

# VOGA

Para PC'S Y Compatibles

Nº 4 P.V.P. 600 ptas.

## LOS TRES MOSQUETEROS

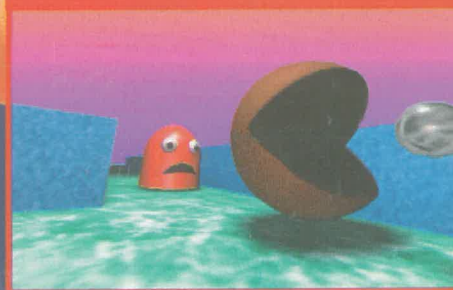
Contiene un disco de 3 1/2" (alta densidad) con 3 JUEGOS

LA VERDADERA HISTORIA DE D'ARTAGNAN EN VIDEOJUEGO

QUADRA



GULPMAN



INVASORES GALACTICOS GEOMETRICOS Y UN COMECOCOS DE LOS MAS VORAZ

MAGIM EDICIONES S.L.

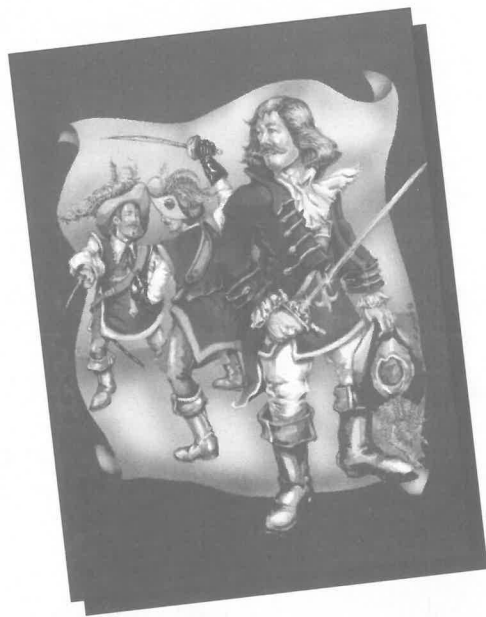
0.0004



8 480002 197038

M. delgado 94

# SUMARIO



EDITORIAL	3
LOS TRES MOSQUETEROS	4
QUADRA	6
GULPMAN	8
INDYCAR RACING	10
PRINCE OF PERSIA 2	12
INST. DE CARGA	15

## BOLETIN DE SUSCRIPCION REVISTA JUEGOS SUPER VGA

- Suscribese a JUEGOS SUPER VGA durante un año (12 números), por sólo 6.000 ptas.
- Ahorrará 1.200 ptas. y podrá recibir los ejemplares en su domicilio.

La suscripción de JUEGOS SUPER VGA comenzará en el nº ..... inclusive.

Apellidos	Nombre
Calle	Número
Localidad	Código Postal
Edad	Profesión
	Teléfono

### Forma de pago (señale con una x).

- Cheque bancario a nombre de MAGIM EDICIONES S.L.
- Giro Postal nº.....
- Contrareembolso más gastos de envío.

Firma:

Remitir a MAGIM EDICIONES S.L., c/ Santoña 13, local.  
Tfno.: 469 71 60. Fax: 469 47 55. 28026 Madrid.

# EDITORIAL

En estos tiempos de crisis que corren los juegos comerciales para ordenadores y consolas, que siempre han tenido unos precios bastante elevados, son para muchos bolsillos inalcanzables y aunque algunas casas han optado por hacer lanzamientos especiales con juegos de primera línea a precios bastante reducidos, es cada vez mayor el número de personas que se inclina por la adquisición de revistas como la nuestra, a esto hay que añadir que el nivel de calidad de los juegos editoriales es cada vez mayor y por un precio que nada tiene que ver con el de los juegos tradicionales se pueden adquirir dos o tres juegos de muy buena calidad, por qué no decirlo ¡como los nuestros!. Todo esto nos motiva a superarnos cada día y a mejorar cada vez más nuestra publicación y nuestros juegos como podréis ir observando si seguís siendo fieles seguidores nuestros.

Este mes una aventura legendaria: **"Los Tres Mosqueteros"** la apasionante historia de D'artagnan y sus compañeros, los famosos mosqueteros del rey luchando por dismantelar la pérfida conspiración del Cardenal Richelieu y desenmascararle salvando así el honor de la reina, después un juego de habilidad galáctica **"Quadra"**; destruye a los invasores geométricos que amenazan con apoderarse del universo, y para terminar un clásico entre los clásicos, un inmortal, el juego de las mil vidas o más bien de las mil versiones: **"Gulpman"**, un comecocos de argumento tradicional pero con una visión particular y con sensacionales gráficos y sonidos. Y cómo no, nuestros supercomentarios que este mes incluyen Príncipe de Persia 2 e Indycar Racing.

Esperamos, como siempre, que SUPERJUEGOS VGA os proporcione un montón de horas de diversión, .....

¡Hasta pronto!

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

# LOS TRES MOSQUETEROS

**E**n una pequeña aldea a las afueras de París, vivía el pequeño D'artagnan un joven valiente y emprendedor con un solo deseo en la vida, «ser un mosquetero al servicio del rey» como lo fue su padre que dio su vida por el rey y que a su muerte legó la espada a su hijo. D'artagnan está ya preparado para hacer su sueño realidad.

De esta manera, entramos de lleno en la primera fase del juego, donde D'artagnan deberá llegar montado a caballo, desde su pequeña aldea a la gran ciudad de París. Por supuesto, el camino estará plagado de dificultades físicas como setos de arbustos, ramas de los árboles, grandes pedruscos en mitad del camino que deberá saltar su caballo. También los pájaros te harán la vida imposible. Como dificultad adicional, nos encontramos con que un camino tan largo no se puede hacer si no comemos. La comida, la hallaremos dispersa por el camino y localizada a diferentes alturas, por lo que D'artagnan tendrá que hacer uso de sus habilidades ecuestres para cogerla sin descender de su caballo.



En resumen te diremos que para completar esta fase tendrás que tener especial atención al indicador de energía de D'artagnan, representado por un pollo que pasa de estar normal, a quedarse en los huesos. Perderás energía con el paso del tiempo y en mayor medida cuando caigas del caballo. Podrás recuperar la cuando recojas los alimentos.

Respecto a los controles de esta

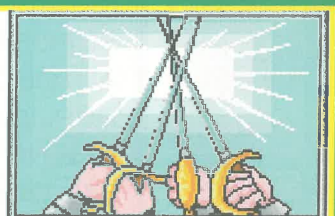
fase, deberás utilizar las teclas de «arriba» y «abajo» para elegir las diferentes posturas de D'artagnan sobre su caballo a fin de poder coger la comida y evitar los obstáculos que derriben al jinete. Con la tecla «izquierda» harás que el caballo corra menos, con la tecla «derecha» harás que corra más y con la tecla de «disparo», podrás hacer que el caballo salte.

Cuando llegue a París la inquietud de D'artagnan le llevará a desafiar a tres hombres que resultarán ser tres mosqueteros del rey, de los que obtendrá su amistad y juntos lucharán contra la guardia del cardenal Richelieu (primer ministro del rey) que intenta deshacer la hermandad de los mosqueteros para dejar desprotegido al rey y poder de esta manera conspirar contra él para hacerse con el trono.

La lucha de D'artagnan junto a los tres mosqueteros contra la guardia del cardenal Richelieu es el argumento de la segunda fase del juego, que se desarrolla sobre un scroll lateral con plataformas.

El objetivo es dejar fuera de combate a todos los guardias del cardenal que aparezcan. Para ello tendrás que luchar con tu espada y recurrir a la ayuda de tus tres amigos, los mosqueteros. Cada uno de ellos tiene una cualidad distinta. Portos, el

ayuda de tus tres amigos, los mosqueteros. Cada uno de ellos tiene una cualidad distinta. Portos, el

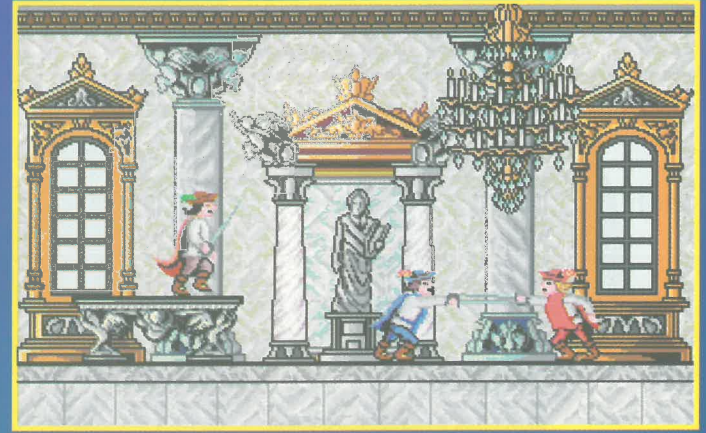
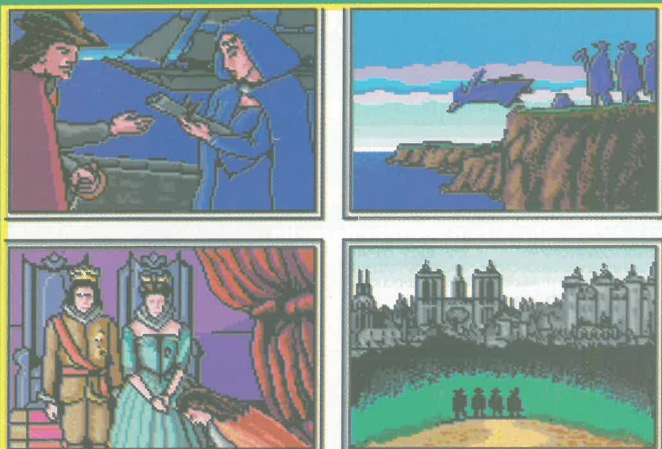




más fuerte, arrasará con un tronco a todos los que encuentre en su camino. Aramis el poeta, no entrará en profundidades y hará uso de su pistola con el fin de ayudarte. Athos el tercero de los mosqueteros, caerá implacablemente con su espada sobre aquellos que intenten acabar contigo.

Sobre los controles de D'artagnan podrás desplazarte a izquierda y derecha con las teclas correspondientes. También podrás saltar con la tecla «arriba», agacharte con la tecla «abajo» y utilizar tu espada pulsando la tecla «disparo».

Pero mientras se desarrollan estas luchas el cardenal sigue con su conspiración contra el rey y para ello se sirve de My Lady, una mujer bellísima pero sin escrúpulos que será la portadora de un escrito muy comprometedor para el rey y que será entregado en un barco atracado en la costa. Afortunadamente D'artagnan se entera de este hecho e informa a sus tres compañeros, que llegan a la resolución de separarse para seguir a My Lady e intentar rescatar el escrito.



De esta forma entramos en la tercera fase del juego, donde D'artagnan deberá llegar al mismo tiempo que My Lady hasta el barco atracado en la costa e interceptar el escrito. El desarrollo de esta fase es similar al de la primera pero con la dificultad adicional que supone el hecho de que los guardias del cardenal, estarán dispersos por todo el camino, y tenderán emboscadas de todo tipo a D'artagnan. El control de la energía también será similar.

Con tu destreza y valentía y la eficaz ayuda de tus amigos, alcanzaréis a My Lady y desbarataréis los maléficos planes del cardenal. Pero cual será la sorpresa y dolor de Aramis al comprobar que My Lady es su amada esposa, marcada por la «flor de lis», símbolo que indica que ha cometido actos criminales y debe ser ejecutada por ellos. Aramis se debate en perdonarle o no la vida puesto que en el fondo de su corazón perdura y más fuerte que nunca su amor hacia ella, pero antes de tomar esta dura decisión, ella misma decide suicidarse. Tras este doloroso hecho, D'artagnan y los tres mosqueteros regresan a toda velocidad hasta el palacio del rey.

Aquí da comienzo la cuarta fase del juego, al comprobar que la guardia del cardenal Richelieu intenta tomar por la fuerza el trono. Nuevamente es momento de desenfundar la espada y al igual que hiciéramos en la segunda fase, debere-

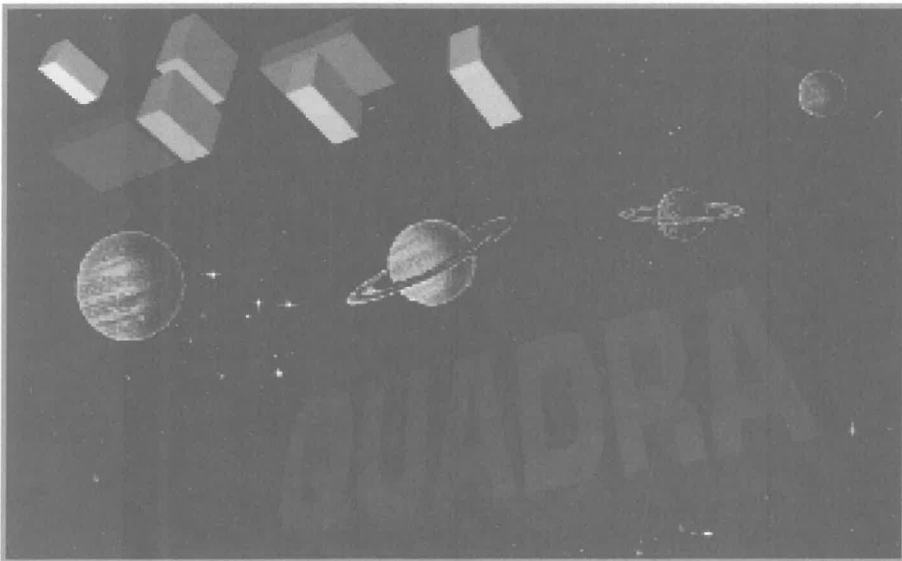
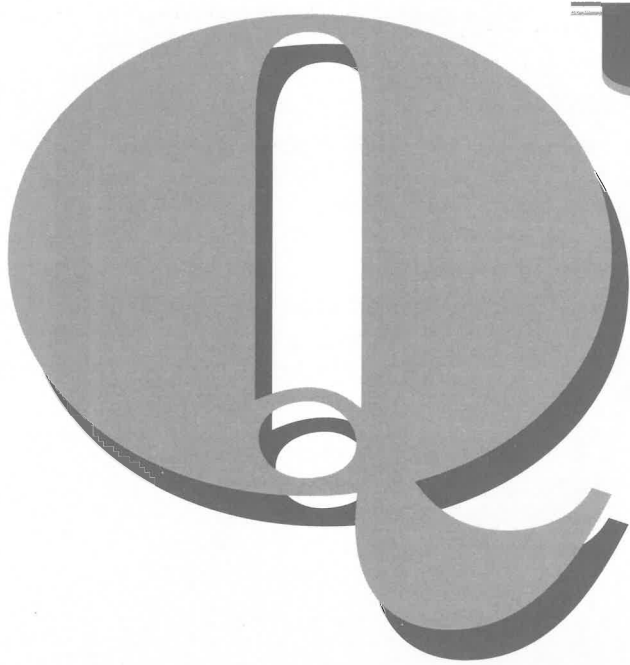
mos abrirnos camino entre los guardias del cardenal hasta poner el suficiente orden que asegure el mantenimiento del trono por parte del rey y el sometimiento del cardenal Richelieu. Si lo consigues la recompensa será el cumplimiento de tu gran deseo, el ser nombrado «mosquetero del rey». ¡Suerte!. Como viene siendo habitual, el juego puede ser controlado con teclado o con joystick.

Para empezar a jugar con teclado pulsar F1 y si eliges F2 en el menú principal comenzarás a jugar con joystick (podrás calibrarlo antes de jugar). Como es habitual las teclas pueden ser redefinidas con la opción F3 del mencionado menú. Y para comenzar a jugar pulsar F1. Con F4 es posible activar o desactivar el sonido antes de comenzar el juego, opción que puede ser modificada durante el juego con la tecla F2.

#### EL RESUMEN DE LOS CONTROLES ES EL SIGUIENTE:

● Q	Arriba
● A	Abajo
● O	Izquierda
● P	Derecha
● ESPACIO	Disparo
● F1	Pausa
● F2	Activa/Desactiva sonido
● ESC	abandonar el juego

Este juego incorpora sonido digital, reproducible por las tarjetas listadas por la opción 4 del menú de carga del disco. Identifique su tarjeta de sonido y selecciónela antes de entrar al juego. Aquellos que no dispongan de tarjeta de sonido tendrán efectos sonoros por el altavoz interno, pero no dispondrán de música.



**B**ienvenido afamado jugador, una vez más vamos a darte las pautas para que te hagas con este emocionante juego de habilidad e inteligencia. ¿Te gustó el TETRIS?, pues bien si respondiste que SI estás de suerte por que este juego tiene alguna similitud, si respondiste que NO, pruébalo y posiblemente cambiarás de opinión. Pero dejémonos de conjeturas y entremos de lleno en el argumento de esta singular historia.

En los confines de la galaxia en un sistema solar conquistado por el hombre y que consta de ocho planetas, se está extendiendo una forma de vida, que se reproduce respetando leyes geométri-

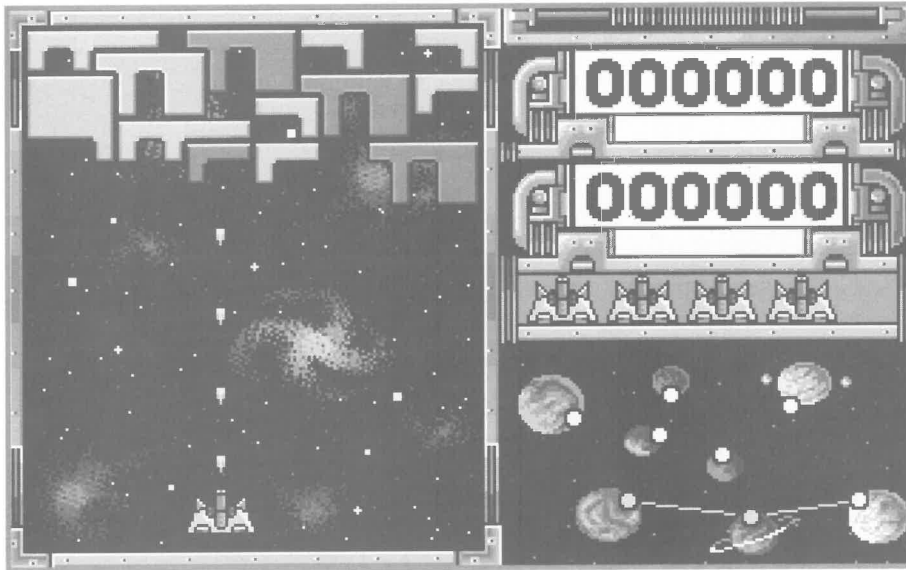
cas a una velocidad capaz de llenar la atmósfera de los ocho planetas impidiendo la vida sobre ellos.

Aparentemente estos seres con apariencia geométrica irregular aumentan su tamaño al absorber la energía de los disparos de las diferentes armas que posee el hombre. Parecen indestructibles, pero afortunadamente, la casualidad te ha hecho ver que estos seres, al tomar la forma de un rectángulo se autodestruyen. Esta es la clave para eliminarlos, tendrás que disparar a estas formas irregulares, hasta conseguir que se conviertan en rectángulos y de esta forma se destruirán.

Por lo extraño de la trama, parece que la hayamos sacado de una película de marcianos, de los años 60, pero NO, esto no ha sido así, ha sido el resultado de largas horas de estrujarse el coco nuestros guionistas. Les daremos una palmadita en la espalda para que se echen a des-

#### LOS CONTROLES DEFINIDOS POR DEFECTO SON LOS SIGUIENTES:

- |                    |                                       |
|--------------------|---------------------------------------|
| ● Cursor arriba    | Hace que las fichas bajen más rápido. |
| ● Cursor abajo     | Igual que cursor arriba.              |
| ● Cursor izquierda | Desplaza la nave a la izquierda.      |
| ● Cursor derecha   | Desplaza la nave a la derecha.        |
| ● Espacio          | Disparo.                              |
| ● F1               | Pausa.                                |
| ● F2               | Activa/Desactiva sonido.              |
| ● ESC              | Salir del juego.                      |



cansar y daremos paso al juego que nos tendrá mucho más que decir.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Bueno, si ya tienes cargado el juego vamos a contarte que es lo que vas a encontrar.

Tras la presentación estarás en la pantalla del menú de opciones, que te permitirá lo siguiente:

- Con **F1** empezarás a jugar con teclado.
- Con **F2** empezarás a jugar con joystick. En primer lugar tendrás la oportunidad de calibrar el joystick y a continuación comenzará el juego.
- Con **F3** podrás redefinir las teclas de control.
- Con **F4** podrás hacer que el sonido quede desactivado durante el juego.
- Con **F5** saldrás al menú principal del disco.

Una vez comenzado el juego encontrarás en la parte izquierda la pantalla de juego, y en la parte derecha los marcadores que de arriba a abajo reflejan tu puntuación durante el juego, el record de la mejor partida desde que se cargó el juego, el indicador de naves que nos quedan y el mapa de los planetas que te indicarán la fase que estás jugando que estás jugando.

Tú controlas la nave de la parte inferior, que podrás desplazar a izquierda y derecha con los cursores. Para disparar tendrás que pulsar la tecla espacio.

En la parte superior de la pantalla de juego, van apareciendo progresivamente figuras irregulares que irán descendiendo primero lentamente y después más rápidamente según se avance en los niveles. Tu objetivo es que este grupo de figuras no llegue a alcanzar a la nave que pilotas.

Para destruir estas piezas tendrás que disparar en los huecos que tengan hasta lograr que tenga un aspecto rectangular, momento en el cual la ficha desaparecerá de inmediato.

Si eres un gran jugador y consigues limpiar grandes zonas, puedes hacer que avancen más deprisa las fichas que bajan, pulsando indistintamente las teclas de los cursores arriba o abajo.

El juego consta de 16 niveles distintos que supone limpiar de estas fichas los 8 planetas de la galaxia y el espacio interplanetario que hay entre cada uno de ellos.

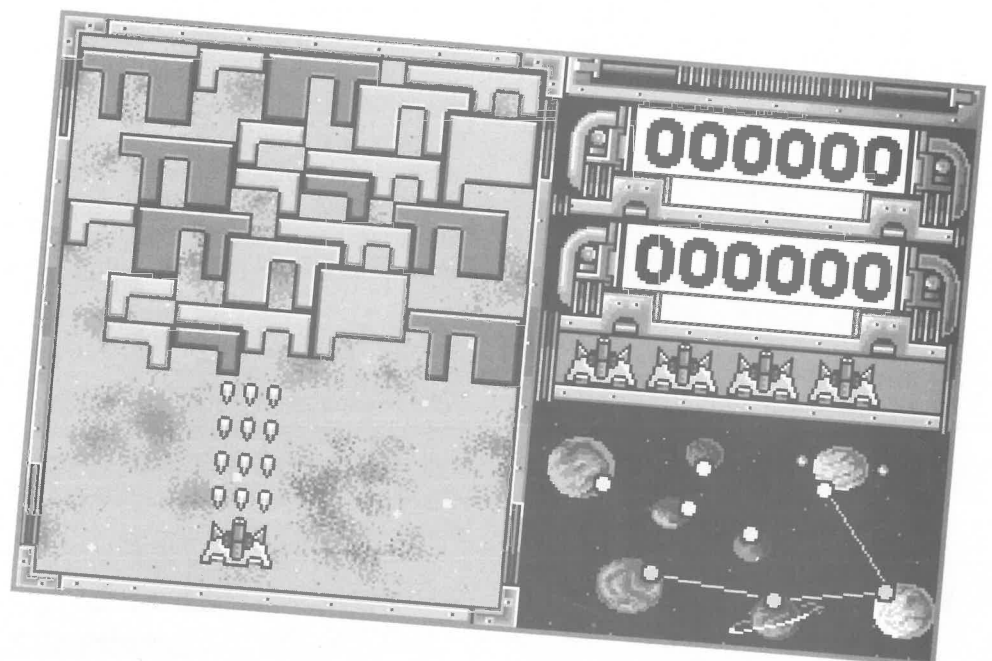
La dificultad aumentará por diversos motivos:

- Las fichas bajan a más velocidad, reduciendo de esta forma el tiempo de reacción del que dispones para destruirlas.
- Las fichas son de mayor tamaño, de forma que tendrás que disparar más veces a una ficha para que esta quede destruida.

■ Va saliendo mayor número de fichas.

■ Aparecen más sorpresas extra. Existirán una serie de elementos sorpresa que te irán apareciendo en pantalla para favorecer o dificultar el juego, pero será mejor que tú mismo los descubras.

Este juego incorpora sonido digital, reproducible por las tarjetas listadas por la opción 4 del menú de carga del disco. Identifique su tarjeta de sonido y selecciónela antes de entrar al juego. Aquellos que no dispongan de tarjeta de sonido tendrán efectos sonoros por el altavoz interno, pero no dispondrán de música.



# G

# U

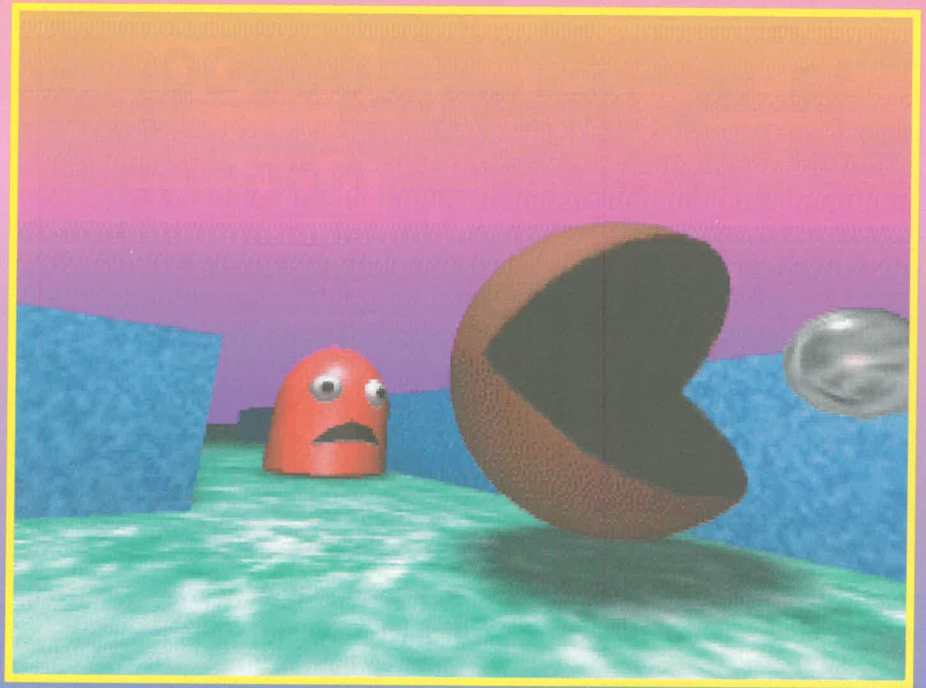
# L

# P

# M

# A

# N



## INTRODUCCION

Realmente son incansables por más años que pasen y más juegos se publiquen, la adicción de los jugadores por los comecocos no tiene fronteras conocidas. Pocos juegos de ordenador han tenido tanto éxito como estos, podríamos decir que junto con el TETRIS deben ser los dos géneros que más número de seguidores permanentes han conseguido. Así pues os presentamos el más moderno y fantástico de los COMECOCOS actuales ya que va dotado de todos los sistemas defensivos y de ataque de lo más sofisticado, como a continuación veremos, ya no sólo nos emocionaremos devorando puntitos sino que además podremos elucubrar con que arma de ataque haremos más daño al enemigo, que por cierto tampoco se limita al simple fantasmilla ya que ellos también se han modernizado y hasta tienen centrales eléctricas para dejarnos fritos.

## DESARROLLO

Varias fases componen este juego, a su vez cada una de ellas contiene tres subniveles los cuales tendrás que superar para poder pasar a la siguiente fase.

Múltiples niveles formados por laberintos que tendremos que reco-

rrer engullendo todos los puntitos amarillos que se encuentran en los pasillos de cada laberinto, pero "todos" ni uno menos ni uno más sino, no conseguirás pasar al siguiente nivel.

También deberás recoger las cuatro bolas energéticas que encontrarás diseminadas entre los tres subniveles de cada fase y que así mismo son imprescindibles para continuar.

Todo ello por supuesto debes conseguirlo sin perder todas las vidas, inicialmente tres, o acabarás francamente mal.

## MENU PRINCIPAL

En el menú principal se pueden elegir las siguientes opciones:





## ■ TECLADO

Inicia la partida con el comecocos controlado por el teclado

## ■ JOYSTICK

Inicia la partida con el comecocos controlado por el joystick

## ■ REDEFINIR TECLAS

Permite redefinir las teclas de control.

## ■ CALIBRAR JOYSTICK

Para ajustar el joystick mediante los potenciómetros.

## ■ SONIDO ON/OFF

Activa/Desactiva el sonido durante el juego.

## ■ CLAVE

Permite introducir una clave secreta para acceder a algunas facilidades durante la partida. Esta clave será facilitada en el siguiente número de SUPER JUEGOS VGA.

## ■ TERMINAR

Acaba con la ejecución del programa, retornando al sistema operativo.

## ENEMIGOS

Para dificultar nuestra labor de comedores de puntos, en los laberintos no estaremos solos. Nos harán compañía los fantasmas, que nos perseguirán infatigablemente por todo el laberinto.

Por suerte podremos deshacernos momentáneamente de ellos, al comer una bola energética (hay 4 por nivel), el come cocos se transforma

en un super comedor de puntos, fantasmas y todo lo que se le ponga por delante. En este estado permanecerá durante breves instantes, y los fantasmas se pondrán azules de miedo y saldrán pitando. Tendremos que aprovechar ya que de esta forma el comecocos se puede comer a los fantasmas.

Cuando el efecto de la bola esté a punto de terminar, lo notarás en que los fantasmas parpadean, siendo aconsejable perdonarles la vida. Dejando el protagonismo para los fantasmas, también encontrarás otros peligros en los laberintos. Son los martillos gigantes y las centrales eléctricas.

Ambos se sitúan normalmente en los bordes de las paredes, cerca de algún pasillo. El martillo de vez en cuando se deja caer, aplastando al comecocos si este se encuentra debajo.

Las centrales eléctricas actúan de forma parecida, descargando periódicamente un rayo, pero este puede tomar cuatro direcciones aleatoriamente.

El contacto del rayo o del martillo al caer significan la pérdida de una vida.

## AYUDAS

Pero no todo van a ser desgracias, problemas y peligros en los laberintos, también existen otros objetos que te beneficiarán. Estos aparecen aleatoriamente en los pasillos de los laberintos. Si pasamos por encima, tendrán diver-

sos efectos y si no los cogemos al cabo de un tiempo desaparecen. Veamos a continuación los diferentes objetos.

■ **La moneda-** al cogerla nos incrementa la puntuación.

■ **El corazón-** lo más valioso, nos dará una vida extra (hasta un máximo de 6).

■ **El rayo-** hará que el comecocos sea el doble de rápido (momentáneamente).

■ **El escudo-** con él no nos afectará el contacto con los enemigos. su efecto también es momentáneo.

■ **La bomba-** se cargará a todos los fantasmas.

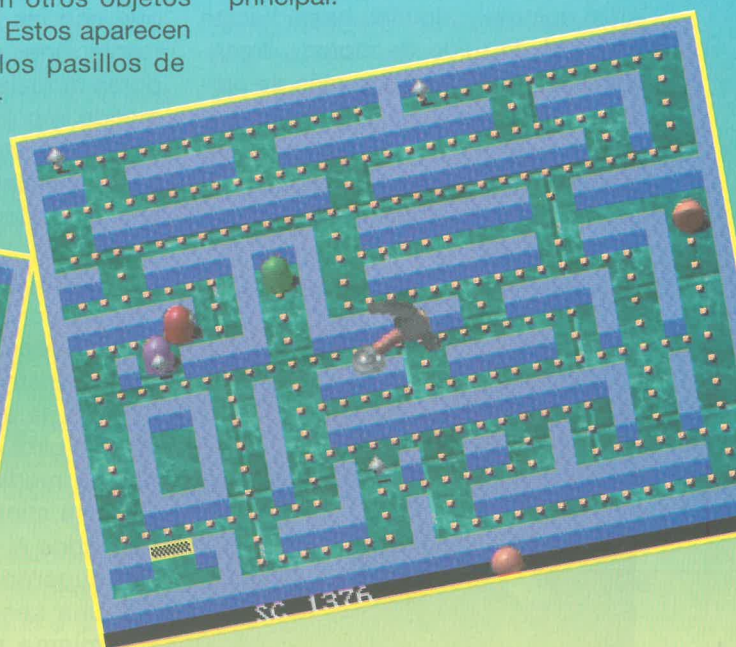
## CONTROLES

Para manejar el comecocos sólo se necesitan cuatro teclas: arriba, abajo, izquierda y derecha. Estas son las teclas del cursor, asignadas por defecto.

● La tecla "P" produce una pausa durante la partida.

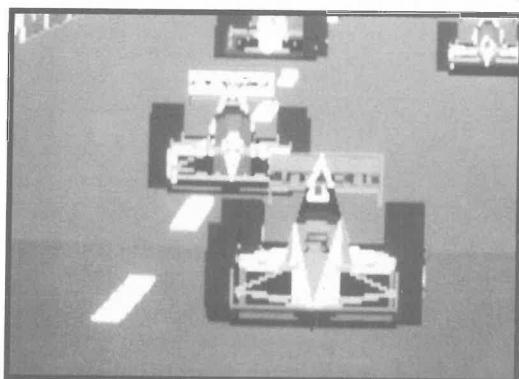
● Pulsando cualquier tecla volvemos al juego.

● Y por último, la tecla "ESC" termina la partida, volviendo al menú principal.





Los simuladores de carreras de coches siempre han sido uno de los temas que mayor número de adictos han cosechado a lo largo de la historia de los juegos para ordenador, y también sin ninguna duda son los que más y mejor han evolucionado, basta echar una mirada hacia atrás en el tiempo para darnos cuenta -y sin quitarle mérito a nadie- que no hace tanto los adeptos a este género se sentían Fittipaldi o Senna sentados a los mandos de un PC a 4,77 Mhz. y con los ojos clavados en un monitor con imágenes en cuatro (cuando no dos) colores y algunos hasta hacían sonidos de ruido de motor y frenazos para darle un poco más de ambiente al asunto ya que había que tener bastante imaginación para creerse que lo que aparecía en la pantalla tenía algún parecido con una carrera de coches.



No es difícil imaginarse a alguno de aquellos esforzados pilotos al borde del infarto o próximo a entrar en estado shock sentado frente a un simulador como INDYCAR RACING, donde todo, hasta el más mínimo detalle invita a sentirse sentado en un verdadero coche de carreras participando en una auténtica competición.

La puesta en escena de INDYCAR RACING está realizada mediante gráficos vectoriales, una técnica de poca aceptación en el pasado por su lentitud y falta de estética. pero que con las nuevas velocidades y resoluciones gráficas de los ordenadores actuales, ha cobrado un tremendo impulso y hoy por hoy resulta difícil concebir un simulador de cualquier clase que no utilice este tipo de gráficos.

La diferencia entre gráficos clásicos y vectoriales - para aquellos que aún no lo sepáis - consiste en que con los primeros, la animación (por ejemplo un giro) de un objeto se obtiene mediante la realización de una sucesión de dibujos parecidos al original que se le van superponiendo hasta obtener una sensación de giro, es la misma técnica empleada en

los dibujos animados clásicos, mientras el mismo objeto en gráficos vectoriales se define por medio de una serie de puntos o vértices de cada una de sus caras, se giran matemáticamente estos vértices y se trazan las líneas que los unen para cada nueva postura del objeto, con lo que se alcanza un efecto tridimensional muy real.

Con este simulador podrás correr en solitario, contra el ordenador o contra un amigo aunque éste esté situado en otra casa e incluso en otra ciudad ya que el programa permite la utilización de un modem (a 9600 bps.) para competiciones telefónicas.

También es posible correr en uno solo de los 8 circuitos disponibles o relizar un campeonato completo recorriendo todos los circuitos y acumulando las puntuaciones obtenidas en cada uno de ellos, correr sólo o contra un único rival (a través del modem) o hacerlo contra todos los contrincantes que incorpora el juego (14 siempre los mismos).

Antes de comenzar cada carrera es conveniente dar algunas vueltas al circuito mediante la opción PRACTICE dentro de cada circuito o PRESEASON TESTING del menú principal.



Nuestro coche puede ser equipado con varias carrocerías y tipos de motores, podemos seleccionar la habilidad de los coches contrarios entre 75% y 100%, hacer nuestro coche irrompible, lo que nos dará cierta ventaja, sobre todo a los novatos a la hora de quitarnos de encima a algún contrincante pesado que se empeñe en adelantarnos o que no nos deje pasar y muchas cosas más.

Todos sabemos en que consiste una carrera de coches por lo tanto no vamos a contaros el argumento de este juego, lo que sí destacaremos es su realismo, también todos los pilotos de carreras saben conducir un bólido y sólo unos pocos alcanzan el podio; el trazado de las curvas, la frenada (existe una opción de cambio de marchas y frenado automático), la precisión en la elección del momento de adelantar a otros vehículos, etc. son muy importantes para conseguir una buena clasificación, también disponemos de espejos retrovisores que nos permiten comprobar el momento y por que lado vamos a ser adelantados. En equipos con tarjeta de sonido, la aproximación de otros coches es fácilmente apreciable por el ruido de sus motores

Durante todo el desarrollo del juego disponemos de sonido digitalizado configurable para varias tarjetas hardware o para el altavoz interno del PC, aunque la calidad de estos sonidos es buena, durante el transcurso de las pruebas, es la que permite un juego de estas características: ruido de motores, derrapages, golpes,

choques, etc.de lo que cabría destacar el ruido que se produce de los motores de los otros coches cuando estás cerca de ellos, también durante la secuencia de presentación de juego y sus múltiples menús está siempre presente una agradable melodía.



Pero sin duda la característica más llamativa de este juego es el movimiento de cámaras que se realiza durante los menús permitiendo la visión de las diferentes partes del coche desde ángulos distintos y sobre todo que cada acción durante la carrera, pruebas de clasificación, prácticas, etc se va grabando en memoria como si de un video se tratase, bueno mejor dicho como si de seis videos ya que son seis las cámaras que graban; dos en el coche, dos vistas aéreas, una frontal y otra trasera; estas cámaras realizan una verdadera película de lo que ha sido tu carrera de modo que en la opción replay puedes realizar un seguimiento del comportamiento de tu coche en cada momento, rebovinando, cambiando de cámara e incluso salvando a disco una determinada acción, lo cual te permitirá ver el trazado idóneo de cada circuito y analizar tus errores en las prácticas antes de comenzar las pruebas de clasificación o la carrera.

Durante la carrera y a cada paso por la línea de meta irá apareciendo una pizarra con los datos de la prueba, velocidad, vueltas que restan, lugar que ocupas en la clasificación, etc. sin embargo se requiere cierta pericia para conseguir enterarnos de todos estos datos sin salirnos del circuito e ir a dar con nuestro coche en la barrera de protección más próxima, el control del coche tampoco es cosa de risa, y no porque el juego no responda al joystick o al teclado, ¿que val!, la respuesta es rapidísima lo que sucede es que los coches de carreras van un poco deprisa y no es nada fácil mantenerse dentro del asfalto del circuito en todo momento, sobre todo a la hora de salir de las curvas. Os daremos una ayuda que



hemos utilizado nosotros hasta que nos hemos hecho con el manejo del coche y es seguir el trazado del coche de delante y en su ausencia (casi permanente cuando se es novato) conformarnos con seguir las huellas de los neumáticos que se han dibujado en el suelo al frenar los demás contrincantes.

**INDYCAR RACING** es sin lugar a dudas uno de los más realistas, más vistosos y más completos simuladores de coches del momento, sobre todo es las tres cosas juntas, lo que no puede decirse de todos los demás. Así pues, podemos afirmar que estamos ante el mejor de los simuladores de coches.



...whose beauty was like moonrise in a clear heaven.



Los finales felices, en algunas ocasiones, no duran toda la vida, aquello de ...."Y fueron felices para siempre"..., no ocurre todas las veces y es entonces cuando las fábulas se aproximan más a la realidad y después de un momento de máxima felicidad vuelven épocas difíciles.

Y es que ser feliz para siempre es algo que no está al alcance de todos y mucho menos de un Príncipe de Persia de origen humilde:

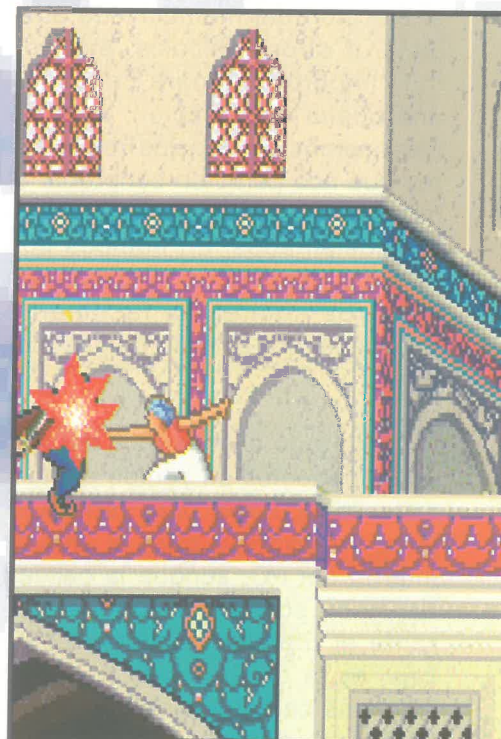
Que te habías creído que uno llega de los bajos fondos, pega unos cuantos espadazos, se carga a cuatro moros, y se casa con una princesa imponente y vive rico y feliz para siempre en un palacio lleno de joyas, alfombras mágicas, sirvientes y todas esas cosas? .... y todo eso por qué?...porque eres pobre pero valiente y honrado y te mereces por ello alguna recompensa?. Pues no; estás muy equivocado, eso ya no pasa ni en los cuentos, mucho menos en los juegos de ordenador.

Que pensabas que el celoso contrincante a quién por derecho y malas artes le correspondían la chica y todo lo demás se iba a morir tan tranquilo y para siempre jamás, permitiendo que se lo arrebatas todo impunemente..... Pues tampoco, porque los poderes de los antiguos magos persas no son cosa de risa y no hay nada peor ni más malvado que un mago persa furioso y más que en esta ocasión, aunque sea el malo de la aventura, tiene su parte de razón: Se ha pasado la vida urdiendo canalladas y crímenes para conseguir un buen nivel social y cuando ya lo tiene todo al alcance de la mano llega un intruso y... ¡jala, toda una malvada vida malograda!. Es lógico que las cosas no queden así...

Asistimos pues a la segunda entrega de las aventuras del Príncipe de Persia y a la terrible venganza del mago Jaffar que sólo once días después de la boda de los enamorados príncipes hace su aparición

# Príncipe de Persia The Shadow & the Flame

**Si conoces la versión anterior y piensas que ya sabes todo lo que había que saber sobre el Príncipe de Persia es porque todavía nadie te ha hablado de The Shadow & the Flame una emocionante aventura cuyo realismo te dejará boquiabierto**



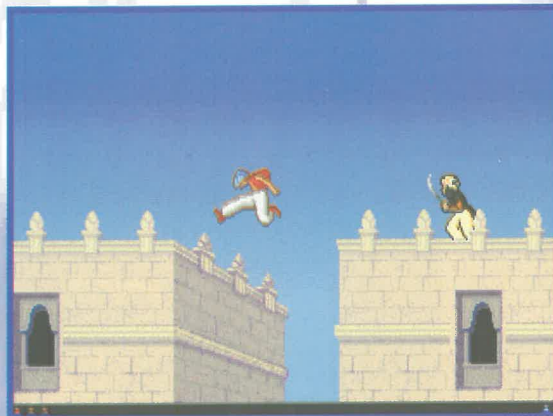
# of Persia ow & the Flame 2



en Palacio, suplantando la personalidad y apariencia física del príncipe y hechizando a la princesa y a su padre el Sultán e incluso a los guardias de Palacio para hacerles creer que él, Jaffar, es el príncipe y tú, o sea, el auténtico príncipe, eres un mero impostor, un mendigo harapiento que merece morir por haber osado aparecer en Palacio fingiendo ser un príncipe. Sólo el buen corazón de la princesa evita que te maten allí mismo y te proporciona un resquicio para escapar de los guardias y saltar por una ventana e intentar emprender la huida lejos del Palacio, el cual se encuentra fuertemente custodiado por feroces guardias todos ellos al servicio del príncipe que ahora ya no eres tú sino Jaffar.

Nada ni nadie te va a ayudar estás solo y debes huir, huir a toda prisa, perseguido por los guardias, saltando por las azoteas de los edificios de la ciudad, luchando a espada con cada enemigo que te de alcance o te cierre el paso.. huir corriendo hacia el embarcadero para intentar llegar a tiempo de alcanzar de un salto la popa de un barco que se aleja y que te llevará a otras tierras donde poder ordenar

tus ideas y tejer algún plan que te permita regresar con tu amada. Pero el brazo de Jaffar es largo y poderoso y allá donde vayas te encontrarás con enemigos cada vez más astutos y feroces que tratarán de impedírtelo.



En otras palabras habrás de comenzar de nuevo donde empezaste si quieres recuperar lo que fue tuyo aunque por tan poco tiempo.

## EL JUEGO

Si os sorprendió el realismo y la naturalidad de los movimientos de la versión anterior de este juego, quedaréis extasiados ante la gran calidad gráfica de Príncipe de Persia 2.

La viveza de sus colores y la riqueza de sus escenarios y paisajes le convierten en uno de los juegos estéticamente más atractivos de cuantos hemos tenido ocasión de ver y podemos asegurarnos que hemos visto unos cuantos. La enorme gama de posturas del personaje principal hacen que sus movimiento parezcan prácticamente reales, saltos, luchas con su cimitarra, la forma de correr o de pararse son de un realismo increíble. A todo ello ayuda la resolución de pantalla empleada para el desarrollo de esta aventura 640X480 pixels y 256 colores, cuando lo normal en casi todos los juegos, sobre todo si son de acción, viene siendo 320X200 y 256 colores. Tan-





to colorido y derroche gráfico tenía que tener algún inconveniente y éste es el paso entre las distintas pantallas que componen el decorado, el cual no se realiza como sería deseable por el método de scroll, que como ya sabéis consiste en que el escenario de fondo vaya avanzando suavemente a medida que el protagonista se desplaza, sino que al llegar al borde de cada pantalla se carga la siguiente o la anterior según estemos en el borde izquierdo o en el derecho.

Príncipe de Persia 2 es un juego divertido, con una acción constante pero sin llegar al agobio, es posible detenerse en numerosos lugares de los escenarios completamente a salvo y tomarse un respiro para pensar un poco y decidir nuestra siguiente acción, eso sí cuando hay que correr o luchar hay que hacerlo de verdad y poniendo entrega y ardor o de lo contrario y al menor despiste tendrás un horrible final.

La acción está dividida en múltiples fases de 4 o cinco pantallas cada una, si te matan vuelves al principio de cada fase y no al principio del juego, sin embargo se echa en falta una opción que permitiera grabar en disco el programa en una determinada fase y no tener que empezar desde el principio cada vez que se carga juego.

El personaje puede ser controlado desde el teclado o desde teclado + joystick, ya que algunas opciones permanecen en el teclado aunque elijamos la opción de Joystick dado que éste no tiene controles suficien-

tes como para abarcar todas las acciones del juego. De cualquier modo su manejo es bastante sencillo y basta con utilizar las teclas de cursor, la de control la "o" y alguna más para manejar con destreza al personaje que tiene un nivel de respuesta a los controles bastante aceptable aunque en el tema de saltos resulta difícil precisar cuando tienes que pulsar para no quedarte sin suelo antes de tiempo y caer al vacío o quedarte corto y que te suceda lo mismo.

La música y los sonidos que acompañan el desarrollo del juego -ocupan 2Mb de espacio en disco- todos ellos realizados mediante digitalizaciones de melodías y voces reales, son excelentes y adornan

prácticamente todas las situaciones, y pueden ser configurados para un buen número de tarjetas de sonido e incluso desactivados desde el teclado.

Príncipe de Persia 2 incluye una vistosa presentación que narra con voz digitalizada (si tienes el hardware adecuado) la historia del príncipe y el malvado Visir Jaffar y cómo se ha llegado a la situación en la que comienza el juego, lo malo es que ni la narración ni los textos de pantalla están traducidos, por lo que o sabes inglés o no te enteras de la historia, bueno siempre puedes leerla en nuestra revista.

Los requerimientos del sistema no son demasiados, basta un PC-XT con 640 Kb. y una tarjeta VGA para poder disfrutar de este juego, sin embargo si se dispone de más memoria (memoria alta) y de una tarjeta de sonido los resultados mejorarán notablemente.

Príncipe de Persia 2 (The Shadow & the Flame) es un juego de tipo arcade de corte clásico, pero posee el especial encanto de su tremenda vistosidad y un nivel de dificultad que aumenta paulatinamente y que le proporciona un buen grado de adicción. Po eso si eres un aficionado a los juegos de acción no podrás permitirte el lujo de no contar con este título en tu juegoteca.



## INSTRUCCIONES DE CARGA DEL NUMERO 4 DE SUPERJUEGOS VGA

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

### CONFIGURACION DEL SONIDO:

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

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

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

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

<b>SETD</b>	Configurar el sonido	<b>LM3</b>	LOS TRES MOSQUETEROS
<b>GULP</b>	GULPMAN	<b>QUADRA</b>	QUADRA

### NOTAS IMPORTANTES:

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

### INSTALACION EN DISCO DURO

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

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

La instalación creará el subdirectorio SJVGA4 y a partir de él se crearán el resto de subdirectorios, de forma que para luego ejecutarlo desde su disco duro en el caso de los ejemplos anteriores, sería:

<b>C:</b>	para cambiar a la unidad C
<b>CD C:\JUEGOS\SJVGA4</b>	para cambiar al subdirectorio
<b>MENU</b>	para ejecutar el menú

<b>D:</b>	para cambiar a la unidad D
<b>CD D:\SJVGA4</b>	para cambiar al subdirectorio
<b>MENU</b>	para ejecutar el menú

## TRUCOS PARA CONSEGUIR ACABAR LOS JUEGOS DEL NUMERO ANTERIOR

ALADINO  
SUPERBOXING  
BOOM

NUMERO DE CLAVE = 5723  
NUMERO DE CLAVE = 4925  
ENTER +F = CAMBIAR FASE  
ENTER+1 = VIDAS INFINITAS  
ENTER+2 = VER FINAL

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

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

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

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

CURSO DE INFORMATICA  
 CURSO DE BASIC

MAGIM EDICIONES, S.L.

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

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

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

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

CURSO DE INFORMATICA  
 CURSO DE BASIC

MAGIM EDICIONES, S.L.

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

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

