciar la utilidad de los canales cuando se tiene un teclado multitímbrico, uno que contiene muchos sonidos y es capaz de tocar más de uno a la vez. Los teclados de gama alta como el Roland JV-31 pueden tocar 16 sonidos distintos a la vez (y los locos por la música ni siquiera piensan en el JV-30 sino en su hermano mayor, el JV-80); la mayoría pueden tocar ocho o seis. Algunos de los más baratos sólo tocarán cuatro.

Aquí la idea es asignar cada sonido de teclado para que "escuche" su propio canal de modo que reciba sólo la información que deba. Por su parte, el secuenciador del PC espera la información del teclado o caja de ritmos y la dirige al canal apropiado según graba. La pantalla de la figura 1 muestra al programa Cadenza para Windows configurado para transmitir información al teclado en los canales 1, 2 y 3 (piano, bass y strings) mientras que los sonidos de batería (drums y hi-hat) van por el canal 10.

Como siempre, un buen ordenador

En este número, hemos subido un poco la especificación de la máquina utilizada y, sorprendentemente, hemos conseguido un precio más bajo. Después de buscar bastante, nos agenciamos un ordenador 486 SX a 20 MHz con 4 Mb de memoria, caché RAM de 64 Kb, disco duro de 130 Mb y buenos gráficos. El lote venía con una unidad de 3,5 pulgadas, monitor color, DOS 5.0, Windows 3.1 y un buen ratón serie Genius.

Además, el ordenador que hemos utilizado este mes funciona mucho mejor que el que empleamos para el artículo anterior gracias a un caché de 1 Mb en la controladora de disco duro que permite mover información de/al disco duro mucho más rápido.

Sin problemas podréis encontrar un ordenador de estas características. Sólo aseguraos de que el fabricante no utiliza el tru que suelen emplear los fabricantes de máquin baratas y "lima" un poco en el monitor. no, a pesar de que la tarjeta gráfica tenga Mb de memoria y venga lista para funcion con 1024 por 768 pixels en pantalla c 256 colores, la pantalla parpadeará de forn molesta. Esto desaparecerá no obstante instaláis el controlador de pantalla para 8 x 600 con 256 colores, y la velocidad ge eral también mejorará.

Aparte del monitor, bastará con que ordenador ejecute bien el programa secue ciador que vayáis a utilizar. Nosotros hem puesto a prueba este mes Cadenza pa Windows de Big Noise. Cualquiera que s el ordenador que elijáis, siempre y cuan tenga suficientes ranuras de expansión libre aunque no sea la máquina más atractiva d mundo su bajo precio no querrá decir fo zosamente que carece de calidad. Sólo ha que asegurarse de que Windows funcion correctamente y que a 800 x 600 nos libram del parpadeo.

Con el dinero que nos ahorramos en l máquina hemos subido en lo que a softwar se refiere: un potente secuenciador pa Windows, llamado Cadenza, de Big Nois lleno de buenas opciones de edición, co un interface atractivo e intuitivo (en general), y un innovado y expresivo mapa de tempo.

A pesar de la diferencia de precio (más del cuádruple), Cadenz para Windows funciona más o menos igual que Trax, el pro grama del último número. Donde se distinguen es en la detal lada edición de Cadenza, su soporte de detalles profesionale como SMPTE (Society of Motion Picture and Televisio Engineers), un sofisticado estándar de sincronización, y la clas de controles generales que distinguen un programa barato d uno caro. Como ejemplo, la barra superior de la lista de pista de Cadenza está "viva"; cuando se mueve el ratón al medido de tempo, clave de tiempo o posición de canción, la flecha cam bia a un icono de ratón con un más en un botón y un meno en otro.

El mapa de tiempo es otra delicia. Como muestra la fotografía es una forma gráfica de cambiar la velocidad a la que se repro duce una canción. Se empieza con una línea plana que indic la velocidad constante de una canción, y luego literalmente s coge cualquier punto de esa línea y se arrastra hacia arriba abajo para acelerarla o ralentizarla. De esta forma pueden intro ducirse cambios de tempo muy sutiles para mejorar la "sensación de una canción, o utilizarlo para "encajar" un bloque de músi ca en un período de tiempo específico.

Aún hay más. En el último número hablábamos de cuan tificación, cómo hacer que el secuenciador transformase una sinuosa pista de batería en una reproducción más ajustada que un metrónomo. Bueno, una de las críticas que surgen contra los secuenciadores es que hacen la música demasiado perfecta,

asi sin alma. Personalmente, siempre he considerado que en uanto se coloca una guitarra u otro instrumento acústico ncima y un par de voces, suena suficientemente vivo pero, si o es suficiente, Cadenza tiene una opción de "humanizar", ue permite introducir minúsculas imperfecciones de tiempo en la grabación de modo que suene como si gente de verdad se hubiera sentado a tocar todo.

En resumen, Cadenza es un secuenciador de alta calidad y nivel profesional para Windows que, a pesar de la falta de la escritura de partituras, tiene muchos elementos recomendables.

El mes que viene echaremos un vistazo a la información que se envía por los canales MIDI, veremos otro equipo de música/PC (esta vez con escritura de partituras), algunos

Teclados MIDI

Tres instrumentos, todos con un precio razonable, todos con MIDI y todos con suficientes sonidos como para empezar.

Casio CT-470

Un teclado de cuatro octavas con altavoces incorporados, conector mini para auriculares (o un amplificador) y conectores MIDI In y Out. Este teclado es de lo peor dentro de la serie que nos interesa, pero tiene suficientes sonidos (220 en total) para tenerte entretenido. También incluye todos los extras que suelen enganchar: el autoacompañamiento convierte una nota sencilla en un acorde y hay una opción para utilizar uno de los 100 ritmos incorporados de modo que suene como si hubiera un batería debajo de las teclas.

Como regla general, todos los sintetizadores de este precio son pobres al reproducir sonidos de instrumentos naturales (piano, flauta, etc.) y mejores en sonidos "sintéticos". Con las notas bajas se suele obtener demasiado de la señal y demasiado poco de la nota en sí, así que al final suena un poco desafinado. Los sonidos en sí son adecuados para andar por casa, y después de probar varios teclados pronto se comienza a saber dónde dibujar la línea que separa este tipo de instrumentos y los semiprofesionales. Mi propia regla básica es que si uno siente que podría hacer sus pinitos con él en el bar habitual sin sentirse humillado, seguramente estará bien.

Cuando se maneja en modo MIDI, el CT-470 puede reproducir un sonido a la vez en el canal 1, o cuatro sonidos en los canales 1, 2, 3 y 4. Dado que Casio configura cada uno de los distintos sonidos para sonar por toda la banda de estéreo, se consigue un balance razonable, y utilizando las opciones de cortar y pegar de un programa como Cadenza se puede construir una pieza musical que suene bien.

Una cosa a recordar es que a menudo los fabricantes utilizan no sólo el mismo método de síntesis en distintos teclados, sino los mismos sonidos y sencillamente los visten con una carcasa distinta, distintos controles y opciones ligeramente diferentes. En otras palabras, la elección puede no ser tan amplia como parezca al mirar por primera vez en una tienda o catálogo. Como siempre, tus oídos serán el mejor juez.

Instrumento: Casio CT-470

Especificaciones: 220 sonidos, 100 ritmos de batería, cuatro sonidos simultáneos, MIDI In/Out, altavoces

Yamaha DD-12

Algo para los que no tocan teclados, una caja de ritmos / pad con MIDI In y Out, 24 baterías preconfiguradas, cinco personalizables, 75 sonidos, autoacompañamiento, efectos automáticos (iredobles de tambor!), grabación limitada, y sus propios altavoces. Cada uno de los ocho pads se comporta como un tambor, y puede asignarse cualquiera de los mencionados sonidos a cualquier pad. Como cualquier batería real, viene con un par de baquetas con las que golpear los pads. Además, hay un interruptor de pedal que funciona como el pedal de un bombo (pero no es sensible al tacto). Los sonidos son sorprendentemente buenos, aunque por su precio, hay que sufrir con el ruido de línea junto al sonido.

Por lo general, los baterías tienen mala fama. De hecho, como dijo alguien, "No eres más que un macarra que golpea cosas, a menos que seas Phil Collins". Ahora, gracias al DD-12, tienes una oportunidad de unirte a este divertido calificativo sin preocuparte por el talento. Puedes incluso utilizar los ocho pads en una sesión partida para grabar una canción, y luego tocar sobre la grabación.

Hay 100 acompañamientos de ritmo automáticos en el DD-12 sobre los que se puede tocar, y utilizando la opción "menos uno" pueden eliminarse sonidos de tambor seleccionados de la pista de fondo para tocar esa parte por ti mismo.

El DD-12 no está pensado para producir grabaciones del mismo modo que los otros dos teclados convencionales. Tal como está configurado, puede utilizarse para enviar y recibir en cualquiera de los canales MIDI, pero dado que sólo nueve de los sonidos internos producen notas (marimba, glock, y otros) el potencial de crear un trabajo completo es bastante limitado.

Sin embargo, tiene esos ports MIDI y no tendrá problema en controlar una caja de ritmos más sofisticada como Alesis SR-16, que es la mejor opción entre las cajas de ritmo semiprofesionales. Cuando están conectadas, pueden utilizarse los pads del DD-12 para tocar los sonidos de tambor del SR-16 y grabar una pista de batería de esa forma. De otro modo, puedes controlar el DD-12 desde otro teclado con MIDI, colocando los sonidos de tambor como teclas del teclado. Un amigo que tiene un estudio profesional de grabación de canciones, sintonías y música de ambiente tardó 20 minutos en quedar convencido por el DD-12, y va a comprarse uno, sólo por lo fácil que salen los redobles.

Instrumento: Yamaha DD-12, kit de batería electrónica

Especificaciones: Ocho pads sensibles al tacto, 75 sonidos de tambor, autoacompañamiento, MIDI In/Out, altavoces

Yamaha PSR-300

Teclado de cinco octavas con 100 sonidos distintos (incluyendo batería), 50 ritmos prefijados, autoacompañamiento, acordes de un dedo (se toca una nota con la mano izquierda y el teclado completa el acorde), su propia memoria para guardar secuencias de acordes, una curiosa opción que añade armonía automáticamente a la nota que se toca, y sus propios altavoces. Puede tocar dos sonidos juntos, puede dividirse el teclado de modo que cuando se toque por debajo de una cierta nota se obtenga un sonido, y cuando se toque por encima de ella, se obtenga otro. Y es sensible al tacto, lo que significa que cuanto más fuerte se pulse una tecla, más alto sonará la nota.

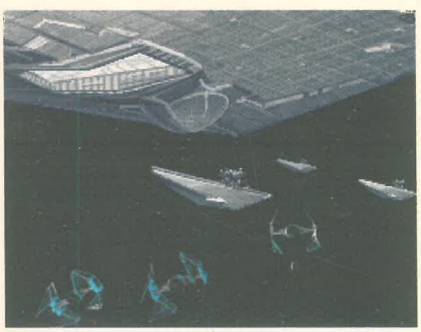
En sonidos hay de todo. El piano es realista, al igual que la guitarra, el cello, el bajo y la flauta. Por otro lado, tiene el clavicordio menos convincente que he oído, y muchos de los otros son sólo medianamente realistas si hacemos un poco la vista gorda. Los tambores, sin embargo, son excelentes.

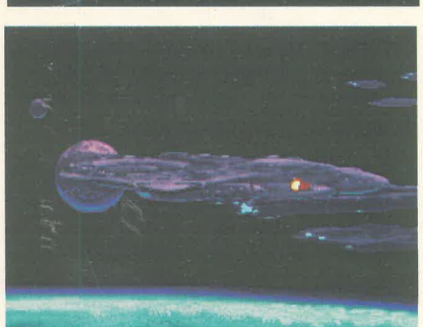
Puede utilizarse el PSR-300 con un secuenciador, por supuesto (de hecho, pueden tocarse 15 instrumentos distintos más tambores al mismo tiempo), pero funciona de una forma que es difícil de entender al principio. En vez de configurarlo desde el teclado, Yamaha ha elegido controlar todos los sonidos por entero desde el secuenciador. Esto implica utilizar una opción llamada "local off" con la que el sintetizador básicamente se echa a dormir, y el secuenciador toma el control de todos sus sonidos.

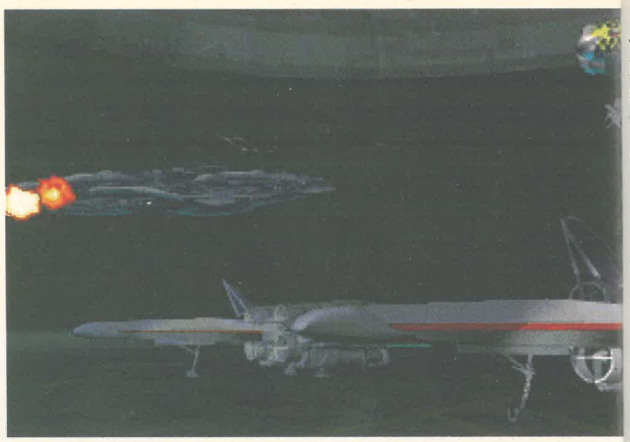
Para hacer esto hay que preparar lo que se llama "cambios de programa" que dicen realmente al teclado qué instrumento quieres que suene en qué canal MIDI. Esta es la forma en la que prefieren trabajar los profesionales porque todo se controla directamente desde el PC, ya que es más rápido y una vez que está configurado, puede guardarse todo como una especie de "perfil" de instrumento que puede utilizarse una y otra vez. Pero para los no iniciados, es un poco complicado de entender y una especie de término medio, en el que se configurasen los instrumentos en el teclado y se afinasen en el PC sería más fácil de utilizar. Aun así, es un gran instrumento para lo que cuesta y el hecho de que se puedan tocar 16 sonidos a la vez significa que puede utilizarse fácilmente para producir canciones terminadas en casa.

Instrumento: Yamaha PSR-300

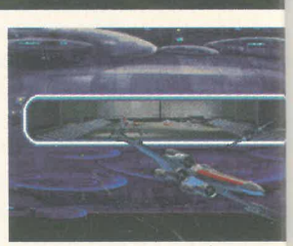
Especificaciones: 100 sonidos, teclado sensible al tacto, kit de batería, autoacompañamiento, opción de armonía, acordes de un dedo, MIDI In/Out, altavoces











Tu futurista nave espacial emerge del hangar, lista para una nueva misión.

La licencia de la segunda película más importante de LucasArts se convierte por fin en un juego oficial

X-Wing

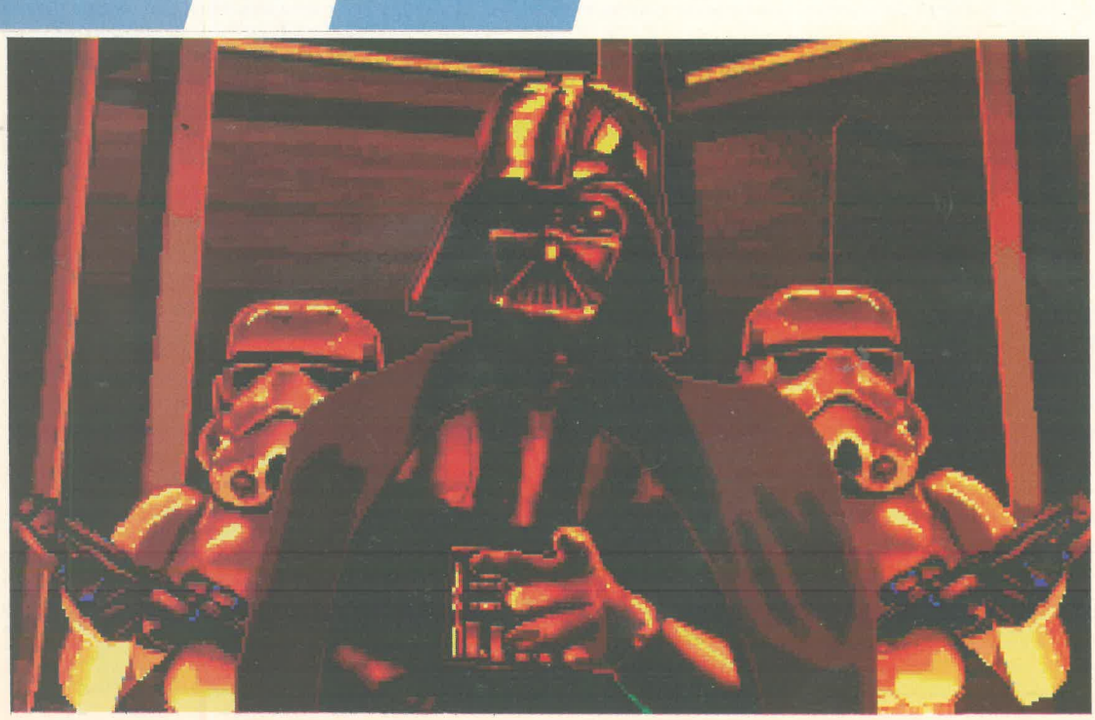
X-Wing supone la primera vez que se ha utilizado una licencia de la Guerra de las Galaxias para un juego desde las máquinas de arcade que aparecieron a principios de los ochenta. En lugar de coger los argumentos de las tres películas y convertirlos en una aventura gráfica al estilo del Indy, Lawrence Holland (jefe del proyecto oficial de LucasArts para su propio juego basado en la Guerra de las Galaxias) ha confiado en la tecnología que ya utilizó en sus anteriores éxitos Their Finest Hour: Battle of Britain y Secret Weapons of the Luftwaffe para recrear la acción y la emoción de las épicas batallas espaciales de las tres películas. "Creo que está surgiendo un auténtico interés en la gente por poder revivir el combate espacial de las películas. Tal como ha sido retratado en ellas, tiene muchas similitudes con el combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial: las batallas a corta distancia entre cazas, las enormes naves que se desplazan más bien despacio, un montón de naves en el aire al mismo tiempo.

"Yo estaba muy interesado en zambullirme en un campo que no estuviera basado en la historia, y de hecho, que no tuviera nada que ver con ella. Todos los indicios de que disponíamos, todo el marketing, mostraban que todavía exis un gran interés por la Guerra de l Galaxias. La Guerra de las Galaxias Luke Skywalker, para el público american se han implantado en su subconscien como la quintaesencia del héroe. Es u clásico".

El X-Wing está arraigado en la esenc de los emocionantes combates espacial a corta distancia, poniendo en escen desde el Caza X y los cazas TIE del Imper (llamados afectuosamente "carne de cañó por Holland y los diseñadores del juego hasta los enormes Destructores Imperial y la poderosa Estrella de la Muerte. Tambié podrás ver algunas naves que so completamente nuevas en el universo d la Guerra de las Galaxias. "Los cazas TI no le proporcionan demasiada diversió al jugador", explica Holland, "son e realidad los 'peces pequeños' del Imperi Les pegas un tiro y se acabó. Para equilibra el juego hemos inventado un par de nav espaciales para el Imperio que son much más duras de roer y rivales mucho má serios".

Una de esas naves es el Patrullero d Asalto, un caza de cinco alas fuertement armado, que en teoría ha sido desarrolla por la misma compañía que diseñó l Lanzaderas Imperiales que vimos en Retorno del Jedi. También hay naves d abordaje llamadas simplemente Transport de Tropas de Asalto, que se emplean pa acoplarse a una nave enemiga y tomar control de ella con los más de treint Soldados de Asalto que llevan a bord

Pero, ¿qué ocurre con las naves m conocidas de las películas? ¿El archifamos Halcón Milenario, por ejemplo Desgraciadamente, esta nave en concre no va a aparecer en el juego, ya que Holla considera que los personajes de las películ no deben interferir con la implicación d jugador en el juego. "Puede decirse que v



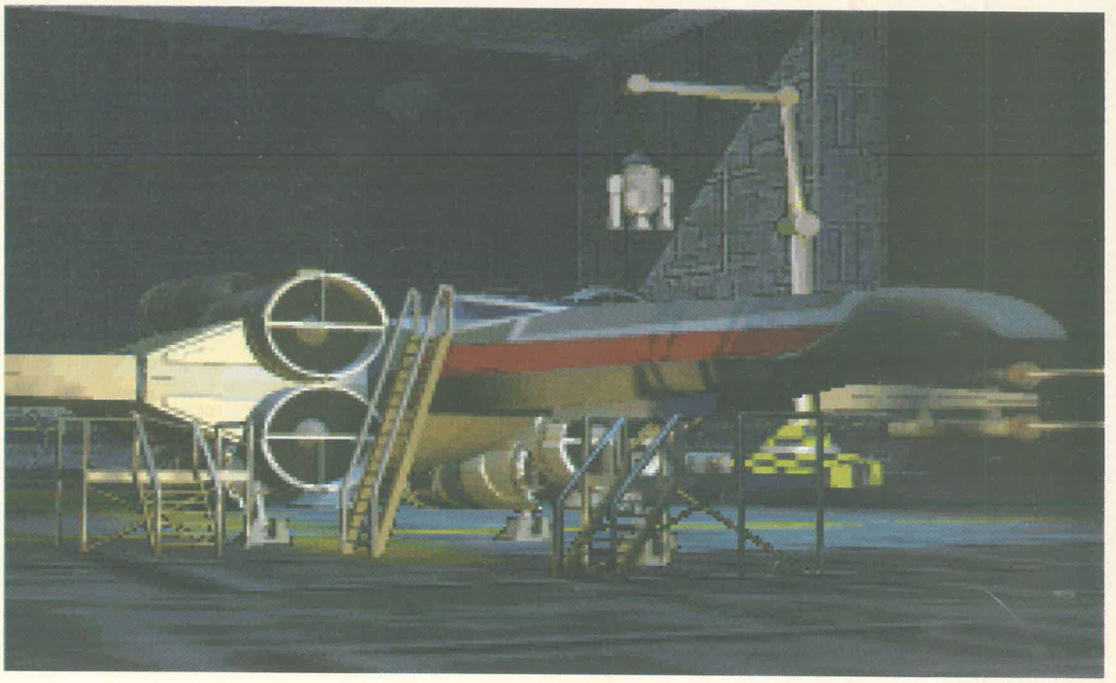
a tropezarte con los personajes de la película, y vas a luchar en las batallas a su lado, pero no aparecen demasiadas veces en el juego. Yo prefiero esta aproximación, porque en realidad no tengo ningún interés en construir una copia de la película de la Guerra de las Galaxias. En vez de eso, querría recrear un sabor de cómo sería estar en el universo de la Guerra de las Galaxias".

El jugador tiene el papel de un joven piloto Rebelde, y comienza en la llamada Zona de Prueba de los pilotos, un campo de entrenamiento para todos los incipientes pilotos de cazas. Aquí te enseñarán las bases del manejo de un Caza X, comprobando tus habilidades en un duro recorrido de obstáculos. "Está hecho al estilo del Hard Drivin', donde tienes que ejecutar diversas maniobras y disparar sobre varios objetivos en el transcurso de cada vuelta. Lo aprenderás todo sobre el pilotaje de una nave Caza X, Caza A y Caza Y, y tendrás la oportunidad de demostrar que eres digno de volar en la Alianza Rebelde".

El Simulador Histórico lleva al jugador a través de una serie de famosas batallas de la historia de la Alianza Rebelde. El jugador es instruido por famosos pilotos Rebeldes, y adquiere una buena noción del funcionamiento de una típica misión y de los tipos de tácticas que emplea el Imperio. Todas las misiones históricas se efectúan en solitario, y funcionan de manera similar a las del Secret Weapons of the Luftwaffe.

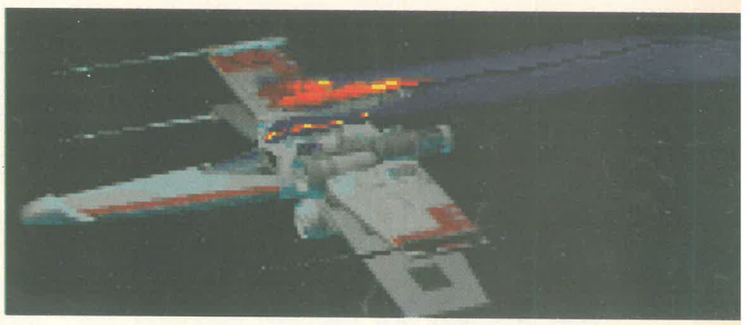
Las secciones principales del juego son los tres Turnos de Guardia. Aquí el juego adquiere un sabor al Wing Commander, narrando la continuación del relato y con el jugador volando en misiones importantes cuando sea necesario. Los tres turnos siguen la historia del joven piloto desde sus primeros días con la Alianza hasta el asalto final a la Estrella de la Muerte.

La última misión incluye de todo, desde frenéticas batallas espaciales hasta el espectacular vuelo por el pasadizo que aparecía en el momento cumbre de la primera película. Incluso tienes la posibilidad de ser tú el que efectúe el último devastador disparo en lugar de Luke Skywalker.



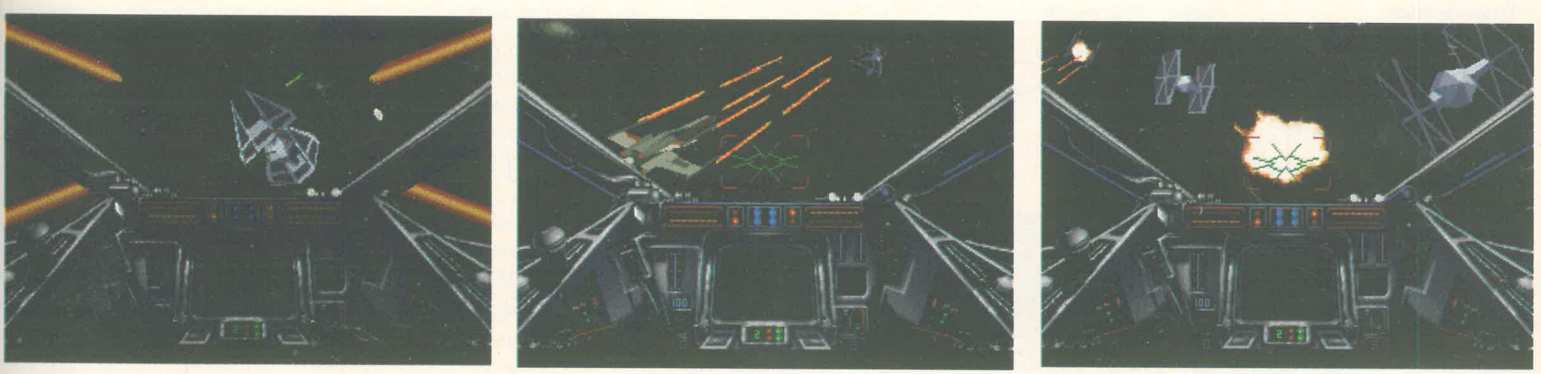
Para recrear el mundo de la Guerra de las Galaxias, Holland ha confiado en la tecnología empleada en Secret Weapons of the Luftwaffe, pero en un estado mucho más avanzado. Los objetos están todos formados a base de una gran variedad de formas poligonales, sobre los cuales se colocan diseños de mapas de bits. Este tipo de calidad visual sirve dos propósitos distintos: hace que las naves espaciales sean mucho más realistas que los simples efectos de polígonos, y además, Holland cree que con los avances tecnológicos de los últimos años en los PC, hoy día casi todos los propietarios de un ordenador podrán correr un juego como éste sin sacrificar demasiado la velocidad.

Los efectos sonoros también están bien aprovechados, con ruidos digitalizados tomados de las películas (la respiración mecánica de Darth Vader, el rugido de los motores cuando una nave pasa cerca de ti) y la primera utilización que se ha hecho nunca del iMUSE fuera de un juego de aventuras. El iMUSE es un sistema musical que toca una melodía continua que va cambiando para ajustarse a la acción de la pantalla. La música se exaltará de repente con un fuerte sonido de tambores si la acción se calienta, volviendo a tranquilizarse hasta la normalidad una vez que hayas liquidado la última de las naves enemigas.

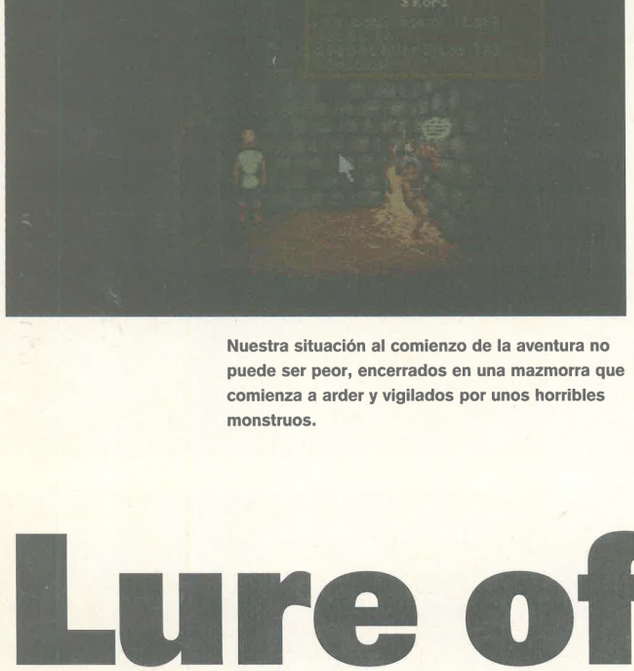


En la imagen superior, una vista a gran escala del hangar, y encima de estas líneas, el propio Caza X.

Título:	**X-Wing**
Fabricante:	**LucasArts**
Distribuidor:	**Erbe**
Género:	**Simulador de vuelo espacial**
Equipo de programación:	**LucasArts**
Fecha de lanzamiento:	**Primavera**



Acción intergaláctica en las primeras versiones de X-Wing.



Nuestra situación al comienzo de la aventura no puede ser peor, encerrados en una mazmorra que comienza a arder y vigilados por unos horribles monstruos.

Lure of The Temptress

La participación británica en el mundo de las aventuras gráficas

Título:	**Lure of the Temptress**
Fabricante:	**Virgin Games**
Distribuidor:	**Erbe**
Género:	**Aventura gráfica**
Equipo de programación:	**Revolution Software**
Fecha de lanzamiento:	**En breve**



Hay que recorrer el castillo para encontrar la forma de escapar de los sanguinarios Skorls y de paso ayudar a un pobre prisionero moribundo. Su información puede ser muy útil.

Se ha dicho muchas veces que si de verdad quieres una aventura de calidad para tu PC, el único lugar en el que puedes buscar es en los Estados Unidos. Casas como Lucasfilm, Sierra y Dynamix han copado las listas con King's Quest V, Heart of China y el revolucionario The Secret of Monkey Island desde el principio de los tiempos (o al menos así parece). La única y más reciente excepción a esta regla han sido los pioneros franceses Delphine, con Future Wars, Operation Stealth y, más recientemente, Cruise for a Corpse. Pero hasta ahora no había nadie en Inglaterra con la misma vocación en las aventuras gráficas interactivas.

Revolution Software es la empresa que ha asumido toda la responsabilidad de representar las aventuras gráficas inglesas, con Charles Cecil, su director, al frente. Surgiendo de las cenizas de Activision y con sus compañeros Tony Warriner y David Sykes, Charles espera que su revolucionario sistema Virtual Theatre produzca un impacto duradero en los jugadores de aventuras de todo el mundo. "Ha suscitado mucho interés en Alemania y Francia, y los japoneses también se entusiasmaron bastante. Así mismo, se han mostrado enormemente interesados los distribuidores americanos. Cuando surgieron los problemas con Mirrorsoft, tuvimos noticias de un distribuidor americano que estaba muy interesado en distribuirlo. Virtual Theatre ha suscitado un gran interés y la razón es que contiene nuevos conceptos. Es un tema muy repetido, pero se ha hecho de una forma nueva".

Virtual Theatre funciona en dos niveles: manipulación de objetos e interacción de personajes, con un gran énfasis en este último. Todos los personajes del juego tienen sus vidas separadas, moviéndose por los distintos lugares y realizando acciones no inesperadas, en lugar de comportarse como lo harían en las aventuras tradicionales, es decir, permaneciendo en un mismo sitio y realizando una sola función siguiendo el argumento. "Obligando a la gente a interactuar con los personajes añades profundidad adicional al juego", explica Charles, "realmente crees en los personajes. Lo que nos proponemos hacer es crear una "realidad", un mundo real, que es el concepto del que proviene el nombre Virtual Theatre (Teatro Virtual)". Esta realidad ya se ve reforzada por el comportamiento de los mismos personajes. Por ejemplo, si lo dejas solo en un bar, tu joven amigo se pasea por el sitio, charlando con la gente (conversación que podrás escuchar si estás cerca), pidiendo al camarero una copa y contando chistes. Puedes seguir a la gente y verles simplemente realizando funciones. Incluso puedes pedir a algunos personajes que hagan cosas por ti, y después verles conseguir lo que les habías pedido. Puedes mirar a través de las ventanas para descubrir situaciones y ver a los personajes llevar a cabo sus funciones. Virtual Theatre parece enormemente real.

Lure of the Temptress es el primer juego que utiliza el sistema Virtual Theatre. Controlas las acciones del joven Diermot, un campesino que fue capturado en una batalla entre el ejército de un rey y una raza de malvadas criaturas conocidas como Skorls. Diermot es encarcelado por los Skorls, que le dejan ahí. Tú debes conseguir que escape de su celda, se abra camino a través de la torre invadida y consiga liberarse de la influencia Skorl. El jugador solamente puede controlar la acción con un ratón, pulsando el botón izquierdo sobre los objetos para mirarlos y el botón derecho para desplegar un menú de verbos apropiados para cada objeto, persona o lugar.

"Lure se desarrolló pensando en el sistema VT, pero lo que ocurrió fue que al empezar no sabíamos lo que estábamos creando. Diseñamos el juego original al mismo tiempo que desarrollábamos el sistema, y después tuvimos que volver atrás y rediseñar totalmente el juego. Obviamente, este proceso llevó asociada una curva de aprendizaje, y llegó un momento, aproximadamente hace seis meses, en que dijimos 'bien, este es nuestro primer sistema, no es factible mejorarlo más. Terminaremos el primer juego'. Ahora estamos escribiendo el segundo sistema, que será una mejora del primero". Charles confía plenamente en las críticas que reciba Lure para asegurarse de que el segundo lanzamiento se acerque más a las preferencias de la gente.

índice de reviews

Aquí comienzan nuestras reviews. En las próximas 62 páginas encontraréis los últimos juegos de PC totalmente analizados y evaluados, con comparaciones claras con otros similares presentes en el mercado.

Ficha

Los PC tienen tantos aspectos y configuraciones diferentes que el solo hecho de descubrir un juego PC Compatible que sea realmente "compatible" con nuestra configura-ción puede representar un trabajo arduo. Nuestra Ficha refleja las especificaciones técnicas más básicas, para no llevarse desagrada-bles sorpresas.

Las secciones de tarjetas gráficas y de sonido indican qué dispositivos soporta cada juego en cuestión.

Los requisitos de disco clarifican si un juego precisa ser instalado en disco duro, cuánto espacio ocupa si se instala, así como si el mismo se distribuye en discos de alta densidad.

En cuanto al control se refiere, resulta bastante obvio qué hemos querido decir con ello.

La sección de requisitos de sistema no es tan simple. La publicidad a menudo señala unos requisitos de hardware mínimo en el embalaje del programa, pero pueden ser demasiado pequeños.

Nuestro nivel de requisitos de sistema es una clasificación subjetiva, y no obedece a las especificaciones básicas del fabricante, sino que atiende a los requisitos mínimos para permitir que el juego se ejecute de modo apropiado. Un determinado juego puede trabajar en un 80286, lento como un caracol, o también a velocidad aceptable en un 80286 a 16 MHz, pudiendo resultar inadmisi-blemente lento a 8 MHz. En este apartado efectuaremos este tipo de puntualizaciones.

O también...

Creemos que los juegos deben ponerse en su contexto. Así, puede gustarnos el aspecto de determinado juego, pero opinar que resulta demasiado técnico o el interface no está excesivamente cuidado.

Informaremos sobre los juegos alternativos similares, el tema que tratan o el interface que puede ser más de vuestro gusto (o avisaros de los que pueden ser inferiores al juego sobre el que trata el artículo).

Dos minutos

Esto es lo más parecido que se puede ofrecer a ver el juego en acción antes de entrar en la tienda. Fotografiamos una serie de pantallas o de maniobras del juego y comentamos con claridad los controles, comandos y la habilidad que se requiere para superar esas pantallas. ¡También podéis encontrar consejos útiles para el juego en este apartado!

Software traducido

Y por último, un detalle muy importante: nuestro sello de Software Traducido. Junto a la información de cabecera del artículo, con el título, fabricante, distribuidor y precio (cuando esté disponible), podrás hallar (o no) nuestro sello Software Traducido. Con él hemos querido resaltar la importante y costosa labor que llevan a cabo los distribuidores españoles cuando deciden traducir el software de un juego para hacernos la vida más fácil.

Cabe la posibilidad de que pese a tener este sello, veáis que las pantallas con que ilustramos el artículo están en inglés. Esto es debido a que a menudo utilizamos versiones originales para poder realizar nuestro comentario con el tiempo suficiente como para sacar todo el partido del juego. No obstante, atended siempre a la presencia del sello, cualquiera que sea el idioma en que veáis las pantallas.



Sistema de evaluación

Otorgamos una puntuación simple y significativa del 0 al 10, que califica los juegos. Como indicación aproximada, las clasificaciones significan los siguiente:

0-2	Pésimo
3-4	Deficiente
5	Medio
6-7	Bueno
8-9	Excelente
10	Prácticamente perfecto

Las puntuaciones no son sólo producto de la opinión del autor del artículo, sino que se discuten y se consensúan por todos los que conocen el juego en cuestión aquí, en PC Review.

También se efectúa una "puntuación contemporánea" (a falta de un nombre mejor). Esto significa que los juegos se clasifican de modo relativo frente a otros de actualidad.

La razón para hacer esto es que, mientras que la calidad de los programas para PC mejora continuamente, y Monkey Island VI será sin ninguna duda mucho mejor que Monkey Island II, ello no significa que deba asignársele a la nueva versión una puntuación de 16 sobre 10 cuando se haga su comentario. En el momento en que la nueva versión aparezca en el mercado, si ésta resulta buena comparada con su entorno actual, seguirá teniendo una puntuación de ocho o nueve.

ARCADE

First Samurai 54

DynaBlaster 65

Risky Woods 74

AVENTURAS

Alone in the Dark 34

Leather Goddesses of Phobos 2 38

Eco Quest 70

Sherlock Holmes Consulting Detective CD 62

ESTRATEGIA

Campaign 42

A-Train 46

Great Naval Battles 78

Bat II 82

JUEGOS DE ROL

Legends of Valour 66

SIMULACIONES

Combat classics 50

B17 Flying Fortress 56

Secret Weapons of the Luftwaffe CD-ROM 84



Título	**Alone in the Dark**
Fabricante	**Infogrames**
Distribuidor	**Erbe**
Precio	**Por determinar**

SOFTWARE TRADUCIDO

Como investigador de lo extraño y maravilloso, Edward Carnby ha accedido a catalogar los objetos de Derceto, ahora desierta tras la sospechosa muerte de su dueño, Jeremy Hartwood.



¿Qué mejor sitio para empezar (¡A el ático? El lugar perfecto para pu descubrir reliquias de familia. lug

ALONE *in the dark*

Si creías que los alucinantes escritos de H. P. Lovecraft nunca podrían pasarse con éxito a un juego de ordenador, piénsalo otra vez. Ellos han inspirado a Infogrames para crear la mejor aventura 3D que hayamos visto



Debo admitir que no esperaba ver una aventu mejor que Indiana Jones and the Fate of Atlant antes de un cierto tiempo, y no digamos un jue que rompiera esquemas, como este. Todos l que habíamos visto las fotos de Alone in th Dark esperábamos que los gráficos fueran de primera clas pero nadie estaba realmente preparado para un juego globalmen tan brillante como este. Y créeme, es brillante. Se acerca m al elusivo 10 que ningún otro juego que haya visto hasta l fecha.

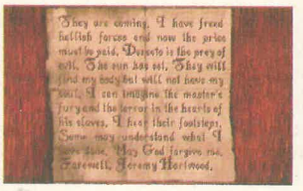
Alone in the Dark no tiene, a primera vista, nada nuev (una aventura 3D con perspectiva de tercera persona) pero l que le diferencia de otros esfuerzos en este género no e simplemente que la tecnología de 3D se haya mejorado, sin también que la forma en que se ha utilizado esta tecnología par crear con éxito una atmósfera de suspense y misterio e innovadora y realmente efectiva. Este es uno de los escaso



¡Ajá! Esta vieja lámpara de petróleo puede venir bien para explorar los lugares oscuros de la casa.



Una vieja pianola en la esquina. Veamos si sus teclas aún funcionan a pesar de la carcoma.



Caramba, ¿qué es esto? Una nota de Jeremy Hartwood. Parece que estaba ocurriendo algo extraño.



Creo que cogeré el rifle de este cofre antes de seguir explorando. Quizá lo necesite.



¡Oh, diablos! ¿Qué es ese ruido? Cristales rotos y... algo malo se acerca.



(Izquierda) Hay animaciones independientes para cada arma que tu personaje puede utilizar, así que se moverá de forma distinta si dispara la pistola o si se trata de una flecha.

ejemplos de buena tecnología emparejada con un diseño del juego soberbio, y ya era hora de que los dos fueran uno con otro.

Inspirador terror

La trama del juego está fuertemente influida por los escritos de H. P. Lovecraft, en particular los basados en Cthulu Mythos. De hecho, éste es el primero de una serie de juegos en proyecto llamados Virtual Dreams, y el segundo de estos estará oficialmente relacionado con los libros Cthulu.

La trama está directamente sacada de una película de la Casa de los Horrores de Hammer. Ya sabes de qué va: vieja mansión tenebrosa con pasado oscuro alberga extrañas criaturas de otra dimensión y, por supuesto, un hombre o mujer deberá entrar en solitario y poner todo en claro. La impresión que deja no es realmente sorprendente si consideramos que Lovecraft ha sido una de las mayores influencias en el género del terror en general.

Una antigua gran casa, Derceto, ha sido escenario de una oscura muerte. El dueño de la casa, el pintor Jeremy Hartwood, por lo que parece, se ha suicidado. Pero dos personas no están tan seguras de que la muerte del pintor sea tanto de caso abierto o cerrado como la policía parece pensar. Ellas son Emily Hartwood, sobrina del pintor muerto, que pasó parte de su niñez en la casa, y Edward Carnby, detective privado que tiene la misión de recopilar un inventario de los objetos de dentro de la casa.

La soberbia secuencia animada de presentación muestra a Emily o Edward, dependiendo de la elección del jugador, llegando a la casa y recorriendo el camino hasta el ático. Es en este punto cuando la acción comienza. Tras dos minutos para tomar el control del personaje descubrirás por qué los habitantes del pueblo evitan la casa. Por la noche hay cosas poco agradables, y todas ellas van detrás de ti. Tu objetivo es explorar la casa, tanteando a las extrañas criaturas que la habitan, e intentar encontrar de dónde vienen y cómo eliminarlas completamente del mundo de los mortales.

Mundo tridimensional

Los personajes animados y los fondos del juego se generan a partir de polígonos sólidos, muy al estilo de Another World de Delphine. La gran diferencia entre los dos juegos es que Alone in the Dark utiliza gráficos de mapa de bits convencionales para los fondos, lo que da a los lugares mucha más atmósfera, y se desarrolla en un mundo realmente tridimensional, mientras que la mayoría de Another World es bidimensional.

Alone in the Dark es realmente revolucionario en su uso de la perspectiva y las vistas de cámara. Cada habitación tiene dos o más "cámaras" prefijadas que muestran la acción desde distintos ángulos. Dependiendo de adónde se mueva tu personaje o qué haga, la vista cambia entre las distintas vistas de cámara para dar al juego una sensación de cine. Esta característica hace, por sí sola, que el juego sea más emocionante, pero está muy mejorada por el uso de perspectivas exageradas y elecciones de ángulos poco usuales para las vistas de cámara.

Si entras en un corredor, por ejemplo, podrías ver la acción inicialmente desde la parte superior de una esquina (una extraña vista de araña de la escena). Según caminas por el corredor la vista cambia súbitamente para mostrar tu cabeza desde el nivel del suelo. Estos cambios de estilo cinematográfico raramente, si alguna vez, son molestos y dan al juego una atmósfera muy siniestra y tenebrosa.

De hecho la tensión es una de las mejores características del juego, y curiosamente aumenta cuando logras saber qué tipo de cosas puedes esperar. Entrarás en una habitación nueva y la

Uno de los efectos más atmosféricos de Alone in the Dark es la extraña elección de los ángulos de cámara y la forzada perspectiva, como demuestra espléndidamente el depósito de carbón.







puerta se cerrará de golpe misteriosamente tras de ti. Tras explorar la habitación, te vuelves y abres la puerta, detrás de la cual hay un zombie, que inmediatamente avanza hacia ti, con los brazos extendidos.

Un problema de peso

Comienzas el juego sin nada contigo, pero hay multitud de objetos por la casa para ayudarte en tu aventura. Algunos deberán combinarse con otros objetos antes de que sirvan de algo. En la primera habitación, por ejemplo, hay una lámpara muy útil, pero no será de ninguna ayuda hasta que encuentres petróleo para ella, y algo con lo que encenderla.

Como la mayoría de juegos de aventuras, Alone in the Dark tiene un protagonista con bolsillos mágicos que puede llevar sin esfuerzo toda clase de morralla sin tropezar o ir más despacio. Hay un límite, sin embargo, y en concesión al realismo, se basa en el peso máximo que puedes llevar en vez de en el número de objetos. Así que, si te encuentras una caja de galletas, por ejemplo, y no puedes cogerla porque llevas demasiado, dejar una carta no te ayudará mucho, porque aún tendrás demasiado peso. Si, sin embargo, dejas un gramófono, te habrás librado de tanto peso que no sólo podrás coger la caja de galletas, sino también otros objetos.

Cada uno de los objetos tiene sus propios cuadros de animación, incluyendo los que puede llevar el personaje principal, así que no verás una imagen del personaje principal con un objeto burdamente superpuesto, los dos estarán correctamente integrados. Cuando tu personaje tiene una pistola, se mueve de distinta forma. Prueba a disparar un rifle, y te irás hacia atrás por el retroceso, usa un cuchillo y realizarás varios movimientos de estocada y corte. La atención al detalle en la animación es absolutamente soberbia. Todas las criaturas del juego están animadas de forma muy realista, con movimientos dorsales muy creíbles, y todos están bien representados con sombreado Gouraud. Esta técnica hace que los límites entre polígonos sean menos molestos al mezclar los colores de cada superficie. El resultado es que los objetos parecen más redondos y sólidos, y en el caso de objetos cortantes, sus filos incluso tienen un destello de malvado aspecto.

Programación inteligente

La animación ha sido programada para funcionar con una serie de procesadores a la vez que hace mínimo el cambio de velocidad de ejecución. Esto se consigue saltando alguno de los cuadros en máquinas más lentas, dando lugar a un movimiento menos suave, pero manteniendo la velocidad hasta cierto punto. También se puede acelerar el juego desactivando el detalle y el sombreado Gouraud, ganando así velocidad a costa de atractivo visual.

Aunque es un juego muy orientado a la acción (hay montones de criaturas que superar, y buena parte de correr y saltar) también ofrece un buen reto para el cerebro. Muchos de los rompecabezas están relacionados con las criaturas, y con cómo matarlas, pero otros implican una lógica de aventuras más tradicional. Descubres un mecanismo, pero ¿qué hace, y cómo funciona?

No hay realmente ningún hilo narrativo en Alone in the Dark, aunque descubrirás más de la historia oculta en la casa según avances en tu búsqueda. La falta de una historia fuerte, sin embargo, no hace que deje de ser un sensacional viaje de

(Izquierda) En las catacumbas, el mundo de Derceto se vuelve mucho más oscuro y siniestro, pero es aquí donde tu aventura debe llevarte al final.

O también...



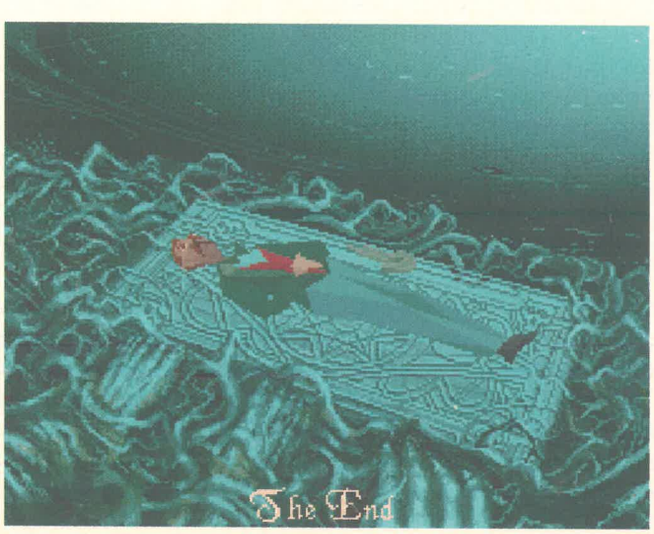
Another World
Delphine/Erbe, 2.850 Pta.
Esta aventura animada pilló por sorpresa al mundo de los juegos cuando apareció hace tiempo, pero esto se debía principalmente a lo fluido de la animación de personajes de polígonos sólidos y fondos más que a la trama. Francamente, no está a la altura de Alone in the Dark, pero aún se sostiene si lo tuyo es más la ciencia ficción.



Lure of the Temptress
Virgin/Erbe, precio por determinar
Lure of the Temptress es otro juego que te hará investigar peligrosos lugares para resolver un misterio y finalizar en un horrible encuentro. La razón para incluirlo aquí es que también demuestra que queda mucho sitio para la originalidad en los juegos de aventuras. Los personajes bien desarrollados y su fuerte trama son evidentes.



Indiana Jones and the Fate of Atlantis
Lucasfilm/Erbe, 6.150 Pta.
La razón para que este programa esté incluido aquí no es que tenga ningún parecido con Alone in the Dark, simplemente es el único juego de aventuras existente en la actualidad que sea casi igual de bueno. Si la acción con humor y las aventuras son lo que te va, añade este a tu colección.



Si alguna de las criaturas de Derceto te puede, tu destino te llevará a tu fin en el mundo inferior de pesadilla.



Algunas de las criaturas que encontrarás tienen mucho colorido, como este pirata, cuyos andares tambaleantes resaltan el hecho de que es un hábil espadachín.

Ficha

Este es uno exigente. La velocidad es el aspecto más crítico del juego. Si tienes un 286, no gastes tu dinero hasta que tengas algo mejor, y si tienes una máquina por debajo de 33 MHz, si es posible, pruébalo antes de comprarlo.

Requisitos de disco

Alta densidad	✓
Sólo disco duro	✓
Espacio en disco duro	5,7Mb

Tarjetas gráficas

CGA	✗	EGA	✗
VGA	✓	SVGA	✓

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✗

Requisitos de sistema

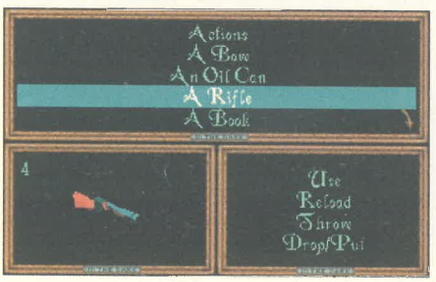
Velocidad óptima	33MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	600Kb

descubrimientos. La diversión inicial de abrir puertas y no saber qué se va a encontrar pronto deja lugar a un ardiente deseo de encontrar la respuesta al acertijo de la casa: ¿de dónde vienen estas criaturas, por qué están ahí, cómo acabar con ellas?

Sería injusto desvelar tanto, pero quédate tranquilo ya que, aun siendo la casa tan horrible como es, bajo ella hay lugares más lóbregos y mortales, y más allá, un encuentro final con el terror.

Igualdad de oportunidades

Al ser este un juego con igualdad de oportunidades, puedes convertirte en un personaje varón o mujer. De una forma más bien inteligente, el equipo de desarrollo no ha sido vago y ha cambiado simplemente el aspecto del personaje central dependiendo de lo que se elija. No sólo son distintos, se mueven de forma distinta, y tienen distintas habilidades. Emily es más rápida y ágil, mientras que Edward es mejor en el uso de armas, así que aunque cuando juegues con Emily probablemente tengas ventaja en las secciones de saltar, esquivar y moverte del juego, la espada no es su fuerte, por lo que tendrás más dificultades para matar a algunos adversarios. Una vez que hayas jugado con uno de los personajes siempre podrás probar qué tal lo haces con el otro. Emily también tiene una perspectiva de la casa totalmente distinta que Edward, porque ella vivió allí de niña.



Para ser un tipo de aspecto canijo puedes llevar muchas cosas. Los objetos y acciones se seleccionan en este menú y todas funcionan igual. Manteniendo pulsado el espacio se realiza la última acción seleccionada.

Pero, ¿es éste el juego de ordenador perfecto?

Antes de que llegues a tener la impresión de que Alone in the Dark es el juego de ordenador perfecto, déjame decirte que tengo algunas críticas. Primero, no es el más accesible de los juegos que he visto; hace falta una potente máquina para sacar el máximo, y realmente 20 MHz es la velocidad mínima con la que podrás utilizarlo.

El sistema de control funciona bien, especialmente utilizando las teclas, con una excepción. En algunos puntos del juego realmente necesitarás hacer correr a los personajes. Esto se consigue pulsando la tecla de andar dos veces seguidas. Esto es demasiado exigente y puede dar lugar a una repentina muerte si no lo haces bien. Habría sido mejor que una segunda tecla sirviera para correr.

Quizá el peor pecado cometido por los programadores sea que el juego es demasiado corto. Los jugadores realmente expertos conseguirán probablemente terminarlo en poco más de un fin de semana de juego en serio, y créeme, es tan adictivo que resulta bastante fácil tirarse un fin de semana con este juego sin darse cuenta de cómo ha volado el tiempo.

Para hacer justicia tengo que decir que los puntos positivos superan con mucho a los negativos, y preferiría gastar mi dinero en este juego que desperdiciarlo en la última novedad.

La razón por la que ha generado tal entusiasmo es que consigue algo que muchos juegos sofisticados de PC no logran. Una vez que se acaba la sorpresa de la calidad de los gráficos y la animación, y la novedad se desvanece, en vez de acabar con un elefante blanco se ve que tras ello hay realmente un buen juego. De verdad querrás seguir jugàndo hasta que hayas descubierto el antiguo y horrible secreto de Derceto.

En resumen, no es difícil clasificar este juego junto al Indiana Jones and the Fate of Atlantis como el mejor lanzamiento que he visto en los últimos tiempos, si no en los últimos años, y si tienes una máquina potente te lo recomiendo de veras. Si no tienes una máquina potente, ésta es una buena razón para conseguir una.

PC review 9

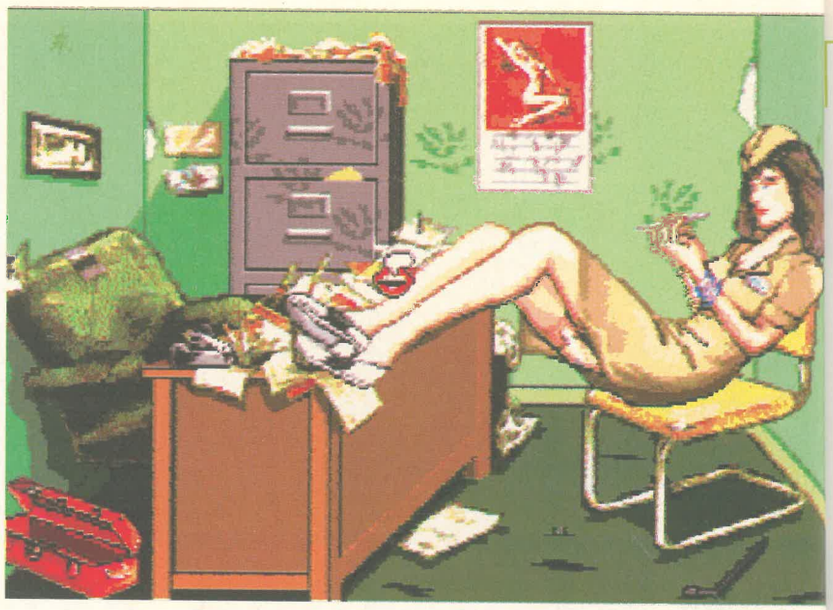


Si un protagonista varón no te agrada, siempre puedes optar por embarcar a Emily en un viaje de investigación.



Título	**Leather Goddesses of Phobos 2**
Fabricante	**Infocom**
Distribuidor	**Erbe**
Precio	**10.990 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO



Siempre hay un momento para arreglarse las uñas. A pesar del supuesto "erotismo" del juego la mayoría de las escenas no son tan escabrosas como ésta.

Leather Goo of Phobos 2

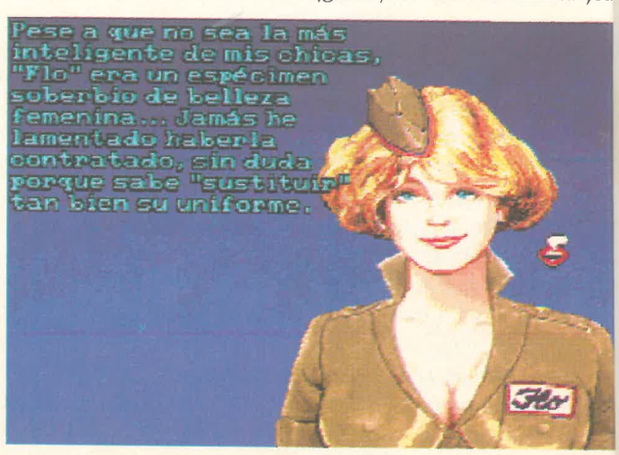
Tras oír que el conocido juego Leather Goddesses of Phobos, la aventura de texto original de Infocom, iba a tener una segunda parte, que el juego se iba a lanzar bajo la etiqueta clásica de Infocom, que el autor del juego era uno de los autores de textos de aventuras más famosos de todos los tiempos, Steve Meretsky, debe haber sido todo un shock para los que apoyan el resurgir de Infocom que Leather Goddesses of Phobos 2 sea un juego de aventuras totalmente gráfico co un interface controlado por ratón.

Sin duda, tras recuperarse de su shock inicial, esos mismo fanáticos de los juegos cambiarán de idea al ver lo que e paquete de Leather Goddesses of Phobos 2 les presenta. U montón de discos que contienen unos 15 Mb de código También, oculto en una esquina hay lo que Activision llam una Lifesize Sound Enhancer (gratis). Se trata de una tarjet



(Izquierda) Lo primero que tendrás que hacer al comenzar la aventura es seleccionar el personaje con el que jugar y dependiendo de tu elección te enfrentarás a situaciones diferentes.

(Derecha) ¿Puede ser esta inocente jovencita en realidad un diabólico extraterrestre dispuesto a esclavizar a la tierra? A más de uno no le importaría.



Nada podía hacer sospechar que las Diosas de cuero de Phobos podían volver a atacar después de la derrota sufrida hace algunos años, pero lo impensable ha vuelto a suceder: lujuriosas mujeres extraterrestres quieren invadir la tierra para someter a sus habitantes a sus más bajos deseos y a las peores depravaciones...¡Bien!



De las profundidades del espacio exterior surge un veloz meteoro que se dirige directamente a la tierra. ¿Dónde caerá?



Poco a poco se va acercando al paneta y aumentando su temperatura. Es un cuerpo incandescente que lanzado a una velocidad de vértigo va a parar a...



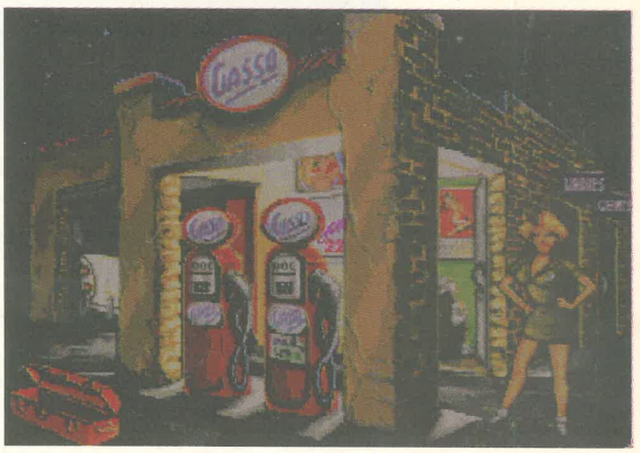
¡Atom City! ¡No puede ser cierto! ¿Es una casualidad o tiene algo que ver en todo esto esa inocente gasolinera?



Las sospechas eran ciertas. Los restos del meteoro resultan ser una nave espacial vacía. ¿Donde habrán ido sus misteriosos ocupantes?

ddesses

Infocom vuelve a escena con una segunda parte de uno de sus títulos más conocidos



Zak es el hijo del protagonista de la primera parte y además el dueño de la gasolinera del pueblo. En ella trabajan unas atractivas jovencitas que tienen mucho que decir en esta historia.

de sonido miniatura que se conecta al puerto paralelo y que ofrece una presentación de calidad aceptable de las voces digitalizadas.

Película picante

El juego continúa con el tema básico de Leather Goddesses, propio de las películas eróticas. La esencia de Leather Goddesses of Phobos 2 es el sexo, la excitación y las blusas con poca tela. Esto será, para la mayor parte de los jugadores, la razón para comprar el producto. En realidad, hay poca o ninguna sexualidad explícita en Leather Goddesses of Phobos 2. Grandes escotes, de acuerdo, insinuaciones, también; pero aquí acaban los escarceos eróticos. ¿Qué hay de la historia? Tiene lugar en 1956, puedes adoptar una de las tres personalidades disponibles (se explicarán más adelante). De todos modos, si tomas el papel de Zeke, el gran bebedor de bourbon, mujeriego y musculoso dueño de un garage, tu tarea será la de investigar un meteorito que volaba bajo y la consiguiente explosión en tierra, por no mencionar los informes de la presencia de un extraterrestre que se dirige a



(Izquierda)El novio de nuestra chica (¿?), no parece muy feliz al saber todo lo que hemos vivido juntos y lo que en realidad piensa ella sobre él.



(Derecha) Un coche listo para ser reparado. Su dueño tendrá que esperar más tiempo para tenerlo arreglado porque algunas de sus piezas pueden ser útiles en la aventura.



¡Bienvenidos a Atom City! Los desprevenidos habitantes del pueblo no se pueden ni imaginar que han sido elegidos para ser los primeros esclavos de las diabólicas extraterrestres.

Atom City, el nombre menos adecuado que se le pudo poner. Este lugar es bastante pequeño. De cualquier modo, tiene una planta de investigación nuclear (de ahí su nombre) controlada por militares.

Moverse por el lugar es cosa fácil, a base de mover el cursor del ratón por la pantalla. En determinadas zonas de la pantalla, el cursor cambia de forma para indicar una dirección. Basta con pulsar un botón para continuar con el siguiente lugar. Cuando llegas a un lugar tienes la opción de examinarlo junto con los objetos que contiene. Sólo hay unos pocos objetos "vivos", esto es, que pueden se manipulados. El puntero del ratón cambia y se transform en un dedo cuando tropieza con uno de los objetos Pulsando el botón aparecerá un pequeño texto descriptiv en la parte superior de la pantalla, o verás como el objeto s desprende del fondo y te permite colocarlo en tu inventari (una herramienta). Cuando tengas un objeto podrá manipularlo de diversas maneras. Por ejemplo, la simpl presencia del objeto hará que en ocasiones aparezca u personaje que charle contigo. También puedes darle lo

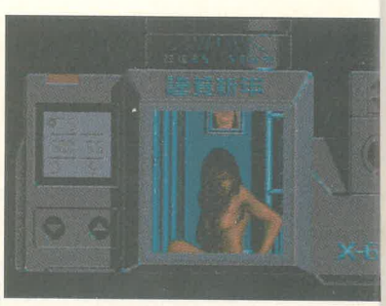
O también...



Space Quest IV
Sierra/Erbe, 7.200/7.700 (256 C) Pta.
Otro juego de aventuras ubicado en el espacio. Sí, los problemas son los mismos pero el personaje del jugador está animado y se ve en la pantalla, a diferencia de LGOP 2 donde casi toda la acción tiene una perspectiva subjetiva. Space Quest IV tiene muy buenos gráficos y aunque no tiene sonido digitalizado, la música es muy buena si se tiene una tarjeta de sonido. Si te gusta el argumento excéntrico que ofrece LGOP 2, es posible que Space Quest IV toque alguna de tus fibras.



Larry V
Sierra/Erbe, 7.700/8.200 (256 C) Pta.
Otra de las aventuras de Sierra y si andas detrás de emociones fuertes y de escenitas subidas de tono, este es tu juego. El playboy más conocido del universo informático ataca de nuevo, con muchas más chicas que seducir y nuevas y disparatadas aventuras que vivir. Como novedad también se puede controlar a un personaje femenino, con lo que la historia adquiere una dimensión completamente diferente. El juego emplea el interface de ratón habitual en las últimas producciones de Sierra y resulta sencillo de manejar.



Geisha
Tomahawk/System 4, descatalogado.
Un viaje insólito a Tokio, donde el protagonista de la historia intentará encontrar a su amada que ha sido raptada por la mafia japonesa. Una aventura francesa, algo extraña como la mayoría de los juegos franceses, con buenos gráficos y con un interface controlado por ratón. Una confusa mezcla de fases arcade con juegos de deducción al estilo del Master Mind y que da como resultado un juego bastante discreto.

objetos a un personaje y, por último, puedes combinarlos o mezclarlos para crear nuevos objetos.

Cabezas parlantes

Eso por lo que respecta a los objetos... pero ¿qué hay de los personajes? La interacción con los personajes en muy directa. Nuevamente, el cursor cambiará de aspecto para convertirse en boca cuando se encuentre a una persona. Pulsando el botón cambiará la perspectiva y aparecerá un encuadre tipo retrato junto con una serie de iconos que estarán en el margen izquierdo de la pantalla. Estos iconos incluyen una foto del tema que contienen. Así, por ejemplo, pulsando sobre tu novia en el juego aparecerán algunas fotos de ella, su hermano y su padre. Como cabe esperar, pulsar en uno de esos iconos hace que aparezca el texto explicativo correspondiente. En alguna ocasión, al acceder a información a través de uno de esos iconos saldrá a la luz nueva información bajo la forma de nuevos iconos que se colocan debajo de los originales. Sin embargo, esto sucede en contadas ocasiones.

Leather Goddesses of Phobos 2 sorprende no sólo porque tiene diálogos digitalizados sino porque TODOS los diálogos están digitalizados. Esto es algo destacable y explica lo de los 15 Mb de código que hay en el disco duro. Las voces digitalizadas están muy bien presentadas y lo que es más importante: ¡en español! Cada personaje tiene su propia voz que le distingue de los demás, e incluso tiene su acento propio. Si alguno encuentra alguna pequeña deficiencia en la digitalización debe achacarla a la presencia de la friolera de ¡2 horas! de parloteo, lo que, según nos comentaba el encargado de este producto en Erbe, su distribuidora española, dio lugar a una enorme cantidad de información: más de 400 Mb en perfecta grabación DDD.

¿Que cómo se meten 400 Mb en 15 Mb y además se deja sitio para el juego? Pues mira... con esfuerzo, imaginación y, sobre todo, recortando un pelín de calidad de reproducción de aquí y de allá. Si se tiene todo esto presente a la hora de escuchar el juego, seguro que la digitalización de las voces nos parece fenomenal

Espacios vacíos

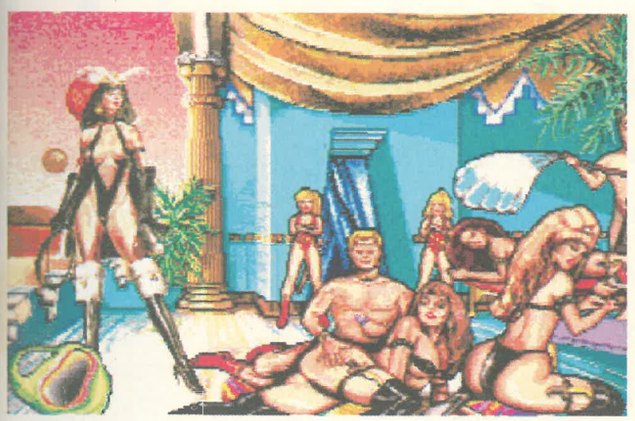
A pesar de la gran presentación gráfica y del sonido, al juego le falta algo. Sobre todo para un juego de 15 Mb, es ¡demasiado corto! Los gráficos voluminosos y el sonido son la causa. No hay suficientes cosas que hacer, ni tampoco hay la suficiente variedad. Se puede jugar al juego tres veces. Puedes jugar como Zeke, Lydia (la novia de Zeque) y el extraterrestre. Aparecen distintos acertijos, pero la trama es la misma y no hay la suficiente cantidad de variación en el juego para hacerte volver una vez que lo has terminado.

La verdad es que el juego no está mal para pasar un rato (no muy largo, por cierto) y que se nos haga corto es buena prueba de ello. Tiene un par de buenos puntos y si te va el rollo picante-erótico-festivo puede resultar la mar de provocativo.

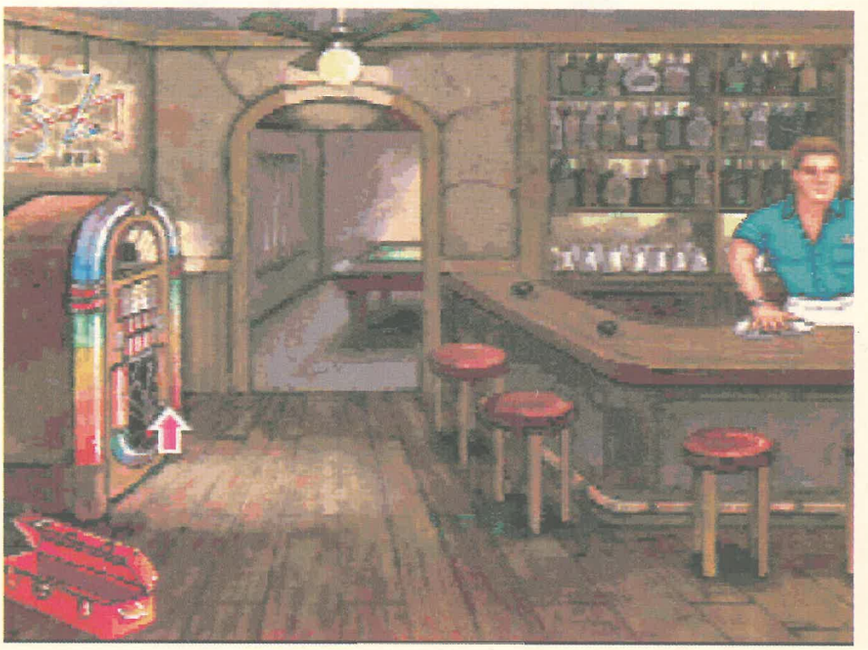
Ficha **Hace falta disco duro para jugar, además de 15 Mb de espacio libre. También se precisan 640 Kb de RAM y una máquina con una velocidad de unos 10 MHz o mayor, si es posible. Para que las voces digitalizadas suenen realmente bien es necesaria una Sound Blaster.**

Requisitos de disco					
	Alta densidad	✓			
	Sólo disco duro	✓			
	Espacio en disco duro	15Mb			
Tarjetas gráficas					
	CGA	✘	EGA	✓	
	VGA	✓	SVGA	✓	
Tarjetas de sonido					
	Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster ✓
Control					
	Joystick	✘	Teclado	✓	Ratón ✘
Requisitos de sistema					
	Velocidad óptima	10MHz			
	Memoria mínima	640Kb			
	RAM libre	538Kb			

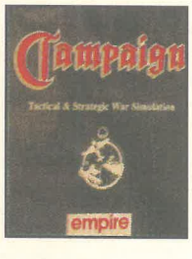
PCreview 6



(Arriba) En esto se convertirá la tierra si no hacemos nada por evitarlo, un centro galáctico de vicio y perversión donde todos los habitantes del universo podrán acudir a divertirse.



(Derecha) La interacción con el resto de los personajes del juego se lleva a cabo mediante un sencillo interface de ratón e iconos, aunque las posibilidades de diálogo son algo limitadas.



Título	**Campaign**
Fabricante	**Empire**
Distribuidor	**Proeinsa**
Precio	**7.995 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO

Campaign

Si te crees capaz de controlar un ejército con más de 3.000 vehículos y enfrentarte a las fuerzas alemanas en todos los niveles, desde un general hasta el último artillero de un tanque y de coordinar las estrategias de tus fuerzas de tierra, mar y aire, no busques más: Campaign es tu juego

Los juegos de PC van aumentando de complejid y cada vez son más ambiciosos. Ya no basta c crear un simple juego de estrategia, sino que h que proporcionar al jugador el control total sob todo el ejército y las armas que lo componen: aérea, la terrestre y la marítima. No sólo eso, sino que tai bién debe permitir tomar el control a todos los niveles, tan estratégico como táctico. En el arte de la guerra la estrateg se ocupa de controlar fuerzas múltiples (grupos o unidade mientras que las maniobras tácticas se ocupan de manejar vehíc los individuales. Campaign, el último lanzamiento de Empi (creadores del Twilight 2000) es un juego que utiliza el co cepto de "control total" que estaba presente en ese anteri lanzamiento y lo desarrolla hasta sus últimas consecuencia Los programadores han querido crear el juego de estrategia defi



itivo, añadiendo adem una pequeña dosis simulación que no ha sino mejorar la ya de p sí excelente prime impresión.

Un horario estricto

En Campaign hay tr secciones principales: de campaña, la de bata la y el editor de mapa Todas ellas utilizan mismo sistema de co trol, con una ventana principal en la que se muestra la pos ción y el estado de las tropas y los iconos de control en parte derecha. Los ejércitos de Campaign están formados p grupos y estos grupos a su vez contienen vehículos. El siste

Echa en el petate tus raciones de campaña y prepárate a vivir una batalla como las de antes, iguales a las que solía contarte tu abuelito, pero en vez de soportar largas marchas y el peso del fusil, aferra el ratón con fuerza y planea tu estrategia de ataque.



Un tanque ruso calienta sus motores sin sospechar que el enemigo está esperando detrás de la esquina.



Los blindados alemanes esperan apoyo de la aviación para lanzarse al ataque, una de las tácticas más eficaces que se conocen.



Dos Me-262 se dirigen al campo de batalla. Si llegan a tiempo los aliados pasarán un mal rato.



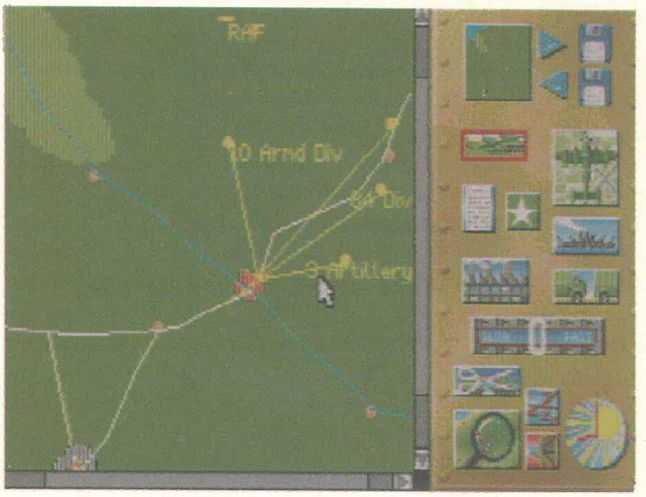
¡Fuego! El blindado alemán ha atacado al ruso desde un lado, donde el blindaje es menos grueso. Un enemigo menos.

de control de los grupos es muy sencillo y para moverlos sólo hay que marcar sobre ellos con el ratón e indicar su nuevo destino. Mientras se dan las órdenes a cada uno de los grupos el tiempo se detiene, por lo que se puede planificar cada maniobra con cuidado. Se utiliza un código de colores para informar del estado de cada grupo, así un grupo amarillo es amigo y uno rojo enemigo, uno azul es el grupo activo que se controla en ese momento y por último el color gris es el que identifica a los grupos inactivos. En Campaign los grupos no se caracterizan por ser especialmente trabajadores y sólo estarán activos durante ocho horas, después de lo cual necesitarán dieciséis horas antes de entrar en acción nuevamente. Su "horario de trabajo" suele ser de 9:00 a.m. a 17:00 p.m.

Uno de los puntos fuertes del programa es la enorme cantidad de vehículos representados, más de 140, con sus datos técnicos y características individuales, que habrá que tener muy en cuenta a la hora de planificar la estrategia. Hay varios tipos de tanques, vehículos observadores, antitanques, artillería autopropulsada, vehículos de infantería, etc. Todos ellos disponen de sus vehículos de apoyo que les proporcionan combustible, municiones y efectúan las reparaciones necesarias. Todas estas acciones de apoyo se realizan de forma automática con lo que el jugador queda libre para planificar el ataque o la defensa.

Veo, veo

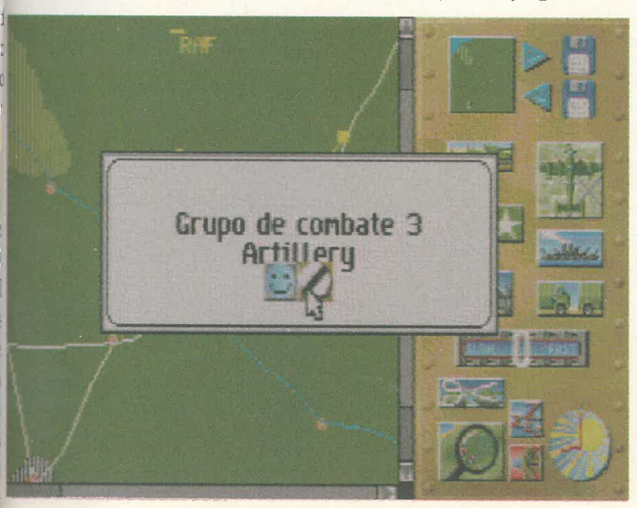
Las fuerzas enemigas sólo pueden visualizarse cuando están al alcance de un grupo amigo. Nada más detectar su posición, ésta será comunicada al mando del ejército y aparecerá

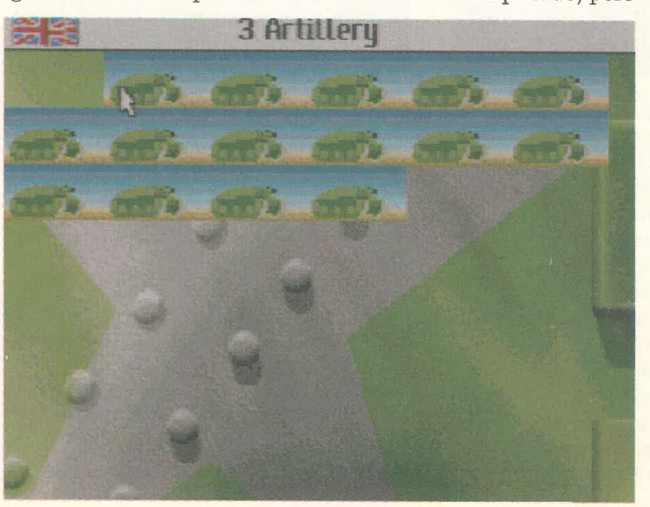


Desde el mapa de campaña se dan las órdenes de movimiento de tropas y de ataque de la artillería y de la aviación.

en el mapa de batalla. La distancia a la que pueden verse a las fuerzas enemigas varía dependiendo del tipo de vehículos y de si están en movimiento o atrincherados. Esta es una característica del juego perfectamente conseguida y que aumenta mucho la emoción. Es posible mandar vehículos ligeros de reconocimiento para que informen de las posiciones enemigas, aunque cuidado, un simple jeep es presa fácil para cualquier cañón enemigo.

El juego incorpora varios escenarios y batallas que sirven para ir entrenando poco a poco al jugador, acostumbrándole al sistema de juego y a las dificultades que plantea el enemigo. Vencer en los primeros combates no es complicado, pero



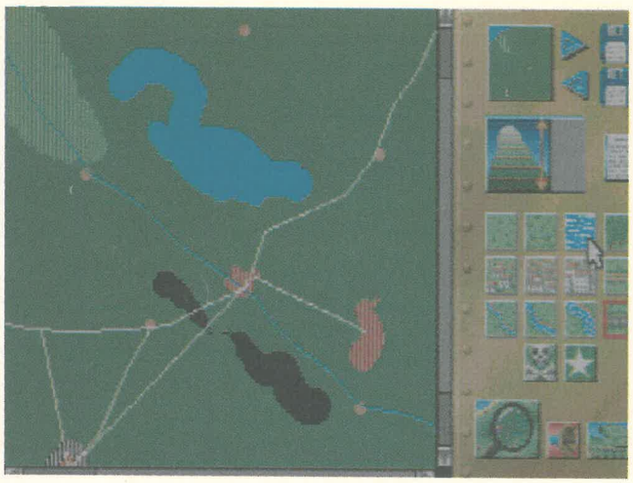


A la izquierda. Para seleccionar un grupo sólo hay que pulsar sobre él con el ratón e indicar su próximo destino. Después de movilizar a las tropas es una buena idea ablandar a los enemigos con algo de artillería.

Junto a estas líneas. Un grupo de blindados en detalle. En esta pantalla se seleccionan los vehículos que entrarán en combate y los que permanecerán en la reserva.

A la derecha. No todo iban a ser tanques en este ejército. La posibilidad de mandar hasta cuatro aviones, cazas o bombarderos, en misiones de apoyo, aumentan las probabilidades de éxito.

Junto a estas líneas. El diseñador de mapas ¡qué gran idea! Con él no sólo podrás crear tus propios escenarios, sino que también te permite "arreglar" las cosas cuando no vayan muy bien para tu bando.





sin una planificación cuidadosa es casi imposible vencer en los niveles superiores.

Los reabastecimientos del ejército en el campo de batalla es la llave de cualquier victoria. No basta con realizar un ataque relámpago y hacerse con el control de una zona si luego no se puede mantener la posición. La logística, que es la rama de la estrategia que se ocupa de esto, permite a un ejército seguir avanzando o mantener una posición después de haber agotado el combustible o sus municiones y también reemplazar a los vehículos que hayan sido dañados o destruidos. Prácticamente no hay que ocuparse de las municiones o del combustible y todos los vehículos son reabastecidos completamente al llegar un convoy de reaprovisionamiento.

La producción de nuevos vehículos y armas es bastante más compleja y también es necesaria cierta planificación. En teoría se puede producir cualquier vehículo, ya sea terrestre, un avión o un barco, pero el tiempo que tardará la fábrica en adaptarse a los cambios estará sin producir nada, con el consiguiente perjuicio general. Cambiar la producción de un tanque ligero a otro pesado no requiere mucho tiempo, pero y el tiempo de inactividad mientras se pasa de producir municiones a construir un destructor puede ser excesivo.

Al ataque

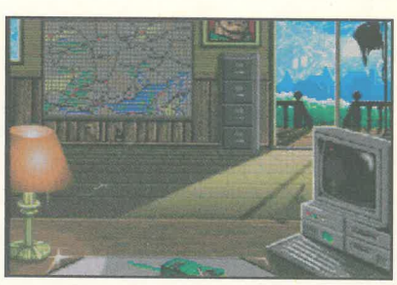
Las distancias de batalla son fijas para cada uno de los grupos, 20 kilómetros para unidades aéreas y marítimas y 2 kilómetros para las terrestres. Si se encuentran dos grupos enemigos dentro de esa distancia de batalla, entrarán en combate automáticamente. Los combates terrestres pueden llevarse a cabo de forma manual o automática, mientras que los combates aéreos y terrestres sólo son automáticos. Si se elige combatir manualmente se entrará en la fase de simulación, aunque sería más apropiado calificarla de arcade tridimensional.

Una de las características más curiosas de este programa es la posibilidad de protagonizar las acciones desde la propia piel de los soldados y de conducir los vehículos que toman parte en la batalla. Se puede luchar desde cualquier vehículo

Alternativas...



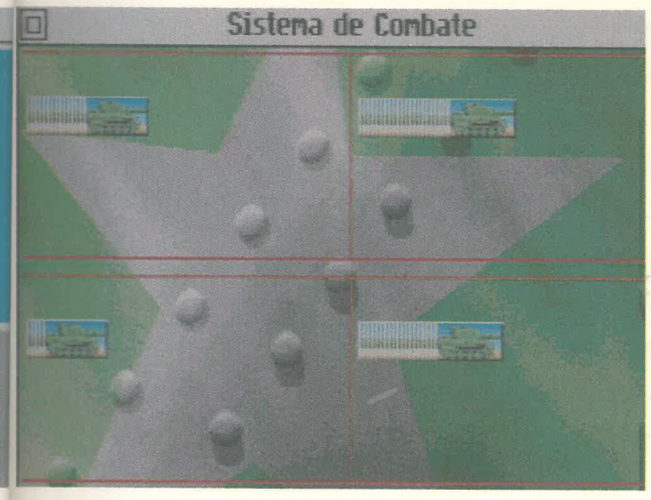
The Perfect General
Ubi Soft/Dro, 4.990 Pta.
Este es un juego de estrategia tradicional, con gráficos espartanos y funcionales y que hace mínimas concesiones a aspectos tales como el sonido o los movimientos. El sistema de control es excelente y se domina a los pocos minutos de juego. Pueden jugar dos jugadores entre sí o un jugador contra el ordenador. La acción se desarrolla por turnos separados y con el tiempo de juego detenido. No es tan vistoso como Campaign, pero representa una buena opción para los seguidores de los juegos de estrategia puros a los que no les parezca fundamental una presentación espectacular.



Twilight 2000
Empire/Proein, precio por determinar.
Después de la Tercera Guerra Mundial, un grupo de supervivientes intentan sobrevivir en una Polonia llena de enemigos. Mezcla explosiva de juego de rol, arcade 3D, simulador y juego de estrategia, es comparable a Campaign es lo ambicioso de sus objetivos y en lo cuidado de la puesta en escena. Dividido en múltiples misiones, hace especial hincapié en su faceta de juego de rol y arcade antes que en la orientación a la estrategia más pura de Campaign.



Una imagen completa de un tanque con sus estadísticas detalladas y vistas frontales, laterales y traseras, así como información sobre la munición y el combustible. Un nombre horrible, sin embargo.





A la izquierda. El antes y el después de un combate. En esta pantalla se muestra la cantidad de vehículos que hay antes y después de la batalla, y quién ha resultado vencedor.

Junto a estas líneas. La gloriosa perspectiva en 3D permite que los más agresivos quemen adrenalina persiguiendo y destruyendo vehículos enemigos. Una sección simple y efectiva, como debe ser.

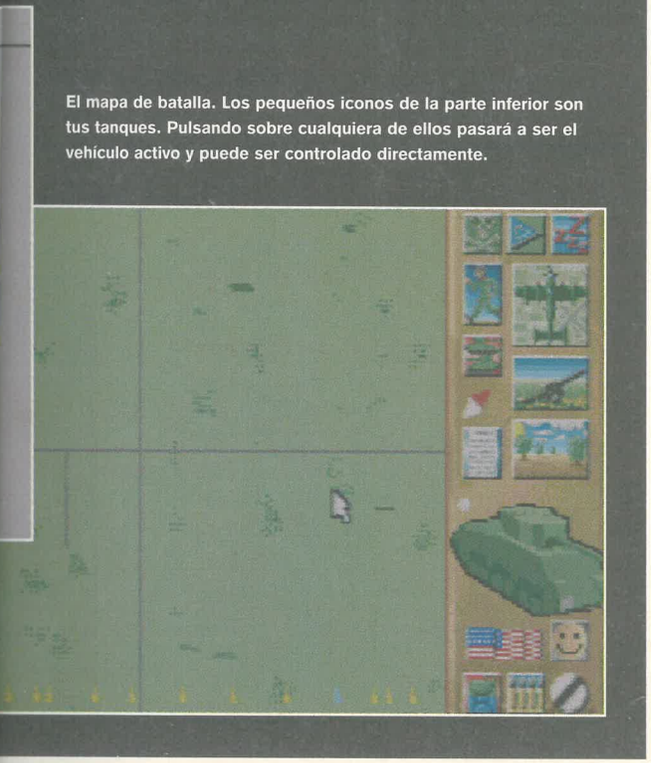
y controlarlo como si de un simulador (bastante simplificado, eso sí), se tratase. El método de control de un tanque se aparta algo de lo habitual, ya que carecen de volante y se tiene mando directo sobre las cadenas motrices. Se puede emplear el teclado o dos joysticks para conducir uno de estos vehículos, siendo este último método el más recomendable. Si se desea, se puede hacer que sea el ordenador el que se encargue de conducir o de apuntar la torreta, e incluso el estratega puro al que no le atraigan estas fases de acción puede optar por un modo de combate tradicional, con una perspectiva aérea y con iconos representando a los vehículos. La calidad técnica de esta fase es correcta, con varios niveles de detalle para ajustarse a las características de todos los ordenadores y con unos vehículos bastante bien construidos, aunque el nivel de detalle del escenario sea algo escaso. No es un Tank Platoon pero se deja jugar y proporciona un respiro a tanta estrategia y la posibilidad de dar una buena zurra al enemigo de forma mucho más directa y satisfactoria.

El editor

Con todo lo dicho, este ya sería un programa recomendable para cualquiera que se sienta atraído por la estrategia, pero lo que le convierte en prácticamente imprescindible es la posibilidad de crear escenarios y batallas completamente nuevas a través del editor del mapa de campaña. A través de él se pueden crear tanto batallas nuevas como alterar las ya existentes. Se puede cambiar el paisaje (lagos, carreteras, ríos), alterar la altura del terreno, el clima (templado, tropical y desértico), la fecha y la hora, así como los objetivos y los grupos de combate. El sistema empleado es muy sencillo y todo el proceso se lleva acabo mediante iconos y el ratón.

El manual, aunque algo oscuro en ocasiones, resulta de gran ayuda a la hora de enfrentarse a un programa tan amplio como este, que en un principio puede parecer algo impenetrable, pero que con un poco de perseverancia proporcionará grandes satisfacciones y no sólo al que le gusten los juegos de estrategia.

PC review **8**



El mapa de batalla. Los pequeños iconos de la parte inferior son tus tanques. Pulsando sobre cualquiera de ellos pasará a ser el vehículo activo y puede ser controlado directamente.

Ficha

Sólo es necesario un ordenador rápido si se quiere disfrutar de todo el detalle en las secciones 3D. El espacio ocupado en disco duro es de sólo 2 Mb, pero para ver la introducción animada será necesario disponer de 1 Mb de EMS.

Requisitos de disco

Alta densidad	✘	
Sólo disco duro	✓	
Espacio en disco duro	2Mb	

Tarjetas gráficas

CGA	✘	EGA	✓
VGA	✓	SVGA	✘

Tarjetas de sonido

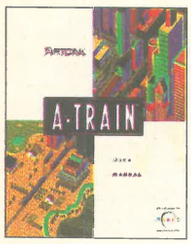
Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✓

Requisitos de sistema

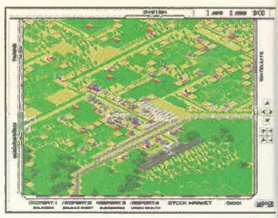
Velocidad óptima	12MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	496Kb



Título	**A-Train**
Fabricante	**Maxis/Ocean**
Distribuidor	**Erbe**
Precio	**5.650 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO

El programa construirá carreteras desde la parte trasera de las estaciones. Cuando dos carreteras se cruzan, los precios del terreno se disparan, y los rascacielos brotan mientras la ciudad se expande.



Esta es la materia prima que tienes en el mapa tres: terreno interesante, pero vacío. El manual apunta que lo mejor para esta área es el desarrollo de instalaciones, pero los campos de golf y los estadios no son baratos, y ahora no tengo dinero.

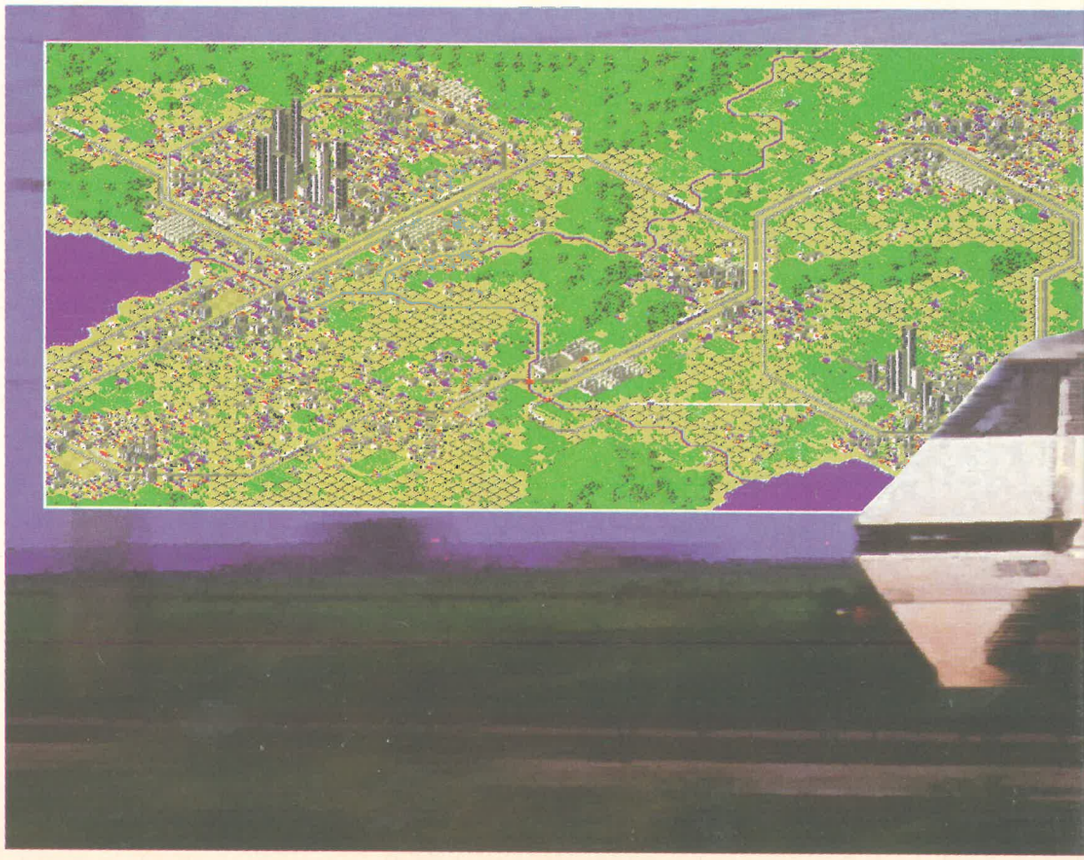
A-Train

Un desafío a que te conviertas en un mago de las finanzas, especulador del suelo y conductor de tren todo al mismo tiempo: A-Train podría haberse llamado Sim Train

Desde que la compañía californiana Maxis descubrió que la planificación urbana tenía atractivo como juego, nada les ha detenido. Tres años después de que Sim City estableciera un nuevo género de programas, nos llega Sim City con trenes. A-Train fue desarrollado realmente por la compañía japonesa Artdink; y en realidad esta es su tercera reencarnación, aunque la primera que nos llega a nosotros, por lo cual la base del programa está ya bien desarrollada

La idea que mueve A-Train es una especie de cruce entre Railroad Tycoon y Sim City. Puede elegirse jugar en uno de seis mapas, los cuales tienen grados variables de población, pero todos con una embriónica línea férrea que discurre por ellos. Nuestra tarea es desarrollar la red viaria, construir extensiones a los tramos ya existentes, manejar los trenes con eficiencia, y así construir la comunidad. Puede mejorarse el desarrollo comprando y situando apartamentos, bloques de oficinas, grandes almacenes, pistas de golf, instalaciones de esquí y otras cosas. El programa generará casas, edificios públicos y carreteras para crear una ciudad alrededor de nuestros tramos de vía, estratégicamente colocados.

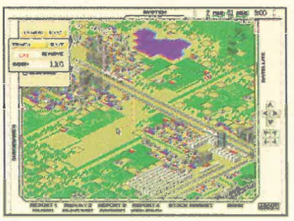
En el juego cumple un papel importante la gestión financiera. No se puede sencillamente construir a lo loco; puesto que los recursos económicos son limitados, si nos quedamos sin dinero y



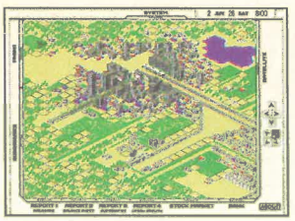
La ciudad completamente desarrollada que sirve de base para el mapa 6



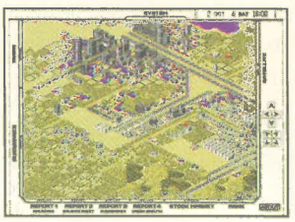
Nueves meses después, estamos en medio del invierno (y de la noche). La comunidad se desarrolla rápido (pero aún no tengo dinero para esa instalación). Las áreas amarillas vacantes muestran el terreno que he comprado como preparación para el siguiente tramo de vía.



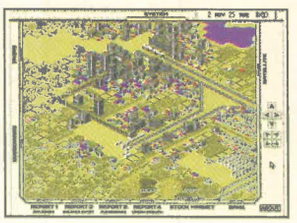
Primavera, y con algún dinero en el banco; momento de poner en su sitio la segunda línea y ampliar la ciudad más para que sirva de centro de población para mi futura instalación. Si coloco con cuidado la nueva estación, debería conseguir la intersección y un verdadero centro urbano.



Los niveles de pasajeros sólo aumentarán si hay viajeros potenciales. Voy a construir un bloque de apartamentos cerca de la nueva estación para estimular el crecimiento de la población. Los apartamentos dan bastante por poco; baratos de construir, y beneficiosos desde el primer día.



Los edificios han crecido, pero mira lo que ha costado llegar hasta aquí. Estamos en octubre (observa los colores otoñales). El programa generará ahora sus propios edificios cuando acerques los materiales de construcción (bloques blancos) en tren de mercancías.



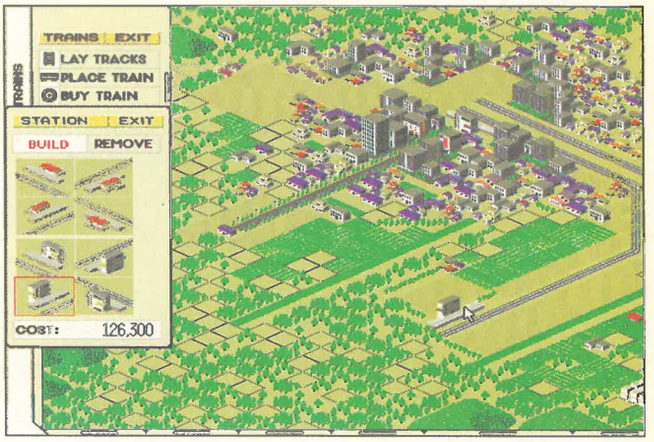
Un mes después, he logrado la intersección de carreteras, y ya ves cuántos edificios más hay. Aún sigo sin tener dinero, por supuesto, así que mi propia parte de este particular auge económico es simplemente una parcela inmueble y un interesante bloque de oficinas.

vamos a la bancarrota se acabó el juego. Sólo obteniendo beneficios de nuestro ferrocarril, nuestros edificios, pidiendo préstamos al banco e invirtiendo con prudencia en acciones y valores, será posible hacer continuar obteniendo beneficios.

No es demasiado difícil mantener nuestras líneas férreas produciendo beneficios. El truco reside en construir tramos relativamente cortos de líneas dobles, con un tren de mercancías haciendo recorrido por una línea y uno de pasajeros por la otra.

El tren de mercancías es esencial para transportar los pequeños bloques blancos de materiales de construcción de una estación a otra; ya que sin ellos, ni nosotros ni el programa podrán construir nada en absoluto. El volumen de pasajeros aumenta la población y puede estimularse el crecimiento de la misma construyendo tres o cuatro bloques de apartamentos tras cada nueva estación, tan pronto como la disponibilidad de materiales de construcción lo permita.

Una vez que los trenes funcionen adecuadamente podremos dedicar nuestra atención al desarrollo urbano, donde además de los edificios que se adquieran y construyan, el programa también generará los suyos. Uno de los apartados más gratificantes de A-Train es ver surgir nuevos edificios alrededor de las nuevas estaciones, por su cuenta, especialmente de noche, cuando las luces de las calles y los edificios brillan. Los gráficos, aunque en miniatura, son sorprendentemente



Con las finanzas voyantes, deberías ir a por la estación grande en vez de la pequeña, ya que estimulará mucho más en forma de desarrollo de la ciudad.





claros y detallados, así como llenos de atractivos detalles, como las bandadas de pájaros que vuelan por su ruta migratoria (de norte a sur en otoño y de sur a norte en primavera), o la forma en que los colores cambian de una estación a otra. A-Train no se priva de ningún detalle en cuanto a presentación.

Tras los bloques de apartamentos se puede aspirar a más. Los edificios de alquiler (bloques de oficinas) son atractivos en coste y es posible elegir construir desde pequeños edificios hasta enormes rascacielos (mejor empezar con poco y aumentar una vez que el crecimiento de la población pueda soportarlo). Las fábricas son también de bajo coste y aumentarán nuestro precioso suministro de materiales de construcción, aunque debemos asegurarnos de que los materiales pueden llevarse en tren a algún sitio donde sean útiles, ya que si no, ello representará una pérdida de dinero. Las estaciones de esquí producen ingresos en grandes cantidades en invierno, aunque merman nuestros recursos en verano, los "edificios comerciales" (tiendas) sólo generan beneficios en Navidades, y los hoteles siempre pierden dinero, por lo menos por lo que hemos podido ver. Nuestra construcción más rentable ha sido un estadio, hábilmente ubicado en el centro de una ciudad en una fase avanzada del juego, produjo una impresionantes beneficios.

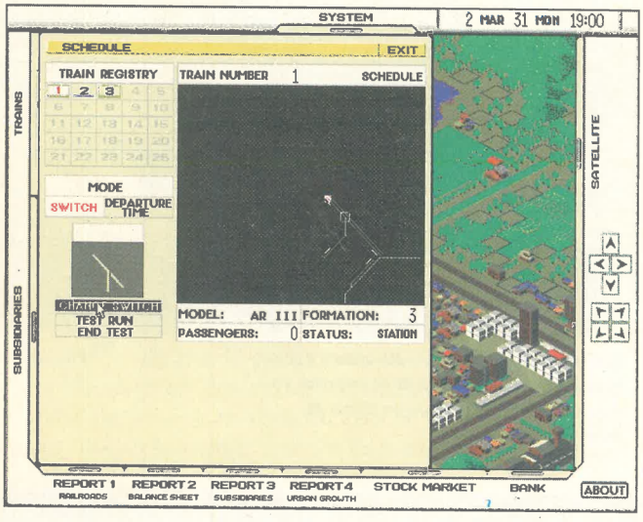
Sin embargo, las consideraciones anteriores no pueden sentar cátedra. A-Train está compuesto por un conjunto de reglas demográficas bastante sofisticadas, que controlan qué tipo de edificio será económicamente rentable y en qué tipo de ciudad, en cada fase del juego. Por ejemplo, construir una estación nueva, vías hacia fuera del centro de la ciudad y construir apartamentos, generará tráfico de pasajeros en un sentido, de los apartamentos a la ciudad. Añadiendo un bloque de oficinas, el tráfico aumentará en ambos sentidos, porque ahora la gente irá del centro a las oficinas. Hace falta una población alta para que un estadio o parque de atracciones produzca beneficios, y éstos siempre producirán más dinero los fines de semana. Si cualquiera de nuestros edificios se convierte en improductivo (o simplemente se necesita más dinero para financiar nuestra próxima expansión pueden recortarse los costes vendiéndolo.

Con frecuencia, al comienzo del jueg tendremos que vivir al día, comprand vendiendo y luchando por que la simu lación siga adelante.

Puede que estemos divagando un poc en esta explicación, pero dado el nom bre del juego y la cantidad de espacio ded icada en el manual a la historia de la vías del ferrocarril americano y de su tipos de vagones (esta es la idea de nir vana de un controlador de trenes), nos sor prendió cómo el balance del juego pareci estar más dirigido hacia el desarrollo d ciudades que a dirigir una línea de ferrocarri La expansión, en primer lugar, depend de la colocación de las vías para llevar l civilización a terreno no desarrollad pero, hecho esto, hacen falta varias hora (si no días) de juego en tiempo real par generar los ingresos necesarios para pode montar la siguiente fase.

A-Train aporta multitud de sofistica dos detalles, así como una agradable aten ción al realismo (aunque no nos perderemo nada si desactivamos la, ciertamente inapropiada música de órgano). Com juego de estrategia encaja bien en el esti lo de simulador de "Dios", sin nada qu lo haga especialmente interesante.

La foto de satélite muestra toda la extensión del terreno. Si colocas una vía con ramales, tendrás que cambiar la aguja para que valga a cada tren. Siempre es una buena idea poner las horas de salida a las 8:00 AM, cuando los niveles de pasajeros serán mayores.



Ficha

A-Train viene en tres discos de 3,5" y lleva unos 15 minutos instalarlo en el disco duro. Además del soporte listado a continuación, posee un modo Hercules, y es compatible con la Covox FM Soundboard. Se recomienda un ratón, pues el control por teclado puede ser terrible. Obsérvese también que pese apoder ajustarse la velocidad de animación de A-Train, el movimiento tiende a ser difícil por debajo de los 16 MHz; de ahí el valor relativamente alto de velocidad óptima.

Requisitos de disco

Alta densidad	✗				
Sólo disco duro	✓				
Espacio en disco duro	1.2Mb				

Tarjetas gráficas

CGA	✗	EGA	✓		
VGA	✓	SVGA	✗		

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

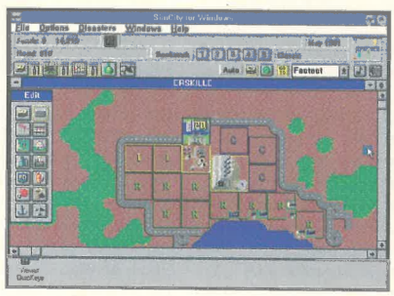
Control

Joystick	✗	Teclado	✓	Ratón	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	20MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	520Kb

O también...



Sim City
Infogrames/Erbe, 4.625 Pta.
Sim City for Windows. Mindscape
Las vías son más incidentales en este juego, pero Sim City trabaja, superficialmente, en un nivel similar: crea las condiciones adecuadas y la comunidad se desarrolla. Es preciso que preocuparse más de la forma de planificación urbana: nuestra reputación, niveles de impuestos, crimen y polución, y la estrategia del juego consiste en mantener un equilibrio adecuado, mientras que la gestión financiera es el núcleo de A-Train. Después de A-Train los gráficos de Sim City comienzan a parecer algo pasados.



Railroad Tycoon
MicroProse/Erbe,
6.650 / 9.990 (CD) Pta.
El simulador de trenes original. Sid Meier revolucionó al mundo de los videojuegos con este programa, mezcla de juego de estrategia y de simulador empresarial. El objetivo es crear un imperio económico a través de la construcción de líneas de ferrocarril que permitan el comercio entre ciudades. Sencillo de manejar y lleno de pequeños detalles, es un juego excelente con la calidad habitual de Microprose y que proporcionará horas y horas de diversión.

2.495 pesetas | Incluye disco de 3,5" | Requiere VGA y disco duro

TODA LA LIGA 92-93 EN TU PC

PC floppy especial

Y además...

Master 1X2

El programa profesional de quinielas para PC

DINAMIC

SIMULADOR Profesional de FUTBOL 92/93





EL MEJOR JUEGO DE SIMULACION



TODOS LOS EQUIPOS



LOS PALMARES COMPARADOS



SUS PLANTILLAS AL COMPLETO

GRUPO EDITORIAL JACKSON

Recorta o copia este cupón y envíalo a GRUPO EDITORIAL JACKSON. Conde de Peñalver, 52. 28006 MADRID.
También puedes solicitarlos por teléfono: (91) 401 73 65 y 401 23 80. También por fax: (91) 401 27 87.

Deseo recibir el SIMULADOR PROFESIONAL DE FUTBOL, al precio de 2.495 más gastos de envío. El pago lo realizaré en la forma que indico:

Nombre y apellidos _____

Dirección _____ C.P. _____

Población _____

Provincia _____ Teléfono _____

☐ Cheque a nombre de GRUPO EDITORIAL JACKSON

☐ Contrareembolso del importe más los gastos de envío

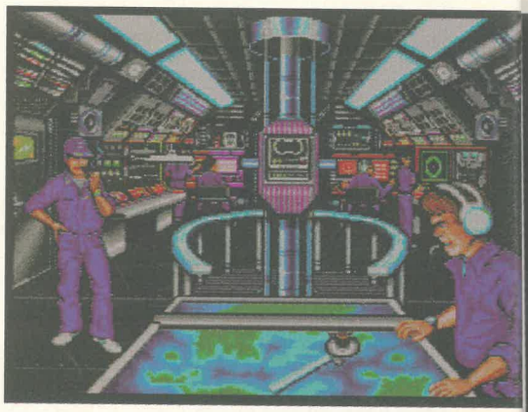
☐ VISA ☐ MASTER CARD

Nº _____ Caducidad _____

Firma



Título	**Combat Classics**
Fabricante	**Microprose/Empire/Electronic Arts**
Distribuidor	**Proeinsa**
Precio	**3.990 Pta.**



El lugar donde todo niño ha soñado estar alguna vez ¡el puente de un submarino! Desde aquí se tiene acceso a todos los controles del barco.

Combat Classics

Tres programas veteranos vuelven a salir al mercado: F-15 Strike Eagle II de Microprose, Team Yankee de Empire y 688 Attack Sub de Electronic Arts, que os transportarán por tierra, mar y aire al complejo mundo de la simulación

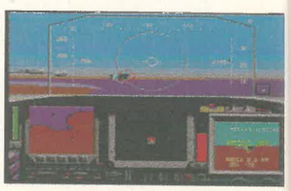
Fuera de nuestras fronteras las compilaciones de software son práctica habitual ya que permiten adquirir programas que salieron al mercado hace algún tiempo y que resultan difíciles de conseguir y además a un precio muy atractivo. En nuestro país todavía no son muy populares, pero esta que nos ocupa puede que consiga cambiar este hecho. Los programas vienen en una gran caja con sus respectivos manuales (un impresionante libro de 150 páginas en el caso del F15) y en solo dos discos, que hay que instalar obligatoriamente en el disco duro. Una vez hecho esto se puede acceder a cualquiera de los programas a través de un sencillo sistema de menús.

En una compilación, la elección adecuada de los programas es lo que condiciona en gran medida el éxito o el fracaso de la misma y la verdad es que hubiese sido difícil hacer una selección mejor que esta. Los tres programas fueron en su día grandes éxitos y aunque hoy en día hay otros programas que los superan, aún representan una oferta muy válida y pueden proporcionar muy buenos ratos. Revisemos cada uno de ellos en detalle, empezando con...

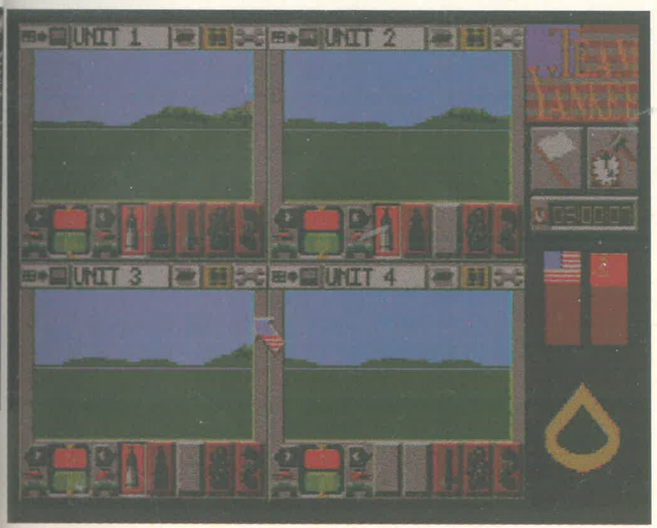
F-15 Strike Eagle II

Microprose, los especialistas en simuladores de todo tipo, se apartaron del producto habitual de la casa, repleto de controles y exacto hasta los más mínimos detalles, con esta simulación del avión de combate por excelencia: el F-15 Eagle. Lanzado

Tierra, mar y aire. Tres elementos a los que enfrentarse y en donde combatir. ¿Qué elegir? ¿La velocidad de un caza supersónico, el poder de fuego de todo un pelotón de tanques o el sigilo de un submarino? De cualquier forma, pobres enemigos...



Amanece y te enfrentas en solitario a cuatro MiG enemigos, se abalanzan sobre ti por sorpresa y en teoría no tendrías ninguna posibilidad pero...



El sistema de control de Team Yankee es una verdadera delicia. Sin él sería casi imposible controlar a la vez a todos esos monstruos mecánicos y dar al mismo tiempo una buena paliza al enemigo.

Si consigues mantenerte en el aire más de dos minutos, podrás disfrutar de espectaculares vistas aéreas desde el exterior de tu aparato con las que asombrar a los curiosos.

al mercado después del popular F-19 Stealth Fighter, supuso el contrapunto perfecto a aquél: fuerza bruta en vez de ocultarse, atacar antes de ser atacado, resumiendo: ¡a por ellos!. El F-15 es una bestia supersónica capaz de alcanzar Mach 2.5 y de transportar un impresionante arsenal de bombas y de misiles. Su maniobrabilidad es excelente y puede enfrentarse sin problemas a cualquier avión enemigo.

El juego tiene la estructura habitual de cualquier simulador. Una vez elegido el nivel de dificultad se selecciona uno de los cuatro escenarios, que están ordenados por dificultad creciente: Libia, el Golfo Pérsico, Vietnam y el Cabo Norte. Si no se quiere terminar con el avión convertido en un colador y durar en el aire menos de un minuto es mejor comenzar en uno de los niveles más sencillos para acostumbrarse a los controles y hacerse con el manejo del aparato. Hay un modo de entrenamiento que permite recibir todos los misiles del enemigo sin sufrir un rasguño, ideal para los tímidos y para entrenarse.

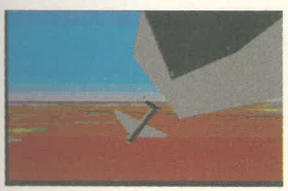
Los amantes de los simuladores que esperen ver reproducida hasta la última tuerca y tornillo de un F-15 puede que se lleven una desilusión. Es una simulación, sí, pero con un aire arcade y de acción muy acentuado y por ello los controles están reducidos al mínimo imprescindible. Hay un mando de gases, controles para el radar y la ruta de vuelo y los controles de armamento. Hay misiles AMRAAM y Sidewinder de medio y corto alcance y Mavericks para atacar a los objetivos terrestres. Por no haber no hay ni un control para subir y bajar el tren de aterrizaje y ni siquiera es necesario aterrizar. Esto no gustará a algunos, pero para otros puede ser justamente lo que estaban buscando, un simulador de combate accesible, rápido, con multitud de espectaculares vistas externas y divertido, muy divertido.



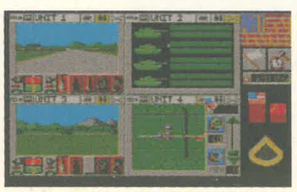
688 Attack Sub

Hay dos tipos de barcos: submarinos y blancos... De la velocidad y libertad de los cielos pasamos a la quietud y a la atmósfera opresiva que reina en un submarino. Una simulación en el mar no puede competir con el dinamismo de una simulación aérea, pero resulta sorprendente lo divertidas que pueden llegar a ser. Dirigir un submarino significa tomar un gran número de decisiones y tener bajo

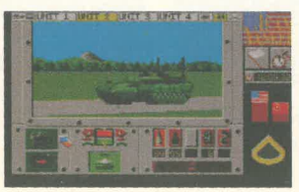
Dos minutos *de combate total*



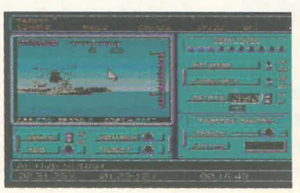
Pilotas un F-15 y el cielo pronto queda despejado de molestas compañías. No hay nada como unos cuantos Sidewinder bien dirigidos.



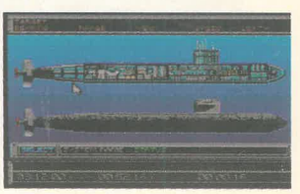
¿Qué supone ser el comandante de un pelotón de tanques a mediodía?: 16 vehículos blindados y un enemigo que lo único que quiere es vernos convertidos en chatarra.



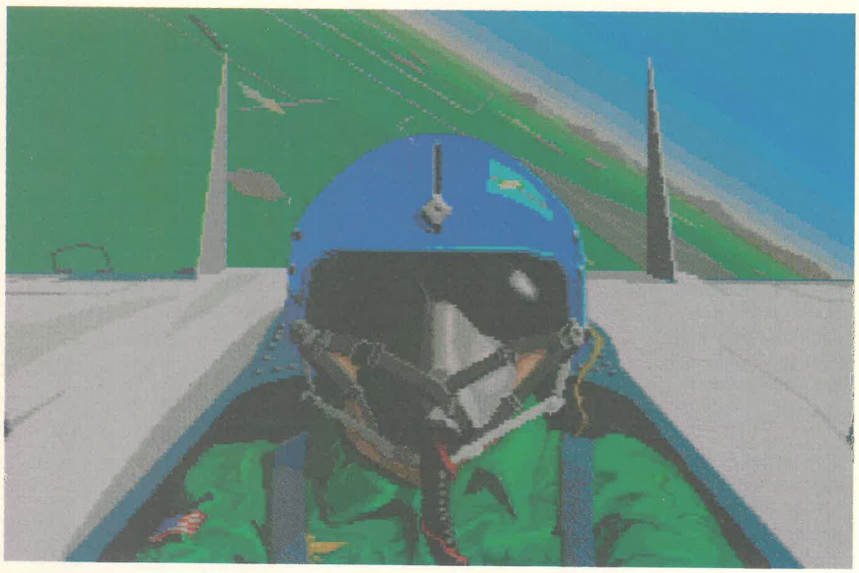
¡Enemigo a la vista! Gracias a la opción de aumento hemos descubierto a este tanque enemigo. A llegado la hora de practicar el tiro al blanco.



El submarino no se encuentra en un momento envidiable, con toda la flota pisándole los talones y los helicópteros revoloteando. Mejor sumergirse...



En la tranquilidad de las profundidades se pueden revisar los daños sufridos. El día acaba y no se puede decir que lo hayamos desaprovechado.



¡Qué pena que nadie te reconozca con el casco puesto!

control muchas cosas distintas a la vez. Un submarino es un cazador que se esconde en las profundidades al acecho de su presa. Hoy en día, en un enfrentamiento moderno y con el armamento disponible una batalla en el mar se parece más a un juego de escondite. Vence el que logra no ser detectado.

El sistema de control es el responsable del éxito o el fracaso en un juego de este tipo, y el de 688 Attack Sub es excelent Todas las funciones del submarino se encuentran sólo a u par de pulsaciones del ratón. Las secciones del panel de contr la sala de radio, el periscopio, la navegación, el sonar y las arm son accesibles a través de iconos y mediante ellas se controla todas las acciones del submarino. Mover el submarino es mu sencillo y sólo hay que indicar el punto de destino y activ el piloto automático. Cada vez que se da una orden apare una fotografía digitalizada de un miembro de la tripulació lo que aumenta la sensación de realismo. La misma sencill está presente a la hora de seleccionar el armamento y objetivo. En la pantalla del periscopio aparecerá la image digitalizada de los barcos enemigos y sólo hay que pulsar co el ratón sobre el objetivo deseado e indicar el tipo de arma utilizar: torpedos o misiles dirigidos.

Hay muchas misiones diferentes, cada una de ellas con u grado de dificultad diferente y que van introduciendo al jugad poco a poco en la mecánica de juego. Comienzan en un estad de guerra fría y desconfianza mutua entre los bandos de la OTA y el Pacto de Varsovia, avanzando cronológica e inevitablemen hasta la guerra absoluta. Se puede elegir pilotar un submarin americano clase Los Angeles, el más moderno que existe o u Alfa soviético, cada uno con sus ventajas e inconvenientes lo que proporciona el doble de diversión. Los gráficos so funcionales más que espectaculares, aunque hay alguna



(Izquierda) La pantalla de navegación. Desde aquí se marcan los rumbos y se seleccionan los objetivos a destruir. Ojalá manejar un submarino de verdad fuese tan sencillo como en esta simulación.

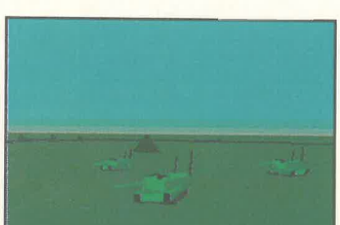
(Derecha) El periscopio es uno de los elementos más importantes del submarino. Permite ver a los enemigos sin que estos nos vean a nosotros. Nadie dijo que en la guerra no se puede jugar sucio.



O también...



Jetfighter II
Velocity/Erbe, 6.150 Pta.
Al igual que F-15 II, Jetflighter II se trata de un simulador que hace hincapié en la acción y en la manejabilidad antes que en el realismo. Un juego increíble, con cientos de misiones y estupendos gráficos que funciona aceptablemente incluso en un PC a tan sólo 8 MHz.



M1 Tank Platoon
Microprose/Erbe, 7.200/9.990 (CD) Pta.
Todo el talento de Microprose puesto en juego para conseguir la simulación de tanques más realista de la historia. Control simultáneo sobre dieciséis tanques y vehículos de apoyo, varios tipos de armamento, cobertura aérea, miles de controles y la calidad habitual de los reyes de la simulación.

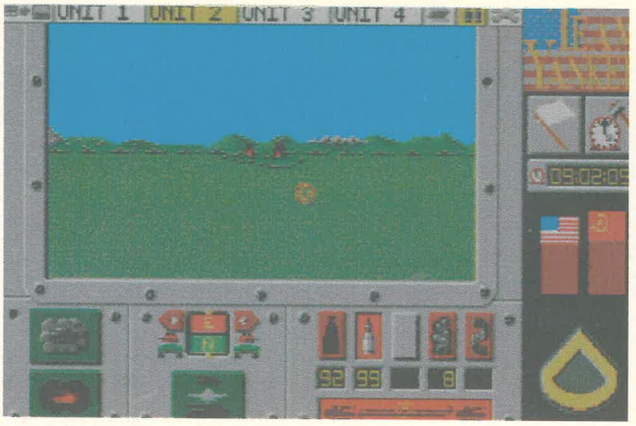


Silent Service II
Microprose/Erbe, 7.200 Pta.
La segunda parte del clásico juego de submarinos hace una aparición estelar y mejora lo poco que se podía mejorar de la primera parte. Gráficos y sonido digitalizados, un sistema de control muy sencillo y un modo de campaña que permite seguir la carrera de un capitán desde el primer día guerra hasta el armisticio. Un clásico imprescindible.

pantallas interesantes como el monito de curvas de nivel del fondo del océano que crea una imagen electrónica de relieve marino (muy útil cuando se viaja cerca del fondo), o la ya comentada de periscopio.

El manual es excelente y proporciona mucha información interesante sobre la simulación y sobre el mundo de los submarinos, mucho más complejo y apasionante de lo que podría parecer a primera vista. Un juego recomendable para aquellos que quieran probar algo diferente y adentrarse en las profundidades del mar.

Team Yankee
Este programa te pone al mando de dieciséis tanques, divididos en cuatro pelotones y, asombrosamente, con control simultáneo sobre todos ellos.



El modo de pantalla completa proporciona una perspectiva panorámica más detallada de los alrededores y se puede localizar y destruir el objetivo con más facilidad.



En la pantalla del mapa de órdenes es donde se planifica la estrategia. Hay que saber elegir a tiempo la estrategia adecuada. Más vale tener un pelotón escondido que un pelotón destruido.

review 8



En la cubierta de un portaaviones, el F-15 se prepara para despegar. Hay cuatro escenarios diferentes donde enfrentarse a los enemigos a los que nadie quiere enfrentarse y donde cumplir las misiones que nadie quiere cumplir. ¿Encantador, no es cierto?

Difícil tarea sin duda, pero sus programadores consiguieron crear un sistema de control sencillo y muy eficaz. Más que un simulador en sentido estricto es un juego de estrategia en el que o bien se controlan directamente los tanques o bien se les dan órdenes para que las ejecuten, aunque a la hora de combatir siempre tendremos que hacerlo directamente, lo que proporciona al juego un fuerte componente arcade.

El juego está estructurado en forma de misiones independientes que enfrentarán al jugador a las fuerzas soviéticas a lo largo de varios escenarios diferentes. Una de las peculiaridades de este juego es el sistema gráfico empleado, ya que utiliza gráficos de mapas de bits mezclados con un paisaje generado mediante polígonos, aunando el detalle de los primeros con la libertad de los polígonos. El resultado es bueno, aunque si nos acercamos demasiado a los vehículos perderán parte de su resolución.

Se pueden controlar todos los pelotones a la vez en un modo de pantalla completa, o bien tener ventanas independientes para cada uno de los pelotones. Las órdenes de movimiento se dan desde un mapa que muestra una vista superior del área de combate. Sólo hay que seleccionar el pelotón y marcar el punto de destino y su velocidad y él se dirigirá automáticamente hacia allí. Hay otra pantalla que muestra una vista en 3D simulada del campo de batalla y una pantalla donde se indica el nivel de daños de los vehículos, y la munición que resta por utilizar.

El tipo de terreno influye en la velocidad máxima que se puede alcanzar y un trayecto a través del bosque necesitará más tiempo que un rápido despliegue por una carretera bien asfaltada. El secreto de la victoria está en atacar sin ser visto y para ello los bosques son la mejor arma que existe. Permiten acercarnos al enemigo y atacarle por sorpresa, aunque él puede hacer lo mismo. Hay un sistema de telemetría que permite apuntar con precisión a largas distancias y miras infrarrojas para los combates nocturnos. Hay disponibles cuatro clases distintas de munición: ATAE, SABOT, TOC y HUMO, aparte de una ametralladora con munición ilimitada común para todos los vehículos. El armamento más eficaz es el misil TOC antitanque de largo alcance, aunque hay que tener en cuenta que sólo puedes dispararlos cuando el vehículo está parado. La recarga de armas se toma su tiempo y habrá que esperar un rato para poder disparar de nuevo. Estos tiempos son auténticos y se ajustan a lo que se tardaría en cargar ese tipo de arma en la realidad. Todo esto funciona en modo multitarea, es decir, que puedes dar órdenes a un pelotón mientras se recargan las armas de otro. Un excelente juego en definitiva, que satisfará por igual a los amantes de los juegos de estrategia y de los simuladores, algo sin duda muy difícil.

Ficha

Los tres juegos funcionarán sin problemas en un PC normal y con una cantidad de RAM mínima, pero el F15 II y el Team Yankee se benefician de utilizar un procesador rápido, 16 MHz o más.

Requisitos de disco

Alta densidad			✘		
Sólo disco duro			✓		
Espacio en disco duro			2Mb		

Tarjetas gráficas

CGA	✓	EGA	✓		
VGA	✓	SVGA	✘		

Tarjetas de sonido

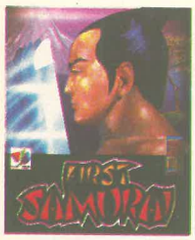
Ad Lib	✓	Roland	✘	Sound Blaster	✘

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	106MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	410Kb



Título	**First Samurai**
Fabricante	**Ubisoft**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**3.990 Pta.**

Uno de los aspectos más místicos del First Samura es el empleo de campanas mágicas para solicitar la ayud del gran hechicero. Aquí te mostramos un ejemplo práctic

First

Tras lograr elevarse de entre las cenizas del desastre de Mirrorsoft, llega el relativamente inteligente juego de arcade de Mev Dinc. Emoción oriental y palabrería mágica mientras viajamos por el tiempo en persecución de un demonio

Cuando yo estaba analizando juegos para el Amiga y el Atari ST, hace aproximadamente un año, me surgió la más bien agradable tarea de probar el First Samurai, un juego de palizas sobre plataformas con muchas buenas ideas y bastante profundidad oculta en su fondo. Desgraciadamente, fue lanzado bajo la etiqueta de Image Works, una filial de la malograda Mirrorsoft. Como todos sabemos, Mirrorsoft se hundió, y el First Samurai se sumergió en las tinieblas tras haber permanecido solamente tres o cuatro semanas en la tienda, y no parecía que fuese a aparecer nunca una versión para PC. Ahora, sin embargo, ha efectuado la conversión a pesar de todo, gracias a la gente de Ubisoft, que parece saber reconocer un buen juego que fichar cuando lo ven. Y no veas si éste es un buen juego.

Lo mejor del First Samurai es que va más allá de los dominios de los juegos de arcade normales sobre palizas con scroll. Es cierto que vas andando de izquierda a derecha, atacando y siendo atacado por diversos monstruos/villanos/ineptos. Es cierto que tienes a tu disposición un montón de armas para clavar, dar tajos, arrojar y voltear. Es cierto que aunque cada nivel tiene varias etapas distintas, el juego permanece esencialmente el mismo en todas ellas.

Afortunadamente, First Samurai consigue de alguna manera combinar todo eso para crear un juego que aparenta darte algo más, y con ello te engancha con toda la atracción de una lombriz cosida a un anzuelo.

La secuencia introductoria relata la historia del maligno demonio y del joven samurai decidido a vengar la muerte de su maestro.



Decenas de movimientos

No sé si recordaréis aquellos juegos clásicos de ocho bits sobre artes marciales, el Way of the Exploding Fist y el International Karate Plus, o incluso el más reciente Budokan. La clave del éxito de esos juegos estaba en que permitían decenas de movimientos diferentes utilizando distintas combinaciones de las posiciones del joystick. El mismo principio se aplica aquí, sólo que ahora se le añade una plataforma que efectúa un scroll, llevándote a través de un montón de niveles de gráficos muy detallados.

El First Samurai está impregnado de ocultismo oriental, o por lo menos de un muy buen intento de imitarlo. Se podría discutir si los artilugios místicos e ideas que aparecen en el juego han sido basados en hechos reales, pero se les ha logrado conferir la suficiente autenticidad como para que no importe.

Consideremos, por ejemplo, tu espada mágica. Al comenzar el juego no estás

Ficha

El First Samurai no es excesivamente exigente para tu hardware, aunque no esperes jugarlo si no dispones de VGA. Lo mínimo que admite es una VGA monocromo.

Requisitos de disco

Alta densidad	✗
Sólo disco duro	✓
Espacio en disco duro	1.5Mb

Tarjetas gráficas

CGA	✗	EGA	✗
VGA	✓	SVGA	✗

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	Roland	✗	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✗

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	20MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	590Kb



Un fuego que lanza llamaradas imposibles de atravesar. ¿Cómo lograremos pasar? La verdad es que puedes simplemente caminar a través de él, pero perderías mucha energía. Si te fijas verás que al aproximarnos vemos aparecer un hechicero fantasmal.



Afortunadamente, llevamos encima este hermoso ejemplar de aparato mágico tintineante. Sería prudente emplear la campana para solicitar la ayuda del hechicero. Es hora de dedicar unos momentos a una devota oración (mientras mantienes apretado el botón de disparo).



¡Mira! El hechicero, en verdad, aparece, y arroja agua sobre las llamas con su regadera, humedeciendo sus ánimos. Todavía te puedes quemar si te metes en el fuego, pero ahora que las llamas están apaciguadas es más fácil saltar sobre ellas.



Y así continuamos luchando en un nuevo combate, con la seguridad de que nuestro colega el hechicero estará siempre a mano para ayudarnos en los grandes peligros. Siempre a mano para —¡Ay! No me había dado cuenta de que estaba allí esa mina.

Samurai

armado y dispones de poca energía mágica. Cada enemigo que liquidas añade algo a tu energía hasta que tienes la suficiente para blandir la antedicha espada. Desde luego, es muy místico y espiritual, pero ¿auténtico? ¿A quién le importa, en realidad?

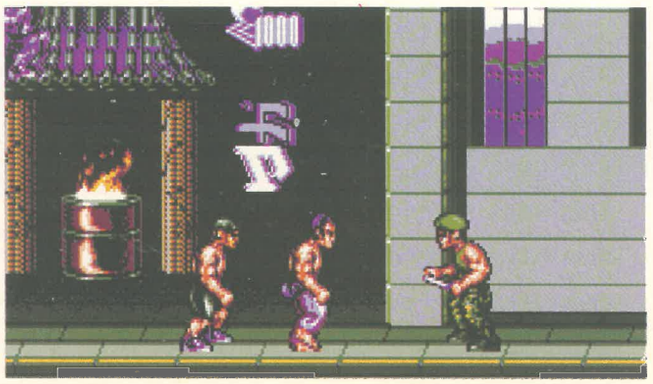
Una idea muy simpática es la capacidad de saltar de uno a otro nivel a voluntad. Supongamos que logras llegar al tercer nivel por los pelos, sin la energía que necesitas y restándote poca vida como para poder seguir aguantando mucho más tiempo. No tienes más que darte un salto al nivel del que has llegado, pegarles una paliza a unos tipos menos malos, incrementar tu energía —quizá consiguiendo un par de vidas extra— y luego seguir tu camino.

El sonido del silencio

Una parte del juego cuya conversión no ha sido muy lograda, a pesar del hecho de que la Sound Blaster podría haberlo conseguido, son los efectos sonoros. En las versiones originales había maravillosos cánticos y ruidos fantasmagóricos o melodiosos que salían del altavoz de tu ordenador cada vez que hacías algo en la pantalla. Este placer para el oído está ausente, desgraciadamente, de la versión para PC, y con él también una parte importante del ambiente y la atracción del juego. Incluso un solo "Aleluya" me habría servido de consuelo.

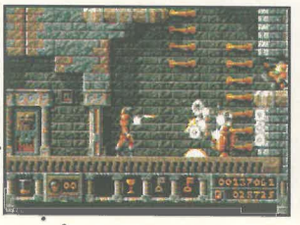
¿Qué más defectos tiene? Bueno, los controles del joystick son algo incómodos y mucho menos instintivos que en las versiones originales. Esa siempre ha sido la gran baza del First Samurai: si querías efectuar un determinado movimiento en la pantalla, accionabas el joystick más o menos intuitivamente, y casi siempre acertabas. Sin embargo, los joysticks de los PC son bichos esquivos en sus mejores momentos, y pocas veces funcionan exactamente como pretendes. Se tarda algún tiempo en superar los disgustos iniciales, pero al final te acostumbras a convivir con ellos.

Quizá te ocurra que cuanto más juegues, menos entusiasmado estarás con este juego. Al cabo de un tiempo, todo los niveles empiezan a parecerse y las ideas originales que salpicaban las primeras zonas empiezan a hacerse repetitivas. Pero esto nunca es tan grave como para hacerte abandonar el juego, y aunque ya estés pensando que está empezando a empeorar, casi siempre aparece algo nuevo que te muestra tu error.



Los niveles avanzados te sacan del bosque y te llevan a una ciudad, llena de modernos macarras, punkis y otros tipos variados de villanos.

O también...



Gods
Renegade/Drosoft, 3.990 Pta.
Considerado posiblemente como el mejor juego de arcade para PC, este juego de palizas sobre plataformas de Bitmap Brothers tiene todo lo necesario para la acción entretenida y adictiva. Gráficos excelentes, una extraordinaria banda sonora, y enormes hombres musculosos con hachas. En cuanto a la manera de jugar, no te decepcionará.



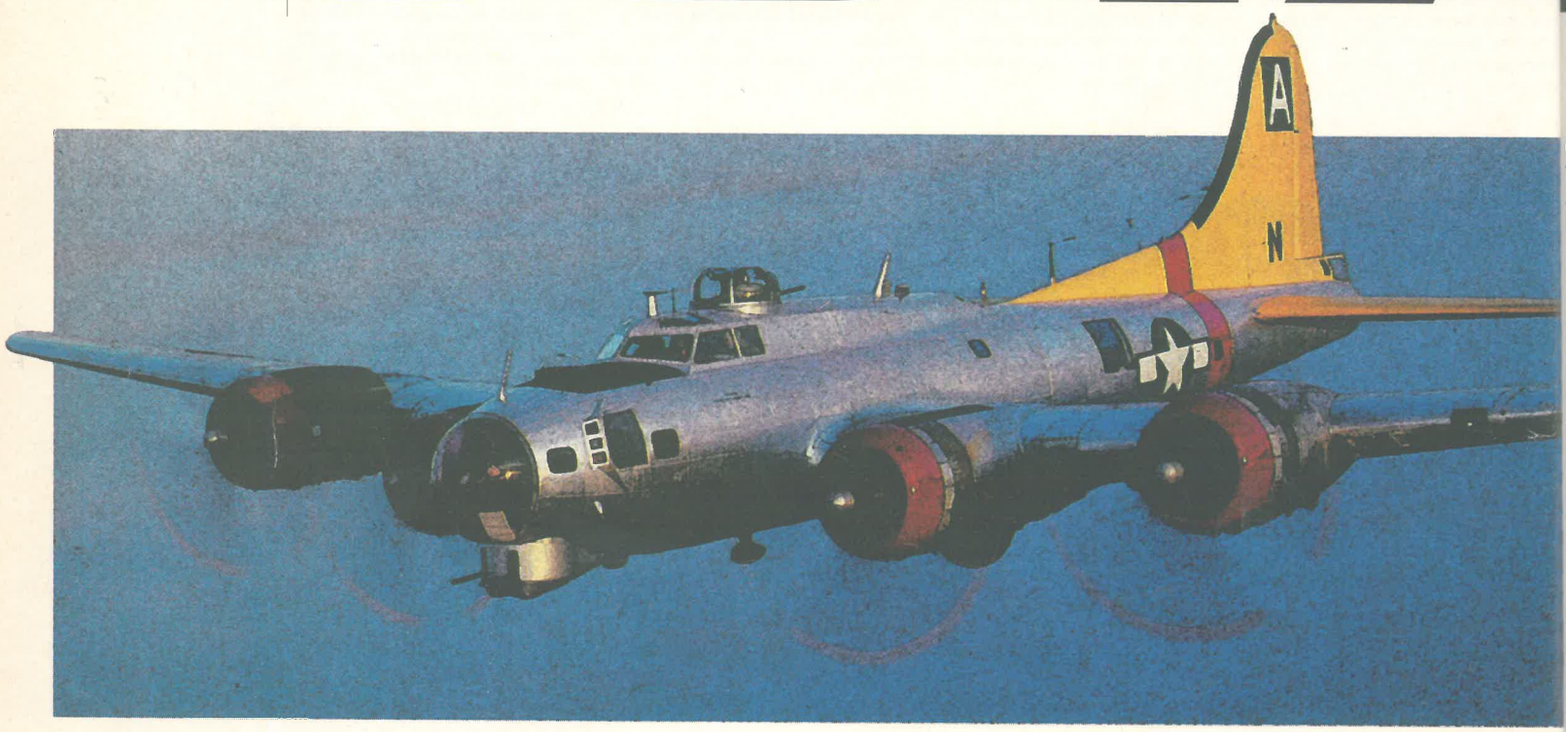
Golden Axe
Virgin/Erbe, descatalogado
Golden Axe es la típica carnicería, con montones de criaturas y todo tipo de maneras de liquidarlas. No está mal, comparada con otras conversiones de juegos de arcade, pero la verdad es que el juego original tampoco tenía nada especial. Comparar el Golden Axe con el First Samurai es comparar una cosa convencional con otra verdaderamente buena.

PC review 7



B17

Título	**B17 Flying Fortress**
Fabricante	**MicroProse**
Distribuidor	**Erbe**
Precio.	**Por determinar**



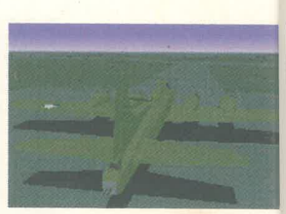
Resulta curioso cuando nos fijamos en ello. En 1943 se necesitaban hasta 120 hombres distribuidos en una docena de aviones, y más de dos horas, para soltar unas 200 bombas capaces de destruir un único objetivo militar. Hoy en día, un solo hombre abordo de un avión del tamaño de un coche puede enviar una única bomba directamente a la puerta del objetivo, llamar a la puerta antes de abrirla, y presentarse con un toque en el sombrero antes de convertirlo todo en polvo radiactivo en un radio de algunos kilómetros.

B17 Flying Fortress de Microprose nos devuelve a aquellos viejos tiempos de aviadores con mostachos lo bastante grandes como para que un niño pequeño se balancease en ellos.

Este juego, en cierto modo, se sale de la normal habitual para aviones de combate con un solo piloto de los simuladores de distintas épocas, apartándose de los simuladores de aviones comerciales que carecen de opción de combate. Es difícil haber tenido nunca la oportunidad de volar en un aparato tan grande como éste antes. Cuando se piensa en ello tal vez "volar" no es la palabra más adecuada, ya que en muchas ocasiones la responsabilidad de la navegación recae en el propio ordenador mientras que el piloto se ocupa de las otras numerosas tareas de responsabilidad: ametralladoras, bombardeo, primeros auxilios, etc.

Definitivamente, los lazos entre este producto y la anterior simulación del equipo de desarrollo de Vektor Grafix (el Shuttle de Virgin) son evidentes. Existe un estilo gráfico muy similar tanto en las áreas en tres dimensiones como en las pantallas de presentación, así como el aspecto de los conjuntos de paneles de instrumentos del Shuttle está presente

El tiempo de vida medio estimado para un tripulante de un B-17 no era largo, incluso aunque éste sólo tuviese que participar en 25 misiones antes de que se le permitiese volver a casa. La parte más tensa de cualquier misión era el despegue, como demostraremos seguidamente...



Sería bueno escuchar música de fondo de los Dambusters mientras se leen estas líneas. Son las 9:45 de la mañana y el escuadrón se prepara para recorrer los cielos de la arrasada Europa. El piloto espera el oportuno permiso para despegar.

Flying Fortress

Diez hombres, cuatro motores, ocho ametralladoras y un enorme avión. Microprose da un paso en una nueva dirección con su última simulación de vuelo

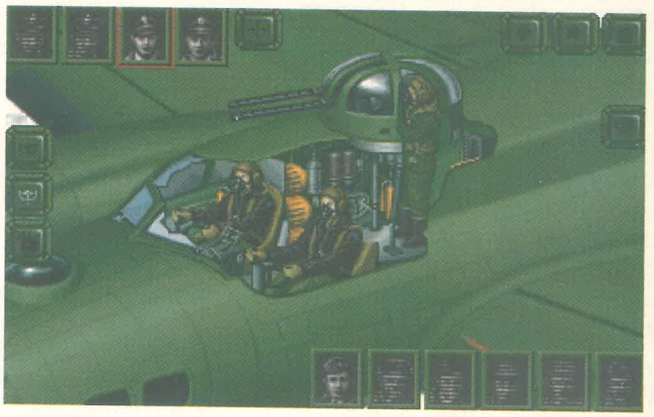
en el panel de control dividido en tres bloques del B17. De todos modos no es un mal recurso, ya que los gráficos tridimensionales son bastante buenos y los propios B17 están muy bien detallados. Incluso las explosiones son más realistas que en otros programas, ya que no sólo se presenta una columna de humo, sino que también se ve saltar en pedazos el avión al estrellarse contra el suelo. Resultan especialmente interesantes de ver en las reuniones prevuelo, las películas tomadas de los objetivos durante las misiones de reconocimiento. Este es, sin duda, uno de los simuladores de vuelo con mejor presencia de los últimos tiempos, y el elevado nivel de presentación se mantiene casi hasta el comienzo de cada misión.

Por tratarse de una simulación muy detallada, el programa nos coloca a los mandos del aparato desde el principio, permitiendo circular por la base a velocidades poco adecuadas, pudiendo chocar contra los hangares u otros aviones mientras uno se trata de hacer con los controles del aparato. Se trata de un juego completamente nuevo: "Los aviones de choque B17". Nos agrada especialmente este aspecto del juego, donde cambian las vistas de un avión a otro observándose ansiosamente cómo uno de esos enormes goliaths del aire se encamina hasta la cabecera de pista y despega entrando en el juego propiamente dicho.

Antes de producirse ningún despegue llega la hora de la sesión de asignación de misiones. Si bien la secuencia de despegue carece de aliciente, esta lo compensa totalmente. En primer lugar suena una emocionante pieza musical, "Where Eagles Dare stuff", para entrar en situación, bastante impresionante contando con la ayuda de una tarjeta SoundBlaster Pro, pero con una Roland los resultados son insuperables.

El tratamiento de la sala de presentación de misiones es muy adecuado. Para empezar, cada piloto debe determinar los distintivos de su propio aparato, asignándole tanto nombre como decoración para su proa. Seguidamente, debe escogerse a los miembros de la tripulación uno a uno. Se trata de una pura cuestión de forma, pero ello añadirá un poco de color a los duros tiempos de guerra que la propia música ayuda a recordar.

En el interior de la sala de reunión un General despliega el mapa de Europa ante a la tripulación. Una serie de opciones permiten conocer los detalles de la misión, consultar un mapa detallado de la ruta a seguir, desplazable en ocho direcciones, y ver películas de los vuelos de reconocimiento sobre los objetivos. Por desgracia el mapa se desplaza demasiado rápido y nos encontraremos recorriendo el trayecto de Calais a Roma sin tener oportunidad



El desplazamiento por el interior del B17 se lleva a cabo según se indica en las ilustraciones. Cada elemento del avión está representado fielmente, desde las compuertas de lanzamiento de bombas hasta el equipo contra incendios. Si algún tripulante resulta herido es posible prestarle ayuda, si se cuenta con un hombre para practicarle los primeros auxilios.

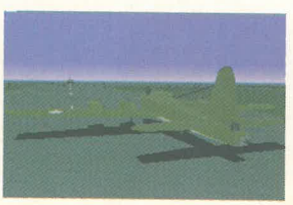
Dos minutos *de despegue*



Mientras guía su Fortaleza Volante por las cercanías de la base, cada piloto comprueba la posición del resto del escuadrón. El líder debería estar preparado para salir mientras que el resto de su escuadrón ya en el aire, justo delante de él.



. Al llegar al final de la pista el piloto aminora su marcha mientras espera a que los dos primeros aviones despeguen. En teoría, debería existir un espacio de un minuto entre la salida de cada aparato. El primero ya se está poniendo en marcha.



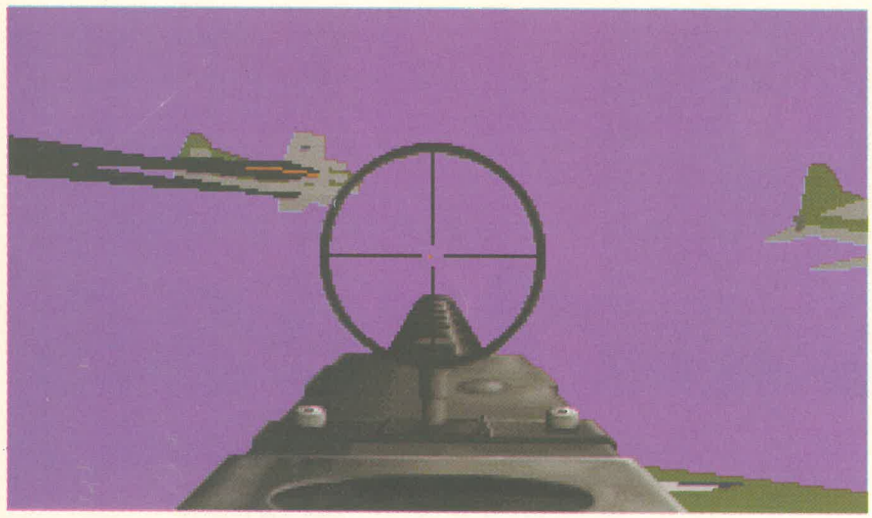
Por fin ha llegado nuestro turno y el piloto debe dirigirse hacia la cabecera de pista, liberando los frenos y aplicando la máxima potencia. Los motores comienzan a trabajar, el avión aumenta velocidad y la tripulación se. prepara para el despegue.



A 120 millas por hora, el B17 se eleva suavemente en el aire. El tren de aterrizaje se recoge y la tripulación toma conciencia de que ya no hay vuelta atrás. Se comprueba el armamento y el líder comienza a aproximarse a los otros aviones de la formación.



Su misión es la de bombardear un nuevo objetivo. El escuadrón se dirige hacia su primer destino y la tripulación se prepara para enfrentarse a la muerte, una vez más. Después de 25 misiones estarán de vuelta en casa. La presente es sólo la segunda.



Para defender nuestra Fortaleza Volante disponemos de ocho baterías artilleras para escoger. Cada posición de tiro puede ser controlada por el ordenador (si se asigna algún hombre para ello), pero también se puede tomar el control manual cuando ello sea necesario.

de detenerlo. En comparación las películas tomadas de los objetivos son bastante buenas, se trata de vuelos en blanco y negro sobre el objetivo y su área circundante, para facilitar la localización del objetivo cuándo se utilice el visor del bombardero.

Toda la sección de prevuelo (a excepción del rápido desplazamiento del mapa) se desarrolla lo bastante aceptablemente como para mantenernos concentrados y expectantes de la próxima misión. Esto sería positivo si el resto de los aspectos de la simulación se mantuviesen al mismo nivel. Técnicamente la escena está lograda y, en algunos momentos, resulta entretenida, aunque no en todos.

Lo que hace diferente a B17 de la mayoría de los simuladores de vuelo es el propio avión. La Fortaleza Volante tenía una tripulación de 10 hombres, y Vektor Grafix ha puesto a nuestra disposición cada una de las funciones. Esto no quiere decir que se tengan que dar locas carreras desde la cabina hasta la ametralladora de cola, y viceversa, para mantener todo funcionando. Cada tripulante tiene poder de decisión y cuidará de su propia área de responsabilidad. Los controles del ordenador funcionan aceptablemente para atender a las tareas principales (incluso es posible que el ordenador vuele por sí mismo durante toda la misión) y es aquí donde llegamos al mayor problema que plantea el juego.

A pesar de las misiones en las que se vuele y lo que se participe en la acción, no es fácil sentirse realmente implicado en la aventura. Nuestro escuadrón se encontró con una patrulla de aviones enemigos y fue preciso pasar a una de las posiciones de ametralladora pero, tras cinco o diez minutos de fallos continuos, simplemente optamos por pasar al modo automático y dejar que el programa continuara adelante. Se hace difícil tener que recordar la cantidad de veces que terminamos disparando sobre nuestros propios aviones (simplemente porque eran los únicos sobre los que se podía hacer blanco fácilmente). Mejor no pensar en ello.

La cosa mejoró cuando íbamos en solitario (y como en la mayoría de las veces, la práctica lo es casi todo) e incluso conseguimos derribar un aparato enemigo, aunque sólo una vez. Lo que nos molestó más que cualquier otra cosa sobre las secciones de combate aéreo fue que ninguno de los otros B17, ni uno solo, consiguió abatir ningún otro avión. Nuestro valiente grupo de aviadores eran los únicos que disparaban (y por tanto los únicos que fallaban estrepitosamente).

Un tema digno de mención para todos aquellos que emplean el teclado como dispositivo de control es el movimiento de las ametralladoras. Desde luego, la única posibilidad de hacer blanco alguna vez es contar con un joystick. El control de las ametralladoras por medio del teclado sé debería haber simplificado y facilitado. En realidad, las ametralladoras disponen de un sistema de fijación de objetivo un tanto extraño. Las teclas de desplazamiento del cursor se emplean para mover el arma, mientras que pulsar la tecla MAYUSCULAS permite ajustar la mira con precisión, aunque no se puede utilizar la tecla MAYUSCULAS hasta que se ha comenzado a mover las ametralladoras y, una vez que se ha cambiado de dirección es preciso soltar la tecla y volverla a pulsar para continuar con el ajuste de precisión. Mantener la pulsación de la tecla MAYUSCULAS desde el principio de la maniobra hubiese resultado mucho más sencillo y cómodo para el usuario. La conclusión es evidente: debe disponerse de un joystick, ya que el control resulta mucho más sencillo.

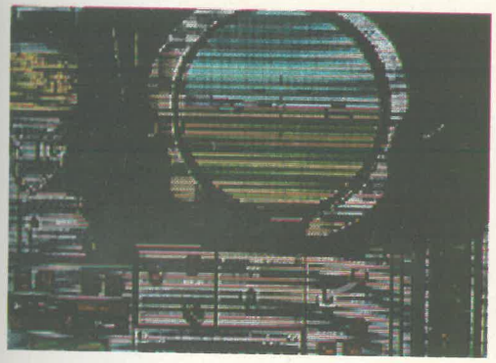
El momento más importante de cada misión es, obviamente, aquél en el cual se comienza el bombardeo. Los mecanismos para el lanzamiento de bombas funcionan adecuadamente y todo el proceso resulta bastante entretenido. El problema se plantea en los pequeños detalles. En primer lugar, nunca hemos conseguido averiguar cuándo deja caer su mortífera carga todo el escuadrón de bombarderos. El operador de radio dispone del mensaje "Bombardeo a mi orden" para mandar al escuadrón pero, de cualquier forma, ellos nunca inician el bombardeo hasta que el propio aparato lo hace. Todo ello hace pensar que el propio avión es el único bombardero con tripulación en su interior.



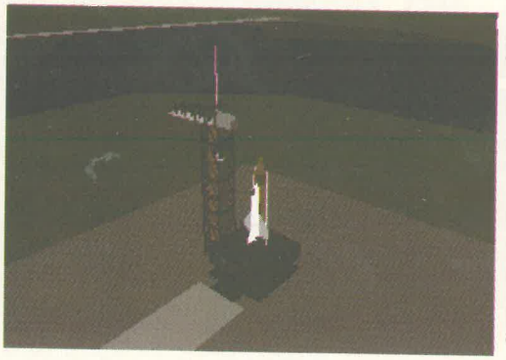
Aces of the Pacific
Dynamix.
Este juego ofrece una visión distinta de un avión de la 2ª guerra mundial, esta vez en aviones de combate sobre los mares de Japón. Aces es ciertamente competente, bien parecido, tiene buena presentación y es fácil de jugar. Lo que no hace es llevar a Dynamix mucho más allá de lo que llegó con otros juegos. Es más fácil de utilizar que B17 y posiblemente algo más divertido.



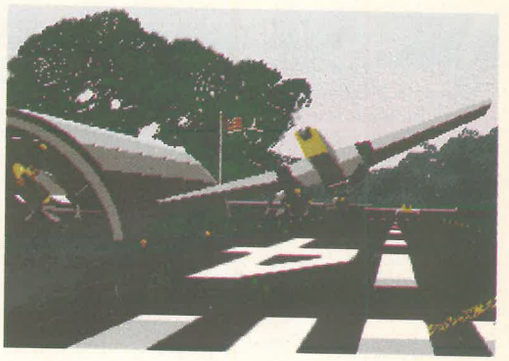
Cada B17 está equipado con un visor de bombardeo Norden para fijar el objetivo sobre el cual lanzar las bombas. Una vez que el visor está activo el artillero debe tener ya control sobre el avión, ya que precisa mantener "fijo" su objetivo por espacio de unos 20 segundos para conseguir hacer blanco. Si se tiene éxito los resultados hablan por sí mismos.



MegaFortress
Minsdcape/Drosoft 4.990 Pta.
Esta adaptación de la novela de Dale Brown "Flight of the Old Dog", es una de las pocas simulaciones que también nos colocan a los mandos de un gran bombardero (aunque en esta ocasión se trata de una Super Fortaleza B-52, con capacidad de invisibilidad y misiles aire-aire). Por desgracia no es tan fácil de manejar como cabría esperar y, en ocasiones, puede resultar poco cómodo para el usuario.



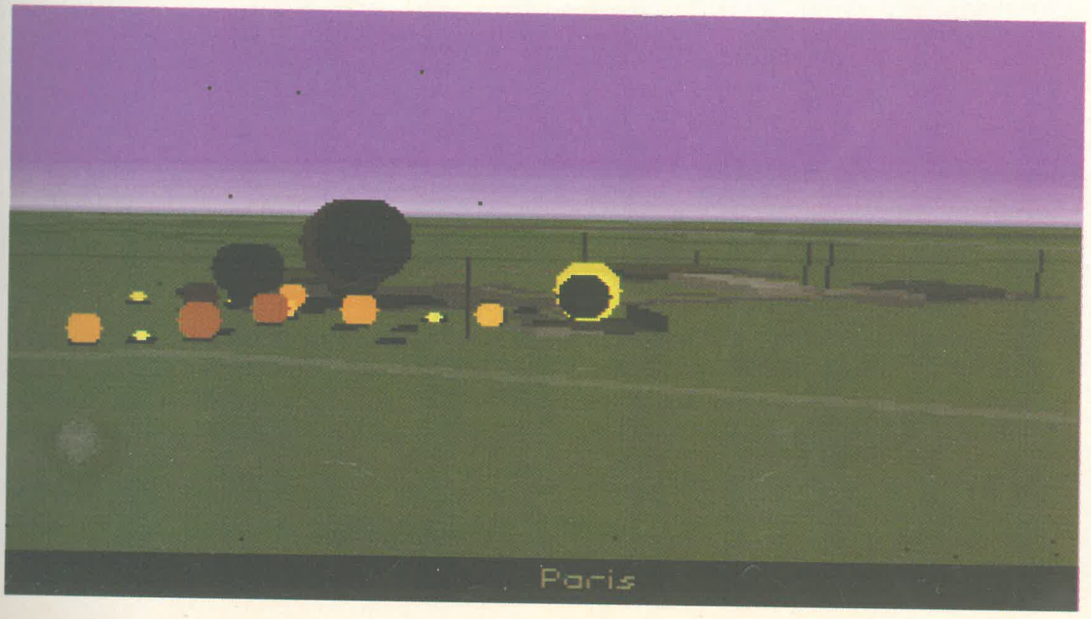
Shuttle
Virgin/Erbe, precio por determinar.
La anterior simulación de Vektor Grafix nos lleva a los confines del espacio exterior, en esta ultra-realista simulación de un transbordador espacial. Tiende a ser demasiado realista, lo que significa que se tendrá que emplear mucho tiempo en el dominio de los controles. Tanto Shuttle como B17 tienen un estilo gráfico propio, y no hay duda de que ambos son obra del mismo equipo.



Heroes of the 357th
Electronic Arts/Drosoft,
3.990 Pta.
Un juego con un bombardero bastante más pequeño, pero sorprendentemente parecido. Aunque el P52 Mustang que manejas aquí es simplemente un avión de combate de monoplaza multipropósito, el principio básico aún es el mismo. Heroes es entretenido hasta cierto punto, algo austero en detalle gráfico, pero como B17 suele hacerse repetitivo bastante pronto.

Otro problema se plantea cuando se pierde el objetivo y debe sobrevolarse de nuevo. Está claro que se ha variado ligeramente el rumbo para efectuar una nueva pasada pero, una vez que se han lanzado las bombas y se regresa a la base, ¿por qué sigue insistiendo el ordenador de navegación que nos encontramos fuera de rumbo si nos hallamos perfectamente alineados? Parece que se han concentrado en esta sección todas las deficiencias del programa. Realmente no se trata de grandes inconvenientes, sino más bien de pequeños detalles que resultan molestos.

No pasó mucho tiempo antes de que encontrásemos el medio de desarrollar adecuadamente cada misión y, aunque suponemos que las verdaderas misiones de bombardeo de los B17 fueron siempre muy parecidas, ello implica que el juego no ofrece grandes emociones. Despegar, acelerar hasta que el aparato alcanza al escuadrón, observar cómo el ordenador se ocupa de la navegación (ocasionalmente atender a algún tripulante herido), después un breve espacio de tiempo hasta llegar al lugar del bombardeo, no conseguir alcanzar el objetivo, un nuevo espacio de tiempo hasta alcanzar otro escuadrón de cazas, sentarse y observar de nuevo y, por último, nuevo tiempo muerto hasta regresar a la base.



Otra fábrica de armamento acaba de saltar por los aires. La observación de los objetivos tras el ataque permite tener una buena perspectiva de los daños que se han conseguido infligir en cada misión. Puede atenderse también al desarrollo de la acción a través de las compuertas de lanzamiento de bombas, aunque no hay nada como un asiento en primera fila.

Aquí se nos plantea un nuevo problema: tomar tierra. Situarnos adecuadamente para afrontar un aterrizaje perfecto sin la ayuda de los sistemas de navegación guiados por ordenador resulta más que complicado. Por ello, la mayoría optaría por conectar el piloto automático y dejar la navegación en manos del ordenador, al menos durante las primeras misiones, hasta tomar conciencia de la maniobra.

Otro aspecto particularmente molesto se puso de manifiesto en las secciones postvuelo. Supongamos que no hemos tenido éxito en la destrucción del objetivo asignado, no por mucho, normalmente sólo por unos metros. Seguidamente volamos de vuelta a la base y conseguimos aterrizar sin problemas, tras lo cual no cabe esperar un recibimiento apoteósico pero tampoco lo contrario. Sin embargo, lo que sucede es que nuestro Comandante en jefe nos echa una bronca por "abortar la misión", diciéndonos que deberíamos estar en el lugar asignado y no en su oficina, y que los mecánicos "no pueden encontrar ninguna avería en el avión que justifique nuestro regreso a la base". Nunca abortamos ninguna misión, sino que lanzamos las bombas sobre el objetivo, fallando sólo por escasos metros, y sin enviar ni una sola vez por radio el mensaje de que se hubieran tenido problemas con el aparato. ¿Hubiese sido mucho pedir disponer de diferentes pantallas de "vuelta a casa sin completar la misión" para atender a diferentes circunstancias?



Ficha

Como se está convirtiendo en norma actualmente, la instalación del programa no plantea ningún problema, llevando menos tiempo del que necesita un policía de tráfico en multarnos por exceso de velocidad. Sólo se presentan problemas ocasionales con mensajes del tipo "no hay suficiente memoria", pero no son frecuentes, y cualquier equipo con memoria RAM de tipo medio no debería tener problemas en absoluto.

Requisitos de disco

Alta densidad				✗	
Sólo disco duro				✓	
Espacio en disco duro				8Mb	

Tarjetas gráficas

CGA	✗	EGA	✗		
VGA	✓	SVGA	✓		

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	20Mhz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	<550Kb

Otra sección curiosa del juego es la del manejo de la radio. Para ser francos, no le encontramos mayor aplicación que la de comunicar al escuadrón que rodeara un objetivo nuevamente, o la de prestar los primeros auxilios a los camaradas. Ello no es debido a falta de opciones, puesto que se dispone de multitud de mensajes para enviar, aunque ninguno de ellos parece ser de utilidad. Cuando el avión está a punto de estrellarse el manual sugiere radiar una señal de Mayday. Bastante lógico, aunque ello no parece afectar en modo alguno al desarrollo del juego.

Una última cuestión, y ésta es bastante importante cuando se considera lo que sucede actualmente con la mayoría de los simuladores de vuelo: el juego no ofrece nunca sensación de continuidad alguna. Cada misión se presenta como un acontecimiento independiente que, en general, no tiene repercusión alguna en el resultado de la contienda. Es evidente que resultaría difícil cambiar el desarrollo de la Segunda Guerra Mundial de una forma significativa, pero no es menos cierto que resulta aburrido que nuestro primer objetivo sea el mismo que el último.

A pesar de todo B17 tiene su interés y, desde un punto de vista técnico, está conseguido. Los gráficos, como hemos dicho, son buenos, y resulta bastante sencillo habituarse a los controles. Una de las características más interesantes es el "Modo de director cinematográfico", una opción que constantemente va alternando entre distintas áreas de interés (aviones atacando, aviones ardiendo, etc). Se trata de una buena opción si se desea abandonar momentáneamente el desarrollo del juego para presenciar los acontecimientos en lugar de participar en ellos pero, en la práctica, supone poco más que alternar aleatoriamente entre cámaras sin atender a la tensión, atmósfera o patetismo del momento. Los buenos directores no tienen motivos para preocuparse.

Donde B17 realmente gana interés es en su utilización a largo plazo. Puede que no exista mucha variedad en cuanto a las misiones, pero se mantiene la necesidad de reanudar el juego una y otra vez para convertir en escombros otro pedazo de territorio europeo. Esto puede interpretarse como una contradicción frente a lo que comentamos anteriormente sobre la sensación de estar inmerso en la acción, pero no puede negarse que, en general, se disfruta con el desarrollo del juego. Puede que ello se deba a los gráficos, o quizá al desafío que supone, o puede incluso deberse también simplemente a la curiosidad. Sin embargo, para ser honestos, creemos que B17 supone la vuelta al antiguo modo de divertirse.

Como con todos los juegos, B17 tiene sus altos y bajos y, arriesgándonos a emplear una frase hecha, cuando es bueno es verdaderamente bueno y cuando es malo es auténticamente malo. Resulta interesante comprobar que se ha hecho un esfuerzo para presentar un programa algo diferente, lo cual es de agradecer a Vektor Grafix por su originalidad. El problema que puede plantearse es el de que un jugador, en general, no está preparado o dispuesto para probar algo diferente. Esperamos equivocarnos. B17 merece realmente buenos calificativos simplemente por intentar seguir una línea algo diferente a la de otros simuladores de vuelo.



Las misiones pueden terminar de varias formas, desde en un aterrizaje a salvo en la base hasta una caída al mar. También se puede ser hecho prisionero, escapar, y volver a Inglaterra con ayuda de la Resistencia Francesa, e incluso estrellarse en la campiña inglesa mientras los habitantes nos saludan como a héroes. Pase lo que pase, debemos asegurarnos de cumplir con los objetivos fijados en la misión, ya que si no es probable que recibamos una sonora bronca de nuestro Comandante en jefe.



El panel de instrumentos del B-17 está representado con precisión y dividido en tres partes, con un estilo similar al visto en la anterior simulación de Shuttle de Vektor Grafix. Afortunadamente, en este juego no se utilizan todos los interruptores que aparecen.



FEBRERO 1993

PC review

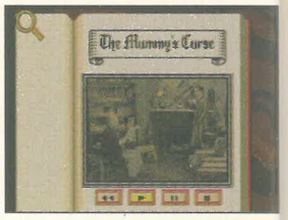


CD-ROM: La revolución tecnológica del 93

El próximo mes en tu quiosco. ¡No te la pierdas!

Título	**Sherlock Holmes Consulting Detective (CD-ROM)**
Fabricante	**Mindscape**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**9.900 Pta.**

Cuatro hombres muertos. Algunos dicen que el asesino es una momia de 4.000 años de antigüedad. ¿Han sido esos asesinatos una simple coincidencia o existe realmente la maldición de la momia? El mejor detective de la historia investiga.



Watson lee incrédulo las noticias del periódico: ¡Paparruchas! Es imposible que alguien que lleva muerto más de 4.000 años se levante como si nada y se dedique a matar a la gente.

Sherlock Holmes Consulting Detective (CD-ROM)

Vamos, Watson, el juego está en marcha. Pero, ¿es elemental?

Tema de incontables películas, juegos, series de TV e incluso juegos de tablero, Sherlock Holmes viene que ni pintado para un juego de ordenador. Con un fondo de simulación de aventura gráfica que va tan lejos como el fabuloso Déjà Vu en el Macintosh, Icom Simulations es exactamente la compañía para lograrlo.

Fiel a las formas con CD-ROM Sherlock Holmes, Icom Simulations ha traído las historias del inmortal sabueso al medio del juego con el uso inspirado de un entorno navegable. Mientras que sus anteriores juegos, restringidos por el disco flexible, se basaban en gráficos de baja



La calidad de los gráficos de este juego es evidente: cuando no se emplean digitalizaciones de vídeo, se utilizan técnicas de modelado sólido, como en esta animación que muestra un libro abriéndose. Lástima que no podáis verla en movimiento.



Holmes también se muestra escéptico, pero no puede evitar que su cabeza se ponga a funcionar. Es hora de hacer unas cuantas preguntas y de visitar a unos cuantos sospechosos.



El inspector Lestrade, jefe de Scotland Yard y rival de Holmes, se muestra desorientado. No hay sospechosos y por supuesto no cree que el culpable de los asesinatos sea la momia.



Los periodistas tienen mucho que decir en esta historia. Aunque tiendan al sensacionalismo, son una buena fuente de información y ¿quién sabe?, tal vez este tipo no sea tan inocente como aparenta.

resolución en blanco y negro para crear este entorno, Sherlock Holmes utiliza vídeo en movimiento a todo color. De hecho, el juego de Icom Simulations, Sherlock Holmes Consulting Detective, tiene que considerarse como uno de los primeros productos CD-ROM multimedia en reflejar los ideales de un nuevo Hollywood intelectualmente, así como físicamente situado en algún lugar próximo a Silicon Valley, que ha sido desde hace tiempo el sueño de muchas luminarias de la industria del juego.

Tanto es así que Sherlock Holmes está destinado a ocupar un lugar en la historia como uno de los primeros productos que sugieren la posibilidad de películas interactivas, el género de juegos de ordenador que muchos creen que conseguirá la popularidad de la próxima generación de sistemas de entretenimiento familiares basados en CD-ROM. Basta con teclear Sherlock en el inductor DOS y te verás lanzado al Londres de cambio de siglo, el mundo del famoso detective y su estirado y constante acompañante Doctor Watson. Después de las secuencias normales de créditos y pantallas introductorias tienes la opción de elegir una de las tres historias del disco:

Anunciadas como "novelas en vídeo", en el centro de los tres misterios del disco hay secuencias de vídeo en color completamente animadas en las cuales se presenta la historia. Las tres historias tienen guión original de escritores de películas y toda la película de vídeo se filmó especialmente para el juego. En el Caso de la Maldición de la Momia, por ejemplo, la historia versa sobre la curiosa muerte de cuatro arqueólogos que habían trabajado anteriormente juntos en una excavación en Egipto y descubrieron una extraña momia. ¿Son sus prematuras muertes un caso de depresión, coincidencia, o hay algo más siniestro? En tu mano está el descubrirlo.

Una vez que hayas realizado tu selección de las tres historias serás llevado a la pantalla principal del juego. A ambos lados de la pantalla hay ocho iconos, y en el centro una ventana de vídeo de un cuarto de pantalla.

Empieza tu misión como detective

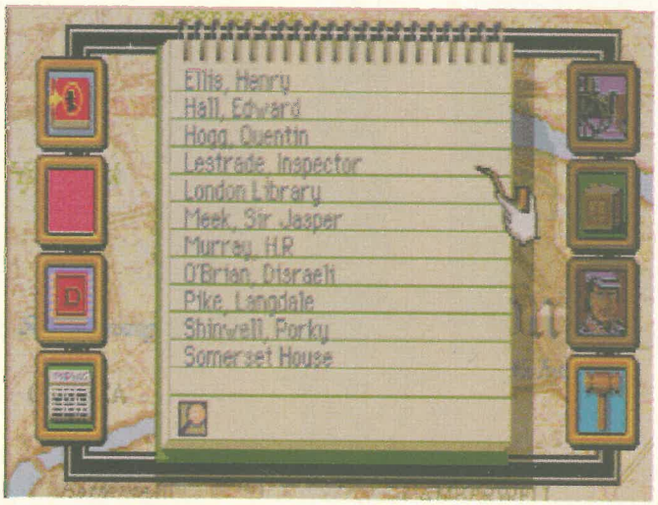
El juego comienza con una breve secuencia de vídeo que te introduce en el caso. En el Caso de la Maldición de la Momia esta secuencia introductoria, en la oficina de Holmes en Baker Street, muestra a Watson leyendo el London Times en el desayuno. El periódico muestra los primeros detalles intrigantes del caso de los cuatro arqueólogos muertos.

Cuando la secuencia de vídeo termina, tomas el control y utilizas tu habilidad como detective para desvelar el misterio. Los ocho iconos son la clave que descubre las pistas. El primero de ellos es el libro de casos que sencillamente te permite volver a la pantalla inicial y elegir un nuevo crimen con el que trabajar. Debajo está el libro de notas del detective, básicamente un miniprocesador de textos donde puedes hacer anotaciones según avanzas.

Para acceder a los detalles de todos y cada uno de los protagonistas de la historia utilizas el directorio de personas y lugares. Esta es una importante herramienta desde la cual podrás lanzarte a los datos de cada personaje implicado en la historia de este crimen y obtener lugares clave para la investigación.

El London Times, a partir del cual se desencadena la historia, se utiliza en las tres historias y es una importante fuente de pistas; en el paquete se incluye una copia del periódico. Puedes también ver el periódico en pantalla utilizando su icono. Púlsalo y aparecerá una historia del periódico en la pantalla, completa con dibujos. Puedes saltar de historia en historia leyendo no sólo la historia original que despierta el interés de Holmes y Watson, sino otras historias donde se pueden encontrar valiosas pistas.

Cuando se arranca por primera vez Sherlock Holmes es el vídeo lo que realmente llama la atención. Inicialmente, estuve tentado de pasar todo el tiempo con las secuencias de vídeo buscando las



El cuaderno de notas con los nombres de los sospechosos y de los informantes habituales es la principal fuente de recursos para cualquier investigador, y Holmes no es una excepción.



Esta es la pantalla del menú principal, donde aparecen todas las opciones del programa simbolizadas mediante iconos: las notas, la agenda, los periódicos, viajes, información sobre personas y lugares, conseguir información de los chicos de la calle y solicitar un juicio.

PCreview 7

pistas. Puede hacerse esto utilizando el carruaje, con el cual se viaja por el antiguo Londres entrevistando testigos y visitando lugares clave. Según te mueves por el entorno, van viéndose nuevas secuencias de vídeo. El disco completo contiene unos 90 minutos de vídeo distribuido entre los tres casos.

Cuando se produjo el juego la descompresión de vídeo de sólo software era más un tema de especulación que algo práctico. En ese momento el único producto real que la utilizaba era el disco Mammals, de IBM y National Geographic, que obviamente se benefició de los masivos recursos técnicos que IBM podía ofrecer. ICOM ha logrado resultados iguales si no mejores con su propio sistema de compresión de vídeo de sólo software. El vídeo se ve en una ventana que ocupa un cuarto de pantalla, y aunque se ven bastante los pixels, está suficientemente bien. Cuando profundizas en el juego te das cuenta de que el vídeo no lo es todo, y

Los periódicos pueden esconder claves que lleven a la resolución del misterio. Los periódicos que trae el juego de origen se encuentran también en el CD-ROM listos para echarles un vistazo con esta lupa.

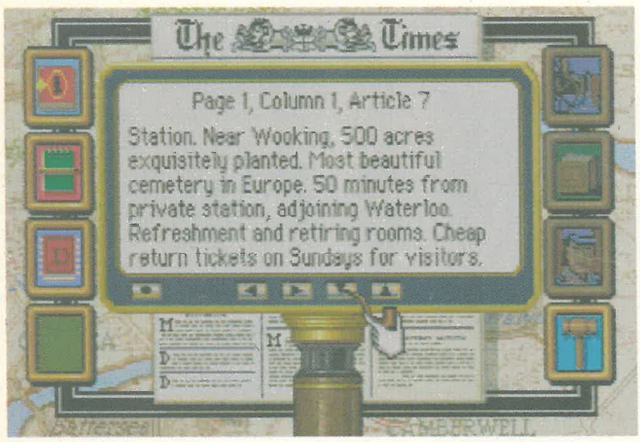
O también...

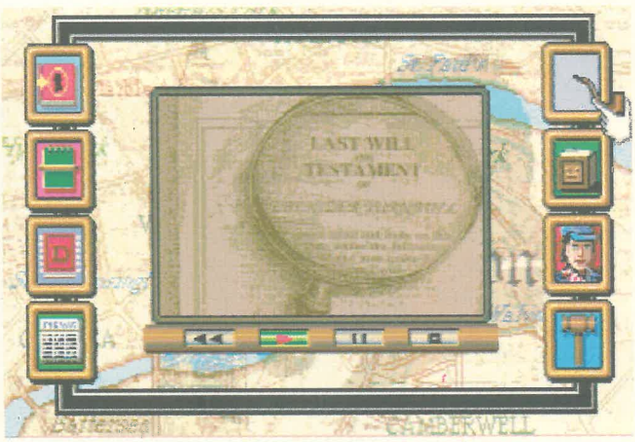


Los Archivos Secretos de Sherlock Holmes
Electronic Arts/Drosoft,7.990 Pta.
La otra gran oferta del mercado con Sherlock Holmes como protagonista. Siguiendo el esquema clásico de las últimas aventuras gráficas de Sierra o Lucasfilm, Electronic Arts ha conseguido un producto de calidad, con buenos gráficos y sonido. Una estupenda aventura, con muchos y excelentes detalles y que agradará a cualquier seguidor del genial detective.



Indiana Jones & The Fate of Atlantis
Lucasfilm/Erbe, 6.150 Pta.
Si quieres probar una aventura gráfica en la que haya que resolver un gran misterio, pero no eres un fan de Sherlock Holmes, ¿por qué no te haces con una copia de la última aventura de Indiana Jones de Lucasfilm? Es la mejor aventura gráfica que hemos visto hasta la fecha, y hay un montón de lugares misteriosos para investigar.





El tono sepia empleado en algunos gráficos, junto con la calidad de los mismos, proporciona una ambientación perfecta para la época en la que transcurren las historias.

Ficha

Son necesarias una unidad CD-ROM, las extensiones CD-ROM Microsoft al DOS, y una tarjeta compatible Sound Blaster.

Requisitos de disco						
	Alta densidad	✗				
	Sólo disco duro	✗				
	Espacio en disco duro	CD-ROM				
Tarjetas gráficas						
	CGA	✗	EGA	✗		
	VGA	✓	SVGA	✗		
Tarjetas de sonido						
	Ad Lib	✗	Roland	✗	Sound Blaster	✓
Control						
	Joystick	✗	Teclado	✓	Ratón	✓
Requisitos de sistema						
	Velocidad óptima	16MHz				
	Memoria mínima	640Kb				
	RAM libre	490Kb				

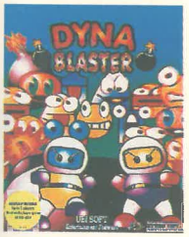
que los diseñadores del juego han incluido características que discriminan activamente el uso del vídeo como única fuente de pistas. Obtienes más puntos si utilizas las otras fuentes de información que el juego ofrece. Esto incluye las historias del London Times, pero también las otras dos fuentes de información a las que puedes acceder mediante los iconos principales.

En cualquier momento puedes utilizar los ficheros privados de Holmes que tienen detalles sobre muchos de los principales protagonistas y contienen el cúmulo de información que ha recopilado en muchos cientos de casos. También tienes a mano a la pandilla de Baker Street, la red de informantes y contactos de Holmes ensamblada durante muchos años en el negocio. Estos incluyen al famoso inspector Lestrade, XXX del London Times, as como muchos otros personajes qu resultarán conocidos a los aficionados

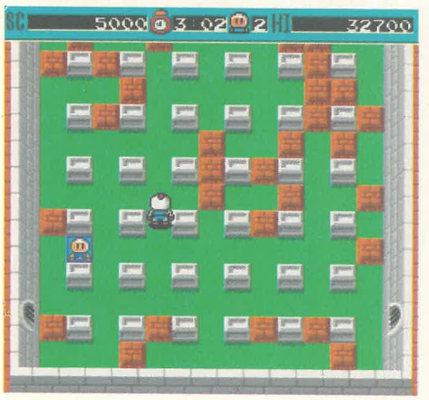
Directo a tu objetivo

Como quiera que lo hagas, el objetiv del juego es resolver el caso recolectand suficientes hechos y pistas para efectua una acusación contra uno de los personaje Cuando estés listo debes ir al juzgado plantear tu caso frente al juez. Al juzgad se llega mediante el último de los och iconos principales.

Inicialmente mi idea era buscar unc pocos personajes en el directorio d personas y lugares, ir al juzgado, acusa a alguien y ver si acertaba po casualidad. El juez no se tragó nada d esto y, dado que no tenía un ápice d evidencia que presentar, ignoró mi cas inmediatamente.



Título	**Dyna Blaster**
Fabricante	**UbiSoft**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**4.990 Pta.**



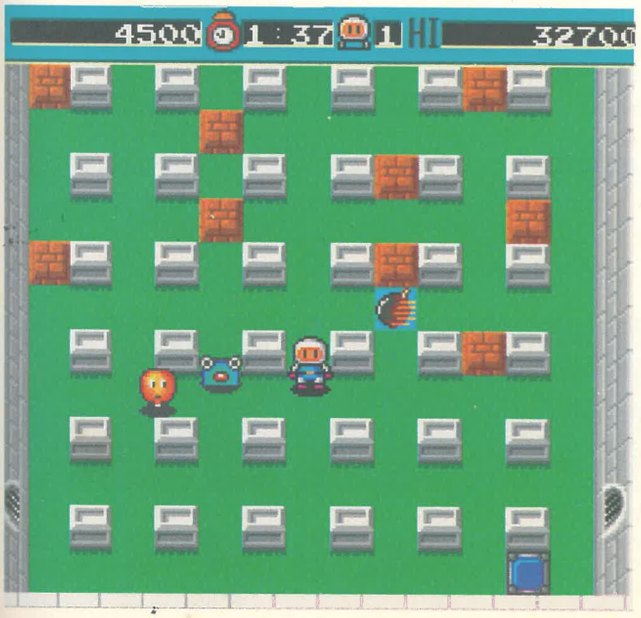
En alguna de tus carreras por la pantalla del juego para un jugador, encontrarás de vez en cuando un ladrillo de potencia extra. Aquéllos que no encuentres mientras juegas aparecerán en la pantalla una vez que hayas liquidado a todos los monstruos.

Dyna Blaster

Lamentablemente, no hay muchas conversiones de juegos de arcade para PC de buena calidad, lo cual hace que la aparición del Dyna Blaster de Hudsonsoft sea bienvenida. El juego le debe bastante al Boulder Dash, aquél clásico juego de ocho bits: tienes que emplear bombas para abrirte camino a través de túneles, evitando, o haciendo pedazos, a varios monstruos por el camino.

El Dyna Blaster no sería más que un agradable paseo por los ocho niveles, bien presentados sin ser espectaculares y como mucho merecedores de un desembolso moderado, de no ser por la opción de varios jugadores, que eleva el juego a otro plano completamente distinto, y justifica su precio.

PCreview **7**



Aquí cambia el objetivo del juego. En lugar de abrirte camino entre los diferentes niveles, juegas en una única pantalla, con los dos, tres, o cuatro personajes empezando cada uno en una esquina distinta. Ahora puedes emplear las bombas para reventar a tus contrincantes, no sólo a las paredes que te impiden el paso.

Con dos o más jugadores el ambiente se calienta en seguida, con bombas volando por todas partes —encontrarás que te liquidas a ti mismo innumerables veces. Como el juego de un solo jugador, esta versión del programa también incluye un límite de tiempo, pero en la práctica el juego suele finalizar antes de ese límite, con la pantalla cubierta de las señales de la masacre.

El juego para un solo jugador está bien, aunque se te empieza a hacer pesado cuando ya sólo estás reventando las paredes para tratar de encontrar la salida. Este es, decididamente, un juego para jugar acompañado.

Los escenarios de fondo son buenos pero nada especiales, y los sprites son bastante monos. El sonido también es bueno, con una musiquilla muy dinámica, y el sonido de explosión de las bombas es muy eficaz. La crítica más importante que se le puede hacer es que cuando estás utilizando un joystick e intentas desesperadamente evitar una explosión, te atascas en los movimientos frenéticos del joystick y no logras llegar rápidamente a ninguna parte, con lo cual acabas por morir en la explosión. Esto puede ser bastante frustrante.

Aparte de esto, el Dyna Blaster es un

Ficha

Además de los discos, el Dyna Blaster trae su propio adaptador que permite que dos jugadores utilicen un joystick cada uno, y que se acopla —eso sí— en el puerto paralelo.

Requisitos de disco

Alta densidad	✗
Sólo disco duro	✗
Espacio en disco duro	**700Kb**

Tarjetas gráficas

CGA	✗	**EGA**	✓
VGA	✓	**SVGA**	✗

Tarjetas de sonido

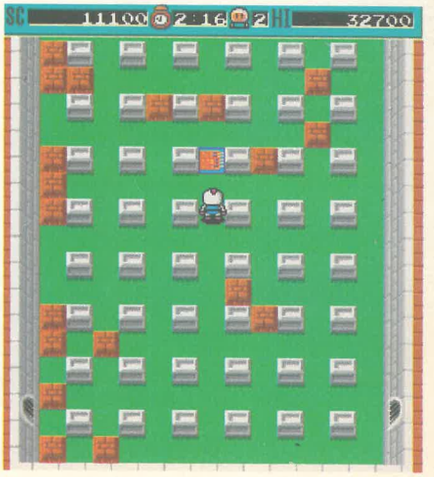
Ad Lib	✓	**Roland**	✗	**Sound Blaster**	✓

Control

Joystick	✓	**Teclado**	✓	**Ratón**	✗

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	**16MHz**
Memoria mínima	**640Kb**
RAM libre	**550Kb**







Tpitulo	**Legends of Valour**
Fabricante	**US Gold**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**5.990 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO

Legends of Valour

Al fin, un juego de rol con mejor tecnología que Ultima Underworld, un mundo de juego mayor que el de ningún otro RPG 3D, una trama ilimitada, no lineal, ¡y además con cantidad de humor!

Cuando llegas a la ciudad, hay una o dos cosas en las que pensar antes de dedicarte a la seria tarea de la aventura.



Al entrar en la ciudad, las puerta se cierran tras de ti con un estre toso sonido. No volverás por ese camino...



Siendo un chico de provincias, la vida en la gran ciudad va a ser realmente novedosa al principio. Esperemos que sobrevivas lo suficiente para que la novedad desaparezca.

Los forofos de los RPG estarán familiarizados con Kevin Bulmer como creador de Corporation, que apareció hace unos dos años. Corporation estaba por delante de su tiempo en el sentido de que tenía un movimiento muy realista de 360 grados, grandes personajes con sombreado, y mucha atmósfera y tensión. También puede sonarte el nombre Ian Downend. Era la mitad del equipo de desarrollo Astral, responsable de títulos como Archipelagos y, más importante, del juego 3D Resolution 101.

Bulmer y Downend se han unido desde entonces para crear lo que es seguramente el sistema gráfico 3D más avanzado actualmente en uso en juegos comerciales. Detesto el super abundante uso del término "realidad virtual", así que no lo aplicaré al trabajo que Bulmer y Downend han hecho, sino que dejaré esta labor para la gente de marketing y publicidad. En esencia, lo que se ve en este juego no está muy lejos de la tecnología utilizada por Origin en Ultima Underworld, o por ID en el clásico shareware Wolfenstein 3D. Tienes un punto de vista capaz de girar suavemente 360 grados, tienes personajes de tamaño proporcional según se alejan o acercan, y tienes detallados mapeados de texturas que dan a las escenas un aspecto muy sólido.

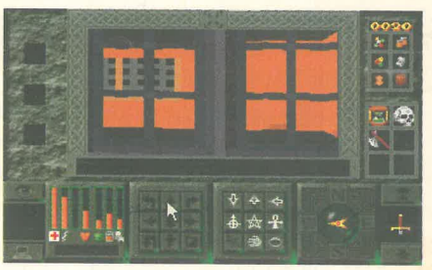
Donde el sistema Bulmer/Downend gana a Underworld y, en menor medida, a Wolfenstein, es en velocidad. Lo que importa en este caso no es tanto que el sistema sea increíblemente rápido en un buen 386 o 486, sino que, incluso en un medianamente cansado y triste 286 aún se tienen bastantes posibilidades de hacer que el juego alcance algo parecido a una velocidad aceptable, sin tener que encoger la pantalla al tamaño de un alfiler o quitar todo el detalle.

Otra muy buena razón por la que la velocidad es esencial en un juego como éste es que aunque los gráficos son buenos, la idea general no es que la gente se pare a admirarlos, sino que, extrañamente, no los tenga en cuenta para nada. El principio que hay tras un buen sistema 3D es crear un mundo creíble, no sólo asombrosos gráficos. Hay una escala óptima para todos los objetos de los juegos basados en esta tecnología. Esta es la medida en que los objetos se dibujan a su escala natural. Cuando se alejan de esta distancia, deben eliminarse pixels para dejar el objeto a su tamaño correcto, y cuando se acercan, los pixels deben agrandarse, de modo que se vuelven más feos, a bloques. Dadas las presentes restricciones de memoria y velocidad de procesador, no hay mucho que pueda hacerse al respecto, pero es fácil de perdonar si el juego se mueve a un ritmo razonable.

Muy bien las 3D, pero por sí solo eso no hace un buen juego. Lo que eleva Legends of Valour sobre la media del RPG aceptable es el fresco enfoque que el equipo de desarrollo ha tomado con las tramas. Aunque no fallen aquí tanto como hacen algunas aventuras, muchos RPG aún suelen ser muy lineales en su guión. Incluso los que permiten al jugador alguna holgura requieren que al final no se aleje demasiado de la historia que el diseñador tenía pensada.

Bulmer y compañía han abordado este problema y lo han eliminado simplemente acabando con la trama. Esto no es completamente justo: no hay una total ausencia de historia, pero es suficientemente flexible como para permitirte ignorarla si quieres y seguir sacando mucho del juego.

¿Intrigado? Esto, creo yo, es la idea básica. Hay un mayor sentido de descubrimiento en este juego, llegando a la ciudad como llegas, sabiendo poco más que lo que tu aventurero primo Sven te contó. A partir de ahí, la vida en Mitteldorf es exactamente como podrías esperar que fuera en cualquier mundo típico de un RPG. La gente vive su vida diaria y, en lo que a ellos respecta, tú eres simplemente otro extraño que viene a probar las delicias de la vida urbana. Sería bueno para ti que ellos fueran también deliciosos, porque una vez que pasas las puertas de la ciudad, se cierran con un estrepitoso ruido y no se vuelven a abrir.



Mirar por las ventanas es un pequeño truquillo que este sistema aguanta. Pero ten cuidado, es sólo una de las actividades ilegales en Mitteldorf.

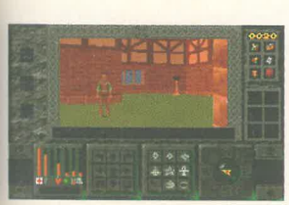


Apostar es una forma de ganar un poco de dinero, siempre que estés preparado para correr el riesgo de perder hasta la camisa.

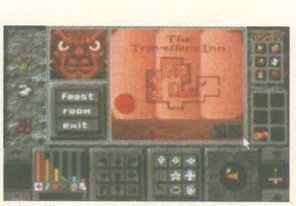
Considerando que eres nuevo en la ciudad, podrás llamar si quieres a cualquier extraño que pase y preguntarle la dirección del hostal más cercano. Puedes preguntar sobre una gama limitada de temas al comenzar, pero según aprendas más de la ciudad y sus habitantes, la gama de temas sobre los que poder preguntar aumentará.

Tras lanzar tu pregunta, podrás descubrir

Dos minutos *de jungla urbana*



Lo primero que hay que hacer es encontrar una taberna amistosa. Quizá este personaje pueda ayudar con alguna dirección.



No eres muy rico en este momento, así que no podrás ser muy escrupuloso al elegir habitación. No hay lujosos áticos para ti.



Tras reservar habitación, es hora de llenar el estómago. El menú es realmente variado, así que algo habrá que te guste.



Antes de vivir ninguna aventura seria, tendrás que mejorar tus reservas de capital: el comercio es una forma tan buena como otra cualquiera.



Vaya, vaya... el chico nuevo se ha metido ya en una pelea. Yo no lo tendría muy claro si me las viera con esos tipos.

que se te ofrecen indicaciones precisas de forma cortés, aunque es más probable que obtengas una respuesta vaga o incluso te insulten. Insultarse entre sí a la primera de cambio parecer ser el principal deporte de los habitantes de Mitteldorf. La gente de la ciudad pasa gran parte de su tiempo libre inventando extraños insultos. Este deporte suele llevar a la única actividad que gusta a los lugareños más que insultarse: pelear.

Puedes verte arrastrado con frecuencia a peleas en Legends of Valour, así que será bueno que encuentres un arma pronto. Cuando te halles envuelto en una revuelta, tendrás tres movimientos, cada uno de los cuales hará una distinta cantidad de daño en cada situación. Con una experimentación más bien penosa, deberás averiguar qué armas y qué maniobras son las mejores contra los distintos personajes que encontrarás en el juego.

Si te ves mal en una pelea, tendrás que recibir cuidados lo antes posible. Hay muchas formas de volver a la completa salud, y la que elijas dependerá de tu habilidad mágica y dinero. Si estás limitado en ambos aspectos, tendrás que abonarte al establecimiento de Rusty Cutlass. Este antiguo practicante médico ciertamente te curará, y si pierdes el apéndice por el camino... bueno, es el pequeño precio que hay que pagar.

Más en serio, podrías ser víctima de las alcantarillas abiertas, mal aliento y apestosas axilas que generalmente abundan en Mitteldorf, y contraer una asquerosa infección. Hay una deliciosa variedad de infecciones que puedes coger, como licantropía o vampirismo, y probablemente no sabrás que has cogido una hasta que te empiecen a aparecer colmillos.

Así que al fin has llegado al hostal más cercano. ¿Qué hay que hacer ahí? Las cosas más obvias son comer y beber y hay multitud de deliciosos platos, desde hamburguesas de cucaracha hasta sangre de buey. Cada uno de los establecimientos de la ciudad tendrá distintos precios, pero los mayores precios no son necesariamente señal de calidad. De paso, a diferencia de muchos RPG, Legends of Valour no te permitirá deambular durante días sin comer, beber o dormir. Necesitarás hacer las tres cosas regularmente si piensas abandonar la ciudad vivo algún día.

De vuelta al hostal. También tiene un tablón de anuncios, donde se ponen informaciones y se ofrecen trabajos. Esta información podría ser cualquier cosa, desde una nota de tu amigo Sven, a un anuncio diciendo que los jugadores están en la ciudad. Más útiles, si andas corto de dinero, son las ofertas de trabajo. Las leyes de empleo en Mitteldorf son más bien relajadas, o dicho de otro modo, no hay. Si te gusta el aspecto de un trabajo, preséntate, y si llegas el primero, es tuyo.



La construcción 3D de los lugares y los personajes es verdaderamente impresionante ya que ambas cosas pueden verse desde cualquier ángulo.

Lo siguiente que debes hacer es buscarte un sitio relativamente seguro para dormir y dejar tus cosas. Hay multitud de pensiones deseando alquilarte una habitación, pero puedes preparar un riñón para muchas de ellas. Para poder pagar tu renta tendrás que conseguir alguna buena forma de ganar pelas. Siempre puedes probar a apostar, pero es más probable que ello te

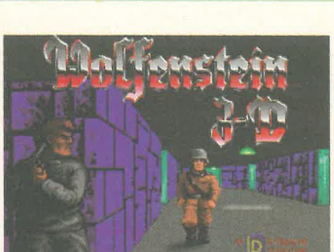


La formidable secuencia de introducción demuestra que el equipo de desarrollo sabe una o dos cosas sobre mapas de bits a igual que de 3D.

O también...



Ultima Underworld
Origin/Drosoft, 6.990 Pta.
Underworld fue el primer juego en incluir gráficos 3D con mapeado de texturas super rápido, que podían girarse suavemente 360 grados, aunque está casi pasado actualmente, con Wolfenstein y Legends of Valour tomando el mundo al asalto. Underworld resultará más atractivo si prefieres un poco de hachazos a la antigua usanza más que estos laberintos cerebrales de reciente factura.



Wolfenstein 3D
ID/Transend
Este programa simplemente demuestra que las mejores cosas de la vida son (casi) gratis. A pesar de su tema ligeramente oscuro (correr por un bloque de prisioneros de guerra disparando a guardias nazis) técnicamente es igual de bueno que Ultima Underworld. Si te gusta un poco de violencia sin complicaciones, es una forma entretenida de pasar un par de horas, aunque algo limitado.



Ultima VII
Origin/Mindscape
Lo último de la serie Ultima es enorme (tan enorme que se perdieron uno o dos errores en las primeras versiones). Una cosa que los juegos Ultima tienen a su favor es que consiguen crear un mundo completo por el que puedes moverte con libertad, sin verte muy restringido por una trama demasiado definida, muy al estilo de Legends of Valour.



Darklands
MicroProse
Otro juego de rol más que no te fuerza a seguir un único camino, aunque el primer intento de MicroProse en este género se ha deshecho del enfoque gráfico y ha resucitado la tradicional descripción de texto, común a muchos RPG de antaño. No destaca realmente, pero merece tu atención si buscas algo distinto.

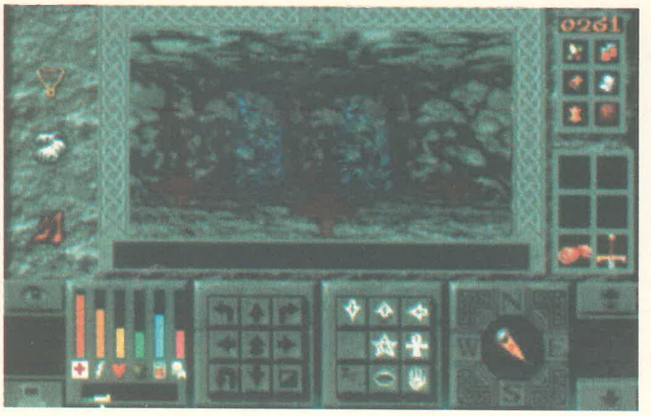
arruine que te resuelva la vida. Una alternativa mucho mejor es comerciar con los objetos que llevas. Comienzas el juego con unas cuantas gemas, pieles, y otros objetos, pero comprando y vendiendo en los sitios correctos podrás convertirlos rápidamente en un considerable fajo de billetes.

Vale, estarás diciendo. Estoy en Mitteldorf, tengo una bonita habitación y dinero, y he probado la vida nocturna, y ahora quiero un poco de diversión. ¿Qué hago? Simple, únete a un gremio. Hay muchos gremios en Mitteldorf, cada uno dedicado a un tipo distinto de arte típico en RPG, desde ritos satánicos hasta magia blanca, o lucha de la buena. Unirse a un gremio requiere una pequeña cantidad de dinero pero, más importante, deberás realizar una prueba.

Para empezar, las pruebas son cosas bastante simples: normalmente tendrás que conseguir un objeto. Encuentra el objeto, llévalo a la sede del gremio, y evita que te maten por el camino si es posible. Una vez que estés dentro de un gremio, deberás realizar más pruebas para avanzar por los rangos hasta que por último te conviertas en el maestro del gremio. Según avances, las pruebas serán cada vez más difíciles y tus objetivos más crípticos, así que no esperes comerte el mundo.

Según vayas avanzando comenzarás a encontrar intrigantes pistas que revelan que hay más en Mitteldorf de lo que soñaste. ¿Qué ha ocurrido con Sven? ¿Qué ocurrirá contigo una vez que seas maestro de gremio? ¿Qué hay en las cavernas, bajo las calles de la ciudad? ¿Hay una salida de Mitteldorf, o estás destinado a pasar allí el resto de tus días?

Algunos de los gremios te otorgarán útiles poderes mágicos. La magia en Mitteldorf no es el típico tejemaneje de lanzamiento de hechizos, y uso de runas que podrías esperar en cualquier sitio.



Bajo la ciudad hay kilómetros y kilómetros de catacumbas, y los habitantes son incluso menos amistosos que los de la superficie.

No, aquí simplemente tienes un icono para cada hechizo, y una pulsación basta para utilizarlo.

Hay tres objetos especiales en la ciudad, y aparecerán en las ranuras de icono vacías de la parte izquierda de la pantalla cuando los encuentres. No sería justo por mi parte decir cuáles son o dónde encontrarlos, ¡pero están en algún sitio! Entre los habitantes de Mitteldorf hay extraños personajes que deberías evitar. Los guardias de la ciudad normalmente te dejarán tranquilo, pero crúzate con alguno en mal plan y quizá seas llevado ante el rey, acusado de alguna cosa como pisar las grietas del suelo (vale, me lo he inventado, pero las acusaciones reales son igual de ridículas). Entonces te verás arrojado a una celda un día o así, lo que no es muy divertido cuando estás en medio de una prueba. Sal por la noche y encontrarás a algunos de los menos deseables habitantes de Mitteldorf. Unos cuantos de ellos tienen bastante vello facial y el gusto por la sangre no es nada raro entre los otros.

Legends of Valour es un intento valiente de hacer algo nuevo con el género de los RPG. Ciertamente no va a gustar a todos, pero muchos aficionados a los RPG y algunos recién llegados podrían considerar este un enfoque refrescante y entretenido a este tipo de juegos.

Ficha

Sorprendentemente puedes echar a andar con una máquina no demasiado potente y conseguir aún un juego bastante potable, aunque por debajo de 16 MHz no esperes demasiado. Aunque puedas usar el teclado para algunas funciones, necesitarás el ratón para jugar.

Requisitos de disco

Alta densidad	✓
Sólo disco duro	✓
Espacio en disco duro	7Mb

Tarjetas gráficas

CGA	✗	EGA	✗
VGA	✓	SVGA	✗

Tarjetas de sonido

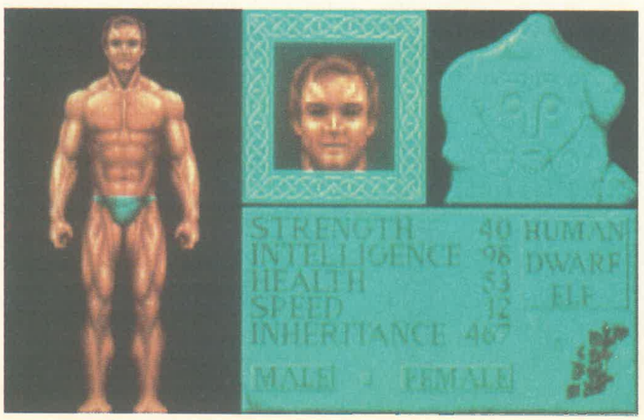
Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✗	Teclado	✓	Ratón	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	20MHz
Memoria mínima	640K
RAM libre	520K



La generación de personajes funciona de la forma típica en los RPG, aunque no es racista en absoluto: puedes jugar como un elfo o un enano si quieres.



Si tu PC realmente no da la talla, puedes aún sacar un poquito de velocidad encogiendo la pantalla o quitando parte del detalle.



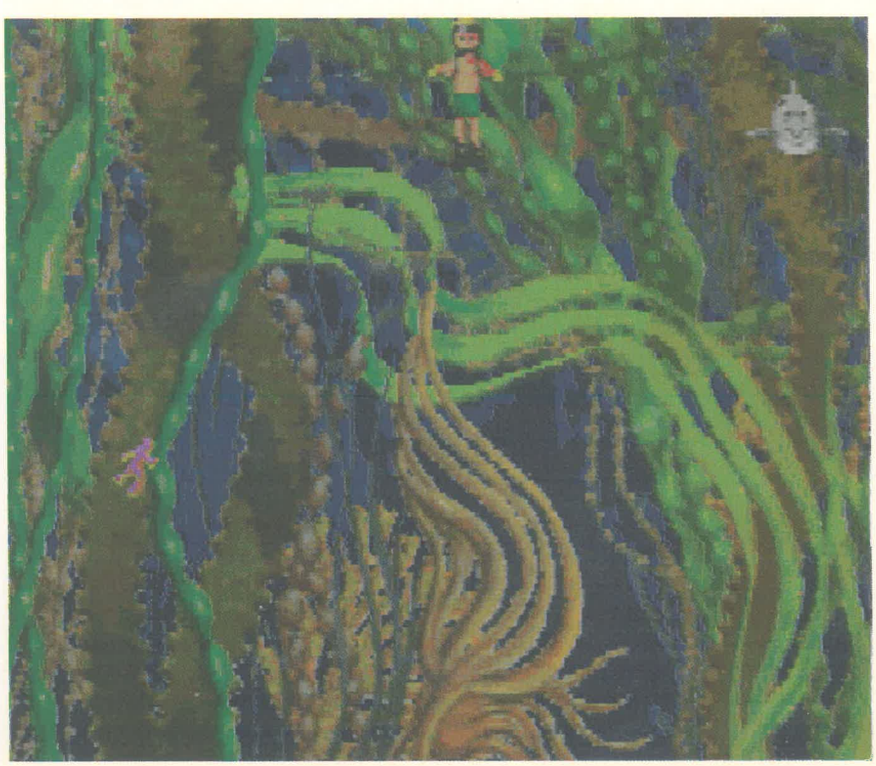
Título	Eco Quest
Fabricante	Sierra On-Line
Distribuidor	Erbe
Precio	6.150 Pta. (16 col.) 6.650 Pta. (256 col.)

SOFTWARE TRADUCIDO

Se acabó el atar latas a la cola de los gatos, desperdiciar el agua sin ton ni son y abandonar residuos tóxicos en el campo. La ecología invade nuestros ordenadores, ha llegado el momento de jugar limpio e intentar hacer de este basurero un planeta mejor.

Eco Quest

Es un juego de aventuras con un tema ambiental que se ha presentado como emocionante y a la vez educativo pero, ¿realmente lo es?



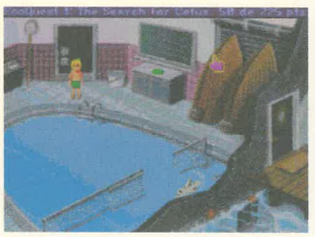
El primer obstáculo al sumergirnos es el de encontrar una ruta despejada para Delphineus entre las algas del fondo.

Eco Quest tiene muchos elementos distintos, incluyendo rompecabezas, adivinanzas y un laberinto, pero su formato general es de exploración, investigación e interacción. Los protagonistas principales son Adam, un chico de 12 años, y Delphineus, un delfín, y el juego sigue sus aventuras bajo el agua para rescatar a Cetus, una ballena cuya desaparición ha amenazado la existencia del reino submarino de Eluria.

Cuando la historia comienza, Adam y su padre, un ecologista a quien llaman para resolver situaciones de emergencia, acaban de llegar al Caribe. La escena inicial es una especie de cruce entre un laboratorio y una sala de estar. En el centro de la mesa hay una gaviota que ha quedado cubierta de petróleo, por lo que lo primero que hay que hacer es limpiar sus plumas. Al igual que con muchas de las operaciones, esto se hace



Adam y su padre aparecen en la escena inicial, en la que un vertido de petróleo ha dañado a una gaviota; el daño debe ser reparado.



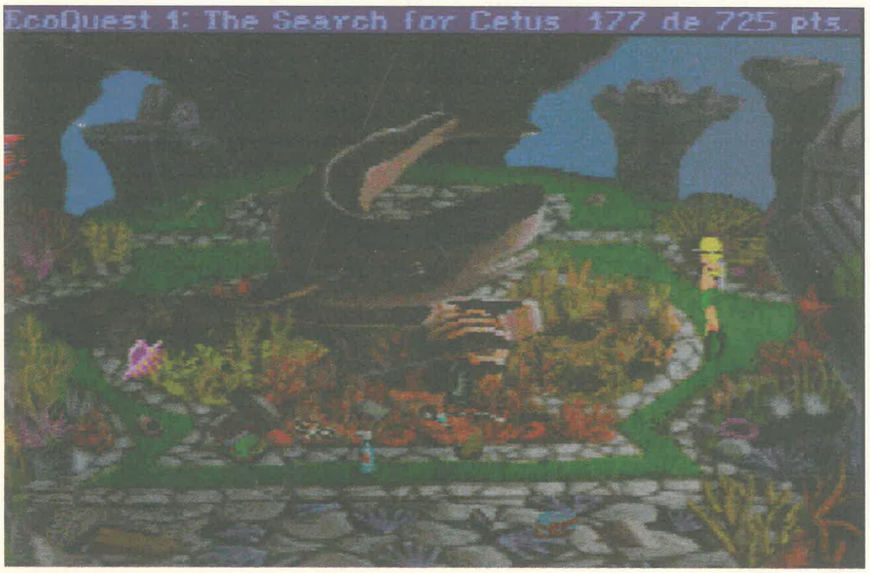
Una vez que se cruza la puerta del salón se entra en el laboratorio de tratamientos y te encuentras con Delphineus, el delfín.



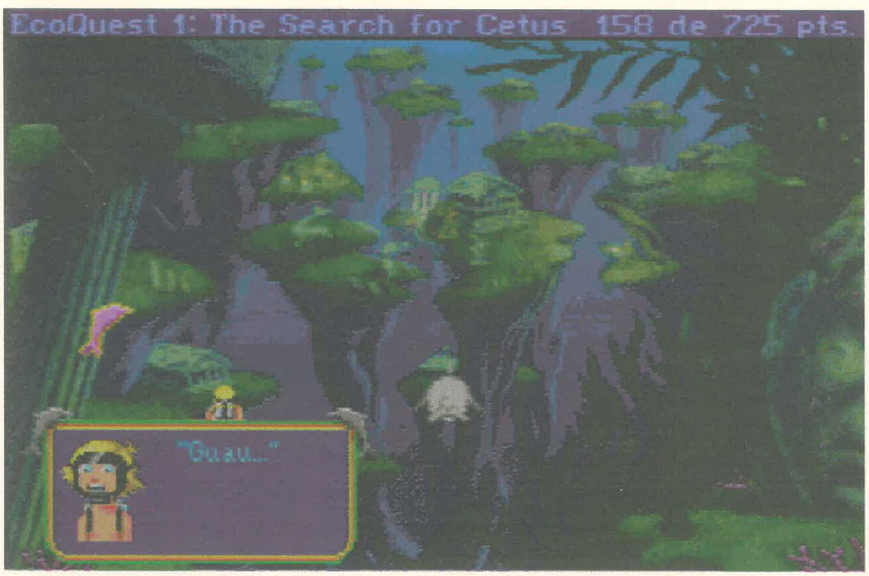
Hay que acompañar al delfín al reino submarino de Eluria, pero ese barco a lo lejos nos causará más de un problema.



Desechos indiscriminados por parte de los descuidados humanos; no se puede avanzar hasta que Adam haya recogido una cantidad suficiente.



Adam puede usar el compuesto químico de su padre para limpiar de petróleo el fondo de los mares.



La bonita ciudad en ruinas de Eluria es el encantador destino de esta aventura submarina.

recogiendo objetos. Una vez que los objetos están disponibles en la "bolsa de recursos" de Adam puedes utilizarlos individualmente o en combinación. También puedes inspeccionar las cosas que estén en esta bolsa y conocer sus propiedades y características.

La patrulla de la basura

En todas las etapas del juego, puedes conseguir puntos adicionales por recoger basura y por utilizar la herramienta de reciclado especial para recuperar objetos como sea conveniente. En determinadas situaciones no podrás pasar a la siguiente etapa hasta que hayas limpiado lo suficiente.

Al igual que todos los productos educativos de Sierra, lo más sorprendente de Eco Quest es la calidad de los gráficos. Una fantástica introducción animada te da una idea de lo que te espera y, hasta el final, los fondos son sorprendentes, con una gran atención a los detalles. El juego tiene también una banda sonora con una música que refleja la atmósfera de cada etapa.

Reciclando información

Habiendo recorrido el juego desde el principio al final, tengo muy pocas críticas que hacer referentes a la jugabilidad, pero encontré algunos inconvenientes en la documentación. Durante las etapas iniciales del juego es necesario utilizar el manual con mucha frecuencia para superar la protección contra copia, pero esto no está claro en absoluto. La hoja en cuestión contiene un aviso en el que se te indica que si deseas jugar sin ayuda ninguna debes leer el manual por completo.

También tengo algunas quejas de etapas posteriores. Estando en el reino submarino, me sorprendió la aparición de unos mensajes en los que se me indicaba que había completado una tarea, cuando realmente no era así. También, en una etapa avanzada (momento en el que yo había pensado que podía terminar tareas en muchos órdenes distintos), de repente se hizo fundamental ofrecer un determinado objeto a un determinado pez en una posición exacta, y no podía hacerse de otro modo. No tardé mucho en resolver ninguno de estos problemas.

Por último, en comparación con toda la emoción y tensión de la búsqueda hasta este momento, el cuarto de hora final

del juego es bastante decepcionante, ya que lo único que puedes hacer es mirar una larga y poco inspirada secuencia final.

Juego familiar

Retrospectivamente, mi sentido de quedar decepcionado por el final no se refleja en el nivel de interés de esta etapa tanto como en las cualidades de la parte principal del juego, en la que exploras la preciosa y fascinante ciudad en ruinas de Eluria.

Eco Quest se comercializa como un juego familiar y después de jugar, yo lo aprobaría como un juego con el que se divertirá un pequeño grupo de personas. De acuerdo con el fabricante, se supone que es apto para edades a partir de los 10 años, en lo que estoy totalmente de acuerdo. Entre los usuarios que probaron el juego había desde niños de ocho años a adultos, y los más jóvenes no pudieron arreglárselas solos para leer el diálogo o la historia, que también contenía instrucciones de juego. Incluso un niño de 10 u 11 años necesitó ayuda en algunos momentos para entender el texto.

Para todos los jugadores, Eco Quest resultó bastante absorbente y les agradó jugar de nuevo para poder terminarlo. Incluso si estás dispuesto a sentarte delante del ordenador durante un montón de horas seguidas no hay forma de poder terminar el juego de una sentada. Tienes que estar preparado para grabar el juego y salir (nuestros usuarios lo hicieron en períodos que variaron entre 5 y 9 horas).

Merece la pena grabar el juego en distintos puntos, incluso aunque vayas a seguir jugando. Como ya he mencionado, durante una de las partidas jugadas durante las pruebas, nos las arreglamos para llegar a un punto en el que no se podía avanzar más. Unicamente volviendo a un juego anteriormente grabado y continuándolo descubrimos que se había cometido un error.

Hacerse verde

Aunque el mensaje ecológico sobre los peligros de la contaminación química y la amenaza que supone para la vida animal y vegetal era constante en todo el juego, tuve la sensación de que "educativo" no







El punto de vista de los chicos — por Jorge, de ocho años (con un poco de ayuda de su padre para el estilo de redacción y las faltas de ortografía...)

Eco Quest es muy emocionante, especialmente cuando estás bajo el mar. Estando en el laboratorio al principio del juego no podía creer que se suponía que Adam era mayor que yo (su manera de andar era como la de un niño pequeño), pero una vez que empezó a nadar se movía con mucha más facilidad y entonces fue cuando la aventura realmente comenzó. Después de eso yo sólo quería seguir jugando. Me encantaron los efectos de sonido, especialmente cuando significaban cosas que estaban a punto de ocurrir y que ayudaban a que el momento fuera más emocionante aún. Es realmente estupendo cuando sabes cómo continuar, pero cuando no sabes qué hacer: te quedas atascado. He jugado muchas veces durante poco tiempo y me gustaría volver a jugar con alguien que no hubiera visto nunca el juego.

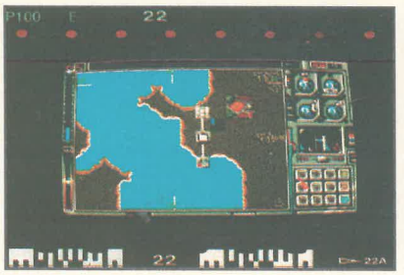


era el adjetivo más adecuado para aplicarle, debido en parte, incluso con su evidente mensaje, a que debe considerarse primordialmente como un juego desafiante y divertido. En especial me dejó un poco perplejo el cuadernillo suplementario titulado "Yo ayudé a salvar la tierra", ya que una buena parte de su contenido resultaba realmente difícil de aplicar (e incluso de explicar) a una audiencia española.

Instalé Eco Quest en un 386 a 20 MHz con 2 Mb de RAM y un monitor VGA. Se ejecutó razonablemente rápido y los gráficos (en 256 colores) eran muy buenos. El software soporta una amplia gama de tarjetas de sonido (y Sierra recomienda la Thunderboard), pero aunque hay efectos adicionales (como burbujas subiendo en el profundo océano) que sólo son audibles con una tarjeta de sonido, los efectos musicales se escuchan bastante bien sin tarjeta. Dispone de controles tanto para los efectos de sonido como para el nivel de detalle de los gráficos y desactivarlos acelera considerablemente el juego.

Al igual que muchos juegos de aventura, Eco Quest es un programa de una sola vez; es decir, cuando lo has terminado no es probable que repitas. La única razón que podrías tener para empezar de nuevo es que hayas llegado al final sin obtener el máximo número posible de puntos (nosotros terminamos con marcadores que iban de 659 a 704 puntos, de los 725 posibles que pueden conseguirse), por lo que quizás puedas desear mejorar tu marcador. Así, pese a la variedad y calidad de los gráficos que contiene, parece que es un juego que tiene un número limitado de partidas.

O también...



Global Effect
Electronic Arts/Drosoft, 4.990 Pta.

Un simulador de dios con una diferencia. En Global Effect el jugador debe llegar a dominar el mundo expandiendo a su civilización, pero manteniendo siempre un delicado equilibrio con el medio ambiente. Multitud de datos e informes mantienen al jugador informado de sus progresos o errores, aunque pierde puntos en el aspecto de la presentación, lo que afecta a la jugabilidad. La conciencia ecológica es importante, pero Global Effect no hace mucho para que salvar el medio ambiente sea algo excitante.



King's Quest V
Sierra/Erbe, 8.200 Pta., 8.700 Pta. (VGA 256 C), 9.990 Pta. (CD)

Se trata de otra aventura que emplea a personajes atractivos para los niños. ¿Qué mejor escenario para una aventura fantástica que un mundo de cuento de hadas? Es el último capítulo (por ahora) en la famosa serie King's Quest de Sierra y demuestra que a la hora de conversar con búhos parlanchines y demás cosas por el estilo, Sierra no tiene rival.



Ficha

Necesitarás una máquina basada en 80286 o mejor con 640 Kb de memoria base y un disco duro. Está disponible para EGA en una versión independiente.

Requisitos de disco

Alta densidad				✓	
Sólo disco duro				✘	
Espacio en disco duro				4,8Mb	

Tarjetas gráficas

CGA	✘	EGA	✘		
VGA	✓	SVGA	✓		

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✘	Ratón	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	20MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	567Kb

PCreview 7



Título	**Risky Woods**
Fabricante	**Zeus/Dinamic**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**3.990 Pta.**

MADE IN SPAIN



De las compañías de software españolas que aparecieron hace ya algunos años y que crecieron al amparo del Spectrum pocas son las supervivientes y menos aún las que continúan lanzando programas para los ordenadores de 16 bits. Una de ellas es Dinamic, que a través de su acuerdo de distribución con la compañía sudamericana Zeus ya conoció el éxito con Narco Police. Esta vez han querido crear un arcade puro, un juego como los de antes, en los que la acción sea la protagonista y en el que al jugador no se le dé ni un minuto de respiro y creo que lo han conseguido. Es notoria la escasez de juegos arcade para el los ordenadores compatibles y mientras que para el resto de los ordenadores de 16 bits

Risky Wo

Dos minutos *de excursión*

Con un cuchillo como única protección, Roham se interna en el bosque. No pasará mucho tiempo hasta que tenga que enfrentarse a esqueletos, dragones, soldados y cosas mucho peores...



El objetivo del juego: liberar a los monjes de la sabiduría. Hemos conseguido liberar al primero y nos demuestra su agradecimiento destruyendo a todos los enemigos de la pantalla. La verdad es que podría ayudarnos con sus compañeros...



Al adentrarnos cada vez más en el juego los peligros se irán haciendo mayores. Atravesar estos precipicios sería cosa fácil si no fuese por las hachas que surgen del suelo, por esos pájaros asesinos, por los esqueletos, por los...



¡Una tienda! ¡Y en medio del bosque! ¡Qué cosas más extrañas se pueden ver por aquí! ¿Qué comprar? ¿Unas cuantas hachas y bolas de fuego, o mejor algo de energía para aguantar los ataques de los enemigos? Difícil elección.



Por fin nos enfrentamos al gran enemigo de final de fase. Sólo caerá después de acertarle con un gran número de disparos. En el panel del juego se muestra su energía para saber lo que le queda de vida antes de morder el polvo definitivamente.

la oferta es amplísima, hasta ahora los usuarios de PC se han tenido que conformar con mucho menos.

Parece que afortunadamente todo esto está cambiando y que las compañías de software comienzan a usar toda la potencia de los ordenadores modernos. Hay limitaciones insalvables, qué duda cabe, y mucho tendrían que cambiar las cosas para ver en un PC un desplazamiento multiplano de 16 niveles o más, como ocurre en algunos programas de Amiga, pero hay que tener en cuenta que el PC no es una máquina orientada a esas tareas y que tampoco es necesario rizar el rizo para conseguir un buen juego de acción y este Risky Woods lo es.

El juego sigue los esquemas básicos de los arcades horizontales: el jugador controla al personaje desplazándose hacia la derecha, recorriendo el escenario mientras los enemigos se abalanzan sobre él desde todos los lados. Dicho así parece bastante simple y de hecho así es. Esto, que a primera vista puede parecer un inconveniente, es una de las características que debe cumplir todo buen arcade. Sólo son necesarias cinco teclas para controlar a nuestro personaje que posee una movilidad y animación excelentes.

El argumento, que generalmente suele ser sólo un relleno en los juegos de este tipo, pone al jugador en la piel de Roham, un joven guerrero que debe internarse en el bosque de Risky Woods para encontrar a los monjes que han sido convertidos en estatuas y liberarlos de su cautiverio, devolviendo así la sabiduría a las tierras perdidas. El juego está dividido en cuatro zonas distintas, cada una con sus propios escenarios y enemigos, que a su vez se componen de dos fases y de una cueva de acceso a la siguiente zona.

Para conseguir finalizar una fase hay que liberar a un número variable de monjes y, muy importante, llegar al final antes de que se agote el tiempo. Esto, que puede parecer un detalle sin importancia, proporciona al juego un desarrollo frenético y hace que no se tenga ni un solo momento de respiro. Si no se consigue liberar a todos los



Cada vez que comienza una partida o nos matan, tendremos unos momentos de reposo mientras estemos rodeados por esas luces protectoras. Por desgracia su efecto no dura mucho tiempo.

Nada más empezar la aventura comenzarán a atacarnos monstruos de todo tipo. Estos pájaros, aunque por su aspecto puedan sugerir lo contrario, se despachan con un sólo impacto de nuestra arma.

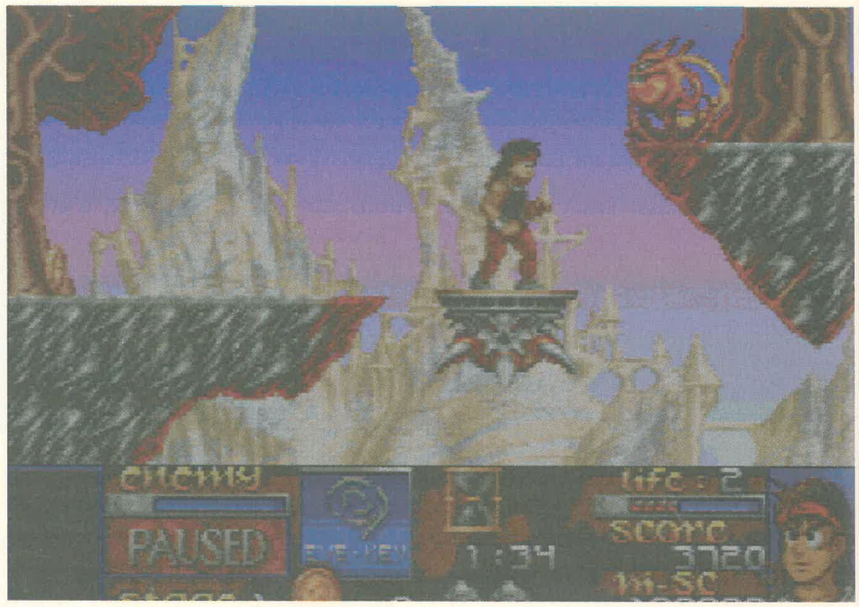


Los cofres guardan multitud de objetos, unos útiles y otros no tanto. El manual explica en detalle las características de cada uno, pero el problema está en que no todo es lo que parece.



ods

"Ten cuidado con el bosque" le decían a Roham de pequeño, pero no podía imaginar que cuando se hiciese un hombre tendría que internarse en él para salvar a las tierras perdidas de las fuerzas del mal



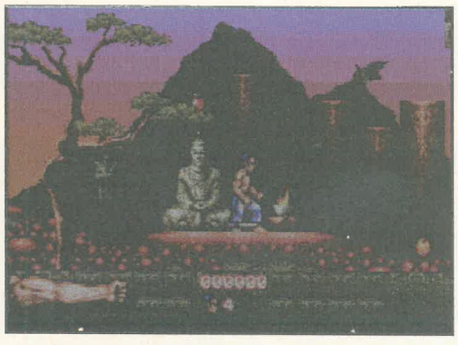
Las plataformas sirven para acceder a zonas que de lo contrario serían inaccesibles. Esa planta carnívora es un enemigo incómodo porque puede detener nuestros disparos con los suyos.

monjes hay que volver a repetir toda la fase. Otro aviso: hay algunas estatuas falsas que al liberarlas restarán energía a Roham. Nada las distingue de las verdaderas y sólo cayendo en la trampa la primera vez podremos saber cuáles son. Afortunadamente, su posición no cambia y lo único que hay que hacer es recordar dónde están. En las cuevas es donde aguardan los guardianes de final de fase, enormes monstruos que tienen como pasatiempo favorito devorar a jóvenes incautos que osan internarse en sus dominios. Para acabar con ellos es necesario acertarles muchas veces y con un arma cuanto más poderosa mejor.

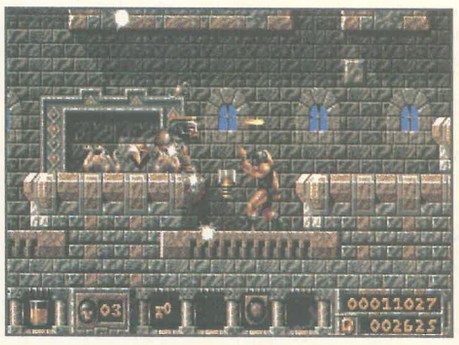
La variedad de monstruos es enorme y habrá que enfrentarse a diablos, pájaros malignos, plantas carnívoras, esqueletos y demás simpáticos habitantes del bosque. Cada uno de ellos tiene sus propias características y tácticas de ataque, con una animación y colorido perfectos. Al destruirlos, soltarán monedas que se pueden recoger para usarlas posteriormente. Al final de cada fase encontraremos (como ocurría en el Xenon II de los Bitmap Brothers) una tienda en la que poder mejorar nuestro armamento y recuperar la energía perdida en la lucha gastando las monedas recogidas por el camino. Hay cuatro tipos distintos de armas, y cada una se adapta mejor a un tipo de zona y de enemigo diferente, además de tener un precio dispar. Las más caras no tienen porqué ser las mejores. La única forma de averiguar cuál es la más adecuada es probando y también se puede aumentar la potencia de cada arma hasta multiplicarla por tres.

Hay cadenas, bolas de fuego, hachas y boomerangs. Las dos primeras son bastante parecidas, avanzan en línea recta hasta que encuentran un enemigo. Las hachas vuelan en trayectorias parabólicas y resultan muy útiles para destruir los enemigos que se encuentran a diferentes niveles. Por último, el boomerang es un arma de ida y vuelta y resulta un compañero indispensable en los niveles superiores, cuando los enemigos acechan por todos los lados. Las armas pueden comprarse y venderse, si se devuelve un arma que ya no se desea utilizar también se recupera el dinero que se pagó por ella. Además de las armas se puede comprar energía o vidas, así que ya os habréis dado cuenta de que el secreto del éxito está (qué raro) en el dinero.

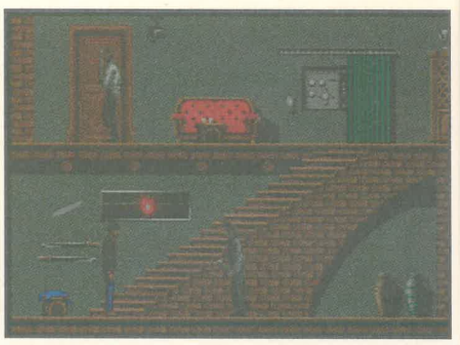
O también...



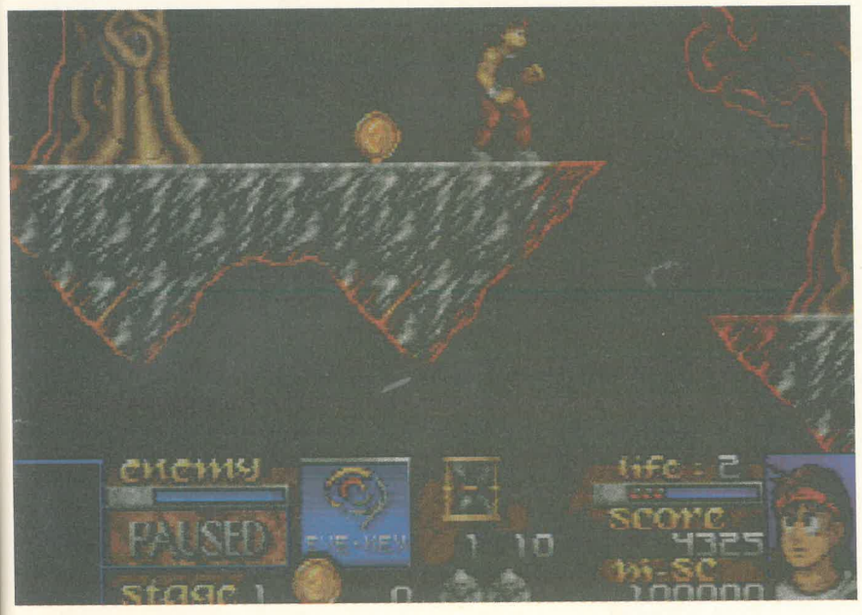
First Samurai
Ubi Soft/Drosoft, 3.990 Pta.
Uno de los juegos más espectaculares aparecidos en los últimos tiempos. Controlas a un samurai con la misión de vengar la muerte de su maestro. La variedad de golpes y armas es enorme y el mapeado muy extenso. Un producto muy cuidado en todos los sentidos y que posee además ciertos ingredientes de las videoaventuras que lo convierten en un clásico imprescindible.



Gods
Renegade/Drosoft, 3.990 Pta.
Una de las primeras incursiones de los hermanos Bitmap en el mundo del PC y uno de las mejores aventuras arcade de la historia. Con la calidad gráfica habitual, un sonido al máximo nivel y con un sistema que dota a los enemigos de un nivel de "inteligencia" variable, sitúa el listón muy alto para el resto de sus competidores.



Dylan Dog
Simulmondo/Proein, 3.000 Pta.
Una casa llena de feroces asesinos sirve como escenario de este juego que recupera la esencia de la clásica máquina de los arcades Rolling Thunder y le añade ciertos detalles originales. El movimiento de los personajes está muy conseguido y divierte durante un rato, pero a la larga resulta monótono.



Existe la posibilidad de eliminar el decorado del fondo para aquellos ordenadores que no sean muy rápidos. Aunque menos espectacular, se agradece la mayor rapidez y fluidez de los movimientos.

Roham también se encontrará en su camino con los ojos puerta. Estos son muros que le impedirán avanzar a menos que posea una llave-ojo que le permita abrirlos. Las llaves-ojo se encuentran en los cofres que aparecen al destruir a algunos enemigos y están compuestas de dos partes. Además de para abrir puertas se pueden utilizar como último recurso, ya que si se mantiene pulsado el disparo durante un segundo se activará la llave-ojo, destruyendo a todos los enemigos de la pantalla.

En los cofres también encontrará otros muchos objetos que pueden ayudarle o perjudicarle en su misión. Las manzanas provocan un profundo sueño que deja indefenso a Roham y puede provocar su muerte o bien aumentar el marcador en 10.000 puntos. La flecha mandará a Roham a la posición inicial o bien aumentará la puntuación de la misma forma que la manzana. En detalles como estos se ve la astucia de los programadores: ¿debo arriesgarme a coger este objeto para conseguir los puntos? No es una elección fácil y menos si ha de hacerse en fracciones de segundo. Los corazones y pócimas aumentarán la energía de nuestro personaje, pero los cráneos harán que baje y si llega a cero...

Dado el poco tiempo del que se dispone para completar cada fase, se agradece la inclusión de los iconos con forma de reloj de arena que proporcionan un minuto extra y cada 100.000 puntos se obtiene una vida más. La pantalla de juego muestra en todo momento la información necesaria, como las monedas recogidas, los monjes que faltan por liberar, el tiempo restante y la energía del enemigo de final de fase.

Aunque no se puede decir que sea un juego original, sí que posee ese algo indefinible que debe tener todo arcade: el deseo de jugar una nueva partida para conseguir llegar un poco más lejos y derrotar a la bestia final. Es un buen juego, con una calidad técnica elevada y que ojalá anime al resto de compañías a realizar más juegos arcade para PC.

Hay que tener cuidado con las trampas del camino. Esta piedrecita aparece cuando pisamos sobre las maderas y puede darnos un disgusto.



PCreview 6

Ficha **Funciona aceptablemente rápido en un AT a 16 MHz, aunque el desplazamiento del paisaje puede ser bastante brusco. La opción de eliminar el fondo hace que el movimiento sea más fluido y recomendable jugar así a no ser que se tenga un 386 a 33 MHz.**

Requisitos de disco

Alta densidad	✓		
Sólo disco duro	✓		
Espacio en disco duro	1,36 Mb		

Tarjetas gráficas

CGA	✘	EGA	✘
VGA	✓	SVGA	✘

Tarjetas de sonido

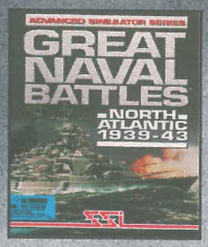
Ad Lib	✓	Roland	✓	Sound Blaster	✓

Control

Joystick	✓	Teclado	✓	Ratón	✘

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	16MHz
Memoria mínima	640Kb
RAM libre	438Kb



Título	**Great Naval Battles**
Fabricante	**SSI**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**6.990 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO

Great Naval Battles

Bien, alguien, en alguna parte, debe de haber estado escuchando, porque en los últimos seis meses, más o menos, ha habido una avalancha de programas navales. Primero fue el idiosincrático Dreadnoughts del Dr Peter Turcan, aún desconocido en España, luego el programa táctico y estratégico de SSI, Carrier Strike, seguido de cerca por el Carriers at War gráficamente impresionante de SSG. Ahora SSI ha disparado otra andanada de cañonazos con el atronador Great Naval Battles.

Great Naval Battles —North Atlantic 1939-43— es una simulación de la guerra de superficie en el océano Atlántico en los primeros años de la segunda guerra mundial. Te pondrá al mando de la Real Armada británica, o de la Kriegsmarine alemana. Puedes jugar en varios niveles: incursiones, operaciones, y campañas.

El nivel de incursiones es el más corto y simple, y simula un encuentro entre dos o más barcos o fuerzas especiales en una única "batalla". En este nivel los barcos entran en contacto y la batalla puede durar entre cinco minutos y varias horas. Las incursiones que podrás revivir incluyen la Batalla del Río de la Plata (el Graf Spee), el Bismarck contra el Hood y el Prince of Wales, el Scharnhorst y el HMS Glorious, y muchas otras, añadiendo a un intrigante "Jutland II".

El nivel de operaciones pone en tus manos el control de operaciones completas, bien respondiendo a amenazas enemigas o realizando tus propias salidas. Los barcos y destacamentos se controlan en este nivel durante días e incluso meses, las consideraciones a tomar en cuenta son de mucho más nivel, y el inmenso tamaño del campo de batalla en el Atlántico se hace patente. Estos escenarios incluyen "salidas de invierno (actividades de los acorazados alemanes durante 1941), la operación Rheinubung (el fatal viaje del Bismarck y el Prinz Eugen en 1942) y la batalla del Mar de Barents (una acción de transporte con unidades pesadas alemanas entre 1942 y 1943).

El escenario de campañas en GNB sólo debería probarse una vez que las incursiones y los escenarios de operaciones están

Ficha

Great Naval Battles viene en tres discos de 3,5" de alta densidad. Ten en cuenta que será necesaria memoria extendida para el sonido.

Requisitos de disco

Alta densidad	✓
Sólo disco duro	✓
Espacio en disco duro	**9Mb**

Tarjetas gráficas

CGA	✗	**EGA**	✗
VGA	✓	**SVGA**	✗

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	**Roland**	✓	**Sound Blaster**	✓

Control

Joystick	✗	**Teclado**	✗	**Ratón**	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	**16MHz**
Memoria mínima	**640Kb**
RAM libre	**585Kb** *(más 700K EMS para sonido)*

dominados. Se te pondrá al frente de las fuerzas de superficie de la marina alemana o británica durante los primeros cuatro años de la Segunda Guerra Mundial. La campaña comienza en octubre de 1939 y dura hasta septiembre de 1943. Tú controlas todos los barcos de guerra importantes de tu flota, manteniendo patrullas, planeando ataques, viajes, etc., para intentar mantener o arrebatar el control de la ruta marítima atlántica. Al final de la campaña, tu éxito o fracaso se decidirá por cómo hayas afectado a la llegada del día D; si los británicos lo hacen bien se llevará adelante, si son los alemanes quienes tienen éxito se retrasará (o incluso suspenderá).

Los niveles de control son Capitán (en cada barco), Flota (en cada destacamento) o Almirante (estrategia). Cada uno se lleva a cabo individualmente por medio de varias pantallas e informaciones, pero el centro del juego es la habilidad para controlar cada barco desde el puente de mando.

En el nivel de barco, los controles se centrarán principalmente en la dirección de disparo y navegación, aunque también deberán cubrirse áreas tales como localización de aviones, control de daños y torpedos. Los barcos se dividen en puestos separados que se colocan en control automático o manual. Durante el combate alternarás entre las estaciones de artillería y navegación. Las pantallas principales pueden mostrar una ventana del mapa, permitiéndote estar atento constantemente del cuadro principal, en particular de la posición de tus barcos, y de los enemigos.

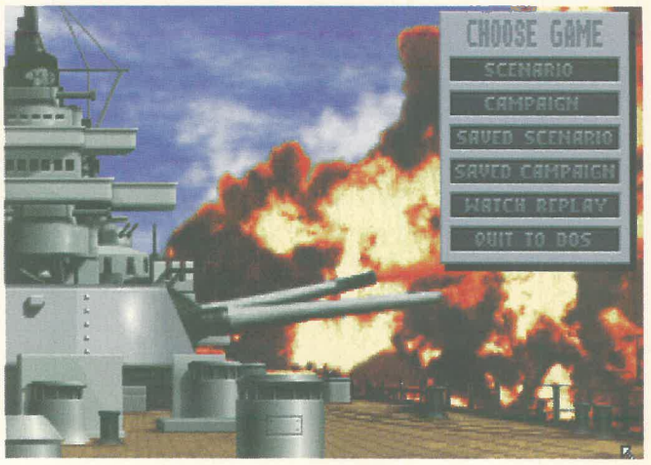
Todas las imágenes tienen una magnífica presentación, con opciones de "zoom", y el uso de círculos de alcance para mostrar la cantidad efectiva de armamento primario y secundario. Los navíos no solían estar equilibrados en estos conflictos, por lo que el aprovechamiento de la distancia, o de la oportunidad de reducirla puede ser crítico en algunas de estas batallas.

La dirección de disparo depende de la selección del blanco, de maniobrar en la dirección correcta y de la habilidad de la tripulación; ¡en el fragor de la batalla casi se puede oler el humo saliendo del teclado!

Los gráficos son de lo mejor, con una sección de referencia independiente, en la que se muestra un resumen de los tipos de barcos, estrategias y armas. Estas se muestran conjuntamente con gráficos de alta definición en blanco y negro, y cada uno de los barcos aliados puede mostrarse más detalladamente.

El tiempo, por supuesto, es la esencia de la batalla, pero en los juegos de ordenador





Una de las muchas pantallas de opciones gráficamente soberbias.

con demasiado tiempo se corre el riesgo de que el usuario pierda el nivel de atención; la guerra naval conlleva grandes distancias y pedantes maniobras. GNB permite jugar en tiempo real o usar un acelerador que multiplique el paso del tiempo por dos, cuatro e incluso ocho. Esto es una opción interesante en un producto SSI, en tiempos pasados el realismo podría haberlo sido todo, ahora se admite que la capacidad de juego es también un requisito fundamental, y al permitir la contracción del tiempo lo demuestra. Una llamada de atención sin embargo, con el tiempo multiplicado por ocho, éste vuela, al igual que las cargas altamente explosivas; si no tienes cuidado, el puente del buque insignia en que hace un minuto estabas sentado, puede convertirse en un montón de astillas llameantes entre la espuma del mar.

Los daños y el control de los mismos son una parte importante de GNB, existiendo una pantalla independiente, que muestra hábilmente el barco en "capas". La atención que se ha puesto en el detalle es extraordinaria, e incluso el color de los impactos indica si proceden de armamento primario o secundario.

El manual es la obra de arte que es normal viniendo de SSI, un montonazo de páginas, en las que la primera mitad se dedica a un tratado del período histórico,



Dos minutos *de la batalla del Rio de la Plata*

Recrea la famosa batalla en 1939 entre tres barcos ingleses, el HMS Exeter, el HMS Ajax, y el HMS Achilles y el pequeño acorazado alemán Admiral Graf Spee.



El HMS Graf Spee ha estado a punto de abrir fuego con su armamento principal de calibre 11 sobre el HMS Exeter. Tiene un alcance de 20.000 yardas y el Exeter está ocultando al HMS Ajax, y al Achilles.



El Exeter responde con su armamento de calibre 8, pero al límite de su alcance. Es suficiente para mantener alejado al Graf Spee con su mayor equipamiento.



La distancia ahora se ha reducido a menos de 16.000 yardas y el Graf Spee está preparado para hacer funcionar tanto su armamento primario como secundario en una andanada completa.



Los tres barcos británicos, menos armados, están ahora al alcance del armamento secundario del Graf Spee, reduciéndose la distancia hasta 12.000 yardas.

el conflicto y las máquinas. Las ilustraciones y dibujos adornan todas las páginas, con SSI encargándose de nuevo de mostrar las más insólitas fotografías.

El resto se dedica a la guía del jugador y en esta sección SSI ha hecho una auténtica mejora, los manuales anteriores eran muy delgados, con unas explicaciones muy pobres. No es fácil imaginar a jugadores en potencia perdiendo interés en el producto antes de tiempo.

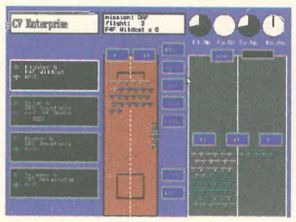
En GNB, la combinación de un buen manual, un completo y detallado fichero con una tutorial paso a paso, y un escenario para principiantes, hacen del proceso de aprendizaje el mejor avance de SSI. Hay pocas críticas, la principal es que un poco más de tiempo de juego no vendría mal, algo como "Patton Strikes Back", disparos de los barcos hundiéndose, o una vista de cámara "flotante" (perdón por el chiste). Todo esto haría de GNB algo muy especial, a pesar de ser ya un estupendo trabajo.

Un punto interesante a tener en cuenta, es que en el nuevo catálogo de SSI, GNB no aparece en la sección de juegos de guerra (junto con Carrier Strike, Second Front, Conflict Korea, etc.) sino en la de simulaciones. GNB no es puramente un juego de estrategia y tácticas, pero te coloca en el puente de estos enormes barcos, simulando el combate presente, desde navegación hasta control de daños, dirección de disparos y estrategia en alto grado.

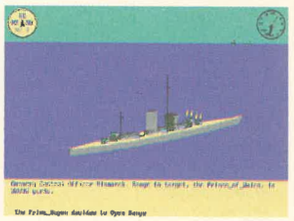
En lo que concierne al futuro, SSI ha desarrollado varios discos de expansión, en el tablero de diseño están "Super Ships of the Atlantic" que incluye muchos barcos alemanes e ingleses que no fueron construidos a tiempo para la segunda guerra mundial (quizá el "Frederic der Grosse", el "SuperBismarck"), "America in the Atlantic" con los barcos estadounidenses que se hubieran podido encontrar durante esta guerra, y además un "Constructor de Escenarios" que te permitirá crear tus propios escenarios, e incluirá una nueva campaña que te permitirá progresar desde ser el capitán de un lento destructor a comandante de un destacamento completo.

En conclusión, Great Naval Battles es lo que se llamaría un producto muy bien presentado, que cubre en detalle un fascinante e irrepetible período de historia militar. Los gráficos son de primera, el interface es realmente sencillo, y todo esto nos lleva a clasificarlo como un producto de calidad.

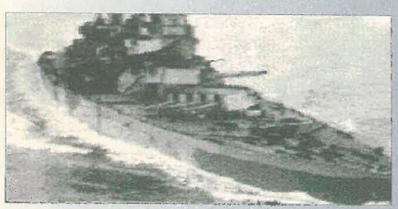
O también...



Carrier Strike
SSI/US Gold
Otro producto SSI, el énfasis aquí está puesto en las operaciones de transporte más que en las de superficie. El principal aspecto del producto es la administración de los escasos recursos de la nave, como el combustible, el uso de ascensores y los procedimientos de búsqueda. El programa tiene la ventaja de un buen interface, e incluye algo de acción en la superficie. Carece de la opción de campaña, pero es la base que se puede tomar para GNB. Juntos podrían organizar una operación combinada formidable.



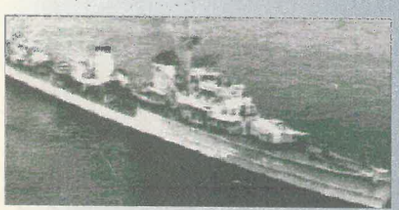
Dreadnoughts
Turcan Research
Es el único aparte de GNB en el que existe auténtica acción de superficie. Dreadnoughts emplea un desarrollo del Dr Turcan sobre el sistema de guerra en tierra, y se basa igualmente en el sistema de órdenes como Great Naval Battles. Tenemos un enfoque completamente distinto al que ofrece GNB, no es tan sencillo para el usuario, y es recomendable para los exjugadores de sobremesa de juegos de este tipo. Gráficos chispeantes, montones de "qué pasaría si" y algunos discos adicionales con el mismo período y enfrentamientos que en GNB.



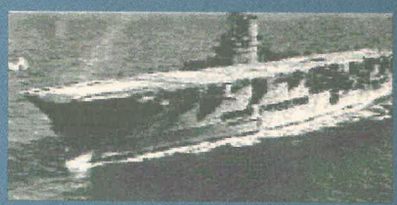
ACORAZADOS — Casi desde el principio de la navegación, los barcos se armaron y protegieron de una forma u otra. Poco a poco los barcos de guerra fueron haciéndose más grandes, llegándose finalmente a los acorazados. Sus cañones alcanzaron un calibre de 18 pulgadas, crecieron hasta conseguir un desplazamiento de 40.000 toneladas y navegaron a velocidades de hasta 30 nudos. Disponían de catapultas para aviones, radar y armas antiaéreas, pero los submarinos y los aviones los convirtieron en armas obsoletas.



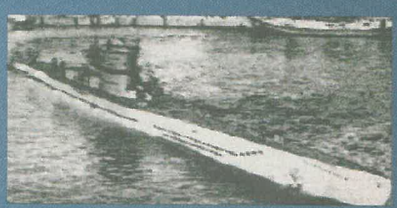
CRUCEROS — Existen varios tipos de cruceros: ligeros, medios y pesados o de combate. Los cruceros pesados servían en misiones de apoyo a los barcos más pequeños y a la avanzadilla de la flota. Los cruceros de combate estaban mejor armados que los cruceros ligeros y casi llegaban al nivel de los destructores, aunque su blindaje era demasiado débil. Su papel en la guerra se vio limitado a labores de protección y de reconocimiento.



DESTRUCTORES — Los destructores son barcos capaces de alcanzar velocidades superiores a los treinta nudos. Tienen múltiples cañones de reducido calibre y disponen de torpedos. Su misión principal era la de torpedear a los enemigos mientras defendían a sus acorazados, aunque también se empleaban en labores antisubmarinas, de escolta y como dragaminas. Se han convertido en componentes indispensables de cualquier flota.



PORTAAVIONES — Ya antes de la Primera Guerra Mundial se vio el impacto potencial que podían tener los aviones en las operaciones navales. Al principio se lanzaban los aviones desde barcos convencionales, pero finalmente se crearon barcos capaces de lanzar y recoger aviones con tren de aterrizaje convencional. Los aviones se usaron en misiones de reconocimiento, ataque a tierra y ataque con torpedos a los barcos enemigos.



SUBMARINOS — La invención del timón horizontal en 1877 y del torpedo autopropulsado en 1870 hicieron del submarino un arma naval terrible. Es el as en la manga de todo estratega y el temor permanente del almirante de cualquier flota, aunque sólo han tenido un impacto limitado en ambas Guerras Mundiales. Sólo el desarrollo de los submarinos nucleares en 1960 ha logrado convertir al submarino en un arma invencible contra las fuerzas navales de superficie.



AVIONES — Las primeras misiones de los aviones embarcados fueron de reconocimiento, pero pronto se vio el potencial que escondían las misiones con torpedos. Al final de la I Guerra Mundial, el poder aéreo fue ya parte integral de la estrategia naval. Después de la II Guerra Mundial, los aviones y portaaviones se habían convertido en los reyes del mar y las batallas del Atlántico Norte fueron las últimas dominadas por los tradicionales barcos de superficie.

ELECTRONICA fácil

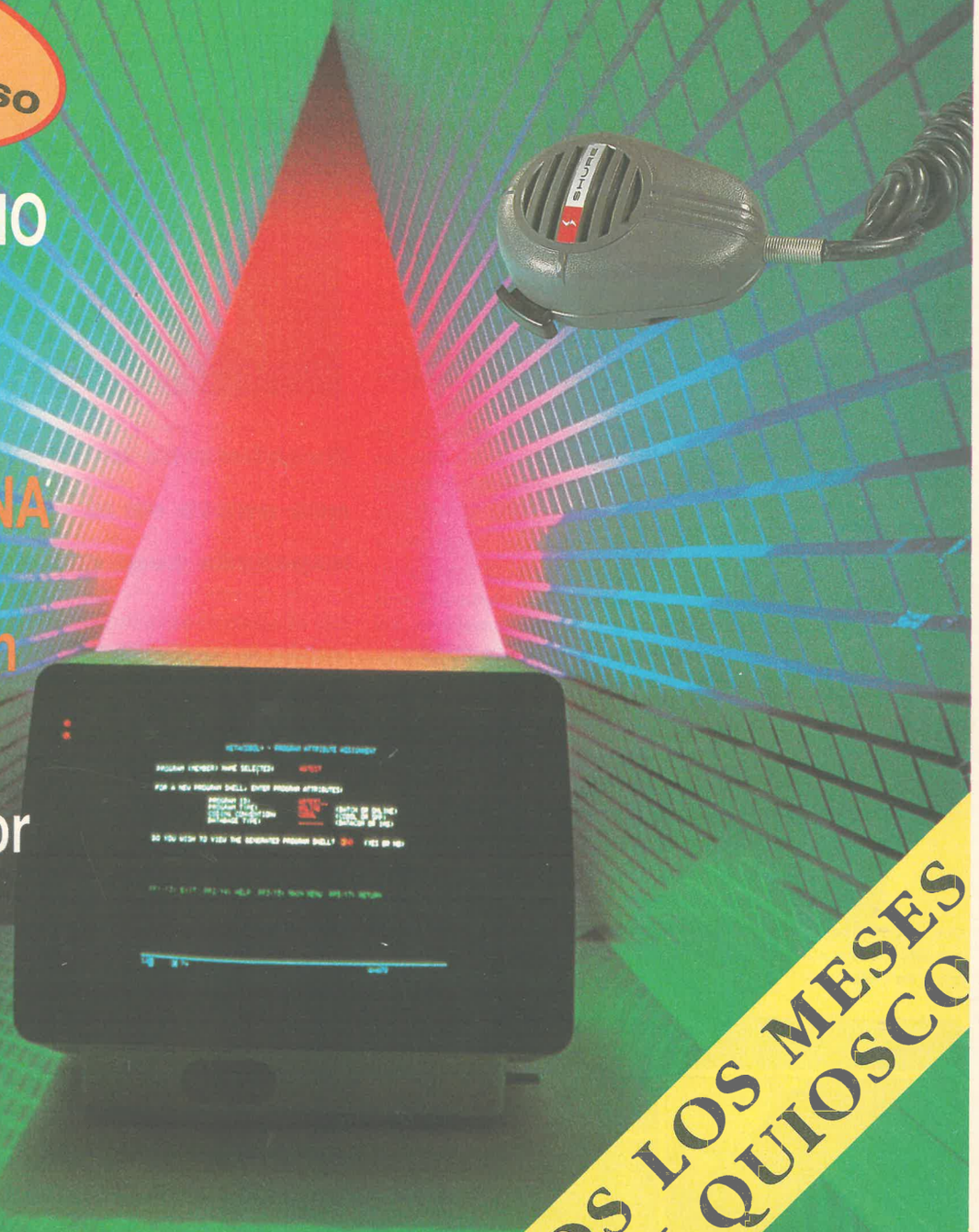
Nº 3/1992 650 ptas.
(Canarias 650 ptas.)

Incluye circuito impreso

CURSO DE AUDIO
Los micrófonos

QUE ES COMO FUNCIONA
La televisión de alta definición

MONTAJE
Intercomunicador para motoristas



00003
8 414090 707374

TODOS LOS MESES EN SU QUIOSCO

TRUCOS Y APLICACIONES S[illegible]asicos



Título	**BAT II**
Fabricante	**Ubi Soft**
Distribuidor	**Drosoft**
Precio	**5.990 Pta.**

SOFTWARE TRADUCIDO

Una de las funciones más ingeniosas de BAT II es la forma en la que la pantalla se divide para mostrar más de una posición cada vez. En este caso hemos aterrizado en la zona equivocada de la ciudad.



La zona de transporte no es precisamente el sitio más seguro (o que más invite a su visita) por la noche. ¡Ten cuidado!

BAT

Aventurarse en el siglo XXII es más peligroso que nunca en el mundo ciberpunk de esta esperada segunda parte

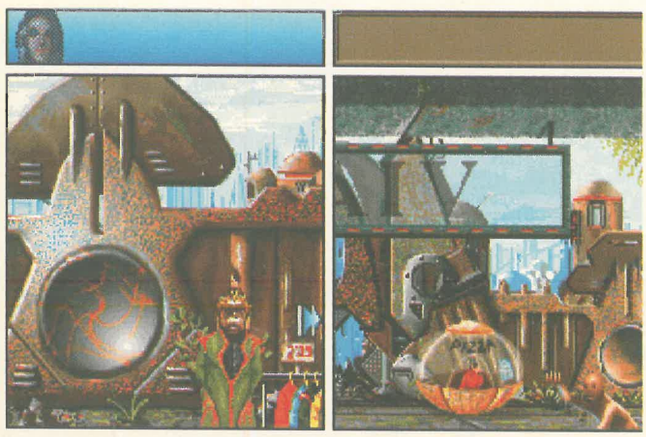
Los juegos de aventura no son lo que solían ser. Atrás han quedado los límites de una única trama lineal, en favor de historias más complejas con argumentos secundarios, pretextos para desviar la atención y múltiples soluciones. BAT II combina una aventura de buena calidad con elegantes elementos de juego de rol por todo el planeta Shedishan en el siglo XXII.

Tú, el jugador, eres un agente de la Oficina de Resolución de Problemas Astrales o BAT, en realidad una especie de James Bond cibernético, que trata de resolver dificultades entre grandes empresas y gobiernos antes de que se intensifiquen hasta lo irremediable. Equipados con determinadas cualidades cibernéticas, los agentes son totalmente independientes y son libres para resolver estos problemas como les parezca más adecuado.

Elección del agente

Al principio de la aventura, puedes crear tu propio agente o elegir uno de una lista predefinida. Inicialmente te recomiendo que elijas un agente ya creado, ya que cuesta bastante acostumbrarse a este juego.

Además, puedes explorar el juego varias veces y llevar a tu agente a sus límites de agotamiento (¡incluso hasta la muerte!) con el objetivo de obtener la máxima cantidad de información posible, antes de enviar a un agente construido personalmente por ti con todo detalle para que participe en el juego.



Otro vecindario hostil que está pidiendo a gritos ser investigado.

Cuando crees tu propio agente, dispondrás de ocho semanas para entrenarlo en siete campos, que varían desde habilidades de supervivencia hasta poderes sensoriales. Cada sesión de entrenamiento aumenta una o más de sus seis características personales, que van desde la resistencia hasta la vitalidad, y que dan una indicación de cómo tu personaje puede ser capaz de realizar las tareas que se le han asignado. Al igual que la mayoría de los juegos de rol, las características pueden aumentar y disminuir, dependiendo de lo bien que lo haga tu agente o de la comida y bebida que haya tomado y el tiempo que haya dormido.

Cuando dejes a tu personaje en este mundo de fantasía, lo primero que notarás es la ausencia de un auténtico argumento. Es cierto, te notifican que te presentes en el hotel Manoir de Mantoue donde debes encontrarte con Sylvia Hadford, que tiene información útil sobre una misión que te han encargado, pero no necesariamente tienes que hacer esto, ya que hay otros argumentos que puedes elegir (que se entremezclan unos con otros) y además puedes desarrollar el

Ficha

Aunque es necesario un ratón durante la mayor parte del juego, si lo prefieres puedes utilizar el teclado para controlar algunas de las simulaciones. Ten en cuenta que el juego no funcionará en ningún ordenador inferior a un 286; por ello te recomiendo enérgicamente la utilización de un 386.

Requisitos de disco

Alta densidad	✓
Sólo disco duro	✓
Espacio en disco duro	***10Mb***

Tarjetas gráficas

CGA	✗	***EGA***	✗
VGA	✓	***SVGA***	✗

Tarjetas de sonido

Ad Lib	✓	***Roland***	✓	***Sound Blaster***	✓

Control

Joystick	✗	***Teclado***	✗	***Ratón***	✓

Requisitos de sistema

Velocidad óptima	***25MHz***
Memoria mínima	***640Kb***
RAM libre	***540Kb***



BOB, tu PC personal, te recuerda cuándo comiste, bebiste y dormiste por última vez, y te indica que tu estado de salud es bueno.



Por la mañana, echas un vistazo a la zona. La pantalla de la izquierda muestra la vista desde la de la derecha.



La fábrica que acabas de descubrir es muy extraña. Parece estar totalmente desierta y es bastante misteriosa.



Esta es la razón. Al subir las escaleras descubres la espantosa verdad que casi pide a gritos ser investigada. El jefe está muerto.



Moviéndote ahora rápidamente (no quieres quedarte por aquí mucho más tiempo), en cada esquina te encuentras un nuevo problema.

II

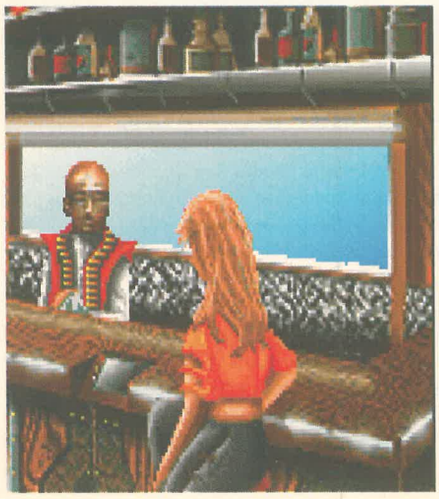
juego a tu propio ritmo.

Las variadas historias de BAT II corren paralelas una a otra y convergen en determinados puntos, que conducen a la siguiente parte de la aventura. Esto se lleva a cabo mediante la interacción con los personajes que no controla el jugador. Cuando empieces la aventura, cientos (sí, sí, cientos) de personajes caminarán a tu alrededor, pudiendo hablar con cada uno de ellos, comprarles cosas, venderles cosas o tratar de reclutarlos.

Los objetivos principales del juego son la exploración u adquisición de conocimientos. Cuando empieces a investigar en el planeta, tendrás una agradable sorpresa. Si entras en una posición y hay otra en el exterior, la pantalla se divide en dos partes cuando entras en ella y puedes ver ambas posiciones al mismo tiempo. Si hay otra posición secundaria fuera de esta zona y entras en ella, la pantalla se divide de nuevo en cuatro secciones más pequeñas, de forma que puedes ver lo que está sucediendo en cada una.

También verás que BAT II está dividido en varios juegos distintos más pequeños. Por ejemplo, puedes entrar en los arcades y jugar (y apostar) en una excelente versión de Arkanoid, una complicada variante de ajedrez chino o un original juego de equilibrio de agua llamado Tubular. Otros juegos son menos divertidos: el requisito (a menos que dispongas del dinero) de tomar parte en simulaciones de vuelo o de carreras sub-estándares no es más que una pérdida de tiempo.

Dicho esto, a medida que te vas dando cuenta del argumento de una forma lenta pero segura, es bueno saber que no te penalizarán en una parte del juego si tienes problemas con las demás. Tus opciones están siempre abiertas, y es agradable encontrar una aventura en la que simplemente no puedes quedarte bloqueado en un cierto punto ni ser incapaz de continuar.

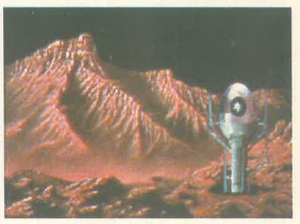




O también...



Rise of The Dragon
Sierra/Dynamix
Una dura aventura callejera, desarrollada en un oscuro y desapacible futuro ciberpunk, en la que eres un ocurrente detective privado al estilo de Mickey Spillaine. Aunque interrumpida por algunas terribles secuencias de arcade, el juego se distinguió por la potencia de su caracterización y su sorprendente escenario. En su tiempo estaba a la cabeza de su categoría.



Martian Memorandum
Access/US Gold
"Película interactiva" que se desarrolla en el siglo XXI con gráficos sorprendentes, incluyendo secuencias de vídeo digitalizadas y un sonido AdLib impresionante. Tú eres un detective privado que necesita encontrar a la hija perdida de un industrial. Sin embargo, no es un juego que se deje jugar tan bien como BAT II, ya que se ha sacrificado una buena parte de su flexibilidad e interacción.

El combate, una parte importante y frecuente en el juego, puede también desarrollarse en versión arcade o estratégica. La versión arcade es muy parecida a Hostages, y en ella tienes que disparar a las figuras infrarrojas de tus enemigos declarados guiados por dispositivos de observación inteligentes, mientras que la versión estratégica es similar a algunos de los juegos de guerra del mercado.

PCreview 7

En resumen...

BAT II es ante todo una aventura y es su desarrollo lo que le da ese toque especial. Sus pantallas gráficas bien diseñadas y enormemente detalladas dan la sensación de estar leyendo un comic, al mismo tiempo que captura la valiente aceptación de un futuro muy oscuro. Aunque algunas secciones arcade empañan el interés general, sigue siendo un juego elegante y divertido.

Tras interrogar al camarero, es hora de lanzarse a la carretera en busca de más información.



Título	**Secret Weapons of the Luftwaffe, CD-ROM**
Fabricante	**Lucasfilm**
Distribuidor	**Erbe**
Precio	**9.990 Pta.**



La pantalla de selección de aviones permite escoger entre la flor y nata de las fuerzas aéreas alemanas y aliadas. La tentación de probar un ala volante en 1944 es demasiado fuerte, así que probemos el Gotha 229.

Más de un piloto aliado debió de frotarse los ojos cuando a través del cristal de la cabina de su Mustang o de su Spitfire vio por primera vez un Me-262, el primer avión a reacción de la historia que

Secret Weapons of the Luftwaffe, C

entró en combate real. Pero eso no era nada comparado con lo que les tenían preparado los ingenieros y científicos nazis

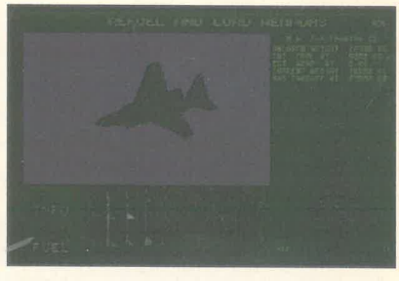
Se suele asociar el nombre de Lucasfilm al género de las videoaventuras y no hay duda de que sus productos se encuentran a la cabeza del género, pero hay otro tipo de juegos que también ha merecido la atención de los programadores de esa casa: los simuladores de vuelo. Títulos como Battlehawks 1942 y Their Finest Hour (The Battle of Britain) demostraron lo que se puede hacer con un género en el que parecía que estaba todo hecho y además fueron los programas en los que se empleó por primera vez el método alternativo de utilizar sprites en lugar de los habituales gráficos vectoriales. El resultado fue excelente y la aceptación del público mayoritaria.

Hace algún tiempo salió a la venta lo que se podría calificar

O también...



Chuck Yeagers Air Combat
Electronic Arts/Drosoft, descatalogado.
Más que un juego, este programa es un furioso simulador de combate. Puedes pilotar aviones de tres períodos históricos diferentes: la Segunda Guerra Mundial, Vietnam y la guerra de Corea. Los gráficos son excelentes y la velocidad, aunque no se juegue en un ordenador super rápido, impresionante. Lo mejor de todo es que se pueden enfrentar aviones de distintas épocas y como ocurre con SWOTL responder a la pregunta ¿qué hubiese pasado si...? El único fallo es que carece de un modo de campaña.



Birds of Prey
Electronic Arts/Drosoft, 3.990 Pta.
Simuladores que permitan pilotar varios aviones diferentes hay muchos, pero simuladores que permitan pilotar nada menos que cuarenta aviones distintos sólo hay uno. Birds of Prey pone al jugador a los mandos de lo más selecto de las fuerzas aéreas de la OTAN y del antiguo Pacto de Varsovia. Cientos de misiones diferentes, un estupendo modo de campaña en el que es posible planificar estrategias y unos gráficos y movimientos más que correctos lo convierten en una oferta a tener en cuenta para los que presumen de haber "volado" en todo.

Al mando de un Me-262 todo resulta fácil. Motor a toda potencia, palanca de mando hacia atrás y subir hasta encontrar a los bombarderos enemigos.



Nada más comenzar, el programa me permite seleccionar el bando en el que combatir. ¿Los aliados y sus fiables aviones o los nazis con sus sofisticados inventos?



Los agujeros en el parabrisas de nuestro avión indican que este combate es algo más que una escaramuza. A pesar de tener un avión más rápido, estos malditos aliados saben pilotar...



Dos Mustang más y he perdido mi compañero de vuelo! Las cosas empiezan a ponerse feas, pero no es algo de lo que un experto piloto no se pueda ocupar.



Otra misión cumplida. No eran tan duros como parecía. A los mandos de un reactor hay pocas cosas que te puedan asustar, hora de aterrizar y tomar un trago en la cantina.

D-ROM

como "continuación" de Their Finest Hour. Después de la Batalla de Inglaterra el ejército nazi se encontraba al borde de una derrota que prácticamente sólo un milagro podía evitar. Por aquél tiempo los científicos alemanes comenzaron a desarrollar nuevas armas con características que para la época podían calificarse de verdadera ciencia ficción y que incluso hoy en día resultan extremadamente innovadoras. Aviones a reacción, misiles, alas volantes, aviones invisibles y planos de platillos voladores fue algunas de las cosas que encontraron los aliados en su imparable avance hacia Berlín. La mayoría de los proyectos no pasaron de la fase de mero prototipo, pero algunos llegaron a ver la luz y se enfrentaron a los aviones aliados. Si Hitler hubiese tomado otras decisiones, quizá el resultado de la guerra hubiese sido distinto.

Secret Weapons of the Luftwaffe (SWOTL) pone al jugador a los mandos de todos esos diseños futuristas y los enfrenta en una hipotética batalla contra los mejores aviones de la época. Se puede elegir cualquiera de los dos bandos, pero si se escoge el bando aliado ¡cuidado!, esas bellezas alemanas pueden daros más de un disgusto.

La versión en CD-ROM incluye además todos los discos de aviones que han ido apareciendo y que pueden usarse como accesorios del programa. Se pueden pilotar aviones como el Do 335 Pfeil, el Gotha 229 el He 162 Volksjäger o los americanos P-80 Shooting Star (el primer avión a reacción americano) o el bimotor P-38 Lightning. El enfrentamiento entre la mayoría de estos aviones hubiese sido más que improbable, pero eso es parte de lo que hace tan atractivo a este programa.

El modelo de vuelo es estupendo, cada avión tiene su propia cabina e instrumentación y responde a los mandos de forma diferente. Hay misiones aire-aire, en las que el objetivo es conseguir la superioridad en los cielos y misiones de ataque al suelo en las que habrá que bombardear objetivos vitales para el desarrollo de la guerra. Los gráficos son excelentes y pueden seleccionarse varios niveles de detalle para aquellos usuarios que no dispongan de un ordenador muy rápido.

Se puede jugar en modo de campaña, donde el éxito o el fracaso en las misiones influirá en el desarrollo de los acontecimientos posteriores, o en modo individual, en el que se puede volar cualquier tipo de misión y con cualquier avión. Además se puede revisar toda la misión y repetir las escenas más espectaculares manejando el ordenador como si fuese un aparato reproductor de vídeo.

Aunque al principio sea algo difícil de dominar debido al gran número de controles y de aviones diferentes, una cosa es segura: a los amantes de los simuladores les esperan horas y horas de diversión.



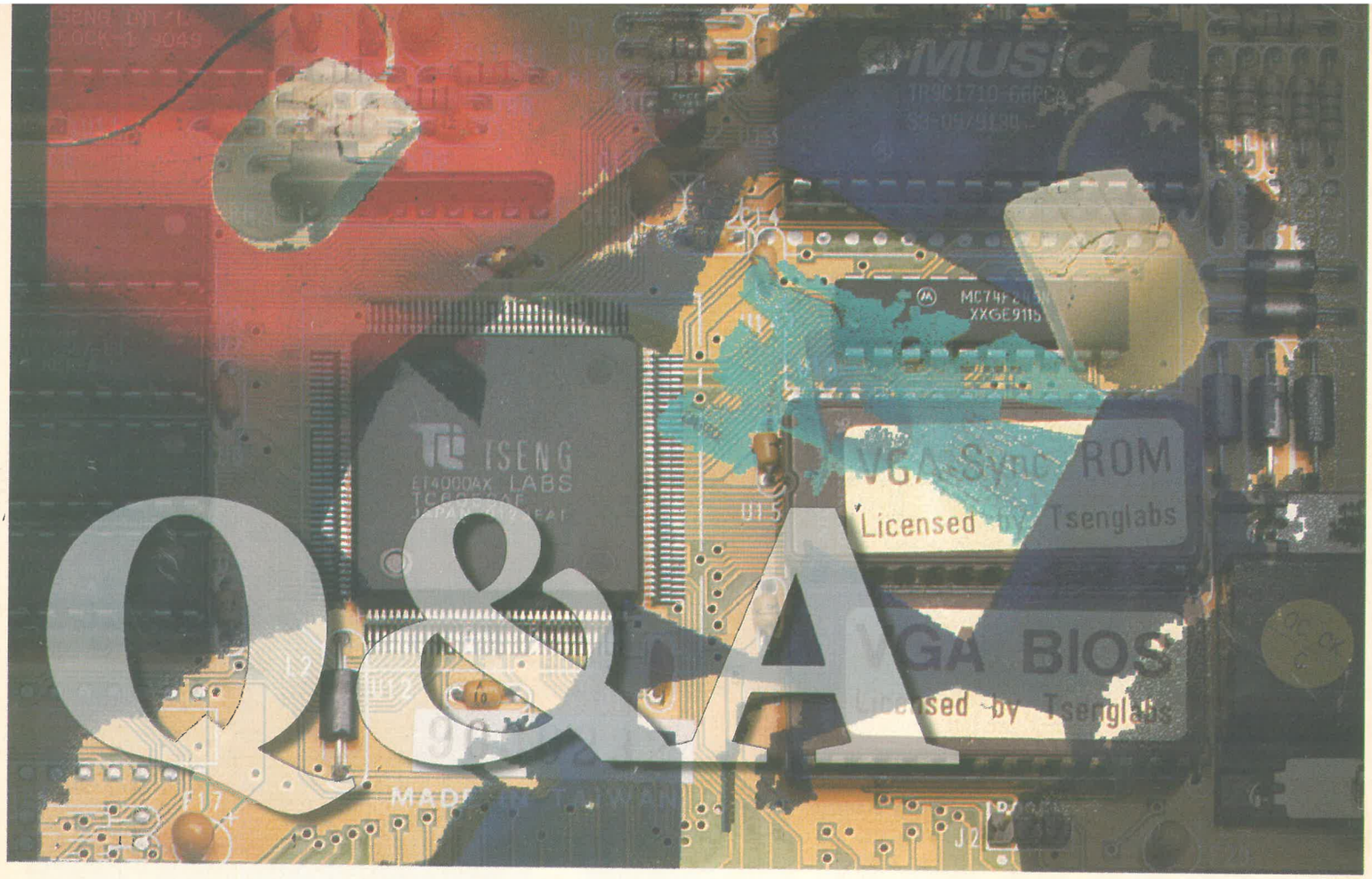
A los mandos de nuestro avión no hay nada que pueda detenernos. Los reactores son más rápidos, pero tienen el inconveniente de que son muy delicados de manejar y entran en pérdida con relativa facilidad.

Ficha

Los simuladores son programas que emplean toda la potencia disponible del procesador, cuanto más rápido sea éste, mejor. Con Secret Weapons of the Luftwaffe, sin embargo, se puede jugar aceptablemente con sólo 16 MHz.

Requisitos de disco	**CD-ROM**					
	Alta densidad	✘				
	Sólo disco duro	✘				
	Espacio en disco duro	✘				
Tarjetas gráficas						
	CGA	✘	**EGA**	✘		
	VGA	✓	**SVGA**	✘		
Tarjetas de sonido						
	Ad Lib	✓	**Roland**	✘	**Sound Blaster**	✓
Control						
	Joystick	✓	**Teclado**	✓	**Ratón**	✓
Requisitos de sistema						
	Velocidad óptima		**16MHz**			
	Memoria mínima		**640Kb**			
	RAM libre		**589Kb**			

PCreview 8



¿Te deja tu PC aturdido, confundido, o desconcertado? Si tu hardware te da dolores de cabeza y te enferma la poca flexibilidad del software, comparte tus problemas con nosotros y nos esforzaremos por ayudarte

¿Promoción instantánea?

A raíz de un consejo, decidí cambiar mi Amstrad PC2086 XT a un PS/2 para ejecutar juegos como Links, etc. Busque en mi manual de DOS y encontré un párrafo sobre los conmutadores DIP, pero se titulaba modo PS/2 o AT, lo que parecía indicar que yo tenía un PS/2 o un AT. Miré para comprobar en qué posición estaban en ese momento los conmutadores y vi que seis estaban dispuestos como en un PS/2. Encendí el ordenador y ejecuté Device, y encontré el mono/colour conectado mientras que el modo AT estaba desconectado. El modo de gráficos era PGVA 03h y en el modo AT era 07h. ¿En qué modo debería tener mi ordenador para ejecutar juegos como Links cuando ambos parecen adecuados? Por favor, ¿podríais decirme también si se puede ejecutar Wolfenstein 3D en alguno de estos modos?

Sergio Feo
Madrid

La cuestión de los modos AT/XT y PS/2 es mucho más simple de lo que se podría pensar y todo se reduce al problema de ejecutar software en color en un monitor en blanco y negro. Si tienes una máquina con un monitor en color entonces todo este asunto es completamente irrelevante. Pero si usas un monitor mono es importante, independientemente del tipo de máquina que tengas.

Hay dos maneras diferentes de tener color en los sistemas mono VGA, normalmente denominados modos PS/2 y AT. El modo PS/2 sabrá tratar automáticamente a un programa que intente trabajar en modo color en un sistema mono. El resultado es que los colores aparecen como diferentes escalas de gris. El único inconveniente de este modo es que no se puede utilizar un segundo adaptador de vídeo. Como esto no es algo que muchos de nosotros queramos hacer, harás bastante bien en dejar la configuración en el modo PS/2. En el modo AT, el software de VGA color se negará a funcionar en un monitor mono y los escasos ejemplares que restan de software mono se negarán a ejecutarse en un monitor en color. Se les puede obligar a hacerlo utilizando el comando Mode para decirle al adaptador VGA que finja ser un sistema mono o color, pero esto no es automático.

Todo esto debería dejar claros los cambios que comentas, esto es, color on/off, y aunque los modos 03 y 07 tienen la misma resolución, 03 es en color y 07 mono. Por eso, en breve, los modos PS/2 y AT no tienen nada que ver con la velocidad de ejecución del software y muy poco con compatibilidad. Deja el conmutador en modo PS/2 y que la máquina se entienda automáticamente con el problema de mostrar colores en un monitor mono y viceversa. Como puedes ver la cuestión tiene poca relevancia en lo que respecta al software que se podrá o no ejecutar en tu máquina. Hay diferencias entre un XT, un AT y un PS/2 mucho mayores que, simplemente, cómo se enfrentan con el problema de la VGA mono/color.

Cuestión de mando

¿Cuál es la diferencia entre un joystick analógico y uno digital? ¿Puedo usar el de mi fiel Spectrum con mi nuevo PC?

Andrés Corcuera
Córdoba

Los primeros microordenadores, incluyendo el Spectrum, venían equipados con un port de joystick digital, que cumplía un estándar fijado por Atari. Se trata simplemente de cuatro interruptores, uno para cada dirección de movimiento, y uno o dos botones de disparo. Este mismo mecanismo es el empleado en los pequeños mandos que vienen con máquinas de juego.

Los PC normalmente tienen un joystick analógico más sofisticado, que es similar a la palanca de un transmisor de control de radio. Cuanto más lo pulses, mayor será el movimiento. Por supuesto, el PC necesita equipo especial para trabajar con

un joystick analógico. A veces está incluido, pero normalmente necesitarás una tarjeta extra, que encajará en una ranura de expansión libre. Algunas tarjetas de sonido para PC incluyen también un port de joystick, más conocido como port de juegos.

Sin embargo, podrías utilizar el joystick de tu Spectrum con el port de joystick digital incorporado al teclado del Amstrad PC1512 y PC1640. Asegúrate de que el juego con el que estés jugando permite configurar los controles, ya que el joystick simplemente se ve como unas pocas teclas extra en el teclado.

¿Basura 101% compatible?

P Estoy en pleno proceso de compra de un PC y lo único que tengo que decidir es si lo quiero con DR-DOS 6 o MS-DOS 5. Me confundió bastante un comentario escuchado en la universidad sobre DR-DOS y MS-DOS. Leí que Monkey Island 2 podría no funcionar demasiado bien con DR-DOS. ¿Eso sólo pasaría con las primeras versiones de DOS que tenían el Superstor v1? Si compro un DR-DOS ahora, ¿tendrá el Superstor v2, y ayudaría eso con los problemas en el juego? Superstor dice ser capaz de mejorar las prestaciones de la unidad de disco flexible, ¿qué significa esto? Por favor, incluid una lista de pros y contras para cada DOS.

¿Es recomendable un ratón de tres botones en lugar de uno de dos? ¿Es el tercer botón del ratón útil para los juegos dirigidos por ratón?

Elena Martínez
León

R *Estoy encantado de que hayas limitado la elección de tu PC hasta el punto de qué sistema operativo comprar, ¡la mayoría de la gente no se preocupa por el sistema operativo que compran hasta que lo tienen en sus manos! Si deseas una lista de los puntos de ventaja de DR-DOS, aquí los tienes: potencialmente más memoria convencional libre, mejor caché de disco, optimizador de disco, protección por medio de palabra clave, compresión de disco y una utilidad de transferencia de ficheros.*

Es importante darse cuenta de que cada uno de estos puntos viene a ser, en realidad, un regalo que se incluye con el producto. Lo que quiero decir es que si quieres un caché de disco mejor, transferencia de ficheros o compresión de disco para MS-DOS 5, puedes ir y comprártelo. Lo único que no se puede añadir a MS-DOS incluyendo software extra es la gran cantidad de memoria convencional libre y la protección mediante palabra clave. En cualquier caso, el aumento de memoria convencional que se puede obtener por encima de MS-DOS, se logra a través de una serie de trucos en los que personalmente no confío.

Supongo que la verdadera diferencia en que piensas es importante, un pequeño matiz de seguridad o perfil tecnológicos. Sí, realmente se trata de la cuestión de la compatibilidad al 100%. Supón que acabas de instalar algún tipo de software avanzado (¡la mayoría de los juegos entran dentro de esta categoría!) en tu máquina con DR-DOS 6 y no funciona. Podría tener algo que ver con el software, pero nos quedaría la duda de que fuera culpa del DR-DOS 6. Compara esto con una situación en la que se utilice MS-DOS. La mayoría de los PC del mundo usan MS-DOS 5 y es por lo que optan los creadores de software avanzado. Por eso, incluso si el problema no está en DR-DOS 6, no podrás evitar sospechar de él cuando las cosas no funcionen correctamente, ¡e incluso si no es así, te garantizo que la gente del teléfono de soporte técnico sí lo sospechará!

Muchos usuarios han sido felices con DR-DOS y si valoras el pequeño margen que tiene sobre MS-DOS 5, pues adelante, cómpratelo. Yo personalmente me quedo con la compatibilidad 101% de lo "auténtico". Sólo por buscarte las cosquillas, ¿sabías que MS-DOS 6 está al llegar...?

Por último, por tener un ratón de tres botones no hay ninguna desventaja, pero la mayoría del software incluyendo los juegos, ignora por completo el botón central. De paso, siempre se ha tenido como muestra de inteligencia superior que el usuario de PC medio se las arregla para hacer malabarismos con los dos botones del ratón mientras que los usuarios de Macintosh tienen un solo botón.

Problemas con el Turbo

P Hace poco he cambiado mi viejo XT por una veloz máquina 286 de 16 MHz. He advertido que las ejecuciones mejoran considerablemente cuando el conmutador "turbo" frontal está pulsado. Al haber comprado la máquina de segunda mano, carezco de gran parte de su documentación y me siento incapaz de averiguar lo que hace este conmutador. Lo que podría haber sido mera curiosidad ha pasado a ser una necesidad debido a una "falta" asociada de la que me he dado cuenta.

Mientras jugaba al Battle Isle, el ordenador sacó un mensaje de "unable to find program" y volvió al DOS. Un rápido Chkdsk me informó de que 12 Mb de ficheros de programa contenían errores. Esto había pasado ya una vez anteriormente, pero antes de reformatear el disco duro la última vez, intenté "corregir" el problema con el parámetro /f de Chkdsk, pero el único resultado obtenido fue que perdí el 95% de los programas guardados en el disco duro (incluyendo el sistema operativo).

Entonces quité el turbo y ejecuté de nuevo el comando Chkdsk. Y no hubo errores. ¿Es esto corriente, pasa únicamente si el turbo ha estado conectado durante mucho tiempo, y lo más importante, hay algún remedio aparte de desconectarlo?

Valentín Crepas
Bilbao

R *Me temo que tengo malas noticias... El conmutador turbo controla la velocidad de reloj de la máquina. Cuando está conectado, la máquina funciona a su máxima velocidad de reloj, en este caso a 16 MHz. Cuando está desconectado, en general la máquina cae a unos tranquilos 8 MHz, la velocidad del primitivo AT de IBM. La única razón por la que se tiene un conmutador turbo es para lograr que programas que se ejecutarían demasiado rápido a 16 MHz lo hagan a una velocidad más normal. En otras palabras, la máquina debería funcionar perfectamente a la velocidad "turbo" ya que, a pesar de su nombre, éste es el modo normal de trabajar.*

Ahora entremos con el pequeño problema del disco duro. Si comprendo tu descripción, de lo ocurrido parece que la unidad de disco duro se descontrola de vez en cuando, especialmente cuando se trabaja con el turbo, pero el problema desaparece cuando éste está desconectado. Esto no debería pasar e implica que hay un fallo en la controladora de disco duro. El problema tendrá que ver seguramente con el calor, porque la velocidad a la que un recurso puede funcionar baja cuando se calienta.

La conclusión es que, con bastante seguridad, necesitarás cambiar la controladora de disco duro y/o la unidad misma. No es fácil averiguar qué, excepto sustituyendo los recursos por otros nuevos. Mientras tanto yo no confiaría en la unidad para guardar datos de importancia.

¿Dónde se ha ido toda la memoria?

P Tengo un PC con un procesador 386 SX, 2 Mb de RAM, unidad de disco duro de 42 Mb, y gráficos SVGA. Tras leer un artículo en una revista de informática intenté alguna de las cosas que se sugerían. Cuando llegué a la parte que trataba sobre la comprobación de la memoria RAM libre tecleando Mem obtuve la siguiente respuesta:

655360 bytes es el total de memoria convencional
655360 bytes quedan disponibles para MS-DOS
591234 programa ejecutable más largo en tamaño
1441792 bytes total contiguos a memoria extendida
0 bytes disponibles contiguos a memoria extendida
589824 bytes disponibles en memoria XMS
MS-DOS residente en Area de Memoria Alta

Me gustaría saber qué significa

esto, y cómo puedo liberar los 1,44 Mb contiguos de memoria extendida.

Fernando Corto
Zaragoza

R Esta es una pregunta muy común y se debe al descontrol en el estado actual de las memorias de PC.

Primero, un poco de aritmética. Necesitas recordar que un kilobyte (1 Kb) equivale a 1.024 bytes, no a mil, y que un megabyte (1 Mb) es (casi siempre) 1.024 Mb. Por tanto, con 2 Mb tenemos 2.097.152 bytes de memoria. Los 640 Kb (655,360 bytes) de memoria convencional dejan 1.441.792 bytes sin usar como memoria extendida. Los primeros 64 Kb de ésta se utilizan para albergar MS-DOS en la zona alta de memoria dejando, en teoría 983.040 bytes, o 960 Kb, libres. Como Mem sólo muestra 577,4 Kb nos quedan 382,6 Kb que no están. Ahora no estoy seguro de para qué se usa, pero el número parece muy cercano a los 384 Kb que se usan para habilitar una ROM oculta. Los 384 Kb más altos del primer megabyte de todas las máquinas se utilizan para ROM y el hardware de vídeo, etc. Una gran parte de software del sistema se guarda a menudo en ROM y el problema es que la ROM es mucho más lenta que la RAM. Para acelerar la máquina los contenidos de la ROM se copian a RAM que en ese momento pasa al lugar que ocupaba la ROM. El resultado suele ser un aumento de velocidad que realmente merece la pena.

Si deseas recuperar la memoria, deberás consultar el manual de la máquina para averiguar cómo desactivar la ROM oculta o restringir su capacidad. Siempre que lo he intentado la he vuelto a activar, porque baja mucho la velocidad de la máquina. Con lo económicas que resultan hoy en día las memorias es más útil comprar más que intentar enredarse con una RAM oculta.

Danos el fax

P Llevo a cabo gran parte de mi trabajo comercial en un ordenador, principalmente cartas y notas para los clientes, para mostrar los productos con los que trato. Tengo un escáner e incorporo dibujos a los documentos procesados.

El próximo complemento para mi ordenador que representaría un enorme beneficio para mi trabajo sería la posibilidad de enviar los documentos por fax, que es más práctico que imprimirlos y enviarlos. Una tarjeta de fax parece un camino lógico para llevar esto a cabo, pero no tengo muy claro cómo funciona. ¿Recibirá la tarjeta faxes si yo no estoy y dejo mi ordenador encendido, o tengo que dejar el ordenador preparado antes?

Silvia Montes
Móstoles
Madrid

R Las tarjetas de fax son una buena idea, pero tienen algunas desventajas cuando se comparan con la máquina convencional de fax. En general, lo que pasa es que el documento se imprime en la tarjeta fax en lugar de en la impresora. Esto implica que en lugar de sacar el documento en papel y luego pasarlo por el fax nos saltamos el paso intermedio, es decir, la impresora.

En principio, todo lo que se pueda imprimir será enviado por fax exactamente igual que si saliera por la impresora, pero que esto suceda exactamente así depende del software. El software de fax en MS-DOS a veces tiene dificultades al enviar combinaciones de texto y gráficos y será necesario comprobar las especificaciones. En cualquier caso, la mayoría de las tarjetas y el software Windows de fax no tienen esos problemas. Todo lo que hay que hacer es imprimir desde cualquier aplicación Windows al dispositivo tarjeta de fax como si fuera una impresora y el fax se enviará.

Cuando se trata de recibir faxes, el inconveniente es que la máquina ha de estar conectada y el software de fax cargado y ejecutándose. Cuando el teléfono del fax suena, la máquina contesta y lleva los datos del fax a un fichero de disco. Si se está utilizando Windows, todo esto pasa mientras se está con otro programa. Si se está utilizando DOS normalmente habrá que dejar lo que se esté haciendo mientras llega el fax. Este se puede ver o imprimir cuando se desee y puedes averiguar qué faxes se han recibido en tu ausencia mirando el registro del fax. La calidad del fax impreso depende, desde luego, de la calidad de la impresora. El único problema auténtico es que se necesita que la máquina esté en marcha, incluyendo el disco duro, mientras no estés y esto preocupa a algunos usuarios lo suficiente como para hacerles comprar además un auténtico fax también.

Ratón triste

P ¡Ayuda! El ratón de mi Amstrad ha dejado de funcionar. Quería más longitud para el teclado, así que compré un cable de extensión. Pero ahora el ratón está triste. Aún se mueve por la pantalla, pero los botones no funcionan.

Luisa Zorrilla
Madrid

R Debes tener un fallo en el nuevo cable de teclado. De hecho, las pulsaciones de los botones del ratón llegan al costado del ordenador y vuelven por el cable del teclado. Entonces se mezclan con las pulsaciones de teclado normales y se vuelven a enviar al ordenador. Esto ahorra algo de dinero. No mucho, podrás pensar, pero multiplicado por un millón, ¡todo cuenta! Tu nuevo extensor de cable probablemente no tendrá el conjunto completo de hilos dentro, así que vuelve a la tienda y pide uno que valga para tu Amstrad.

Mono de juegos mono

P He comprado hace poco un Amstrad 2086 con monitor VGA monocromo. Al tratar de probar un juego que afirmaba ser compatible VGA, no he conseguido que funcionase. ¿Qué es lo que falla, el juego o el ordenador?

Juan Calvo
Madrid

R Es decepcionante ver los pocos juegos que realmente permiten pantallas monocromáticas, pero no es sorprendente teniendo en cuenta la cantidad de tipos disponibles. Veamos cómo surgió este problema.

El IBM PC original permitía elegir entre dos pantallas. La más barata, con mucho, era una pantalla verde que sólo mostraba caracteres, pero se leían bastante bien. Por un coste extra había una pantalla en color de resolución más baja. Los caracteres del adaptador gráfico en color (CGA) estaban hechos con menos puntos, y se leían peor, así que la versión monocroma se hizo más popular en aplicaciones comerciales, donde no se usaban juegos en cualquier caso. Peor aún, las primeras pantallas monocromáticas no tenían ningún gráfico. Los juegos también tienen mejor aspecto en color, así que allí era donde los fabricantes dirigían su atención.

Llegó cierta ayuda de los adaptadores software que permitían a algunos juegos CGA funcionar en pantallas Hercules, que son una especie de pantalla monocromática que también permite mostrar gráficos, fabricada por una compañía llamada (sí, lo has adivinado) Hercules.

Amstrad evitó firmemente esta confusión haciendo que el PC1512 funcionase sólo con CGA, con un inteligente dispositivo extra para que los monitores monocromos convirtiesen los distintos colores a distintas escalas de gris, igual que hace un televisor en blanco y negro.

La CGA fue pronto eclipsada por un estándar mejor conocido como EGA (adaptadora de gráficos mejorados). Aunque era posible tener una pantalla EGA monocromática, de nuevo, casi ningún juego la soportaba. Por suerte, casi todos los sistemas EGA podían también trabajar en modo Hercules. El Amstrad 1640 monocromo podía funcionar con Hercules y EGA monocromática, pero no era aún muy popular entre los aficionados a los juegos.

De todo este jaleo surgió el último estándar llamado VGA. Esto funciona de forma muy parecida al PC1512, donde las pantallas monocromáticas pueden mostrar escalas de gris si se ejecuta software de color. En muchas máquinas, incluyendo los Amstrad, hay conmutadores para hacer esto automáticamente. Comprueba que el interruptor DIP número 6 está en la posición ON.

¿Falsa economía?

P ¿Qué problemas puede haber con software comprado en América, o en cualquier otro sitio fuera de España, para utilizar en España? Parece más barato, pero me preocupa que pueda no funcionar.

Orlando Lieja
Madrid

R *Hay muy pocas diferencias técnicas entre software hecho en los EE.UU. para EE.UU. y software hecho en los EE.UU. para España y el mercado europeo. La principal diferencia será el idioma de juego y manuales, y la ausencia de caracteres como la ñ, o los acentos.*

Aunque, como pensarás, nada de esto afecta realmente a los juegos, si no te preocupa el idioma. El único problema real es obtener cualquier soporte para el producto.

Si compras tu software en España al menos tendrás un distribuidor en España al que poder llamar. Si compras en los EE.UU. y necesitas soporte, es probable que el distribuidor español (si hay alguno) no parezca muy amable a la hora de ayudarte y después de llamar unas pocas veces a los EE.UU. tu cuenta de teléfono comenzará a parecerse a tu número de teléfono.

Esto es aún peor para cualquier aplicación. Los distribuidores españoles pueden ponerse realmente poco colaboradores con estas "oscuras" importaciones (la práctica de comprar software o hardware más barato en los EE.UU.) y los útiles discos de actualización distribuidos gratuita-mente a los usuarios registrados son muy difíciles de conseguir.

Así que sí, puedes utilizar software de los EE.UU. en España, pero cuidado con el aspecto del soporte.

Sin respuesta

P Cuando arranco mi Amstrad, el disco duro no responde, y el mensaje de error que obtengo es el poco útil "1701". ¿Qué significa?

Ricardo Vélez
Albacete

R *Probablemente significa que no tienes una controladora de disco Amstrad genuina, ¡para empezar! Una de ellas te daría un mensaje como "Disk Not Ready". Además de estar pintado en el casco de la nave Enterprise, 1701 significa que el ordenador ha fallado en la primera prueba de la sección 17 de las pruebas que hace cada vez que se enciende.*

En este caso se trata de un error del tipo fallo general de la unidad de disco duro. Comprueba que todos los cables entre la controladora de disco duro y la unidad en sí están bien conectados y que la tarjeta controladora está enchufada con firmeza en su conector. En algunos Amstrad la tarjeta se oculta en una cuarta ranura dentro de la caja. Asegúrate también de que el cable de alimentación entre la unidad y la placa madre está también intacto. Si el fallo persiste, me temo que será el momento de visitar a algún técnico para que realice un chequeo más extenso.

Regalo de un primo

P Acabo de recibir un viejo IBM PC de mi primo, que se ha comprado uno nuevo. He leído que los primeros PC tenían unidades de disco distintas. ¿Puedo usarlo como un PC normal y corriente?

Pablo Hernández
Barcelona

R *Los primeros PC tenían una unidad de una cara de 160/180 Kb, un mínimo de 16 Kb y un máximo de 64 Kb de memoria, y aparecieron en 1981 en EE.UU. España no vio el PC hasta varios años después, y entonces ya estaba la especificación que ahora conocemos, con discos de 5_ de doble cara y 360 Kb.*

Así que suponiendo que tu primo comprase el PC de primera mano y que no sea americano, la respuesta es sí, el IBM PC aún sólo tenía una memoria máxima de 256 Kb y quizá necesites trabajar con él (más memoria, monitor en color, quizá incluso una tarjeta aceleradora) para hacer de él un ordenador para juegos decente.

Una forma rápida de cazar a un PC europeo es comprobar el selector de voltaje. Si es una unidad de 115 voltios será americano, y si dice 230 voltios probablemente será español. Encontrarás el voltaje en la parte posterior de la unidad, en la entrada de red.

Tipos de memoria

Los tipos de memoria a los que se puede uno ajustar es casi la parte más complicada del uso, mejora y compra de un PC. Incluso cuando me encuentro con una pregunta que no trata directamente sobre cuestiones de memoria, a menudo puedo decir que el remitente no está completamente seguro del uso que se está haciendo de la memoria. Por tanto aquí tenemos una explicación lo más directa posible.

La primera cosa que se debe hacer es asegurarse de que se conocen los nombres. Existen tres tipos de memoria: convencional extendida y expandida. Es fácil confundir las dos últimas puesto que tienen nombres parecidos.

La memoria convencional consta de los primeros 640 Kb de memoria y es la única que emplea MS-DOS para sus programas con el único fin de almacenar datos y ejecutar partes de sí mismos.

La memoria extendida es cualquier memoria que se añada a los anteriores 640 Kb. Se ha de comprender que en este contexto se habla de 'normal' en contraposición a la memoria expandida.

Es posible pensar en la memoria convencional como el espacio que un programa MS-DOS tiene para trabajar y vivir y que la memoria extendida es normalmente un enorme bloque de espacio libre sobre su cabeza al que éste no puede llegar. Todo esto es correcto, los programas del MS-DOS estándar ignorarán los megabytes de memoria extendida y vivirán en el interior de los estrechos 640 Kb de memoria convencional.

Para hacer uso de la memoria extendida se necesita un programa que sepa cómo llegar hasta ella. Con términos técnicos, necesitas un programa que funcione en modo protegido, y no en modo real. Todos los programas Windows, por ejemplo, están en modo protegido y usan la memoria extendida como si lo hubieran hecho toda la vida. No existe para ellos la celda de los 640 Kb.

Ahora entramos a la parte confusa, la memoria expandida. Si el mundo fuera un lugar completamente lógico, la memoria expandida no existiría. Este es un accidente histórico que deseo desaparezca. Antes de las máquinas basadas en el 286 y el 386, los XT originales no podían hacer uso de la memoria extendida. No eran físicamente capaces de trabajar con ella. Por eso, para solucionar el problema de la limitación de memoria Lotus, Intel y Microsoft (LIM) crearon un fantástico sistema para conseguir espacio extra para los XT. La memoria expandida funciona colocando una pequeña área de memoria, un marco de 64 Kb, y permitiendo al procesador el intercambio del bloque de memoria que se aloja en el marco. Es parecido a la forma en que cambiamos de disquete en una unidad de disco. ¿Cuántos datos puede almacenar una unidad de disco flexible? ¡Todo depende con cuántos disquetes la alimentes! De la misma manera, la cantidad de memoria que un marco de 64 Kb puede albergar depende de cuántas páginas de memoria expandida se puedan manejar.

Se puede pensar que la memoria expandida es una especie de alimentación para el procesador, encerrado en su caja de 640 Kb, que se le pasa a través de una pequeña ventana. Puede tener toda la memoria que desee, pero sólo en raciones de 64 Kb.

Esta descripción de la memoria expandida no es completamente correcta, porque LIM mejoró la manera en que esto funciona al incluir marcos de página mayores de 64 Kb, pero no hay muchos programas que empleen la memoria expandida de esta manera. El uso más sencillo consiste en utilizar las páginas de 64 Kb para almacenar datos que no caben en la memoria convencional. Es también obvio que un programa tiene que entender cómo funciona la memoria expandida antes de que pueda hacer uso de ella. Con el avance y el progreso, la memoria expandida deberá perderse en el olvido, pues es una manera lenta y complicada de dar a un programa algunos kilobytes extra con los que jugar.

QED CLAVES

Secret Weapons of the Luftwaffe

1. Para modificar cualquiera de las misiones históricas copia el fichero apropiado del subdirectorio SWOTL —MIS— al directorio raíz SWOTL —SWOTL. Carga el programa normalmente y ve a la pantalla de creación de misiones. Selecciona "Cargar" y aparecerá una lista de tus misiones. Lo único que tienes que hacer es seleccionar la misión que has copiado y adaptarla a tu gusto.

2. Si tienes un piloto favorito y te gustaría tener otro piloto como él o ella, simplemente copia el piloto a otra parte del disco duro y cámbiale el nombre aunque manteniendo la misma extensión (.USA).

3. Para cambiar el status de un piloto usa cualquier editor hexadecimal y selecciona el fichero de tu piloto. Haz una copia, por si acaso, y entra en tu editor Hex. La primera pantalla que verás (sector 00000) es la única que hay que cambiar. En la primera línea del sector, cuenta tres números comenzando por la izquierda y cámbialos a 00 (devolviendo el piloto a la vida si él/ella muere en combate).

Hard Drivin'

¿Para qué vale tener un simulador de un coche deportivo si cada vez que pasas de los 40 Km/h te estrellas? Afortunadamente, hay una forma de hacer que tu coche vaya a toda velocidad durante todo el recorrido. Selecciona el cambio manual y comienza a jugar. Empieza a acelerar y ve subiendo de marcha hasta alcanzar la velocidad máxima, entonces cambia rápidamente a punto muerto y el coche continuará corriendo sin frenar nunca.

Lemmings

Unas cuantas cosas que a lo mejor no sabías acerca de esos pequeños personajes:

1.Un Bloqueador puede volver a la acción de nuevo si se excava debajo de él.

2.Los Constructores pueden cambiar de dirección y seguir construyendo si en su camino se encuentran con un Bloqueador.

3.Si se construyen los suficientes grupos de escaleras en fila formarán una barrera lo bastante gruesa para que los lemmings cambien de dirección al llegar a ella. En algunas de las pantallas más complicadas es necesario usar esta técnica.

4.Los lemmings que cavan horizontalmente pueden atravesar el "metal" si la parte superior del área que están excavando está hecha de sustancia "excavable". Es bueno saberlo para uno de los últimos niveles.

5.En ocasiones hay (a menudo ocultas) trampas para los Lemmings donde los pobrecitos son aplastados o hechos pedazos. Se pueden evitar construyendo un puente sobre la zona central del área de peligro.

6.Si no te queda ningún bloqueador, se le puede "dar la vuelta" a un lemming excavando un poco y cambiándolo rápidamente por un Constructor, o forzándole a construir donde se golpee la cabeza o vaya a encontrar un obstáculo.

Carrier Command

Si en este juego clásico ves que te estás quedando sin armas, prueba esta táctica. Saca a todos tus Walruses y Mantas armados a patrullar y lanza entonces un drone de reaprovisionamiento (mejor si te encuentras cerca de un punto de aprovisionamiento). Cuando vuelva el drone con una carga completa de, por ejemplo cañones láser, trae de vuelta a los Walruses y Mantas y añade sus armas a la cantidad total, excediendo el máximo normal permitido.

Budokan

Mueve a tu luchador a la esquina inferior derecha del la habitación de entrenamiento y pulsa la tecla B. ¡Podrás jugar a un juego parecido al Arkanoid!

Larry I

Con la versión mejorada que ha salido hace poco tiempo en nuestro mercado seguro que hay muchos aventureros que necesitan algo de ayuda para conquistar a la chica de sus sueños.

Lo primero que hay que hacer es conseguir reunir una rosa, el anillo de diamantes, más de 100 dólares y la caja de bombones para ir a la discoteca. La contraseña para subir al piso de arriba del bar de Lefty la podéis encontrar en la pared de los lavabos.

Entra en la discoteca usando el pase —que se encuentra en el cenicero del casino— siéntate en la mesa de la chica y habla con ella. Hay que darle la rosa, los bombones y el anillo y sácala a bailar. En la pista Larry hará una demostración de sus talentos para el baile. Cuando vuelvas a la mesa, la chica le dirá a Larry que quiere hacer el amor apasionadamente. Sin embargo, no lo hará hasta que Larry se case con ella, así que habrá que ir a la capilla y entregar los 100 dólares. Cásate con ella y ya se puede ir a la suit nupcial.

Fawn —tu mujer— querrá vino, así que conecta la radio para conseguir el número de una tienda de bebidas que abre durante toda la noche. Usa el teléfono que hay fuera de la tienda y pide que te manden una botella de vino a la suit nupcial. Vuelve, bebe con Fawn y ¡al ataque!

Sin embargo, Fawn te atará a la cama antes de huir con tu dinero. Usa la navaja de bolsillo que te dio el vagabundo fuera de la tienda para liberarte y coge la cuerda. El resto es cosa vuestra.

Police Quest I

De este juego nos envía unas pistas Jordi Asensio, de El Masnou (Barcelona).

Cuando llegas a la cárcel, Sweet Cheeks Mary te da un beso. Después no sabes qué hacer para liberarla. Pues lo que has de hacer es teclear "help hotel". Ella te dirá sí, encantada, y será entonces cuando el Teniente Morgan llame a la cárcel para arreglar los trámites de su liberación. Después de eso te vas con el coche y te llaman para identificar un cadáver, para cuya identificación necesitarás la "Hoffman File".

Y ahora una pregunta de Jordi: está haciendo una misión con Sweet Cheeks y necesita el número de teléfono del taxi. ¿Podría alguien proporcionárselo?

Prince of Persia

Según nuestro amigo Jordi, es de lo más fácil liberarse de la sombra. Sólo has de guardar tu espada y encaminarte hacia ella. Después, suicídate tirándote por el barranco de la izquierda y... ¡oh! ¡sorpresa!

Space Quest II

Otro más del bloque de trucos que nos envía Jordi desde Barcelona.

En lo que respecta a la laguna donde te come el cocodrilo, cuando los pies no toquen el suelo y tengas que nadar, teclea "Take breathe" y te hundirás para bucear y alcanzar el vacío en el cual hay una gema. Teclea "Take gem", vuelve al agua y teclea otra vez "Take breathe". Tendrás suficiente aire como para volver a la superficie.

Maniac Mansion

Para terminar, Jordi nos envía un último truco, en esta ocasión para la magnífica aventura de Lucasfilm.

La clave para abrir la puerta de seguridad se encuentra en las máquinas. Después de arreglar la corriente con las pilas que hay en la radio y la linterna, el profesor jugará al meteorito asesino y su high score será la clave para pasar la puerta blindada.

Por otra parte, ya que Jordi nos ha respondido a tantas cuestiones, no podemos por menos que contestar a la pregunta con que se despide en su carta: "¿Mike Ditka de Accolade está a la venta en España?".

La respuesta es sí y no. Mike Ditka ha sido distribuido en España como cartucho para consola por Drosoft; no obstante, la versión para PC no llegó a comercializarse por entenderse que en el gran público español no tiene el suficiente arraigo el football americano como para compensar los elevados costes de distribución de cualquier título para PC.

QED CLAVES

Eye of the Beholder

Una vez que se ha encontrado al príncipe de los enanos, hay que llevarle al nivel 5, al área donde recogiste a Dohrum (por cierto, si acabáis de encontrar al príncipe quiere decir que os encontráis en el nivel 10). Conseguiréis la vara de Silvias de los agradecidos enanos y podréis ir ya a patear el trasero de Xanathar. Si en ese mismo nivel encontráis un anillo, os ayudará a no sufrir daño al caer a través de los agujeros.

Si habéis llegado hasta aquí no os vendría nada mal algo de información sobre lo que os espera al final del último nivel.

El Beholder es el monstruo subterráneo protagonista de la aventura. Es un personaje particularmente molesto y debe ser tratado de la forma adecuada si se quiere evitar una muerte rápida

El cuerpo del Beholder es globular y se mantiene en el aire mediante la levitación. Esto le permite moverse rápidamente, así como evitar todas las trampas del suelo.

Tiene diez tentáculos, cada uno de ellos con un ojo, además de un gran ojo central. Cada uno de esos ojos tiene una función especial, aunque no todos ellos se utilizan en el combate. Las funciones suelen ser las siguientes: lentitud, miedo, encantar persona, encantar monstruo, dormir, rayo mortal, convertir la carne en piedra, causar heridas graves, desintegrar y telequinesis.

El ojo central es un rayo anti-magia. Tiene una importancia especial, ya que cubre un arco de 90° enfrente del Beholder y neutraliza toda la magia dentro de ese arco a más de 100 metros.

El cuerpo del Beholder es equivalente aproximadamente a una armadura clase 0. Los tentáculos con ojos varían entre armaduras de clase 2 y 7. Cada uno de los tentáculos pueden soportar de 8 a 12 puntos de impacto antes de perderse, ¡pero puede que vuelvan a crecer!

El cuerpo del Beholder representa el 75% del área potencial de impacto, el ojo central y los tentáculos el 10% y los 10 ojos pequeños el 5%. El cuerpo puede absorber cerca de dos tercios del total de daños antes de ser destruido, y el ojo central cerca de un tercio de ese total.

Debido al rayo anti-magia y a los diversos tentáculos, es improbable que un ataque frontal directo tenga éxito.

Se rumorea que ciertas varas mágicas pueden repeler al Beholder, pero el método seguro de combate es intentar arrinconar al Beholder dentro de un área de dos cuadrados por dos y esquivarlo hasta que se ponga "de lado" y emplear los métodos de combate tradicionales, repitiendo toda la maniobra una y otra vez.

Puede que desde esta posición también sean efectivos los ataques mágicos ya que no os encontraréis dentro del ángulo de 90° del rayo anti-magia.

¿SABIAS QUE...?

1. Nunca ha aparecido un Beholder en El Precio Justo.
2. Nunca verás a un Beholder llevando gafas.
3. No hay un solo Beholder que sea miembro del gobierno.
4. Un Beholder nunca ha ganado una medalla en las olimpíadas.
5. Puedes ver Beholders a menudo en el metro por la noche. Siempre se sientan a tu lado e insisten en iniciar una conversación.

Consejo: nunca menciones los puntos 1, 3, 4 en compañía de un Beholder —se ponen muy, pero que muy furiosos.

Príncipe de Persia

Para volver a juntarte con tu imagen, envaina tu espada (moviendo el joystick hacia abajo) y salta hacia él. No hay que luchar con ella porque inevitablemente se perderán puntos de vida.

En el último nivel se llega a un punto donde parece que no se puede seguir avanzando. Da un gran salto y verás que aparece un camino. Corre hacia la izquierda y...

Si de todos modos no consigues llegar "legalmente" hasta aquí, puedes probar uno de estos métodos alternativos:

Carga el juego con Prince megahit. Ahora ya puedes usar las teclas tal y como aparecen en el cuadro inferior.

Wing Commander

Si encontráis demasiado difíciles algunas misiones del Wing Commander 1 o 2 probar esto: arrancar el juego escribiendo WC Origin -k o bien WC2 Origin -k

La letra O de Origin debe estar en mayúsculas y el resto en minúsculas.

El parámetro -k os dará escudos infinitos durante todo el tiempo, y al poner Origin cualquier nave que se encuentre en el punto de mira será destruida si se pulsan las teclas Alt y Supr simultáneamente. ¡Ten cuidado y no destruyas a tu compañero de vuelo!

Es mejor usar este truco en las misiones que os parezcan realmente imposibles, para que así el juego no pierda emoción.

Global Effect

El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente. Sin embargo, en la simulación global de Millenium ni siquiera tienes bastante poder para corromper un fichero de texto. Para hacerlo hay que esperar hasta gastar todo el poder y una vez hecho esto hay que grabar el juego. Salir al DOS, volver a entrar en el juego y al recuperar la partida grabada; deberíais tener más poder. Es posible repetir esta acción tantas veces como se quiera.

Pacific Islands

Para conseguir la cantidad de dinero necesaria para financiar los esfuerzos de la guerra, emplea el siguiente procedimiento: haz primero una copia de seguridad del juego, comienza a jugar con él e introduce tu nombre en el menú de registro antes de volver a salir otra vez.

Usando PC Tools (o cualquier otro programa que te permita editar el contenido de un fichero) selecciona el fichero "playfile.dat" y comprueba su contenido con el comando Editar Hex. Localiza la línea con tu nombre en el lado ASCII y escribe en ella los mismos dígitos del lado Hexadecimal. Después de los dígitos hexadecimales que forman tu nombre habrá un grupo de ceros antes de que comience el grupo de números. Donde comience este grupo de números escribe los siguientes números con el comando Editar:

86 86 86 86 01

Graba y sal. Carga el juego de la forma habitual y te encontrarás con que tu dinero ha subido de los habituales 55.000 $ hasta más de 300.000$. Sin embargo, una advertencia: ¡emplea este truco

MAYUS+L	Te lleva al siguiente nivel
MAYUS+I	Invierte la pantalla
MAYUS+W	Te permite caer lentamente desde grandes alturas sin daño
MAYUS+T	Te proporciona una vida extra (hasta un máximo de 10)
MAYUS+B	Delimita los objetos inanimados (muy útil)
MAYUS+U	Muestra la pantalla que hay por encima
MAYUS+N	Muestra la pantalla que hay por debajo
MAYUS+H	Muestra la pantalla que hay a la izquierda
MAYUS+J	Muestra la pantalla que hay a la derecha
MAYUS+C	Muestra un extraño mensaje por pantalla.
MAYUS +	Aumenta el tiempo disponible
MAYUS -	Disminuye el tiempo disponible
K	Mata a los enemigos que se encuentren en el camino del jugador
C	Parecido a MAYUS+C
R	Resucita al príncipe en el mismo punto donde murió por última vez.

QED

Otro mes, otra sección QED. Como ya probablemente te hayas dado cuenta, la guía principal de este mes trata de la última (y más grande) aventura de Indiana Jones de Lucasfilm. También seguimos con nuestra serie de Escuela de Simulación con un vistazo a los helicópteros

Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Primera parte



PC Review te lleva a través de la última aventura épica de Lucasfilm

Debido a la naturaleza aleatoria de gran parte de los puzzles del juego, obviamente esta no es una solución paso a paso. En vez de eso veremos cada una de las secciones principales del juego por turno, comenzando en Nueva York.

Aunque la mayoría de las conversaciones del juego son pruebas con múltiples selecciones, nunca hay realmente una respuesta incorrecta o una que te impida terminar el juego. Si no encuentras la información necesaria la primera vez, simplemente vuelve a hablar con el personaje, haciendo elecciones diferentes.

Nueva York

Después de pasar la secuencia de introducción del juego, te encontrarás en Nueva York, buscando a Sofía Hapgood. Bien, obviamente ella está dando una conferencia en este teatro pero te enfrentas al problema de entrar en él. Hay dos soluciones a esto: la fuerza bruta o el pensamiento creativo. Antes de intentar cualquiera de ellas, es recomendable coger el periódico que se encuentra en el estante cercano.

Para entrar, simplemente abre la puerta trasera y enfréntate a Biff el portero. O bien habla hasta conseguir entrar o sigue insultándole hasta que os peleéis y asegúrate de que ganas.

Si esto te resulta demasiado duro, prueba la ruta alternativa. Métete en el callejón y pasa la puerta apartando los cajones que encuentres en tu camino. Si te fijas en la pared verás que hay una ventana abierta esperando a que te metas a través de ella. Para llegar a ella sólo tienes que empujar los cajones hasta llegar a la escalera y subir por ella.

Una vez dentro tendrás que escuchar la disertación de Sofía antes de poder hacer cualquier otro movimiento.

Para poder pasar el obstáculo que supone el viejo que se ocupa de los decorados, simplemente pregúntale sobre sus hobbies y cuando te diga que él lee mucho, entrégale el periódico. Para conseguir la atención de Sofía tendrás que activar el fantasma falso. Simplemente empuja una de las palancas exteriores hasta que la luz se ponga amarilla, y entonces la del centro para que se ponga verde, pulsa el botón y ya está.

Islandia

No hay mucho que hacer en Islandia la primera vez que vayas allí, salvo hablar con Heimdall en la caverna de hielo y oír algo acerca del profesor Costa en las Azores y del Profesor Charles Sternhart en Tikal. Sin embargo, tendrás que volver aquí después de visitar el Mediterráneo y cuando lo hagas Heimdall estará congelado. Esta vez, la boca de la estatua de bronce será visible a través del hielo y será necesaria una cuenta de orichalcum para "descongelarla". La estatua de la anguila debería ser llevada de vuelta a Costa

Tikal

El primer obstáculo entre Sternhart y tú es la jungla. Cada oscuro sendero de la jungla lleva a otro nuevo, pero no se trata sólo de llegar al otro lado. Para pasar la anaconda que está en el árbol es necesario conseguir que el roedor de la jungla corra enfrente de ella. Recuerda: no lo mueves solamente caminando cerca de él. Descubre qué entrada conduce a la serpiente, intenta que el roedor entre por cualquiera de los lados de la entrada correcta y usa tu látigo para hacer que se acerque un poco más.

Al cruzar el abismo escalando el árbol llegarás al templo de Tikal y al buen profesor. Sigue hablando con él hasta que te pregunte por el nombre del diario perdido y el loro diga "Nombre". Dile que no lo sabes, y entonces habla con el loro cuando el profesor se haya marchado. Di nombre y el loro te dirá el nombre del diario. Vuelve con Charles, dile el nombre y te dejará entrar.

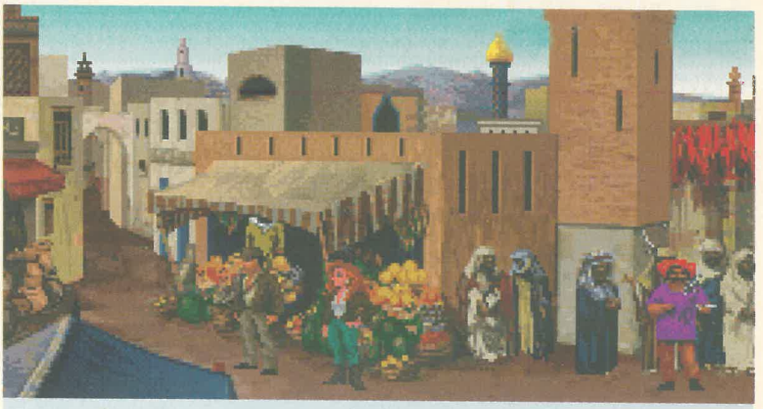
Una vez en el interior del templo tendrás que pedir a Sofía que mantenga a Charles ocupado mientras tú vuelves fuera y coges la lámpara de queroseno de su estantería de



Las Azores

Como en Islandia, no hay muchas cosas que hacer en las Azores la primera vez que las visites, salvo hablar con Costa. Asegúrate de que le coges en un momento en que se encuentre dispuesto a decirte dónde se halla el diario perdido de Platón si le das algo valioso. Para ello probablemente necesitarás que Sofía hable con él.

Cuando vuelvas después de conseguir la estatua de bronce de la anguila de bronce de Islandia, intercámbiala por la información necesaria. Toma nota de la colección en la que está el diario perdido, ya que cada una supondrá un puzzle distinto en el Colegio Barnett.



Argel

La primera vez que visites Argel deberás coger la máscara del puesto de Omar. Tendrás que conseguir un pasaje de globo del mendigo, pero para conseguirlo tendrás que darle algo del tendero. Sin embargo, para conseguir esto, tendrás que cambiar la máscara con Omar para conseguir el objeto correcto. Habla con el tendero y ofrécele uno de los objetos de Omar. Escucha sus contestaciones para buscar pistas de lo que hay que pedir a Omar. Una vez que hayas conseguido el pasaje, todavía tendrás que conseguir un cuchillo para cortar la cuerda del globo. Convence a Sofía para que te ayude.



souvenirs. Abre la lámpara y derrama el queroseno sobre las piedras labradas que están algo sueltas. Empuja el grabado para soltarlas y úsalo como palanca en la cabeza del elefante para abrir la antigua tumba de los Atlantes.

No puedes evitar que Charles robe la corona, pero no te preocupes, el verdadero tesoro es la cuenta de orichalcum que deja atrás. Debes usarla en la estatua de la anguila de vuelta en Islandia.

Nueva York — Colegio Barnett

Antes de entrar en la librería, ve a tu oficina y coge la jarra de mayonesa de tu nevera. Entonces, dependiendo de la colección en que esté el diario perdido, haz lo siguiente: si la colección está en la habitación del totem, empuja el cajón en la estantería y usa la llave polvorienta (de la urna que hay escaleras arriba) para abrirla. En la habitación del gato, encuentra la escultura extraña y fúndela en el horno.

En la habitación de la estantería caída, envuelve la punta de flecha del piso superior en el trapo sucio que hay en el piso de abajo y úsalo para desatornillar los tornillos de la parte trasera de la estantería. Abrela y coge el manuscrito.

Nueva York — Oficina de Indy

Hora de tomar decisiones. Lo mejor es grabar el juego en este momento para poder jugar los tres caminos sin tener que atravesar otra vez la primera parte del juego. Así que elige: cerebro, puños o equipo; y sigue las instrucciones apropiadas. Para no ponerlo demasiado fácil, el resto de esta solución se concentrará en el camino en equipo. La ayuda para todos los otros caminos las podréis encontrar en las preguntas QED normales

Monte Carlo

El primer paso es identificar a Monsieur Trottier y convencerle de que suba a las habitaciones de Sofía. Asegúrate de que antes has estudiado el diario perdido de Platón, tomando nota de para qué se usaba la máquina de dios, cuál fue el principal error de Platón y dónde se decía que estaba la ciudad para poder contestar a las preguntas de Trottier. Toma nota también de por qué está paseando, por qué le atrae la idea de la lectura del espíritu, etc.

Una vez arriba puedes usar a Sofía para que realice su acto espiritual (usando los conocimientos que Indy ha obtenido) pero tendrás que confiar en la suerte para adivinar la pregunta final. Graba el juego y prueba unas cuantas veces.

Si esto no funciona, prueba el método de Indy. Tendrás que visitar Argel y coger un máscara antigua de una de las tiendas. Cuando Sofía comience su actuación con Trottier, abre el armario y coge la antorcha, abre la caja de fusibles y usa el cortacircuitos, coge la sábana y úsala con la máscara y la antorcha y conseguirás asustarlo. Sé que es un lío pero funciona ¿de acuerdo? Una vez que se haya marchado podrás coger su piedra solar.

Aquí dejamos a Indy hasta el mes que viene. La próxima vez en The Fate of Atlantis:

¡Siente escalofríos! mientras Indy y Sofía pilotan un globo a través de un desierto infestado de nazis.

¡Salta arriba y abajo! cuando Indy descubra un laberinto escondido en la isla de Creta.

¡Imita a una morsa! cuando Indy pilote un submarino nazi.

¡Ve directamente a la cárcel, sin pasar por la casilla de salida y sin cobrar las 20.000 pesetas! cuando Indy emplee de nuevo su famosa frase "Hola, estoy vendiendo estas estupendas cazadoras de piel".

QED

Escuela de simulación Lección 2



Illustration 1


Illustration 2

Vuelo básico en helicóptero

Un helicóptero es una bestia complicada. A diferencia de los aparatos de ala fija en los que simplemente tienes que preocuparte de mantener la suficiente velocidad para mantenerte en el aire, un piloto de helicóptero debe estar controlando, ajustando y alterando constantemente la potencia del motor, el torque (ver glosario) y la dirección debido a la cercanía del suelo.

Por lo tanto, el secreto para dominar cualquier simulación de helicóptero es ser capaz de combinar de forma efectiva el torque con la potencia del motor para realizar una gran variedad de tácticas de combate. Para llegar a ello, normalmente es mejor fijar los controles de vuelo en el nivel realista desde el principio y quitar a todos los enemigos (si tu simulación permite estas opciones, si no es así vuela en un área relativamente segura). Simplemente pasa algún tiempo en el aire, volando de A a B para acostumbrarte a cómo funcionan las cosas antes de comenzar a aprender cualquiera de las técnicas de combate.

El primer vuelo

Enciende tus motores y aumenta el torque hasta que comiences a elevarte. Una vez que hayas alcanzado los 500 pies, disminuye el torque hasta que te coloques en estacionario. Si empiezas a descender, aumenta la potencia rápidamente.

Mientras estás en estacionario, acostúmbrate a los controles de dirección girando a la izquierda y a la derecha y al mando de control desplazándote a la izquierda y a la derecha. Fíjate en cómo la mayoría de los simuladores tienden a desplazarse de izquierda a derecha cuando te inclinas. Esta puede ser una maniobra muy efectiva en combate, permitiéndote esconderte detrás de una colina para esquivar misiles y cosas por el estilo.

Ahora empuja levemente la palanca de control hacia delante. Recuerda: los helicópteros son lentos y tardan un segundo o dos en responder a los controles. Esto puede ser especialmente frustrante para los jugadores que usen el teclado, así que no mantengáis pulsadas las teclas más de lo necesario. Contando con que tengas un modelo de vuelo medianamente realista deberás notar que según alcanzas una velocidad de 30 a 90 nudos comienzas a ascender. Esto se denomina elevación traslacional. Aumenta aún más la velocidad hasta que superes los 100 nudos. Una vez que hayas llegado a ese punto verás que comienzas a perder altura (ilustración 1). Si bajas demasiado vuelve a la posición de estacionario, gana algo de altura y vuelve a empezar.

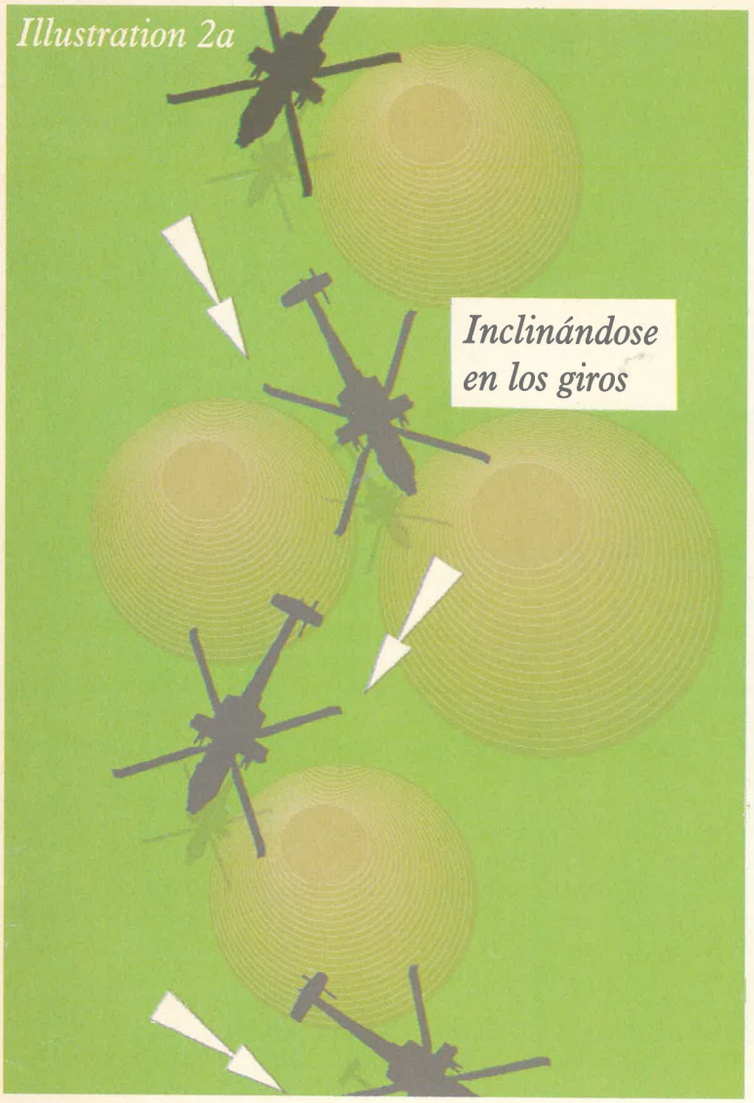
Esto es lo que tienes que dominar para hacer un uso realmente efectivo de las tácticas de helicóptero — encontrar el equilibrio entre el momento vertical y el de avance. Según ganas y pierdes altura mientras aceleras, usa el colectivo (ver glosario) para estabilizar tu altura. Esencialmente tienes dos controles independientes cuando vuelas helicópteros y lleva tiempo aprender a controlar ambos. No sobrevires o hagas maniobras violentas y cerradas, hazlas suavemente y con paciencia.

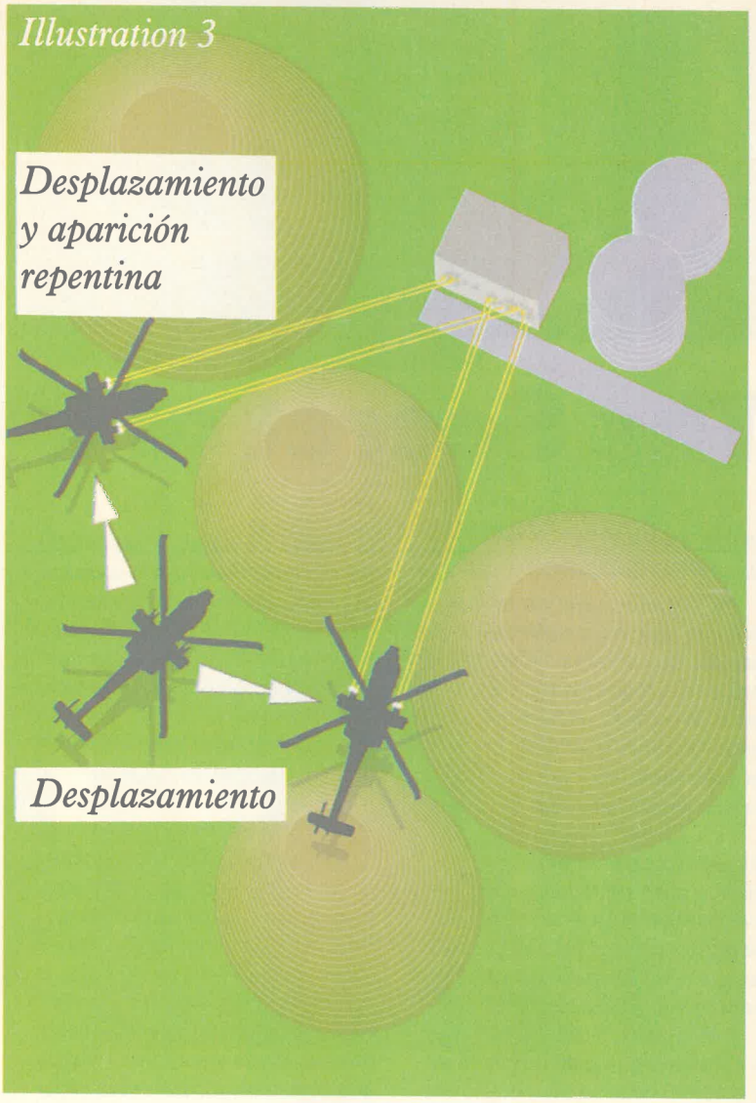
Para practicar el vuelo, encuentra un área llena de colinas y realiza algo de vuelo NOE (Nap Of the Earth —consulta el glosario) (ver ilustración 2). Sube y baja sobre las colinas y desplázate alrededor de ellas hasta que empieces a sentirte cómodo con los controles. Resiste a la tentación de volar directo al objetivo y por terreno llano, en ocasiones es mejor desplazarse más lentamente y ganar altura que liarse ajustando un VSI (ver glosario) que disminuye constantemente.

Combate

¿Cómo puedes aplicar esas fuerzas a las situaciones de combate? La principal ventaja de los helicópteros es que pueden volar extremadamente bajo sin demasiado riesgo, pueden detenerse y girar en el canto de un duro, y pueden destruir objetivos a gran distancia sin riesgo a exponerse a un excesivo peligro.

Sin embargo, como con todas las cosas, lo mismo que hay ventajas hay inconvenientes. Los helicópteros son extremadamente vulnerables a los ataques aéreos, no son lo





bastante rápidos para esquivar misiles y se hacen más visibles al radar cuanto más alto vuelan, lo que es una pena, ya que cuanto más bajo está un helicóptero, más cerca debe estar de un objetivo antes de poder abrir fuego contra él.

Aquí es donde entra en juego la táctica de aparición repentina (ilustración 3). El elemento más importante en la guerra es la sorpresa y ninguna máquina es mejor en esto que un helicóptero de ataque. El ataque de aparición repentina se denomina así porque vuelas bajo hasta un objetivo por debajo de cualquier radar, te escondes detrás de una colina o edificio cercano y entonces apareces de repente disparando antes de volver a cubierto y de que nadie se dé cuenta de lo que está pasando.

Los helicópteros que llevan cámaras montadas en el mástil (como el AH-6G Defender) pueden usar esta táctica para dejar que sus cámaras inspeccionen el área antes de lanzar el ataque. Si tu objetivo principal está rodeado por otros y sólo te quedan un par de misiles, siempre es mejor saber a qué objetivos apuntar.

La otra forma de usar esta táctica para atacar un objetivo es salir lateralmente de la protección en vez de por arriba. Esto tiene la ventaja de mantener cubierto tu ángulo muerto mientras atacas en lugar de exponer todo tu aparato al fuego enemigo.

Una buena forma de variar tu ataque y de seguir haciendo que el enemigo se pregunte qué está pasando es la de cambiar de posición después de haber realizado un ataque. Después de volver a cubierto, vuela rápidamente a otra colina y ataca de nuevo. Si hay mucha distancia de una colina a otra mucho mejor. Simplemente continúa seleccionando posiciones diferentes durante todo el tiempo que dure tu ataque. Nunca, a menos que sea absolutamente necesario, realices ataques directos (ver glosario) sobre grupos de objetivos.

Examen

De acuerdo, hasta aquí la teoría, ahora vamos a ponerla en práctica. Lo primero que vamos a probar es si has dominado el empleo del colectivo y de la potencia. Intenta mantener un vuelo nivelado a las siguientes velocidades y altitudes:

- 50 pies a 40-50 nudos
- 200 pies a 100-110 nudos
- 50 pies a 120 nudos

Recuerda: estate atento a las turbulencias y a las alturas bajas y no sobrevires. Si puedes controlar esto último, sabrás que estás empezando a dominar la situación.

Vamos ahora con una situación de combate. Equípate con misiles, cohetes y/o balas (asegúrate de que llevas un par de Stingers o de Sidewinders para enfrentarte a los enemigos aéreos) y entra en una zona de combate. No te preocupes de los objetivos que te hayan sido asignados por el juego, esto es lo que tienes que hacer:

Elige cualquier instalación enemiga (una base aérea, una factoría, una base de tanques, etc.), preferiblemente una que esté rodeada de colinas. Antes de comenzar tu vuelo, planea una ruta hasta el objetivo que te permita hacer buen uso del terreno y toma nota de los posibles resguardos para usarlos en los ataques repentinos. Vuela NOE hasta el objetivo, reduciendo tu visibilidad de radar hasta que alcances una de tus áreas de protección. Ahora sal rápidamente al descubierto, localiza y destruye un objetivo, y vuelve de nuevo a cubierto. Ve al próximo punto de protección y continúa haciendo lo mismo hasta que no quede ningún enemigo o te quedes sin munición. Utiliza tanto la técnica de ataque de aparición repentina como la de desplazamiento lateral.

Una vez que todo está hecho es hora de volver a casa. No te preocupes por los puntos negativos que obtengas por no haber completado la misión fijada por el ordenador. Mientras hayas conseguido cumplir los requisitos anteriores, lo estarás haciendo bien.

Glosario

Ataques directos - Pasadas a alta velocidad directamente sobre o a través de una posición enemiga, disparando mientras tanto.

Colectivo - Un control de helicóptero que aumenta o disminuye la cantidad de impulso sustentador generado.

Torque - La cantidad de fuerza rotacional generada en el motor, proporcionando impulso ascensional.

VSI - Indicador de Velocidad Vertical. Un instrumento que muestra tu ritmo de ascenso o de descenso.

Vuelo NOE - Vuelo a bajo nivel que recorre los contornos del terreno, aumentando y disminuyendo la altitud constantemente para mantenerse a una altura del suelo constante.

QED

La estupenda aventura The Secret of Monkey Island no podía quedarse sin una segunda parte, aunque los enigmas de ésta son bastante más complejos que los de su antecesora y al igual que ella la historia está dividida en cuatro capítulos. Aquí tenéis unas cuantas pistas para que podáis completar tan arriesgada aventura

The Secret of Monkey Island II

PRIMERA PARTE: EL LARGO EMBARGO

Para poder salir de la isla y terminar la primera parte del juego tendrás que levantar el embargo impuesto a todos los barcos por el primo de LeChuck, el malvado pirata Largo Lagrande y para ello primero es necesario fabricar un muñeco vudú que sea igual que él.

Jugando con muñecos

Ve a la casa de la hechicera que vive en el pantano y habla con ella. Te dirá todo lo que necesitas saber acerca de la fabricación de muñecos vudú y los ingredientes necesarios:

1. Algo de los MUERTOS (usa en el cementerio la pala que está en el cartel del puente al principio del pueblo).

2. Algo de la CABEZA. Para conseguir el pelo de Largo tendrás que hacer antes unas cuantas cosas. Entra por la ventana de la taberna (la que va a dar a la cocina) y coge el cuchillo que hay encima de la mesa, el cocinero está a lo suyo y no se dará cuenta. Con ese cuchillo libera a la mascota de Largo (un bonito cocodrilo) que se encuentra atada a un poste en su hotel. El recepcionista saldrá detrás de ella y tendrás vía libre para entrar en la habitación de Largo. ¿Dónde buscar? Hombre, pelo, lo que se dice pelo no es, pero la peluca de Largo servirá.

3. Algo del CUERPO. Vete a la taberna y charla con el camarero, al rato aparecerá Largo y "obsequiará" al local con un regalito. Guybrush no querrá cogerlo con las manos desnudas, así que antes tendrás que haber cogido una hoja de papel de la casa de Willy el cartógrafo (el enano del monóculo).

4. Algo de su ROPA. Un verdadero lío. Consigue un cubo y llénalo de barro en el pantano. Colócalo en la parte superior de la puerta de Largo y escóndete detrás del biombo. Cuando aparezca, el cubo caerá sobre él y tendrá que mandar la ropa a la tintorería. Stan "el Limpio" no te querrá dar la ropa a no ser que le entregues el vale correspondiente. Yo de ti lo buscaría en el mismo sitio donde le hiciste la bromita a Largo.

Ojo al parche

El capitán del Jolly Rasta necesita su amuleto en forma de ojo para hacerse a la mar. ¿Recuerdas a Willy? Cógele el monóculo cuando se descuide. Con su amuleto, el capitán ya podrá hacerse a la mar, pero recuerda que a nadie le gusta trabajar gratis y por tanto tendrás que conseguir el dinero para pagar al capitán.

Prepara una trampa para "el monstruo del manchego" con una caja, queso y un cordel. Encontrar la caja es fácil, pero para el cordel tendrás que volver a la casa de la hechicera y buscar bien en ella. Una vez conseguido el monstruo, hazle una mala jugada al cocinero y ocupa su puesto. El confiado dueño te pagará por adelantado y nada podrá impedirte ya que te hagas a la mar.

SEGUNDA PARTE: LOS 4 TROZOS DEL MAPA

Coge la comida del loro del capitán Dread, el dueño del Jolly Rasta. Para poder terminar la segunda parte tendrás que conseguir las cuatro partes del mapa que conducen al mítico Big Woop. Una vez conseguidos todos los trozos, llévaselos a tu amigo el cartógrafo para que identifique la isla. Los cuatro trozos se pueden conseguir en cualquier orden.

El trozo del capitán Marley

Para conseguir el primer trozo del mapa tendrás que unirte a la fiesta y para ello necesitarás un traje divertido y una invitación. El traje solucionará ambos problemas.

Procura que te detengan y sal de la cárcel, usando para ello un hueso del esqueleto que está en la celda de al lado para conseguir que el perro traiga la llave. Antes de salir registra el casillero por si las moscas.

Ve ahora a la rueda de la fortuna y sigue al chico para descubrir la trampa, aunque antes tendrás que descubrir la contraseña (observa los dedos que aparecen en cada secuencia). Ignora el primer número que te DICEN, e ignora el segundo grupo de dedos que te ENSEÑAN en cada serie. Una vez con la contraseña en tu poder podrás hacer saltar la banca. Lo que necesitan tanto el guarda como el encargado de los vestuarios es uno de tus premios. En la fiesta, el trozo de mapa caerá directamente en tus manos, aunque un perro puede complicarte las cosas.

Corre a la mansión y baila para el jefe de cocina, pero no dejes que te pille. Debiste haber conseguido un remo cuando estabas con Elaine para poder rellenar los agujeros. Tendrás que hacer unas cuantas reparaciones sobre la marcha y el dilema final necesitará de un amigo ¿de un buen amigo? Esa será la única forma de que te sientas finalmente seguro. El resto te lo dejo a ti, no es difícil.

El trozo de Lindy

Esta parte del mapa está en las manos del anticuario de la isla Booty. Sólo lo cambiará por el mascarón de proa de un barco hundido. Para conseguirlo, debes alquilar un barco de Kate. que necesitará "un montón de dinero". Si ganas el concurso de escupitajos lo conseguirás. Para ello tendrás que engañar al organizador diciéndole que ha llegado un barco correo. Sopla el cuerno del barco y sube un escalón. Tendrás que conseguir cocinar la poción correcta en de entre las que había la cocina del comienzo de la aventura. Las pistas que te da el juego te ayudarán a escoger correctamente. El viento es sólo cuestión de habilidad y de observación.

El trozo de Rapp Scallion

Rap era el propietario de la casa Weenie y murió. Para conseguir su trozo necesitarás la llave de la cripta y esto significa literalmente poner los clavos en el ataúd de Stan. Para conseguir el equipo tendrás que provocar una situación de emergencia en la isla Scabb practicando tu habilidad en la víctima durmiente. Usa los clavos y el martillo en el ataúd de Stan y si has leído los libros adecuados, podrás emplear alguna de las pociones. Si haces lo que te dice Rapp (y se lo dices) el trabajo será mucho más sencillo.

El trozo del señor Rogers

Entrar en la casa y vencer el desafío es la respuesta (cuidado con la resaca). Organiza una buena bronca en las barras y usa una zapatilla para calmar los ánimos y hacer amigos. Piensa en un método para provocar una catarata y abrir un agujero. El veterano no se tragará los trucos, a no ser que estés un poco tambaleante.

Kate tiene lo que buscas, pero debes trabajar para conseguir tu objetivo. Cuando estés medio borracho serás la perdición de otro y para frenar tu caída, abre los cerrojos, reflexiona y adopta una postura escultural. Fin de la segunda parte.

Menú para 30 días



PC Magazine sirve la informática como a ti te gusta, actual y práctica. A tu estilo... Las últimas novedades del mercado, con nuevos programas y nuevos productos. Todas las marcas en acción y reportajes muy profesionales. PC Magazine ofrece menús completos y variados, con muchos platos fuertes para tener bien alimentado todo tu equipo. Los mejores ingredientes para estar más informado mes a mes y empezar el régimen que mejor marca PC Magazine.

PC Magazine es una publicación de AMERICA IBERICA, el grupo editorial que nace de la unión de dos grandes a nivel mundial como el Grupo Anaya en Europa y America Publishing Group en América.

Sin duda lo mejor de dos mundos.

EDITORIAL AMERICA IBERICA

Lo mejor de dos mundos.

Kevin Bulmer

El juego clásico del mes



LeChuck's Revenge: *The Secret of Monkey Island 2*



"Estuve jugando con él durante semanas. De hecho, no jugué a ninguna otra cosa hasta que lo vencí. Su humor es fenomenal, y los gráficos, especialmente la secuencia del Ash-2-Life, son francamente impresionantes"

Monkey Island 2 fue lanzado por Lucas Arts en 1992 y acogido con entusiasmo general. El Monkey Island original era una aventura gráfica que empleaba el sistema SCUMM de Lucas Arts para el diseño de programas, en el cual nuestro héroe, Guybrush Threepwood, se esforzaba por dominar las habilidades necesarias para convertirse en un pirata de alta mar. En la segunda parte, que utiliza la última versión del mismo sistema de juego, su misión consiste en derrotar al siniestro Largo LeGrande y huir de la isla. El juego está salpicado de chistes sobre juegos de ordenador (el tema principal de Indiana Jones suena cuando utilizas un látigo para columpiarte a través de una cueva) y de rompecabezas que rayan en lo absurdo, y es una auténtica rareza: una aventura sofisticada que además es genuinamente divertida.

Kevin Bulmer

Kevin Bulmer comenzó a diseñar juegos y gráficos para juegos en 1986, y hasta ahora, sus títulos más conocidos son el Gauntlet II, aquél juego con estilo totalmente de arcade, y el juego de estrategia Corporation. Lo último que ha hecho ha sido participar en la creación de un juego de rol, Legends of Valour, para US Gold.

Kevin se formó como artista gráfico y llegó a dirigir su propio estudio antes de concentrarse en los juegos de ordenador. Hoy es el director gerente de DCD, un equipo de seis personas que está especializado en la animación por ordenador de alta resolución.

EMPIECE A TRABAJAR MENOS



Despréndase de su vieja hoja de cálculo y empiece a trabajar con la nueva QUATTRO PRO 4.0. La más potente y sencilla del mercado. La única capaz de hacer su trabajo más fácil, rápido y productivo.

Para empezar. Disponga de un ***interface gráfico*** tipo windows, con unas prestaciones desconocidas hasta ahora dentro del entorno DOS: ***menus desplegables*** y un exclusivo ***panel de acceso rápido*** que le permitirá ejecutar sus funciones de uso más común con un simple click de ratón.

Después sáquele todo el jugo al ***paquete de gráficos integrado*** dentro de la hoja de cálculo. Podrá analizar sus datos desde el propio gráfico con una claridad absoluta y mostrarlos en presentaciones realmente espectaculares.

Considere también las posibilidades de tener hasta ***32 hojas de cálculo en pantalla.***

Y, por supuesto, disfrutar del entorno ***WYSIWYG.***

Nueva versión

impresión se haya su documento sin moverse de la silla.

Y, por último, si Vd. esta acostumbrado a trabajar con Lotus 1.2.3., no hay problema, QUATTRO PRO 4.0. es compatible.

Si quiere trabajar menos, olvídese de las hojas de cálculo tradicionales y entre en el mundo QUATTRO PRO 4.0.



Speed Bar. Panel de acceso rápido que le permitirá ejecutar sus funciones de uso más común con un simple click de ratón.

No olvide que con la nueva QUATTRO PRO 4.0. Vd. podrá imprimir en formato apaisado incluso sobre papel continuo con un ajuste de impresión perfecto ***(Print to fit)***. Además tendrá el soporte más completo para Red Novell, lo que significa, entre otras muchas cosas, poseer un ***gestor de impresión*** tan evolucionado que le permitirá controlar en que fase de

Si desea más información sobre QUATTRO PRO 4.0. acuda a su distribuidor autorizado BORLAND o envíe este cupón con sus datos a: BORLAND.

C/ Azalea.1. 28100 - Soto de la Moraleja. Madrid.

PCR

Nombre: .....

Cargo: .....

Empresa: .....

Dirección: .....

Población/Provincia: ..... *C.P.* .....

Teléfono: ..... *Fax:* .....

BORLAND

El Líder en Programación Orientada a Objetos.

Edificio BORLAND c/ Azalea, 1. 28100 Soto de la Moraleja MADRID. TEL.: (91) 650 72 50. TEL.: Att.Cliente: (91)650 87 44. FAX: Att.Cliente: (91)650 82 11

Novell,Lotus 1,2,3 y DOS son marcas registradas de sus respectivas compañías. Print to fit, Quattro Pro 4.0 y Speed Bar son marcas registradas de Borland International Inc.

Curse of Enchantia

Ayuda a Brad a escapar de las malvadas garras de las brujas de Enchantia, antes de que sea demasiado tarde...







CORE DESIGN LIMITED

LA PIRATERIA ES DELITO

PROEIN

División SOFTWARE

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID