

• La Revista de Juegos de Ordenador n°1 en el Mundo.

COMPUTER

Guías completas de juego para:
• LAST DYNASTY • SANITARIUM
• GABRIEL KNIGHT

EDICIÓN
ESPAÑOLA

GAMING

WORLD

Nº40 • Marzo • 1999
650 pías / 3,91 euros

Reviews

- Starshot: Space
- Sim City 3000
- Turok 2
- Apache-Havoc
- Mortal Kombat 4
- Rollcage
- Links LS 99
- Reinos Rivales

Previews

- X-Wing Alliance
- Lands of Lore III
- Alien vs Predator
- Viva Football
- Civilization:
- Call to Power
- Machines
- Mortyr
- Silver

Zona Alfa

- Simon the Sorcerer 3D
- Quake III
- Shogun
- Le Mans



ISSN 1134-3770
Número 40

Resident Evil 2

La pesadilla continúa



EL TIEMPO DEL
MALIGNO
SE ACERCA

CUALQUIERA NO PUEDE
ENFRENTARSE AL
MAL



INFOGRAMES

© 1998 Infogrames. Tous droits réservés. L'éditeur.



MALIGNO

Editor:
Vicente Robles
Director:
José Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
José María Martín, José Villalba Melina,
Mariano Torrens, José Luis Coto,
LH Bertrons Intermáticos,
Mariano Gómez,
Secretaría de Redacción:
María Teresa Manchado,
Diseño: Fernando de Miguel
Ayudante de producción:
Guadalupe Gisbert
Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi

Redacción y Administración:
C/Madrid Suric, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 58 42 Fax: 91 327 26 80
C/Madrid Suric, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 432 02 40 Fax: 91 577 89 27
Publicidad Redacción:
Teléfono: 92 432 60 Fax: 92 432 67 66
Suscripciones:
C/Madrid Suric, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 14 45. Fax: 91 327 24 02
Impresión: AVENIDA GRATIA
MONTAÑE Y FILMACIÓN
Filmación e Interacción:
Teléfono: 91 304 14 45. Fax: 91 327 24 02
Distribución España:
DISPANA S.L.S. en C. Tfno.: 91 417 95 30
Computer Gaming World no es una publicación de IDG

COMPUTER GAMING WORLD
La edición española de
COMPUTER GAMING WORLD
se publica por Interact
Ziff-Davis Publishing Company,
New York, Nueva York.
Los artículos que aparecen en
COMPUTER GAMING WORLD
que fueron publicados originalmente en la edición
estadounidense de **COMPUTER GAMING**
WORLD son propiedad intelectual de
Ziff-Davis Publishing Company, Copyright © 1995
Reproducir todos los derechos. Computer Gaming World
es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.
"Reproducir todos los derechos. El contenido de esta obra está pro-
tegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas,
además de las correspondientes indemnizaciones por daños y pe-
nidades para quienes reproduzieren, publicaren, distribuyeren o co-
mutaren, publicaren, distribuyeren o comunicaren, en todo o en parte, esta obra litera-
ria, artística o científica, en cualquier tipo de soporte o comunicación
o cualquier otro medio, sin el consentimiento escrito de los titulares de
derechos patrimoniales de los autores publicados en la revista."
Computer Gaming World no compare recomendaciones ni las
opinion personal de los autores publicados en la revista.



Presidente fundador:
Guillermo González Lewis
Presidente:
Julio Grande
Consejero Delegado y Director General:
Carlos González Calán
Director de Administración:
Alfonso Estarlich Rodríguez
Director de Distribución:
Paloma Álvarez Ortega
Director de Marketing:
Manuel Fernández Galicia

No han sido uno ni dos, es en realidad larga la lista de juegos que los lejos de cumplir las expectativas que generaron con el anuncio de su puesta en marcha, acabaron por deparar con creces las esperanzas en ellos depositadas llegado el momento de su lanzamiento. Y haciendo de ellos es fácil comprobar que las compañías productoras de software con el hombre en eso de topozar más de una vez con la misma piedra, porque los errores cometidos en este terreno se pueden resumir en una pequeña lista, esos, reiteradamente revisada.

El primer y más reciente padimazo consiste en creer que el mero hecho de hacerse con la licencia para utilizar el nombre de una película de renombre basta para generar las preferencias del público, sin preocuparse demasiado de que el juego cambiado dentro de tan vistoso envoltorio resulte mínimamente atractivo. Claro error éste, que sin embargo queda reflejada por una amplia lista de ejemplos: Independence Day, La Trilogía de la Jungla de Cristal, Dragonheart, Eraser, Waterworld, Terminator, Batman Forever, algunas de las producciones basadas en Star Trek...

Claro error nada infrecuente procede de la increíble tentación de trasladar al mundo de los juegos que han triunfado en el mundo de las consolas a la pantalla de un PC. En este campo en concreto no pasa que queda más remedio que hacer una mención honorífica (sic) para la compañía americana Accadami, que no persiguió durante años con su empeño en convertir buena parte de la mitología de los cómics en programas de juegos sencillamente inabarcables. Pero no convierten solos en este menester, y si no bastar recordar que los héroes aportó su granito de arena con juegos basados en Batman, Los Punteros, Lucky Luke o Asterix y Obelix, y que según se escribió una y otra vez con la misma pared al intentar repetir el éxito en el PC. Por último y para poner la guinda a este segundo pastel no podemos evitar otorgar ciertos dudosos honor a ese supuesto juego de rol llamado Final Fantasy VI.

Para finalizar hemos dejado un tipo de error menos frecuente y, tal vez, más perdurable. No es nada raro el hecho de que los programadores, o autores o motor de todo este sector, se atrevan a veces a intentar hacer juegos de tan asombrosas perfección técnica, que se acaben por resultar sencillamente injugables. Un buen ejemplo fue en su momento La Ciudad de los Niños Perdidos, cuya apariencia resultaba tan importante como efímera su jugabilidad, aunque con diferencia, quisiera oscurecer durante mucho tiempo el trono en estos últimos años que, finalmente, pasó caro precisamente su exceso de ambición. En fin, aprendednos algún día!

Jose Emilio Barbero
Página Web: www.zdnet-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com



En portada:

Si el primer juego causó ya caos por igual a los usuarios de ordenador y consola, en su regreso Resident Evil está a punto de mejorar aquél notable éxito. Zambulléndose en el más puro terror de serie B, y ampliando considerablemente el número de escenas y enemigos, Resident Evil 2 se nos presenta como uno de los arcade más espeluznantes de los últimos tiempos.



SimCity 3000



Turok 2: Seeds of Evil



F-16 Aggressor

AVENTURA/ROL

Biosys

38

El juego ecológico. Aunque, de momento, sólo se ven vegetales y máquinas, la recuperación del equilibrio ecológico perdido en las diferentes esferas que anima el juego, será el principal objetivo de su protagonista. ¿Dónde estarán los animales?

ESTRATEGIA

Sim City 3000

40

Alicide por un día. Si a algunos les resulta casi imposible gobernar su casa, a lo mejor es que no han probado algo verdaderamente fuerte que les haga reaccionar. Y es que esta vez, Maxis te supone responsable de la creación, gestión y prosperidad de toda una ciudad. Quizá sea demasiado estresante...

Reinos Rivales

42

El combo rumano. Mezclando algunas innovaciones que revolucionarán el mundo de la estrategia, y las más tradicionales apuestas de estos juegos en tiempo real, un equipo de creadores rumanos pretende sorprender al mundo. Y la verdad es que no está mal para empezar.

ACCION

Resident Evil 2

44

El terror llama a tu puerta. Pasarás tanto miedo jugando esta escalofriante segunda parte de la más horrenda pesadilla de los adictos al PC, que no te importarán las bestialidades que veas, por mucho que te cueste mirar... sino aquellas a las que no puedas ver desde el lugar en que te encuentras. Prepárate para cualquier cosa.

Top Secret: Resident Evil 2

48

Cómo enterrar al terror. Desde estas páginas obtendrás la ayuda necesaria para salir más o menos airoso del horror en el que has decidido empaparte. Es grande, inhumano, glorioso e infernal al mismo tiempo. Es la criatura más espectacular, pero también la más peligrosa del panorama informático actual. Ha llegado el reino de la Bestia.

Starshot: Space Circus Fever

54

Pasen y vean. Más que a medio camino, un paso por delante de Sonic y de Gex 3D, este arcade en tres dimensiones, ofrece acción frenética y una adicción que no permite a persona alguna levantarse de la silla hasta que no acaba el nivel. Y es que bajo ese aspecto inocente se esconde uno de los juegos más duros del mes.

Rollcage

58

Ahora la caja de Pandora. El vértigo, lo arrebatador y lo que, a partir de ahora, serán consideradas como sensaciones fuertes, jamás tuvieron un máximo exponente en ningún sitio como en este título. No respirarás, morderás lo que tengas más cerca, durarás de ti mismo, pero no podrás dejar de asombrarte ante su fuerza por muchas partidas que sufras.

Turok 2: Seeds of Evil

60

Avance y retroceso. Con una fuerte apuesta por el disfrute en modo multijugador, esta segunda parte de la exitosa primera entrega, aparece con renovado realismo, un total aprovechamiento de las capacidades de las tarjetas aceleradoras 3D y el aspecto visual que todos estábamos esperando. ¿Efectos especiales y de sonido? ¡No te lo podemos contar ahora!

Simon The Sorcerer Pinball

62

Un rescate arriesgado. La fiebre de los pinballs parece haber encontrado una veta de oro en la continuación de renombrados juegos para PC. Se toman unos elementos de aquí, otros de allá... se le pone el nombre del famoso, y ya tenemos un nuevo pinball con cualquier pretexto. El último, tiene como excusa a Simon.

Ultra Fighters

64

Un castigo divino. En la era de la tecnología, cada vez son más quienes demandan cosas nuevas a las productoras de juegos para PC. A veces éstas aciertan, pero otras no se sabe muy bien si lo que presentan merec o no la pena. Para eso estamos nosotros aquí: para desvelártelo.

НАЙЛУЧШАЯ СИМУЛЯЦИЯ* ВСЕХ ВРЕМЕНИ

*El mejor simulador de todos los tiempos.

ПКМОНУТЕР: 95

PCGAMER USA: 95%

MICROMANIA: 94

Razarcworks

empire
INTERACTIVE



PC | CD-ROM | ©Windows™95 | 98
2,995 Ptas.



APACHE HAVOC

ENEMY ENGAGED

Realismo total
Aviónica, instrumentación de la cabina y dinámicas de vuelo de los dos helicópteros, reproducidas con impresionantemente exactitud.



Dos simuladores en uno
Ponte a los mandos de los helicópteros de combate más sofisticados de las dos grandes potencias: AH-64D Apache Longbow y Mil-28N Havoc B.



Misiones auténticas
Reconocimiento, patrullas, trasados, combate... todas desarrollándose bajo condiciones atmosféricas variables: día, noche, atardecer, amanecer, lluvia, nieve o niebla.



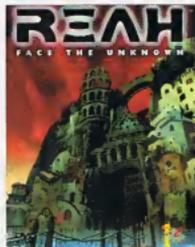
Tres escenarios de combate
Enfrenta a multitud de misiones en una amplia extensión de terreno de más de 250.000 Km², que te llevará desde la soleada Cuba a la fría Georgia, pasando por los tropicales paisajes de Tailandia.



La nueva generación

Los responsables de 3Dfx en Europa estuvieron en Madrid hace unas semanas presentando el nuevo chip Voodoo 3, que se implementará en tarjetas a partir de este mes. La nueva tecnología reúne básicamente las prestaciones de Voodoo 2 y Banshee (aceleración 3D y 2D), incorporando todas las mejoras que se han realizado a ambos chips de forma posterior a su lanzamiento y algunas innovaciones que hacen de Voodoo 3 el máximo exponente de la tecnología gráfica en este momento, situándolo muy por encima de cualquier otra plataforma de juegos incluyendo todas las consolas existentes (hasta la Dreamcast, aunque no haya llegado a Europa todavía).

En la presentación se hizo una demostración con diversos títulos, algunos de ellos aún por venir y otros existentes. Quizá el más representativo fuese Unreal, que si ya de por sí ofrece una presentación visual impresionante, con la Voodoo 3 era un soberbio espectáculo digno de un festival de infografía.



Reah DVD

Poco a poco, casi con timidez, van apareciendo los primeros títulos en DVD-ROM. Aunque no tan publicitado como su homólogo en cine, la cantidad de información que cabe en estos dispositivos quita la respiración, lo que permite ampliar la calidad y resolución de imágenes y sonido, así como incluir pistas de sonido adicionales y más largos. Todo esto está en REAH

DVD, la edición especial del juego de Project 2 que se distribuye en España a través de Media Connection (952 93 93 78). Hay que destacar que está subtítuloada en castellano —pero no doblada, como el juego en CD-ROM— y que ofrece soporte para sonido 3D y sonido con posicionamiento 3D, así como sonido estéreo en los diálogos. Sólo queda recordar que Reah es una aventura gráfica de una belleza fascinante que combina personajes reales con gráficos generados por ordenador.

Nuevo procesador

Intel ha anunciado el lanzamiento del Pentium III, que potenciará numerosos aspectos de la informática multimedia y lúdica de



nuestro tiempo. En Internet se notarán beneficiadas las comunicaciones de vídeo y sonido, y en multimedia se mejora la edición de vídeo en tiempo real con calidad broadcast, reconocimiento de voz, sonido digital con calidad de CD y posibilidad de crear arte final 3D. Dentro del campo de los juegos se aumentará la velocidad y los gráficos 3D.

De forma paralela, se ha anunciado también un acuerdo con Matel para la producción de unos juguetes interactivos preparados para PC, denominados de forma genérica Intel Play, acercando así la informática a los niños con algo más que un ratón y la pantalla.

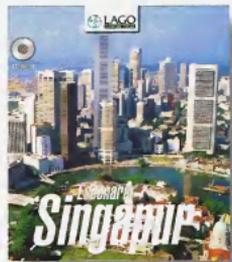
Magia virtual

Después de adentrarse en la industria lúdico-informática con un curioso juego denominado Bicho, una aventura de acción que ponía al jugador en el papel de un insecto que busca nuevas experiencias, Filloa Records vuelve a la carga con una producción no menos original, curiosa y divertida que el título que les sirvió para realizar su debut.

El programa del que os hablamos ha sido bautizado como Quick Magic, y se trata ni más ni menos que de un nada convencional combinado que ofrece la posibilidad de aprender magia de la mano del Mago Antón. El programa incluye numerosas pruebas y pasatiempos de dificultad creciente, además de un sorprendente editor de efectos mágicos y una tarta virtual que promete convertirse en el centro de atención en las reuniones de amigos.

Escenarios FS

Los usuarios de Flight Simulator no podrían estar más contentos con su adquisición, ya que no para de prolongarse su vida de la mejor forma posible. La compañía Italiana Lago ha lanzado a través de Erbe una serie de nuevos escenarios para Flight Simulator de Microsoft. Viena, Singapur,



sira de ejemplo para otros.

habitanes han desafiado a los aventureros durante años. Y sarrollará en la antigua Torre de Dunlrag, cuyas rampas, ilusiones y

adur's Gate tendrá con-
B
nación muy pronto con
Baldu's Gate: Tales of
the Sword Coast, una expansión
con nuevas zonas que explorar,
un nuevo guión, y por supuesto,
más objetos, personajes y misio-
s. En una de ellas los aventu-
reros tendrán que llegar a una is-
la cercana a la Costa de las Espas-
das, explorar y descubrir sus se-
cretos antes de que otro terrible
mal se desate sobre la zona so-
terránea. Otra de las aventuras se de-
sarrollará en la antigua Torre de

Más rol



Una nueva iniciativa

C
entro Mail ha abier-
to una nueva tienda
en Madrid (C/Pre-
cados 34, entre las plazas
de Sto. Domingo y Callao),
que acéntuamente se en-
foca en los locales de la cadena
(juegos, ordenadores, periféri-
cos...) que habitualmente se en-
cuentra en los locales de la cadena
de Sto. Domingo y Callao),
entre las plazas

facil de climar con un pistón.
ahora no eran más que una molestia
ahora no eran más que una molestia
ahora no eran más que una molestia

magicos. Los escenarios serán los habituales de cualquier casa, aunque
siendo tan pequeño cualquier sitio puede ser una pesadilla. Mr. Tiny
tendrá que ingratificarse para mani-
pular los objetos de su entorno y ac-
ceder a los sitios más altos, y se
encontrará con enemigos que hasta
facil de climar con un pistón.



ten podrá aplicarse esta proverbial sentencia a la nueva pro-
ducción de Hammer, Mr. Tiny

El tamaño no es lo que importa

Tokio, Italia 98 y Venecia son los
discos de expansión permitie ex-
plorar, con decenas de miles de
kilómetros cuadrados y una re-
producción fiel de terreno y estruc-
tura tal y como son hoy en día. Los discos tienen un precio
de 5.490 pesetas (Italia), 4.490 (Tokio y Venecia) y 3.490 (Viena y
Singapur).



E
n el sitio web de Centro
Mail (www.centromail.es)
encontrarás todo lo último
en juegos con numerosas op-
ciones de búsqueda y selec-
ción (por ejemplo, precio In-
ferior a una cantidad deter-
minada).

comandos: Más allá
del deber, la exper-
ción de Commandos, parece
refrescarse un poco más de lo
previsto para este año, aun-
que como sucede con casi to-
das las películas de su género
el anuncio se ha visto capri-

Teltopo

Juego	Fecha de lanzamiento	Compañía
Battlezone II	10/99	Activision
Dueto de Hechiceros 2	10/99	Virgin
Fausto	10/99	Fausto
Cyo	11/99	Cyo
Fighting Steel	07/99	SSI
Middle Earth	10/99	Nasdar
Nascar Racing III	06/99	Papyrus
Pharaoh	09/99	Sierra
Star Lancer	09/99	Digital Anvil
Vampire: Masquerade	11/99	Activision
Werewolf	11/99	ASC Games





Estimados amigos. Necesito ayuda en el juego Mundo Disco I. ¿Qué he de hacer en la pantalla de Mambo?

Ramzi Boukamza
(Correo Electrónico)

Una vez que encuentres la puerta de la jaula abierta, entra y quédate pegado en la mancha azul del suelo. Clickando varias veces hacia delante podrás seguir, llegar hasta Mambo 16 (M 16) y atraparle.

Estimados amigos de CGW. Me preguntaba si podríais decirme algunos trucos para Turok, Forsaken y Warcraft 2. ¿Los de Tomb Raider II sirven también para Tomb Raider III? Gracias.

Silvia Irigoyen
(Soria)

Para el juego TUROK: tecldea en la opción correspondiente del menú: THSSLKSLC (modo dios), RBNSMITH big heads (invencibilidad, todas las armas y munición ilimitada). Para FORSAKEN: tecldea BUBBLES en cualquier menú para activar los códigos: thefullmonty (acceso a todos los niveles con los menús), iamzeus (modo dios, todas las armas mas dos nuevas, munición y cápsulas de energía). Para WARCRAFT 2: mientras juegas pulsa ENTER y tecldea el código pulsando ENTER de nuevo. En la versión multi-jugador los beneficios se aplican a todos los que participan en la partida. Son: IT IS A GOOD DAY TO DIE (modo dios), GLITTERING PRIZES (suma oro, madera y aceite), MAKE IT SO (las construcciones y actualizaciones son instantáneas), ORC# O HUMAN# (te lleva a la misión que quieras si sustituyes # por un número).

En cuanto a los trucos de Tomb Raider III, tiene los suyos propios.

Estimados amigos, necesito ayuda en unos cuantos juegos: Para Buried in Time necesi-

to la clave para detener la máquina a la que se encuentra atado para quitarle la memoria. En Gabriel Knight: sins of the fathers no consigo accionar el mecanismo del reloj. En Phantasmagoria, en el primer capítulo tengo de todo pero no puedo usar nada y no avanzo.

Jose Luis Lozano,
(Dos Hermanas (Sevilla))

En Buried in Time suponemos que has sido atrapado por el agente traidor 3. Cuando revisaste su archivo, ¿te fijaste que la palabra "gravball" aparecía de forma continua. Si estamos en lo cierto, cuando Arthur te pida el código, proporcionalé esa palabra. En Gabriel, el mecanismo del reloj consiste en aplicar el icono que parece dos ruedas dentadas, sobre la esfera más externa que tiene los dibujos, y colocar la cabeza del dragón en el lugar que ocuparía las doce en un reloj convencional. Luego pones la hora a las 3 en punto y se abrieran un cajón secreto. Pide explicaciones a la abuela. Por último, Phantasmagoria: manipula la oreja del gato y verás que se trata de un abrecartas. Donde falta el ladrillo, desbloquea el acceso con el abrecartas y entrarás en una capilla. Retira la Biblia del altar y abre la caja.

Hola amigos, me encuentro atrapado en The Curse of Monkey Island. No se qué hacer en las arenas movedizas.

Jose Maria Verdeguer
(Correo Electrónico)

Primero tienes que recoger una caña y una espina del matorral espinoso cercano. Combina ambos elementos y tendrás una cerbatana. Ata uno de los globos de helio al pisapapeles y sopla sobre el invento. Una vez en la situación apropiada, usa la cervatana sobre el globo para poder escapar de la trampa accediendo a la liana que se encuentra a tu alcance.

Hola a todos. ¿Podríais decirme qué debo hacer en el hoyo que está obre la cueva del dragón en Simon? ¿Cómo entro en la berna de El Havre y qué pongo en el barco de Da Vinci, en Touché, para navegar?

Rafa,
(Madrid)

En Simon, necesitas el imán de la nevera del Calypso y la cuerda de la herrería para juntarlos, ir a la cueva del dragón, ascender por la entrada y sacar las monedas de oro por el agujero. En el caso de Touché, tienes que pulsar en la flecha de diálogos tras abrir con la llave, hasta que aparezca la contraseña. Tienes que decirla, hablar con la camarera, decir la contraseña y pedir el menú. Lo examinas y das la contraseña a todos los soldados hasta que uno de ellos te dé una fórmula. Da entonces los planos al capitán. Ve a St. Quentin. En cuanto a Touché, usa las medias de Juliette con el timón, la placa del ataud con la tubería, el estandarte con el mástil, los carbones con la caldera y abre el grifo. En el río, señala el bote y luego di a Henri las palancas: grande, grasienta, grasienta, roja y grande.

Me encuentro jugando Dráscula y necesito saber cómo obtener los ingredientes de la poción de inmunidad, cómo dar la bola del malabarista a Nejo.

Manuel Alfaro,
(Matarrosa de Sil (León))

Para la poción, ve al cementerio. Usa el barrote de la verja en la ventana. Entra, abre el cajón y toma el crucifijo. Coge la vela de la iglesia y sal por donde entraste. En el pueblo, entra en la posada y en su puerta de la derecha. Usa la moneda del inventario en la máquina de tabaco, Golpéala y te dará un paquete. Sal, ve a la izquierda, al cubo y recoge un klínex. Coge los billetes en el callejón de arriba en la plaza, dáselos al ciego y te da una hoz. Coge el chicle del barril que hay junto a la casa ilumina-



Desde la consola de juego, accésible desde el menú de opciones —consulta el manual, teclada los códigos y pulsa ENTER. **ALTIANIMO** lleno para todas las armas **FLY** volar **GHOST** ararreas puertas y paredes **GOD** modo dios **PLAVEBSONLY** detiene el tiempo. Teclada de nuevo y lo activa. Estoy en Toonstruck, junto a unas gárgolas y sólo puedo mover un cuerno. ¿Qué hago?

Alberto (Correo Electrónico) **Emilio J. Torralba** (Correo Electrónico) **Verds** marcada la celda de Balduino en el holomapa. Sal del edificio, entra por la puerta del cuadrado y deja el traje. Abre la puerta amarilla y negra y sigue recto, llegando a otra puerta idéntica que se encuentra abierta. El guardia que se mararás, tiene la llave de la gárgola de la derecha es accesible. Usa el taco con el guante en el botón que está detrás de la computadora subiendo las escaleras. Imitarás la voz de O'rea con el intercomunicador, el globo y el guante. Entra en la cámara con las gafas de seguridad. Entra en la sala de mandos y pon los cuatro cristales en el panel derecho. Se iluminarán si están bien puestos. Cuando terminas por solucionar el puzle del ratón y la máquina que parece un pinball caes por una trampilla. Legas a un lugar en donde si te das la vuelta y metes la bola del pinball en el agujero de la pared, sale una losa con unos astros dibujados en ella. Esa es la solución al enigma del resgado del trono. Contando desde arriba hasta abajo, la colocación de los astros es la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha y casi a la misma altura, una azul. El sol amarillo un poco más abajo y la luna verde abajo del todo a la izquierda.

Jose Morales, Irin (Gupúzcoa) Necesito con urgencia trucos para Unreal. Estoy desesperado.

Star Garcia, Iarragona Os agradecería un poco de ayuda. Queridos amigos, llevo meses atascado en el enigma del salón de trono en Aldians. Cuando terminas por solucionar el puzle del ratón y la máquina que parece un pinball caes por una trampilla. Legas a un lugar en donde si te das la vuelta y metes la bola del pinball en el agujero de la pared, sale una losa con unos astros dibujados en ella. Esa es la solución al enigma del resgado del trono. Contando desde arriba hasta abajo, la colocación de los astros es la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha y casi a la misma altura, una azul. El sol amarillo un poco más abajo y la luna verde abajo del todo a la izquierda.

Paloma (Correo Electrónico) Estimados amigos de GW, estoy atascada en el interior de una sala de calderas con don dnomos peleándose y yo sé qué hacer.

Paloma (Correo Electrónico) Estimados amigos de GW, estoy atascada en el interior de una sala de calderas con don dnomos peleándose y yo sé qué hacer.

Muestra la F en el pomo de la varita mágica y úsala contra O'rea de ojos verdes. Aparece Malicia y lleva a Kosselia sobre la lava. Abre un boquete y se mete dentro del mecanismo del volcán. Para abrir la puerta pulsa ojo izquierdo, el oro y la manz. Despierta a Otra con la flor olorosa, enchufa el disco

Emilio J. Torralba (Correo Electrónico) **Verds** marcada la celda de Balduino en el holomapa. Sal del edificio, entra por la puerta del cuadrado y deja el traje. Abre la puerta amarilla y negra y sigue recto, llegando a otra puerta idéntica que se encuentra abierta. El guardia que se mararás, tiene la llave de la gárgola de la derecha es accesible. Usa el taco con el guante en el botón que está detrás de la computadora subiendo las escaleras. Imitarás la voz de O'rea con el intercomunicador, el globo y el guante. Entra en la cámara con las gafas de seguridad. Entra en la sala de mandos y pon los cuatro cristales en el panel derecho. Se iluminarán si están bien puestos. Cuando terminas por solucionar el puzle del ratón y la máquina que parece un pinball caes por una trampilla. Legas a un lugar en donde si te das la vuelta y metes la bola del pinball en el agujero de la pared, sale una losa con unos astros dibujados en ella. Esa es la solución al enigma del resgado del trono. Contando desde arriba hasta abajo, la colocación de los astros es la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha y casi a la misma altura, una azul. El sol amarillo un poco más abajo y la luna verde abajo del todo a la izquierda.

Alberto (Correo Electrónico) **Emilio J. Torralba** (Correo Electrónico) **Verds** marcada la celda de Balduino en el holomapa. Sal del edificio, entra por la puerta del cuadrado y deja el traje. Abre la puerta amarilla y negra y sigue recto, llegando a otra puerta idéntica que se encuentra abierta. El guardia que se mararás, tiene la llave de la gárgola de la derecha es accesible. Usa el taco con el guante en el botón que está detrás de la computadora subiendo las escaleras. Imitarás la voz de O'rea con el intercomunicador, el globo y el guante. Entra en la cámara con las gafas de seguridad. Entra en la sala de mandos y pon los cuatro cristales en el panel derecho. Se iluminarán si están bien puestos. Cuando terminas por solucionar el puzle del ratón y la máquina que parece un pinball caes por una trampilla. Legas a un lugar en donde si te das la vuelta y metes la bola del pinball en el agujero de la pared, sale una losa con unos astros dibujados en ella. Esa es la solución al enigma del resgado del trono. Contando desde arriba hasta abajo, la colocación de los astros es la siguiente: a la izquierda una estrella roja, a su derecha y casi a la misma altura, una azul. El sol amarillo un poco más abajo y la luna verde abajo del todo a la izquierda.



Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección: **Computer Gaming World, Interfaz, América Iberica, C/ Miguel Yuste, 26, 28037 Madrid o bien por correo electrónico a: cgyw@netnet.com**

La revolución de los arcades 3D



Shogo también funciona sin tarjeta 3D en Pentium™ 233 Mhz o superior.



PC | CD-ROM | Windows™95 | 98
2.995 Ptas.
 Requiere Activación 3D

Juego en Red, Via Modem o en Internet con hasta 16 jugadores.



SHOGO

mobile armor division



Una experiencia cinematográfica única gracias a la nueva tecnología LithTech disfruta del motor 3D más avanzado del momento, sumérgete en un mundo virtual 3D de asombroso realismo: luces dinámicas, reflejos de los cristales, sombras generadas en tiempo real y hasta enemigos con más de 600 polígonos.



Múltiples enemigos, aliados y armas enfrente a más de 20 enemigos con depurada IA. Utiliza las 20 destructivas armas disponibles para seguir adelante y apóyate en los personajes interactivos que tratarán de ayudarte.



Dos modos de juego Elige entre 4 MCA (Transportes blindados) capaces de convertirse en vehículos súper sólidos o en poderosísimos robots bipedos para completar las misiones en las ciudades y bases subterráneas. Otras áreas deberás cubrirlas a pie para conseguir tus objetivos.



Argumento dinámico 40 niveles con personajes interactivos que tratarán de ayudarte o impedirte que cumplas tu misión. Experimenta distintas sensaciones cada vez que juegues: dependiendo de las decisiones que tomes, cambiará el desarrollo de la historia.