

SPACE QUEST IV

"Si quien está recibiendo este mensaje, grabado con las últimas fuerzas que aún me quedan, no es una máquina, si perteneces a la raza humana, entonces, puede que todavía no esté todo perdido. Eres quizás la última esperanza que le queda a nuestro pueblo, por lo que te pido que escuches con atención lo que voy a contarte. Sólo así podrás hacerte una remota idea de los peligros a los que tendrás que enfrentarte para derrotar al temido Vohaul....."

Con estas palabras en boca de un holograma tridimensional proyectado ante los atónitos ojos de nuestro héroe Roger Wilco, comenzaba un relato sobrecogedor acerca del triste destino al que la humanidad se había visto conducida.

Una vez más, Wilco pensó cómo era posible que este tipo de cosas le pasaran siempre a él. Sólo recordaba estar contando sus muchas batallitas en el bullicioso bar del asteroide Magmetheus, cuando todo se había desencadenado, sin darle apenas tiempo a reaccionar.

Dos sujetos con una especie de traje policial le habían sacado casi a rastras del tugurio, cuando la cosa empezaba a ponerse por fin interesante con los compañeros de juerga, a quienes por cierto correspondía pagar la próxima copa.

Los policías le mostraron una grabación en la que Roger reconoció enseguida a uno de sus viejos "amigos": el indeseable Vohaul. El malvado no podía perdonar el ridículo al que una vez fue sometido por Wilco, y antes de hacerse Señor del mundo conocido, estaba dispuesto a dejar su "expediente" libre de vergüenzas, liquidando al pobre Roger.

Cuando todo parecía perdido, dos figuras surgieron de la oscuridad del callejón, le rescataron, y huyeron con él a toda prisa. En breves instantes, y sin tiempo para preguntar nada, Wilco se vio empujado hacia una grieta temporal, en la que se sumerge hasta llegar a un extraño y desolado planeta, al que sólo después de una atenta observación, Roger identifica como Xenon, su tierra natal.

Aunque ya nada es como era. La destrucción reina por doquier, y en este mundo de pesadilla, sólo unos extraños y amenazadores Cyborgs pululan por las calles a la búsqueda de nuevas presas.

En su deambular, Roger encuentra un Miniordenador portátil, y un simpático juguete que le recuerda otros tiempos más felices. El único camino posible parecen ser de pronto las alcantarillas, y por ellas se introduce sin pensárselo dos veces. Así llega al lugar donde al parecer se ocultaban los componentes de la última resistencia, y donde descubre el mensaje grabado que le desvela el triste destino seguido por la humanidad.

La humanidad en manos de una máquina

"... Todo comenzó a raíz del ambicioso proyecto Xenon Super Computer.

Habíamos diseñado un potente ordenador cuya capacidad estaba fuera de toda duda, y su aparente perfección nos hizo imaginar que en él podía estar la clave del desarrollo de nuestro planeta. Luego, el destino demostró lo contrario.

Se introdujeron toda clase de datos al megacerebro informático, incluyendo los necesarios para el control de la atmósfera, y los sistemas de defensa.

Todo pareció ir bien durante los primeros tres años. Luego, un desafortunado día, una expedición espacial, localizó un extraño hallazgo: una pequeña caja con



PC EGA

No es bueno frecuentar los bares de los planetas bajos de la galaxia y Roger lo va a descubrir enseguida.



PC EGA

El planeta Xenon es casi un basurero en el futuro del futuro, vosotros ya nos entendéis, ¿no?



PC VGA

Si dejas que el Cyborg te señale, despidete de la vida, porque estás perdido.



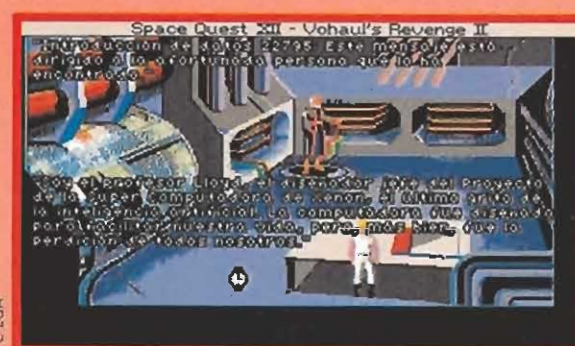
PC VGA

Cuando está tomando unas copas, Roger, nuestro héroe, recibe una interrupción bastante inesperada.



PC VGA

De cabeza a un viaje sin retorno y sin destino aparente, Roger está convencido de la inminencia de su muerte.



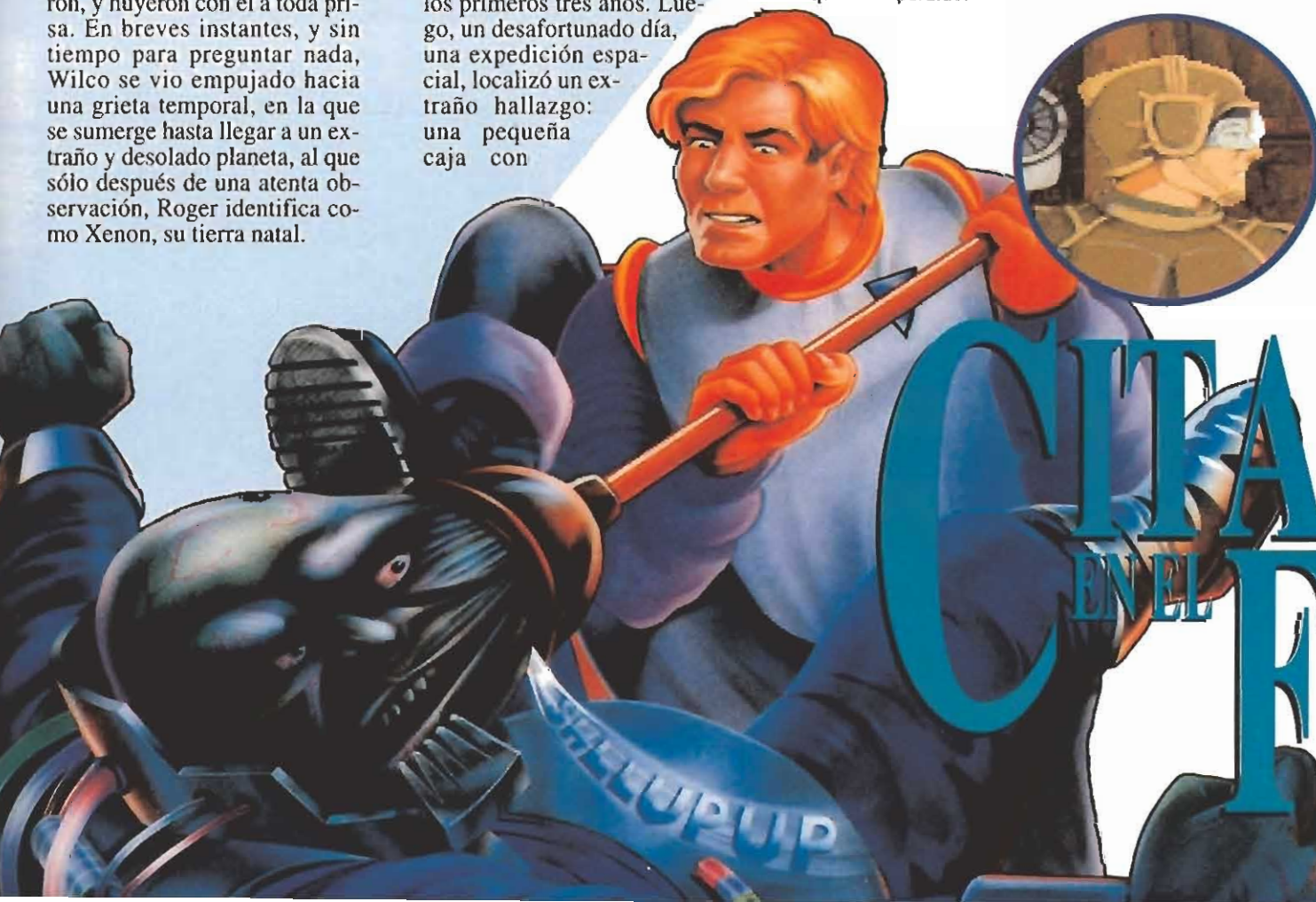
PC EGA

Tras apretar el botón adecuado podrás asistir a una representación holográfica del último mensaje de la resistencia.



PC VGA

La única salida aparente parece ser el ultramoderno sistema de alcantarillado.



CITA EN EL FUTURO

SPACE QUEST IV

un rótulo exterior en el que se leía «Leisure Suit Larry», y antiguos discos de datos informáticos. La información en ellos contenida se introdujo en el Gran Ordenador para su análisis, y un extraño virus entró en acción tomando el control de la máquina. Todas las pantallas quedaron en blanco y luego apareció en ellas el texto «Wilco debe pagar». Luego, nuestras propias armas se volvieron contra nosotros y comenzó el caos.

La mayoría intentó huir a otros planetas, pero sólo algunos lo consiguieron. Los que eran atrapados fueron «reprogramados» y convertidos en Cyborgs al servicio de la inteligencia superior que parecía controlarlo todo.

Mientras grabo este mensaje, sólo un puñado de nosotros queda aún en pie, y nuestra salud cada vez se resiente más.

Para empeorar aún más las cosas, hemos sabido que el ordenador ha conseguido desvelar el secreto del viaje a través del tiempo. Mis dos mejores hombres han partido en una operación suicida a intentar robar esta última tecnología, ya que estamos convencidos que si nadie de nuestro tiempo es capaz de sacarnos de esta angustiosa situación, en alguna época pasada, tal vez existió alguien con el coraje suficiente para hacerlo. Si tú eres el que esperamos, doy gracias al cielo, aunque yo no pueda estar aquí para verlo...

Con estas palabras, la grabación se interrumpió, dejando a Roger Wilco sumido en serios pensamientos. Lo que hasta ese instante parecía ser producto de unas cuantas copas de más en la taberna galáctica de Magmetheus, se había convertido en una angustiosa realidad.

Pasados los primeros momentos de desconcierto, nuestro héroe empieza a unir cabos sueltos, y llega a la conclusión de que detrás de aquel extraño virus iniciador del caos, sólo puede estar una persona: Vohaul.

Un nuevo desafío para Roger Wilco

Nuestro amigo estelar disfrutaba de una inmerecida fama de cuentista. La única verdad es que nunca supo volver la espalda a los problemas ajenos, y esto le había llevado siempre a meterse en líos increíbles. Ahora, la agonía de este planeta que le vio nacer, unida al hecho terrible de que le hubiesen sacado del bar sin mediar aviso, convertían la situación en ineludible. Vohaul podía echarse a temblar. Wilco había decidido ir en su búsqueda y terminar el trabajito empezado hace tiempo.

Sin más dilación, Roger abrió la única puerta visible y se internó en los subterráneos. Des-

pués de recorrerlos varias veces, la salida parecía ser una escalera metálica. Para alcanzarla, había que evitar una apesadumada masa verdosa con no muy buenas intenciones, de la que tomó una muestra para analizarla después.

La escalera daba acceso a una tapa de alcantarilla, desde la que pudo observar la llegada de una patrulla de reconocimiento de la policía espacial. Cuando todo pareció quedar tranquilo, Roger se dirigió hacia la nave, en la que se introdujo como polizón. Luego, la nave despegó llevando a nuestro héroe hacia el corazón de la guarida de Vohaul.

Una vez en ella, una rápida inspección de los alrededores mostraba que todos los accesos al interior se encontraban controlados por vigilantes. Junto al cuerpo de guardia, la llegada de un extraño vehículo surgido de la nada llamó la atención de Wilco, y aprovechando un descuido se introdujo en él.

Un extraño panel de instrumentos con símbolos nunca vistos parecía controlar la nave, así que comenzó a probar varias claves. Antes de nada, anotó con cuidado la que aparecía en el display, y siguió probando. Parecía que no iba a haber suerte, cuando a la tercera o cuarta prueba, Roger se vio catapultado hacia un torbellino de colores parecido al que le había traído al futuro.

Después de recuperarse del mareo que le había producido el viaje, nuestro héroe se decidió a abrir la compuerta del vehículo, para salir al exterior del extraño planeta en el que se hallaba. Un paisaje increíble se ofrecía ante sus ojos: en la base de la plataforma rocosa sobre la que había aterrizado, un mar de aguas oscuras parecía ocupar toda la superficie del planeta. Desde él, como mil islas pequeñas, promontorios erosionados caprichosamente constituían el único suelo practicable.

Después de recorrer por un instante la pequeña meseta, una gran sombra anunció el paso de una gigantesca ave sobre Roger. Buscando una salida, comenzó a bajar una especie de escalera natural de roca, cuando de repente, dos enormes garras apresan al aventurero y lo elevan hacia los cielos.

Tras un corto vuelo, donde todo parece perdido, Wilco es lanzado a un gran nido al que llega ileso de milagro. No corre su misma suerte un policía espacial que seguramente venía tras él, y al que las garras del ave han herido de muerte. Roger investiga el cuerpo, y encuentra una envuelta de chicle con símbolos que le recuerdan los de la nave. Tras varios intentos, consigue encontrar un hueco por el que se desliza, y cae hasta el agua.



Un poco de ácido siempre puede venirle bien a un experimentado piloto galáctico.



Entrar de polizón en la nave interestelar será la única manera de llegar a Vohaul.

En manos de las muñecas de Latex

A todos los héroes les ocurren cosas increíbles, pero nuestro amigo Wilco supera con creces la media. Cuando consigue salir del agua, hacen aparición en escena las habitantes del planeta. Una tribu de mujeres llamadas las muñecas de látex, quizás por su afición a vestirse con prendas de este material.

La que parece la líder del grupo acusa a Roger de haberle traicionado hace algún tiempo, y le informa que está dispuesta a escarmentarle de una vez por todas. Le obligan a entrar al submarino a punta de lanza, y le conducen a un mundo subacuático del que la fuga parece a todas luces imposible.

El comité de bienvenida incluye a una verdugo experta en tratar a varones, que muestra al chico el lado terrible de algunos electrodomésticos. Por suerte, cuando la cosa se pone realmen-

te fea, aparece un hermoso monstruo marino que parece estar enfadado por respirar siempre los mismos aires.

Dado que las chicas huyen en desbandada, Roger consigue regalar al engendro «nuevos aires», que parecen terminar bruscamente con sus problemas.

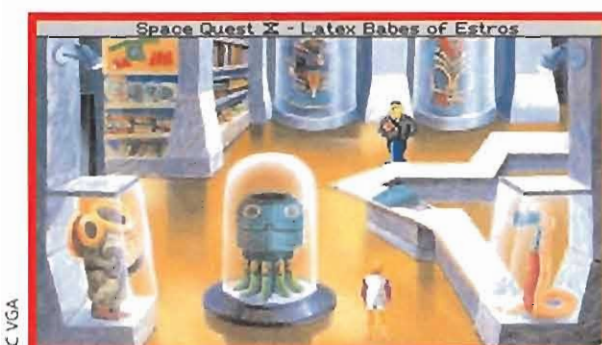
Las que antes eran mujeres feroces, se vuelven dulces gatitas que no saben cómo agasajar a su salvador, así que de común acuerdo deciden premiarle con el mejor regalo que se puede hacer entre féminas: ir de tiendas.

Si necesita cualquier cosa, en la galería galáctica podrá encontrarla

Nadie imaginaría viendo el paisaje del planeta Estros, que cerca de él pudiese existir un satélite artificial en cuyo interior se concentrasen los más sofisticados comercios de este lado del universo. Claro que qué me-



Una sesión de patinaje nunca viene mal para desentumecer los músculos.



En los siglos futuros habrá sastrerías dispuestas a realizar pret-a-porter para cualquier ser galáctico.



Siempre es bueno ser un poco precavido antes de lanzarse a la aventura, y en este juego mucho más.



Este es el resultado de jugar a Space Quest sin leerle completo este magnífico Patas Arriba. De nada.

jor sitio que junto a un planeta habitado sólo por féminas.

Mientras las agradecidas chicas se olvidan pronto de su salvador, atraídas por el efluviio de las modas, Roger Wilco decide que echará un vistazo a fondo en las tiendas. Estas se distribuyen en forma de anillo, alrededor de la magnífica pista central de patinaje con gravedad cero.

En un comercio de ropa para hombres, consigue cambiar sus maltrechas ropas, con lo que su aspecto vuelve a ser el de siempre. Luego encuentra la forma de ganar algún dinerillo extra echando una mano en el Monolith Burger, aunque al final parece que el negocio no es rentable, y Roger decide dejarlo.

En la tienda de Software, la multitud se ha llevado ya los últimos superéxitos de la casa Sierra, y sólo quedan algunos títulos ya caducos y un libro de pistas sobre una aventura espacial que resulta conocida a nuestro héroe.



Radio Shock nos puede suministrar cualquier tipo de adaptador electrónico que podamos necesitar.



Los chicos del mañana "estudian" a fondo para llegar a ser algo en su planeta natal.



A Roger ya le costó lo suyo sacarse el carné de conducir así que imagináos aprender a manejar la nave de marras.



La superficie del extraño planeta Estros no hace suponer lo que vamos a encontrar en su interior.



Las hermosas Látex Babes son casi tan peligrosas como asombrosamente bellas.



En la guarida de las chicas guerreras Roger parece tener ciertos problemitas en tratar a las habitantes de Estros.

Después de comprarlo, Roger visita Radio Shock, una cadena de tiendas especializadas en todo tipo de aparatos electrónicos. Lo único que encuentra interesante es un adaptador para el PocketPal Computer que encontró en Xenon, pero el precio es demasiado elevado para poder comprarlo.

Recuerda entonces la tarjeta de crédito que se les cayó a las chicas, y decide probar suerte. Pero los nuevos sistemas de detección son infalibles, y el truco ya no está en la clave. El Cajero Automático sabe que la titular de la tarjeta es una hermosa rubia, y el Sr. Wilco dista mucho de parecer una chica.

Con un poco de ingenio, Roger se las arregla para obtener el disfraz adecuado y consigue el dinero para el adaptador. De entre los distintos modelos elige el que cree le será útil, aunque si no fuera así, siempre podría volver e intentar cambiarlo por el adecuado.

Más tarde, un poco harto ya de tiendas, decide echarse unas partiditas en un local de videojuegos cercano. Harto de la máquina del Astro Chicken, se dirige hacia la única que queda libre, cuando de repente, hace su aparición en escena uno de los vehículos de la policía de Vohaul que anda tras él.

Con más suerte que otra cosa, Roger consigue escapar y se dirige al único sitio donde cree que no se atreverán a seguirle: la pista de patinaje.

Allí tiene que escapar de un nuevo ataque, y dando un rodeo consigue volver al salón de videojuegos y apoderarse del vehículo. Anota la clave que podría traerle de vuelta aquí si fuera necesario, y piensa unos segundos hacia dónde dirigirse.

Recuerda entonces las claves obtenidas en el libro de pistas, una de las cuales parece complementar otra que ya tenía. Con ambas, compone unos signos que le permiten hacer un

alucinante viaje al pasado, a los tiempos que constituyeron su primera aventura (The Sarien Encounter). Después de una entretenida charla sobre motos, y con unas cerillas de recuerdo, Wilco decide retornar a Xenon, para la batalla final.

Una victoria final que dará que hablar en las tabernas galácticas

De nuevo en Xenon, Roger busca la puerta de entrada hacia el interior del edificio donde se aloja el Gran Ordenador, y su actual controlador, el perverso Vohaul.

Una puerta redonda de acero le impide el paso, ya que por más que intenta conseguir la clave que la abre, la cerradura se niega a responder. Pensando que pueda ser por falta de grasa, Wilco utiliza el único líquido con el que cuenta. El efecto no es el esperado, pero el humillo que sale de la cerradura in-



Nadie diría que éste es nuestro héroe del espacio. La verdad es que le sienta bien el negro.



Jugar al Astro-Chicken nos va a permitir pasar un rato muy agradable.



El dueño del Monolith-Burger pertenece a una raza que nos recuerda mucho a cierto animal terrestre.



Restos de serie pasados de moda para los aficionados al videojuego del futuro.

¡OYE CHAVAL!, ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTARÍA HACER EN ESTE MOMENTO...?

...¿ **Conocer a Bart Simpson y pelearte contra los mutantes invasores?**

...¿ **Aprender las llaves de El Último Guerrero y apuntarte a la Hulkmanía?**

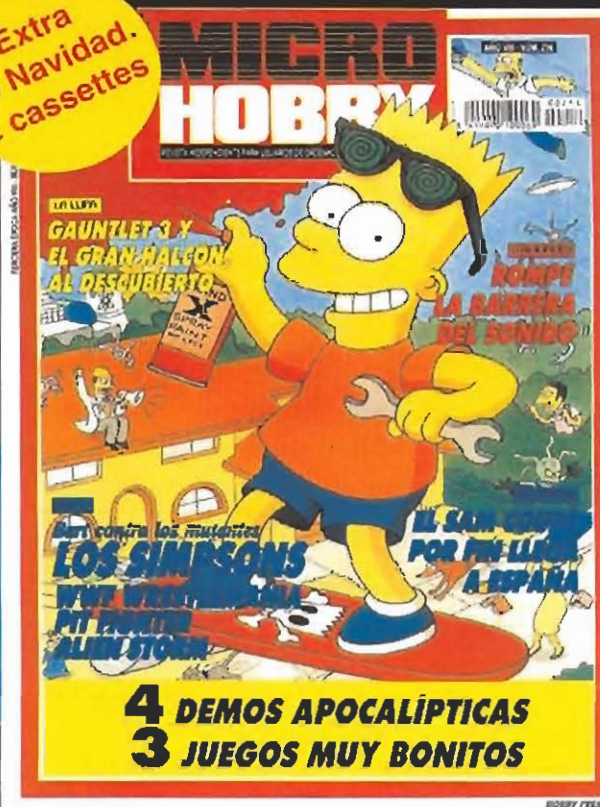
...¿ **Sacar los colores a tus amiguets demostrándoles cómo se encuentran los pokes de sus juegos favoritos?**

...¿ **Enterarte de las últimas novedades en torno al esperadísimo Sam Coupé?**

...¿ **Pasártelo en grande jugando con el mítico Army Moves de Dinamic...?**

HAZLO TODO CON ...

Extra
de Navidad.
2 cassettes



Ya lo sabes, en Microhobby lo tenemos todo para que disfrutes con tu Spectrum.

¿Sorprendido?, pues espera a ver lo que te hemos preparado para esta Navidad.

Un Número Extra que incluye dos cassettes con:

4 demos de cine

Los Simpsons, Pit Fighter, G-Loc y Cisco Heat

3 juegos de colección

Army Moves, Las Ratas del Desierto y Senku

2 creativas utilidades

Editor de sectores para Plus 3 y Generador de envoltentes

y un MONTÓN de cargadores para los mejores juegos del momento.

TODO. ALL. TUTTI. TOUT.

SPACE QUEST IV

dica que ya no es más que un adorno. Así que un simple empujón da vía libre.

En el interior del cilindro metálico que sirve de pasillo, tres amenazadores círculos con emisores de rayos láser, dan una noción clara de que los que están al otro lado no son aficionados, y están protegidos contra cualquier incidente.

Roger decide tomárselo con calma. Enciende un purito, y prueba algunas combinaciones. Después de varios intentos frustrados, observa que sobre la pantalla en que se encuentra, unas letras indican que la aventura que está viviendo es «Space Quest XII», y llega a la conclusión que las cifras válidas son todas múltiplos de doce.

Tras el tercer anillo, un laberinto con tres niveles confunde un poco a nuestro héroe, y una serie de robots destructores contribuyen a ponerlo todo más di-

fícil. En cada pasillo, Wilco localiza una especie de puntos de conexión, en los que decide utilizar el adaptador comprado en Radio Shock, que por suerte ajusta a la perfección. Alimentando al ordenador portátil con una pila de la mochila donde lleva todos los objetos útiles, consigue entrar al sistema de seguridad, y preveer los movimientos de los robots.

En el nivel dos localiza una entrada que parece llevar a las entrañas del ordenador, pero una puerta cierra el paso. La clave es complicada por su gran cantidad de dígitos, pero no hay nada que un buen libro de pistas no pueda solucionar.

En la pantalla de acceso al ordenador, dos son las acciones claves: la eliminación de los robots, y el inicio de formateo del cerebro informático.

Con el camino más despejado, Roger recorre por completo los



Por fin tras muchos sufrimientos, hemos llegado a la guarida de Vohaul.



Roger se enfrenta a vida o muerte con su enemigo, del resultado de la batalla final depende el destino de la galaxia.



Ya estamos a puntos de entrar en la estancia donde está el cerebro del super-ordenador.



Padre e hijo, al final, se vuelven a encontrar y se saludan amistosamente, la aventura está a punto de acabar.

tres niveles, para hallar en el tercero el acceso a una zona aislada, donde aparece suspendido un cuerpo que le resulta extrañamente familiar.

La voz del temido Vohaul se deja oír desde esos jóvenes labios, para informar a Wilco que aquel es el cuerpo de su hijo, y que nunca jamás volverá a serlo, ya que ahora pertenece por siempre a la mente criminal que ha decidido vivir en él como venganza suprema.

Nuestro héroe no puede permitir nada tan repugnante, y se inicia un forcejeo, donde conseguirá hacerse con el disco de programación.

Una manipulación adecuada sobre el computador conseguirá devolver a Roger Wilco Jr. a su propio cuerpo, y terminar la secuencia de formateo de Vohaul en el Super Ordenador Central, con lo que la pesadilla habrá tocado a su fin.

Los felices momentos finales

Durante un emocionado instante, padre e hijo se abrazan y se cuentan las peripecias que les han llevado a estar juntos. Luego, Roger Wilco Jr. informa que la historia no puede alterarse sin correr riesgos, por ello nuestro héroe debe abandonar el futuro por una grieta temporal.

Roger está feliz por haber logrado salvar a Xenon, su planeta natal del dominio de Vohaul. Además, puede que con un poco de suerte sigan en la taberna de Magnetheus los chicos a los que les tocaba pagar la próxima ronda. Y en esta ocasión, hay toda una larga historia para contar.

D.G.M.



El ritmo completo y total del juego, la acción de principio a fin y la jugabilidad táctica son el corazón de TIP OFF, el simulador de baloncesto.

UNA SIMULACION PROFUNDAMENTE DIVERTIDA

Las habilidades de los jugadores, unidas a sus atributos y estado de forma, junto con una utilización inteligente y astuta de las sustituciones y cambio de tácticas por el entrenador, son los elementos clave para alcanzar el éxito en baloncesto. TIP OFF incluye, por lo tanto, algunos aspectos de dirección y manejo del partido. Las características principales son:

- Pantalla con "scroll" multidireccional.
- Opción de 1 a 4 jugadores. Opción de jugar contra el ordenador o contra otro jugador o unirse con otro jugador para hacer equipo contra el ordenador o contra otro jugador o contra dos jugadores.
- Cinco niveles de habilidad. El nivel de habilidad de ambos equipos puede establecerse independientemente.
- Facilidad para practicar habilidades y tácticas.
- Facilidad para crear un equipo a cualquier nivel de habilidad y diseño táctico.
- Controles intuitivos de joystick para driblar, pasar, chutar o hacer fintas. Hay dos velocidades de carrera, dos tipos de regate y pase y cinco tipos de tiro a canasta (suspensión, gancho, gancho en suspensión, tiro en carrera y mate).
- Cada jugador sobre la cancha es un individuo con una mezcla única de atributos (edad, altura, talento, rapidez, resistencia y serenidad) y habilidades (pase, regate, robo, tiro y salto).
- Dos tipos de ligas. Repetición de la jugada a 3 velocidades.
- Se puede disponer de movimientos extras utilizando dos botones independientes de joystick usando el Sistema Excellence.

AMIGA, ATARI ST, IBM PC Y COMPATIBLES



© 1991 Anco Games

ANCO Software Ltd
SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tel. 358 30 42
Fax 358 30 41

Nuestra Opinión

■ SIERRA ■ Disponible: PC EGA, PC VGA

Los señores de Sierra parecen haber conectado de pleno con la dirección hacia la que apunta el mercado de 16 bits. Atrás quedaron los tiempos en los que sus juegos eran casi imposibles por la dificultad de introducción de órdenes. Los cómodos iconos hacen "jugable" el programa hasta para algunos más jovencitos, y la simpatía con que está llevado a cabo el guión, otorgan a la aventura que vivimos en este «Space Quest IV», la facultad de arrancarnos alguna sonrisa inevitable. Además contamos con una versión en nuestro idioma, lo que le hace aún mucho más interesante.

Especial mención merecen los capítulos de gráficos y sonido. En el primer caso, la versión VGA 256 colores lleva a nuestra pantalla una increíble película llena de acertadísimos gráficos. El único problema radica en que después de verla, la versión en EGA 16 colores, lógicamente sin desmercer, da la impresión de un cuadro a medio pintar. Si cuentas con tarjeta de sonido, prepárate a incorporar a un buen programa, una banda sonora que eleva aún unos cuantos puntos su listón de calidad.

Si las aventuras gráficas que están por venir evolucionan al ritmo en que lo están haciendo ahora, tendremos pronto que renovar nuestros equipos informáticos para conseguir estar al nivel de calidad que compañías como Sierra nos están ofreciendo.

D.G.M.

LA PUNTUACION

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORIGINALIDAD										
ADICION										
GRAFICOS										
ANIMACION										
SONIDO										
DIFICULTAD										

"Una cita ineludible para los adictos al género."