

Computer Gaming World

Nº 24 • NOVIEMBRE • 1997
650 ptas.

Concurso
Flight
Simulator 98:
Regalamos 5
Force Feedback Pro

REVIEWS

Análisis en profundidad de:

- Close Combat 2
- Kiko World Football
- Dark Earth
- Hexen II
- Age of Empires
- Flight Simulator 98
- The Last Express
- Star Fleet Academy

PREVIEWS

Te contamos todo sobre como serán:

- The Curse of Monkey Island
- Perfect Assassin
- Quake II
- Riven
- Men in Black



PREVIEW

**Tomb Raider 2:
Lara Croft pisa fuerte en su anhelado retomo**

Jedi Knight
Que la Fuerza te acompañe

ALDO PASTOR



CESTA MERCA Y COMISIÓN: 6%



**PUEDES SUMERGIRTE EN SUS PROFUNDIDADES
AUNQUE TE ARRIESGAS A NO VOLVER A SALIR**

PC CD-ROM

SUB CULTURE



**INCREIBLES GRÁFICOS Y PAISAJES EN 3D
DÍAS Y NOCHES EN TIEMPO REAL**

**EFFECTOS SONOROS ATMOSFÉRICOS EN 3D
MISIONES BASADAS EN OBJETIVOS**

**LEYES DE LA FÍSICA RESPETADAS
MISIONES NO LINEALES**



<http://www.ubisoft.com/spain/>



UBI SOFT, S.A.
Punto de la Unión, 1
08110 Sant Cugat del
Valle (Barcelona)
Tel. (93) 544 15 00
Fax (93) 597 56 03



Editor:
Vicente Robles
Director:

Jose Emilio Barbero
Redactores y colaboradores:
Jose Maria Martin, Jose Villalba Medina,
Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
Secretaría de Redacción:
Margarita Manchado

Diseño: Fernando de Miguel
Jefa de producción:
Guadalupe Gisbert

Ayudante de producción:
Juan Francisco Larramendi
Fotografía: Paco García

Redacción y Administración:
C/Miguel Yuste, 26, 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80

Publicidad Madrid:
Teléfono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27

Publicidad Barcelona:
Teléfono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66

Suscripciones:
C/Miguel Yuste, 26, 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45 Fax: (91) 327 24 02

Filmación e integración:
MONTAJE Y FILMACION
Impresión: AVENIDA GRAFICA
Deposito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323

Distribución España:
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de
COMPUTER GAMING WORLD
se publica por licencia de
Ziff-Davis Publishing Company,
Nueva 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
Ziff-Davis Publishing Company.
Reservados todos los derechos. Computer Gaming World
es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.

*Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización. ** Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

DIFFUSION CONTROLADA
POR OJD



Edita:
América Iberica
Presidente:
Gustavo González Lewis
Director Gerente:
Carlos González Galán
Directora de Administración:
Paloma Álvarez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia
Director de Distribución:
Alfonso Estalrich

El tiempo pasa

Parece que fue ayer cuando el primer número de Computer Gaming World llegó hasta los quioscos de toda España, y sin embargo ya han pasado dos años. En esta simple frase se resume el sentimiento que todos los integrantes de esta redacción experimentamos ahora que el número 24 de nuestra publicación se encuentra en las manos de los muchos lectores que desde entonces nos acompañan mes a mes en nuestro periplo.

Tratar de resumir todas las cosas que han ocurrido en esos dos años es, sin embargo, tarea más ardua y casi inabordable, aunque tan apetecible que no puedo resistirme a afrontarla a riesgo de que muchas cosas se me queden en el tintero.

Para empezar, creo poder constatar un evidente y progresivo ascenso y consolidación del sector de los juegos de ordenador. Sirva como prueba más reciente de ello la creación de ADESE, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entrenimiento, que a partir de ahora velará por la defensa de los intereses generales del sector. La importancia de este hecho es sustancial, ya que además de acometer un buen número de objetivos, comenzará por poner en cabeza de su lista de prioridades la lucha contra la piratería, uno de los mayores "cánceres" que desde tiempos inmemoriales viene dañando al sector y que ahora se intentará erradicar.

Para seguir, merece la pena destacar una vez más el resurgimiento —cual Ave Fénix— del software "made in Spain", que tiene en la próxima distribución internacional de "Blade" y "Commandos" una inmejorable oportunidad de abrirse de una vez por todas las fronteras de un mercado que, hasta el momento, se ha mostrado siempre inexpugnable.

Y, por supuesto, mirando de cerca al verdadero "leit motiv" de este mercado, los propios juegos, hemos de decir que aunque se ha mantenido una voluminosa producción de títulos que en un elevado tanto por ciento han despertado un discreto interés, paralelamente hemos tenido oportunidad de asistir al nacimiento de verdaderas maravillas como Diablo, Dark Earth, Tomb Raider o Blade Runner por citar algunos ejemplos.

Me he reservado estas últimas líneas para mirar un poco "nuestro propio ombligo" y decir que, si bien hemos trabajado sin descanso para intentar mejorar, consolidar y renovar nuestra revista, todavía nos queda la misma ilusión para continuar en esa dirección. Vuestro incondicional apoyo, que desde aquí agradezco profundamente, es la gasolina que alimenta nuestro motor.

Jose Emilio Barbero

Así puntuamos en CGW

bajo minimos	●
pasable	● ●
bueno	● ● ● ●
muy bueno	● ● ● ● ●
Imprescindible	● ● ● ● ● ●

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la quinta final para obtener el sobresaliente. El seguimiento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Pocos parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



En portada:

Mientras aguardamos impacientemente a que llegue el nuevo siglo y con él el estreno de la nueva trilogía de La Guerra de las Galaxias, nada mejor que continuar disfrutando del universo creado por Lucas a través de la segunda parte de Dark Forces, Jedi Knight, un espectacular juego que se apodera una vez más de nuestra portada por la fuerza.



Dark Forces



Star Trek: Star Fleet Academy



Star Trek: Star Fleet Academy

REPORTAJE

Jedi Knight

28

Cera y crua de la Fuerza. La nueva producción de LucasArts basada en el universo de Star Wars se acerca imparable a su fecha de salida. Te contamos algunas de las grandes novedades e innovaciones que podrás encontrar en el juego.

AVENTURA/ROL

Dark Earth

36

Ha nacido un clásico. El juego del que te hemos venido hablando durante tanto tiempo abre nuestra sección de aventura. Por fin podrás conocer todos los secretos y virtudes de la mejor aventura 3D del año.

The Last Express

40

Tren con destino a la aventura. Ambientada en los inicios de la Primera Guerra Mundial, esta increíble aventura te llevará por media Europa hasta alcanzar tu destino en Oriente.

ESTRATEGIA

Age of Empires

44

La historia es repetitiva. Al mando de cualquiera de los grandes Imperios de la Antigüedad podrás conquistar el mundo, ni el Gran Alejandro podrá impedirte. Dirige a tus ejércitos con mano férrea y sabiduría.

Close Combat: A Bridge Too Far

48

¡Vas con el frente. La secuela del juego que Microsoft sacó el año pasado ha sufrido numerosos y magníficos cambios con respecto a su predecesor. Descúbrelos en este profundo análisis.

NetStorm

52

En juego por las nubes. Acércate a uno de los mejores juegos de estrategia jamás creado para Internet que además posee campañas para un solo jugador. Domina los elementos y hazte con el control de Nimbus.

Imperialism

54

El poder es dinero. Maneja un gran imperio económico y une al mundo bajo una economía global. Compete con los mejores rivales en una guerra abierta por el monopolio absoluto.

Total Annihilation

56

Máximas vicisitudes. Dos facciones de la raza humana que decidieron en el pasado evolucionar de distinta manera, se enfrenta por su supervivencia en los planetas más recónditos del universo.

7th Legion

58

Inteligencia autónoma. Introduciendo como sorprendente elemento unas cartas con poderes mágicos, este juego de estrategia en tiempo real posee una de las mecánicas más sencillas del mercado.

ACCION

Hexen II

60

Exorcismo en el tiempo. Sin duda la esperada producción de Raven levantará ampollas entre todos sus seguidores por la inmensa cantidad de horas de juego que ofrece. Atrévete a combatir el Mal.

Ultra Pinball 3: The Lost Continent

64

Desembarca en la mesa. Dynamix ha superado con creces a todos los pinball que se han hecho hasta ahora, no solo por la cantidad de tableros de este juego, sino también por su calidad y variedad.

International Rally Championship 66

Taguicordia. Zambúllete en una de las competiciones más trepidantes de vehículos de rally, con diferentes circuitos en los que influyen las condiciones atmosféricas.

Grand Theft Auto 68

Masacre ciudadana. Conviértete en el enemigo público número uno de una gran ciudad y siembra el caos en sus calles. Esta vez estarás al otro lado de la ley.

Sega Manx TT Superbike 70

Una nueva visión del mundo. El programa de motos más veloz con las motos más rápidas del mercado. Es tan rápido que no te dará tiempo a contemplar el paisaje.

Rayman Desginer 72

Un constructor implacable. El simpático protagonista de Rayman vuelve con nuevos niveles y una incorporación que hará las delicias de muchos: un completo editor de escenarios.

Machine Hunter 74

El laberinto de la desesperación. Una nueva perspectiva de juegos 3D se está poniendo de moda, siendo éste uno de los primeros títulos en que aparece. Acción a tope, cientos de enemigos, y muchas víctimas que rescatar.

Overboard 76

La vida pirata... Al timón de un galeón serás el pirata más temido de los siete mares. En busca de un gran tesoro, atracarás en innumerables puertos, pelearás con los mejores, y encontrarás bestias legendarias.

DEPORTES

Kiko World Football 78

Una apuesta deportiva. El jugador del Atlético de Madrid se ha decidido a patrocinar este juego de fútbol que se centra sobre todo en un aspecto fundamental: la jugabilidad.

NHL 98 82

Como en la televisión. Con un espectacular despliegue 3D, el deporte estrella del hielo aparece una vez más en el ordenador con los mejores campeonatos y ligas de todo el mundo.

SIMULACION

Flight Simulator 98 84

El veterano del hielo virtual. La nueva edición del simulador de vuelo más famoso, y el primero que llegó al PC, es uno de los proyectos más ambiciosos que Microsoft ha emprendido nunca con un juego.

Star Trek: StarFleet Academy 88

Escuela de capitanes. La Federación necesita nuevos capitanes para la Flota. En la Academia, y bajo la supervisión del inigualable Kirk, entre otros, podrás convertirte en uno de ellos.

Sail 2000 92

A timón de un velero. Recorre los mejores circuitos internacionales pilotando una gran variedad de naves en las que tendrás que controlar desde las velas al timón, pasando por todos los aspectos técnicos de una simulación.

6 Léeme.bat

La habitual densidad de noticias ha tenido que dar paso este mes a la avalancha de juegos que salen al mercado. De todas formas, hay novedades muy interesantes que encontrarás en esta sección.

10 Interfaz

No vacíes en enviarnos tus preguntas. Ten paciencia, siempre respondemos, aunque tratando de agrupar las cartas para contestar a la mayor cantidad posible.

12 Zona Beta

Primeras impresiones de los más destacados juegos que saldrán en próximas fechas, como Tomb Raider 2 y Monkey Island 3.

96 Contenido del CD

Aquí encontrarás toda la información necesaria para instalar el juego de este mes, las soluciones interactivas, y las demos incluidas en el CD-ROM.

98 Top CGW

No nos cansaremos de repetirlo: esta lista de los mejores se hace única y exclusivamente con vuestros votos. Sigue la pista de tus juegos favoritos.



Este mes te regalamos el divertido juego **FREDDY PHARKAS**. Encontrarás sus instrucciones del juego en la página 96.



Coleccionables para adictos

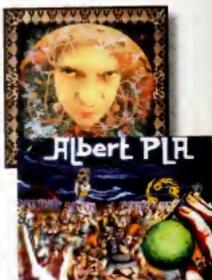
The LucasArts Archives Vol. III es el título genérico de la nueva compilación que LucasArts lanzará este mes al mercado a través de Erbe, incluyendo los siguientes juegos completos: Dark Forces, The Dig, Full Throttle, Afterlife, y Monkey Island Madness, que combina The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge y una demo jugable de The Curse of Monkey Island. Además se incluyen demos también jugables de Jedi Knight, X-Wing vs. TIE Fighter, Outlaws, Yoda Stories e Indiana Jones and His Desktop Adventures. Casi de forma simultánea sale Balance of Power, un disco de misiones para X-Wing vs. TIE Fighter con nuevos escenarios, batallas, naves y niveles tanto multijugador como para un solo jugador. Los fanáticos de este juego descubrirán nuevos e impresionantes retos en Balance of Power, que afortunadamente, será traducido al castellano.



el Señor del Mal a un nuevo nivel. El monje posee habilidades diferentes a las de los tres personajes que aparecían en Diablo, y promete ser incluso más poderoso y difícil que el mago. El nuevo enemigo será Na-krul, uno de los más temibles aliados de Diablo en el pasado que ahora ha sido liberado por un malvado hechicero. Es necesario tener Diablo para jugar a Hellfire.

Música y ordenador

Los artistas Peter Gabriel y Albert Pla acaban de editar sendas producciones multimedia, aunque en el caso del español se trata de un disco híbrido con una pista específica para el ordenador que incluye un entretenido juego cuyo protagonista, Genario, ha de buscarle la vida consiguiendo una herencia, robando un banco y buscando la mejor forma de divertirse. "Veintegenarios en Alburquerque" es el título del disco, y está editado por BMG/Ariola. Eve, el CD-ROM interactivo de Peter Gabriel, presenta la música, imágenes y filosofía de este polifacético autor desde su evolución al multimedia hace unos años.



La unión hace la fuerza

Una buena noticia. El día 9 del pasado mes de octubre se constituyó en Madrid la ADESE, Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, cuyo acta fundacional suscribieron Electronic Arts, Sony, Sega, New Software Center, Ubi Soft, Dinamic, Friendware, Virgin, Arcadia, Procin y Coktel. Su objetivo primordial será la defensa del sector y sus variados intereses, poniendo especial énfasis en la lucha contra la piratería. Además, ADESE tendrá como objetivo prioritario adicional promover la realización de diversos estudios para obtener una información rigurosa del sector del software de entretenimiento en lo relativo a ventas y cuotas de mercado. En cualquier caso, y dada la importancia de la noticia, en próximas fechas os mantendremos informados de la evolución de ADESE.

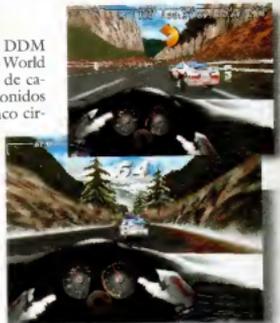
Un nuevo infierno

Los jugadores de Diablo, mientras esperan ansiosos la segunda parte, podrán seguir disfrutando de su juego favorito con Hellfire, el primer disco oficial de Diablo. Blizzard ha incluido en este CD 8 niveles nuevos, una nueva clase de personaje -el monje-, nuevas misiones, 20 monstruos más, 30 nuevos artefactos y 5 hechizos adicionales. Editado por Sierra y distribuido por Coktel, este añadido a Diablo llevará el desafío contra



Rally de masas

La compañía española DDM ha lanzado al mercado World Wide Rally, un juego de carreras de coches en 3D con sonidos digitalizados, que incluye circuitos de tres pistas diferentes de tres pistas diferentes cada uno, y variaciones nocturna y diurna de todas ellas. El jugador podrá escoger entre siete coches diferentes, cada uno con sus propias características de manejo, motor, frenos y ruedas, siendo además configurables algunas de ellas. Se incluye además un modo multijugador con las opciones habituales. World Wide Rally está disponible en quioscos a un precio de 2.995 pesetas.





Navegación en Internet

Ahora los más pequeños también podrán navegar de una forma más divertida por Internet gracias a Net FUN! for Kids, cuatro entornos diferentes con animaciones que además incluyen más de 500 direcciones de páginas sobre juegos, deportes y educación. OLR, distribuidora de este producto, también lanza ahora 3D Clips Horror y 3D Clips Space, dos extensas librerías temáticas con gran cantidad de modelos 3D y texturas que cualquiera puede utilizar de forma comercial sin necesidad de pagar royalties. Por último, y dentro de los accesorios para Internet, también está ya disponible Custom Mask 2.0, una compilación de más de 100 entornos distintos para todas las edades que darán al navegador de Internet un nuevo aspecto.



Sonido de calidad

Ubi Soft, ampliando de la mano de Guillemot International su línea de tarjetas de sonido, lanza tres nuevas tarjetas dirigidas a tres segmentos diferentes de usuarios: Maxi Sound 64 Dynamic 3D, Maxi Sound 64 Home Studio 2 y Maxi Sound 64 Home Studio Pro. La primera está pensada como ideal para juegos de ordenador, mientras que la última es una tarjeta para profesionales del sonido y la música, siendo la Home Studio 2 un modelo intermedio que fácilmente puede convertirse en una Pro. Todas cuentan con posicionamiento 3D del sonido, 64 voces, una amplia gama de sonidos predefinidos, posibilidad de ampliación y un software muy completo para hacer casi cualquier cosa. La Pro además tiene como ventaja entradas y salidas digitales de sonido, aptas para conexión con un DAT o cualquier otro dispositivo digital. Para difundir el uso de estas tarjetas, Ubi Soft ha organizado un concurso a nivel nacional con la cadena 40 Principales cuyo premio incluirá la publicación de las composiciones de los ganadores. Puedes solicitar más información de todo ello en el teléfono 93-5441500.

INCUBATI



SE TE ESTA ACABANDO EL TIEMPO

¿NO TE DA MIEDO LA OSCURIDAD?

PRONTO TE DARA...



www.bluebyte.com



www.friendware-europe.com

Lista de ganadores

Los ganadores de los 5 juegos ZONE RAIDERS correspondientes al concurso publicado en el n°22 de CGW son los siguientes:

Ramiro Gonzalez SantiagoCáceres
 Cristian Aragón Tomás.....Tarragona
 Rafael Vilageliú Mourino.....Pontvedra

Manuel Viejo Aria.....Huelva
 Jose Rubén Díez Rodríguez.....Avila



Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Crime Killer Interplay	02/98
Grim Fandango LucasArts	09/98
Jack Nicklaus 5 Accolade	12/97
Lords of Magic Impressions	02/98
Reach for the Stars SSG	03/98
Seven Kingdoms Interactive Magic	01/98
3DO Viva Football Virgin	05/98
War Games MGM	01/98
Uprising 3DO	12/98
Wings of Destiny Psygnosis	04/98

Dos clásicos al PC

Psygnosis prepara la edición de dos clásicos procedentes de entornos bien diferentes. Sentinel, un antiguo juego de Spectrum que marcó el principio de los juegos de acción y aventura 3D, será uno de los pilos fuertes de esta compañía para el año que viene. Elric de Melniboné, uno de los más conocidos personajes del autor Michael Moorcock y su multiverso, será protagonista de Elric, un juego de acción y plataformas con un denso componente de aventura que también saldrá el año próximo. Elric tendrá unos gráficos absolutamente increíbles y su ambientación dentro del universo creado para las novelas de fantasía parece magnífica. No hay que perder de vista ambos juegos, que por razones bien diferentes, atraerán a gran número de jugadores en su momento.

SIMO TCI '97

Entre los días 4 y 9 de Noviembre se celebrará en el recinto ferial del parque Juan Carlos I de Madrid, la feria anual de la informática y el software. Más de 41.000 metros cuadrados y 631 expositores presentarán sus novedades en estos días. Por supuesto, no faltarán las principales distribuidoras de juegos de ordenador como Anaya Interactiva, Electronic Arts, Erbe, Friendware, Procin, Top Ware y Ubi Soft, todas ellas presentando sus grandes novedades para estas Navidades. También estarán Blizzard, Davidson, Coktel, Knowledge y Coktel agrupadas bajo el emblema CUC, grupo al que pertenecen las cinco compañías. El pabellón que albergará a todas las compañías de software de consumo y entretenimiento será el 6, donde también estará presente América Ibérica y con ella, nuestra revista.

Teletipo

La división interactiva de la Fox prepara la versión de ordenador de la película Alien 4.

La serie Power Plus edita este mes los juegos World Rally Fever y Worms United (misiones para Worms).

La línea Kixx de EIDOS lanza al mercado Power F1.

Anaya ofrece completa información de todos sus productos en la página web: <http://www.anayaintactiva.com>

Bade, el juego 3D español, será distribuido a nivel internacional por Gremlin.

La compañía Disney ha firmado un acuerdo de distribución con Arca dia.

La línea Replay de GT Interactive se amplía con los siguientes títulos: Death Rally, Final Doom, Organic Art, Hexen, Creatures, y Quake.

El juego Z sale en la serie White Label a un precio de 1.990 pesetas.

Nueva sección

En las páginas web de Computer Gaming World inauguramos este mes una nueva sección llamada "Diarios del diseñador", donde podrás encontrar bimensualmente información acerca del desarrollo de juegos que dentro de un tiempo podrás disfrutar en tu ordenador. El título que abre esta sección es uno de los más prometedores juegos de producción española que se está desarrollando en estos momentos y que, como ya avanzamos el mes pasado, será distribuido el año que viene por EIDOS: Commandos: Behind the Enemy Lines.



LOS ÁNGELES, NOVIEMBRE 2019

BLADE RUNNER™

HAZTE *Virgin*
PARA TODA LA VIDA.

Westwood
STUDIO

Armando con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de cámara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la película original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.

Virgin INTERACTIVE

VISITANOS EN EL S.I.M.O.
PABELLON 6. STAND 6050

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID. En Internet: <http://www.virgin.es>.
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

PC
CD
ROM



Hola, me pregunto si podrías contarme algunos de los pasos del juego Prisoner of Ice. No sé cómo obtener un pase, abrir la caja fuerte o encontrar las fichas de personal. Gracias.

Alberto Sandiego,
Madrid

En cuanto a la combinación de la caja fuerte, te viene el número en dos trozos de papel que debes juntar: uno está en uno de los cajones del despacho de la base Edwards y tiene escrito el número 523. El otro trozo se encuentra en el interior de un libro que está en la sala de proyecciones y que contiene el número 496. Por tanto la combinación de la caja fuerte será 49 65 23. Para completar el pase, tendrás que poner sobre el que se encuentra a medio rellenar sobre la mesa una foto tuya, y el sello que encontraste dentro de la caja fuerte.

Para ver las fichas de personal, tendrás que ir al médico con la lata vacía y decirle que te duele el estómago. Cuando se levante, deberás robar una guía de montaje de armas y dirigirte a la armería con ella. Al dársela, el armero te permitirá entrar y mientras hablas con él, tendrás que coger el extintor de la pared y el cigarrillo de la mesa cuando se vaya. Pon el cigarrillo en la papelera y escóndete en un rincón oscuro. Cuando salte la alarma de incendios y todos se vayan, apaga el fuego con el extintor y entra en la sala de archivos: en un cajón encontrarás la ficha de Parker.

Hola amigos de CGW: estoy parado en el juego Ripper, delante de unos cristales que no sé cómo descifrar, y dada la complicada solución que sospecho no sé si podréis ayudarme a salir del atasco. Mi amiga Catherine me llama para decirme que ha descubierto algo, y que si ocurre cualquier contratiempo, mire sus cristales. ¿Qué hago con ellos?

José Luis Dorado
San Fernando de Henares (Madrid)

Tendrás que colocar los cristales de tal forma que reflejen la disposición de las estrellas de la constelación de Piscis. Las posiciones son: Fila 1: Columna 3 - F2:C1 - F3:C4 y 8 - F4:C6 - F5:C2 y 9 - F6:C4 - F7:C7 y 9 - F8:C5 Surgirá un rayo de luz del

esqueleto, y te guiará hasta unos libros determinados, los que están bajo el poster del zodiaco. Uno de ellos trata sobre crímenes.

Amigos de CGW, soy un lector vuestro que tiene serias dudas sobre el juego Alone in the Dark III. ¿Que tengo que hacer después de haber cruzado el cuadro de la habitación del butre al que tengo que dar un trozo de carne seca? ¿Para qué sirve la llave que tengo detrás del espejo?

Juan Gil,
Vélez - Málaga (Málaga)

Una vez atravesado el cuadro, tendrás que buscar en la mesilla del dormitorio grande una bala, una bombilla y una perla. Coge la llave que está tras el espejo (para abrir la puerta que está más cerca del agujero cuando salgas) y busca en el lecho una flecha que puedes usar en la figura de Cupido en el poste de la cama.

Hola, me llamo David y tengo una duda. En el juego Maniac Mansion, quisiera saber cómo entrar en el laboratorio y qué tengo que hacer allí.

David,
Barcelona

Tienes que jugar al juego de los meteoritos y anotar el récord más grande que aparezca. Tendrás que cambiarte a Michael y darle todo a Dave. Lleva a éste a la habitación de Edna, donde será capturado y cuando estés en la mazmorra, date todo a Syd y que le dé todo a Dave. Él abrirá los candados usando como combinación el récord de la máquina de meteoritos. Deja que De se las va con el tentáculo y ve al encuentro de Doc. Tienes dos minutos para abrir la puerta, coger el traje, usar la tarjeta en la puerta de la derecha, entrar en la habitación del meteorito, apagar su energía, cogerlo, meterlo en el maletero del coche y usar la llave amarilla. Enciende el motor del misil y "au revoir".

Os escribo para pedir ayuda. Me he comprado el juego Sim Copter y una de las imágenes del número 15 de CGW muestra un Apache cerca del hangar. ¿Cómo puedo conseguirlo?

Félix López,
Sevilla

Aunque este truco fue publicado por nosotros en el número 17, suponemos que no has podido conseguirlo así que volvemos a comentarlo: Para activar la ventana de introducción de trucos, pulsa Ctrl+Alt+X durante el juego e introduce la siguiente frase respetando las mayúsculas y minúsculas: I'm the CEO of McDonnell Douglas. Permite que selecciones el helicóptero elegido en el catálogo mediante las teclas 1 - 9. Pulsa todos los números para conseguir todos los helicópteros. No hay más que estos.

Me llamo Javier y no sé qué disco hay que poner en el juego Alone in the Dark para que bailen los fantasmas.

Javier Ortegui,
San Sebastián (Grispiúzcoa)

Tienes que poner un disco que debes recoger del estudio de Jeremy y en cuanto se pongan a bailar, aprovecha para coger la llave que guardan sobre la chimenea, pero cuando te dirijas hacia allí, no roces a nadie.

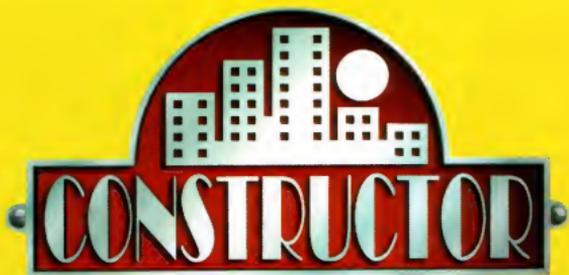
Hola amigos de CGW, necesito ayuda con el juego Simon the Sorcerer II. Tengo el blandimoco pero necesito saber cómo puedo salir fuera del barco pirata.

Pablo Lojo,
Isla de Arosa (Pontevedra)

Cuando hayas encerrado al capitán claudando la puerta con unas maderas y clavos y hayas cortado la cadena de la bodega, regresa a la cubierta superior y tómate una pequeña siesta. Siéntate y cierra los ojos un momento. El barco se hundirá y quedarás flotando hasta que llegues a una isla desierta.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica.
C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



CONSTRUCTOR

"...UN JUEGO ORIGINAL QUE SE DIFERENCIA SIN DUDA ALGUNA DE CUALQUIER OTRO TÍTULO DEL GÉNERO"
COMPUTER GAMING WORLD,
OCTUBRE '97
PUNTUACIÓN: 4/5

"PASIÓN POR CONSTRUIR"
PCMANÍA, OCTUBRE '97
PUNTUACIÓN: 93%



"... EL PROGRAMA QUE ROMPE TODOS LOS MOLDES"
MICROMANÍA,
SEPTIEMBRE '97

JUEGO RECOMENDADO
PC TOP PLAYER,
OCTUBRE '97

**Este tío te llevará
a lo más alto...
... o te enterrará
en toneladas de cemento.**



Si crees que la construcción es algo que está "tirado", debes intentarlo con Constructor. Además de vértelas con ladrillos y cemento tendrás que hacerlo con fantasmas pesados, psicópatas enloquecidos, payasos extraños y algún que otro problemita más.

Distribuido por New Software Center Company, S.L.
Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



Con la colaboración de:





Zona Beta

Tomb Raider 2

Dagger of Xian

Por fin vuelve la heroína más voluptuosa del ordenador.

Pamela Anderson no tiene nada que hacer ante la Impetuosa Lara Croft, una mujer que ha salido de un juego para cobrar carne y hueso, sobre todo carne, en la persona de Rona Mitra, una espectacular modelo que además, canta.

El retorno más esperado

Tan chula como Bruce Willis en la Jungla de Cristal, tan experta como Harrison Ford en Indiana Jones, tan fuerte como Sylvester Stallone en Rambo, tan salvaje como Arnold Schwarzenegger en Conan el Bárbaro, tan ágil como Bruce Lee en la realidad y en el celuloide, la protagonista de Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que vaya.

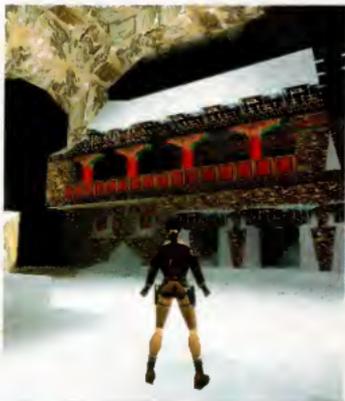
Así describimos hace casi un año a Lara Croft. Ahora vuelve con renovadas energías y un espectacular "airbag" que seguirá levantando ríos de tinta durante bastante tiempo. En estos meses, Lara ha estado y sigue de gira con los U2, encarnada en el modelo Rona Mitra ha grabado un disco producido por Dave Stewart (ex-medio Eurhythms), y en sus ratos libres parece haberse dedicado a perfeccionar un sutil cambio de look.

La nueva Lara Croft, además de todo lo anterior, es todavía más salvaje, como Grace Jones en su estado natural, felina como Michelle Pfeiffer en Batman Vuelve, elástica como los contortionistas de un circo, implacable como Madonna en su carrera cinematográfica, posee tanta energía como Tina Turner sobre un escenario. Muchas otras han intentado e intentarán ponerse a su nivel, pero Lara está subida a un pedestal cada vez más alto del que sólo ella podrá bajar.

Sólo novedades

Tomb Raider 2 no supondrá ningún cambio fundamental con respecto a su predecesor en cuanto a mecánica. El éxito de su predecesor radicaba,

además de en las curvas de su protagonista, en una sabia combinación de exploración, puzzles y combate, algo que no cambiará en Dagger of Xian. Las novedades se centran más bien en aumentos cuantitativos y cualitativos de diversos elementos del juego, es decir, más y mejor.



Personajes más detallados

En Tomb Raider 2 se han utilizado más polígonos para definir cada personaje, y también unas texturas más realistas, como se puede apreciar en las imágenes. La evolución de las criaturas de Tomb Raider a Tomb Raider 2 es obvia, ¿verdad? Además, los enemigos están mejor adaptados a las zonas en que aparecen, como la presencia de tiburones bajo el agua—sólo en el mar—y arañas en las cuevas.





Lara se enfrentará a muchos más enemigos humanos que en su anterior aventura, lo que necesariamente implicará una espectacular sobredosis de acción. Sus oponentes tendrán una inteligencia superior, por lo que tendrá que pasar mucho tiempo agachada donde pueda para esquivar las

En general, el entorno 3D ha sido completamente redefinido y se ha cuidado más el detalle al margen de las novedades existentes. El juego está programado en modo nativo de Windows 95 y contemplará las principales tarjetas aceleradoras 3D, aunque su uso no será obligatorio.

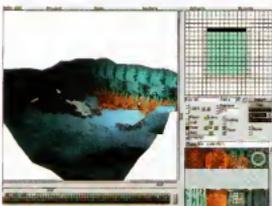


balas. También tendrá nuevos movimientos, como la posibilidad de escalar utilizando asideros o combatir bajo el agua.

Juegos de luz

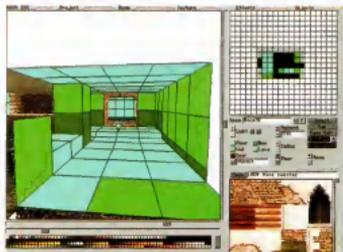
Una de las principales características de Tomb Raider 2, explotada hasta límites insospechados, es la iluminación dinámica en tiempo real, tal y como se puede ver en algunas de las pantallas que ilustran estas páginas. En el juego habrá muchas zonas oscuras, y puzzles basados en un objeto nuevo: la bengala. Lugares completamente oscuros que Lara tendrá que iluminar con este objeto, serán algo bastante frecuente.

Pero las novedades no se quedarán ahí, ya que también habrá nuevas armas como un arpón para el combate submarino, y se introducirán nuevos elementos de juego como vehículos, cuya función de momento es una sorpre-



Objetos de poder

"En busca del artefacto perdido" podría ser el título genérico de toda la saga Tomb Raider. En



Trabajo de chinos

El diseño de escenarios comprende varias fases diferentes que ilustran estas imágenes. A las superficies planas que componen las estructuras 3D de un escenario, se aplican más tarde las texturas que darán vida y color a cada nivel. Con el editor de Tomb Raider, casi todo es posible, y cualquiera podría diseñar nuevos escenarios y niveles con un poco de maña e imaginación.

Con toda una zona de nivel en pantalla, el diseñador sitúa los objetos y enemigos donde desea. Después, sin salir del editor, puede probar el resultado y el comportamiento de los personajes sobre el terreno, eliminando las texturas para comprobar que el movimiento se corresponde perfectamente con las superficies.



Zona | **Beta**



Bocetos para modelos

Antes de pasar al programa de diseño 3D, como en casi todas las producciones, los diferentes personajes se dibujan en papel en varias posiciones para dar una idea al artista de lo que debe resultar de su trabajo. Las imágenes corresponden a Xian y a uno de sus secuaces.



Mallas y texturas

Una vez en papel, el siguiente paso para crear los enemigos es la creación de una malla 3D sobre la cual se colocarán las diferentes texturas que compondrán cada personaje. El nivel de detalle es muy superior al que había en Tomb Raider, como demuestran los rostros y la ropa.



**Tomb Raider 2
Dagger of Xian**

Editor:
Core Design/EIDOS
Distribuidor: Procin

El entorno 3D ha sido completamente redefinido, y se ha cuidado más el detalle al margen de las novedades existentes



esta ocasión Lara persigue la Daga de Xian, un poderoso objeto que confiere a quien lo hunda en su corazón, el poder del dragón. Utilizada una vez por un tiránico emperador, fue recuperada más tarde por los monjes guerreros del Tibet y supuestamente descansa en algún lugar de la famosa y kilométrica Gran Muralla. Cuando Lara intenta llegar hasta ella, descubrirá que en realidad no todo es tan fácil como parecía, y se verá obligada a cruzar medio mundo para lograr obtener la preciada reliquia.

Nada más por el momento. Sólo queda decirte que el mes que viene tendrás cumplida y detallada información sobre lo que será finalmente Tomb Raider 2, aunque para esas fechas es bastante posible que ya haya salido a la venta en nuestro país.

STAR WARS

JEDI KNIGHT

DARK FORCES II



Os esperamos
en el SIMO TCI
Pabellón 6 Stand 6039

LA BATALLA CONTINUA

El arcade de acción 3D más esperado

Jedi Knight™, la segunda parte de Dark Forces™, es la experiencia definitiva de juego que recupera todo la esencia del clásico y lo perfecciona con un nuevo, y poderoso, motor 3D nunca visto antes en desarrollos de este tipo. Bisfuta de su nuevo, y galáctico, argumento jugando solo o a través de internet en la zona de juego X-Wing™ vs TIE Fighter™ y Outlaws™ para multijugador permiten conectarse también al Gaming Zone



X-Wing™ vs. TIE Fighter™



Outlaws™



www.lucasarts.com

www.rebelhq.com

Web oficial de La Guerra de las Galaxias
www.starwars.com

ERBE Software S.A.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es





The Curse of Monkey Island



Entre piratas anda el juego

Difícilmente puede decir alguien que juegue con el ordenador que no conoce Monkey Island, la saga de

por la situación, y temeroso del cabreo que tendrá su novia cuando le quite la maldición, Guybrush se apresura a buscar ayuda. La Señora del Vudú le da unas indicaciones que no dejan lugar a dudas: para salvar a su amada,

sistema SCUM de LucasArts sigue ahí para facilitar las cosas en el control del juego.

Aquellos que no hayan jugado nunca a Monkey Island, tienen por delante una apasionante e intensa aventura por descubrir,

La tercera entrega de las aventuras de Guybrush Threepwood ya está lista, pendiente únicamente de su edición en castellano para salir a la venta. Más sentimientos que nunca, nuevos duelos de insultos, y dibujos animados hasta en la sopa, son algunas de las cosas que puedes esperar.



aventuras gráficas más divertida de LucasArts y uno de sus productos insignia. Convertidas ya en clásicos las dos primeras entregas, la tercera promete llevar el mismo camino al mantenerse la mixtura

Guybrush tendrá que morir. Pensando en ello, el joven pirata vuelve junto a la estatua de Elaine para descubrir que... ¡se la han llevado!

básica que hizo irrepetibles a sus predecesoras: un desafiador sentido del humor, unos diálogos increíbles y toneladas de puzzles de gran dificultad. Está claro que más del cincuenta por ciento del éxito entonces, dependerá de la traducción y el

doblaje, pero si están a la altura de las circunstancias, sin duda The Curse of Monkey Island será sin duda la aventura gráfica clásica de este año.

Guybrush, decidido a sellar para siempre su amor con Elaine, regala a su adorada gobernadora pirata el anillo de compromiso más grande de la historia. Por desgracia, sobre el discreto pedrusco que hay engarzado en la alhaja pesa una horrible maldición y Elaine se queda de piedra al recibir el regalo. Apesadumbrado



Un nuevo clásico

Con esta locura da comienzo la interminable serie de peripecias que llevarán a nuestro amigo Guybrush de cabeza durante más de 30 horas de juego. Los seguidores de la saga encontrarán en esta nueva aventura todo lo que les gustó en las anteriores, pero en dosis más generosas: una buena historia y mucho humor. El aspecto gráfico es realmente imponente, y el imperecedero

y seguramente al terminarla vayan a la tienda deseosos de comprar las dos anteriores, ya que no en vano fueron dos de los títulos más memorables de su época. Ya falta muy poco para el lanzamiento en castellano, y en pocas fechas daremos buena cuenta del resultado de la traducción y el doblaje.



The Curse of Monkey Island

Editor: LucasArts
Distribuidor: Erbe

Una Nueva Cara en Juegos de Estrategia

PANZER GENERAL

II



A MINDSCAPE® COMPANY

UK WEBSITE: <http://www.mindscapeuk.com>



C/ Valázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Tel.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
<http://www.procin.com>



Quake II

Una secuela parricida

Son muchos más los defensores que los detractores de Quake, y grandes promesas se han hecho con esta secuela que pretende seguir siendo el líder indiscutible de su género. Con ello, además, Quake II "matará" a su predecesor.

Quake gustó a muchos, aunque también se escucharon voces en su día que se quejaban de la pobreza del modo de un jugador e incluso de lo innecesario del juego completo una vez jugada la demo. Quake II, además de querer vender mucho, también desea acallar esas voces de una vez por todas.

Para ello se han tomado bastantes medidas sobre todo durante el proceso de diseño del juego, y posteriormente se han arreglado muchas cosas sobre la marcha según se hubieran obtenido o no los resultados deseados. El aspecto más destacable que ha sufrido un importante cambio en comparación a Quake es el gráfico, mucho más luminoso y abierto ahora para que no sólo se puedan apreciar los de-

horizontal, algo que puede parecer una tontería pero que técnicamente es todo un logro. La inteligencia artificial de las criaturas ha sufrido también mejoras y las texturas de los enemigos y en general, las de los escenarios, poseen una alta definición que por otro lado resultará difícil apreciar dado lo trepidante de la acción.

Como ya ocurre con la inmensa mayoría de juegos 3D que están saliendo ahora o están a punto de salir, Quake II contará con

una versión para tarjetas gráficas normales y otra para aceleradoras 3D, un paso intermedio necesario hasta la transición completa hacia los juegos que sólo funcionan con tarjeta 3D, de los que en este momento existen pocos pero cuyo número está progresivamente en constante aumento.



talles de los espectaculares gráficos, sino también para que el jugador pueda obtener una definición mayor de su situación.

Superación visual

Además no sólo hay bonitos gráficos estáticos, sino que hay zonas con grandes elementos en movimiento tanto vertical como



Quake II

Editor: id Software/Activision
Distribuidor: Proein



Riven

La hora bruja

Myst fue uno de los mayores éxitos de 1993, y aunque fuese una aventura de exploración, su entorno 3D fue precursor de muchas cosas que se han hecho más tarde. Ahora Riven intentará superar a Myst en dos campos principales: el técnico y el argumental.



El detalle gráfico procurará una de las experiencias visuales más arrolladoras de cuantas se han creado para ordenador: cada isla de Riven está construida con más de 2.5 millones de polígonos, cada árbol tiene tronco, ramas y hojas modeladas por separado, las texturas parecen vivas... En resumen, toda una maravilla de la tecnología.

Tres horas de animación, 4.000 imágenes impresionantes, y dos horas de música y efectos de sonido con una banda sonora independiente en pistas de audio, llevarán al jugador en su exploración de Riven para salvar a un mundo que se muere. La principal

preocupación del equipo de desarrollo y diseño ha sido conseguir atrapar al jugador en el mundo del juego y hacer que se sienta en él como en su casa, descubriendo poco a poco todos los misterios que se ocultan a cada paso. Si lo consiguen o no, lo sabremos el 31 de octubre, fecha de lanzamiento del producto. Curioso que sea precisamente en Halloween.



¿Estará a la altura de su predecesor la esperadísima secuela de Myst? Esta pregunta de momento no tiene una respuesta contundente.

Riven

Editor: Red Orb/
Broderbund
Distribuidor: Electronic
Arts

Simuladores

Arcade

Estrategia

Educativos

Este mes recomendamos :



7.290 Pts



HEXEN II

7.290 Pts



X-COM
apocalypse

7.290 Pts

- Más de 200 juegos para probar -
- Hardware al mejor precio -
- Asesoramiento permanente -
- Visítanos en [HTTP://WWW.LUDISOFT.COM](http://WWW.LUDISOFT.COM) -

**Ofertas especiales para lectores de CGW
presentando este anuncio y socios
IVA incluido**

**Todo lo que
necesitas en
el Planeta
Virtual ...**



Ludisoft

C/ Oñate 9 , Metro Valdeacederas.
Tf. de pedidos : 91-579 61 19
Gastos de envío 600 pts.



Zona Beta

Touring Car Championship



Dejando a un lado la Fórmula 1, el resto de las competiciones de coches se han visto versionadas y hasta reinventadas en infinitas ocasiones.

Virtualmente real

Esta producción de Codemasters va a acabar con todas las carencias gracias a un nivel de realismo muy superior al que poseían otros juegos, y una jugabilidad que hará dudar al jugador sobre la posibilidad de que exista algo tan increíblemente bien hecho.

Empleando diversas técnicas que explicaremos cuando analicemos el juego terminado, se ha conseguido una reproducción fiel y perfecta de los ocho circuitos y otros tantos vehículos que incluye el juego. Para de-

mostrarlo Codemasters invitó a periodistas de todo el mundo al circuito de Brands Hatch, donde pudimos pilotar diversos vehículos para después comprobar en el ordenador el realismo del funcionamiento de los coches y la detallada copia del circuito real en la máquina.

El Touring Car es una modalidad de competición muy

agresiva que se celebra en circuitos relativamente cortos donde la técnica de conducción lo es prácticamente todo. En ella participan vehículos normales al alcance de casi todo el mundo, y precisamente por eso el jugador podrá sentirse más identificado con ellos. El mes que viene te detallaremos sus numerosas virtudes.



Touring Car Championship

Editor: Codemasters
Distribuidor: Proein

Incubation

Este juego, el más reciente de la serie "Battle Isle" —aunque probablemente no el último—, narra en clave de estrategia la historia de un grupo de colonos en un lejano planeta llamado Scayra.

Mutaciones peligrosas

El planeta Scayra está habitado por unas criaturas indígenas llamadas Scay'Ger, y los humanos han creado una barrera divisoria para no correr riesgos innecesarios. El escudo de energía sufre un brusco fallo y un virus humano tan normal como el de la gripe, se extiende entre los Scay'Ger como una plaga, convirtiéndolos en monstruos

sedientos de sangre. El jugador tendrá que liderar un grupo de marines para proteger

la colonia, contener la amenaza, y finalmente, evacuar a los colonos.

Con un sistema de turnos típico de los wargames, pero utilizando el entorno gráfico 3D de Extreme Assault, Incubation ofrecerá la posibilidad de experimentar por primera vez un juego de este género en tres dimensiones. Las diversas cámaras permitirán contemplar la acción desde los ojos de un marine, otros

miembros del equipo, los alienígenas, e incluso cualquier punto del espacio gracias a una cámara flotante especial.

Una de las grandes variaciones, además del entorno 3D, será que toda la acción estará animada por completo como si de un juego tipo Doom se tratase, añadiendo así un elemento muy vistoso a un género habitualmente



Incubation

Editor: Blue Byte
Distribuidor: Friendware

pobre en gráficos. Campañas para un solo jugador y una potente opción multijugador ofrecerán incontables horas de entretenimiento.

LANDS OF LORE II

GUARDIANS OF DESTINY™



PC
CD
ROM

Vestwood
STUDIOS

Imagina un mundo de intensa belleza y peligro mortal, donde el más ligera movimienta puede desencadenar acontecimientos de proporciones cataclísmicas, milagrosas huidas a letales batallas. Contempla el resurgimiento de ciudades mágicas desde las profundidades del océano. Entra en las misteriosas cavernas de las ruinas Dracaides. Descubre espantosas altares y presencia ceremanias secretas jamás



antes contempladas. Lleva a Luther en su búsqueda de la arcaica magia que finalmente le libere de su oscura genealogía. Así es el mundo de Lands of Lore: Guardians of Destiny. Ambientada en un entorno interactivo, este juego de rol/aventura en tiempo real ofrece gráficas 3D en alta resolución perfeccionadas a lo largo de varios años de desarrollo.

HAZTE *Virgin*
PARA TODA LA VIDA.

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID.
En Internet: <http://www.virgin.es> TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67



VISITANOS EN EL S.I.M.O.
PABELLON 6. STAND 6050

Book of Lore es un marca registrada de Westwood Studios, Inc. © 1998. Westwood Studios, Inc. Todos los derechos reservados.



Zona Beta

SubCulture



Hacia tiempo que el mundo submarino no se convertía en estrella absoluta de un juego como elemento y entorno principal del mismo.

¡Al agua patos!

Dos clanes rivales se disputan el control del mundo submarino, y un mercenario independiente (el jugador) tendrá que solucionar los problemas para evitar la destrucción de este fantástico mundo abisal, al mismo tiempo que sobrevive en las profundidades marinas pobladas de peligros de toda clase.

El entorno 3D de SubCulture es uno de los más bonitos que han representado el mundo submarino, son ciclos solares y lunares reales, unos juegos de luces y sombras espectaculares y unas criaturas fantásticas que en muchas ocasiones se pueden reconocer con una enciclopedia delante. Aunque la simulación no sea especialmente importante en esta



aventura de acción, se han tenido en cuenta numerosos parámetros para el movimiento del minisubmarino protagonista, los enemigos y los animales. Gravedad, densidad del agua, y aerodinámica de los cuerpos, son algunos de ellos.

Posiblemente las aventuras del SeaQuest palidecerían en comparación con SubCulture, aunque como siempre, habrá que esperar a ver el producto terminado para confirmar o desechar



esta suposición. Mencionar simplemente para terminar, que el juego estará en castellano.

SubCulture

Editor: Criterion Studios
Distribuidor: Ubi Soft

Men in Black

Will Smith y Tommy Lee Jones, protagonistas de uno de los filmes que más taquilla hicieron este verano, llegan al ordenador en una fabulosa aventura de acción 3D.

Puerta al universo

Los Hombres de Negro no existen para el mundo. Esta organización secreta y autónoma que opera desde Estados Unidos funcionando al margen de la ley y cualquier gobierno, actúa principalmente como una especie de departamento de inmigración para alienígenas. Seres de todos los rincones del universo llegan a diario a la Tierra para vivir entre nosotros, y nadie salvo los Hombres de Negro, conoce su existencia.

El juego de la película no podía ofrecer un aspecto más impresionante: un entorno 3D en alta resolu-



ción con tanta calidad como Dark Earth, un interfaz relativamente sencillo, y una ingente cantidad de horas por delante que llevarán al jugador a la caza de algunos alienígenas, defensa de otros, y sobre todo, a realizar sorprendentes descubrimientos.

Aventura y acción se conjugarán en perfecta comunión en este juego del que se oyó hablar por primera vez y se pudo ver algo en el pasado ECTS, y que a todas luces es



una de las producciones más prometedoras de esta carrera de fin de año en la que al parecer, todo vale.



Men in Black

Editor: Gigawatt Studios/Gremlin
Distribuidor: Arcadia

FORMULA 1

THRUSTMASTER®

Te gusta la velocidad y sabes lo que necesitas para llegar el primero a la meta. La competición corre por tus venas y no puedes aceptar un segundo puesto para tu equipo de carreras. Desde la división de carreras Thrustmaster, nace el volante Formula 1, para ti.

Diseñado por los ingenieros del líder mundial en volantes para ordenador, Formula 1 te da lo que esperas, sin excusas. Ahora, la victoria está en tus manos.

PRODUCTO CON
LICENCIA OFICIAL



Diseño ultra realista

Volante almohadillado

Botones incorporados al volante para limitador de revoluciones o cualquier otra función

Palanca de cambio con sensación táctil

Consola de pedales independiente

Pedal de freno con resistencia progresiva y recorrido corto

Sistema rápido de anclaje a cualquier mesa o tablero

Compatible con cualquier juego que soporte un joystick. Extra: se pueden configurar los pedales en ejes separados para mejorar el control en juegos de simulación avanzada

1 año de garantía

**VENTA EN GRANDES
ALMACENES Y
TIENDAS
ESPECIALIZADAS**



Distribuido por:
HEREDEROS DE NOSTROMO S.L.
c/ Cardenal Cisneros, 52 bajo B
28010 MADRID
TEL: 91-4471933
FAX: 91-4475040
E-MAIL: nostromo@hnostromo.com

www.hnostromo.com



Stand:6074 Pabellón.6
Sector: Software de Consumo





Zona Beta

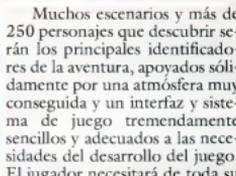
Perfect Assassin

El asesino más conocido y eficaz del cosmos se ve atrapado en una compleja trama cuyas implicaciones podrían tener como final la destrucción del universo.

El ángel exterminador

Creado por el británico Kev Walker, autor de 2000AD y la película Juez Dredd entre otras obras conocidas, este juego de acción y aventuras 3D te transportará a un fantástico mundo de ciencia ficción donde no todo es lo que parece y la memoria puede ser uno de los bienes más preciados.

Su desarrollo no lineal asegurará una gran dosis de interés, ya que en función de los descubrimientos y actos del jugador, el juego evolucionará de una u otra forma. Su protagonista, un asuete cibernético a sueldo llamado Charon, tendrá que recorrer mundos y dimensiones para salvaguardar, nada más y nada menos, que la fuente de energía del



Muchos escenarios y más de 250 personajes que descubrir serán los principales identificados de la aventura, apoyados sólidamente por una atmósfera muy conseguida y un interfaz y sistema de juego tremendamente sencillos y adecuados a las necesidades del desarrollo del juego. El jugador necesitará de toda su inteligencia y poder deductivo para cumplir con éxito la misión —casi imposible— que se le propone.

universo, un poder indiscutiblemente monstruoso para que caiga en manos de cualquiera.

Perfect Assassin

Editor: Synthetic Dimensions/Grolier
Distribuidor: Spaco

Screamer Rally

En su tercera versión ya, Screamer quiere ofrecer más que sus predecesores en todos los aspectos cuantitativos y cualitativos del juego.

Campo a través

En estos casos no hay que preocuparse por tramas argumentales y se puede ir directamente al grano en lo que parece ser todo un bombo de carreras. Nuevos coches, nuevos circuitos y más velocidad son la tarjeta de visita de Screamer Rally, uno de los platos fuertes de Virgin para estas Navidades.

Un nuevo entorno 3D y un sistema de inteligencia artificial con grandes mejoras llevarán a los vehículos en diversas modalidades de competición por China, Arizona, Canadá, Tuscony, Inglaterra, Columbia y el Gran Cañón Nevada, planteándose en todos estos circuitos formidables retos al ingenio y la habilidad del conductor.

Los diversos tipos de terreno influirán de forma lógica sobre

el comportamiento del coche, y por ello Screamer Rally permitirá mo-



dificar algunas de las prestaciones de los vehículos antes de cada carrera, de forma que se adapten a la prueba a que van a ser sometidos. Las condiciones meteorológicas también tendrán mucho que decir en cada escenario, convirtiendo así a los ganadores en auténticos campeones del rally.



Screamer Rally

Editor: Virgin
Distribuidor: Virgin

¿Hasta dónde
te gustaría llegar...?



KIKO WORLD FOOTBALL '98



Con **KIKO WORLD FOOTBALL**, llegamos a jugar en tu equipo preferido.
¡El juego rápido y con una jugabilidad nunca vista! ¡El principio de KIKO!
¡365 equipos de primera división de todo el mundo! ¡El tuyo también está!
¡¡¡Juegan! ¡Creado tus propios jugadores, equipos y torneos.
Disponibles en CD-Rom PC en Español. ¡Reservado 34!



CD-ROM PC

<http://www.ubisoft.com/spain/>

UBI SOFT S.A.

Plaza de la Unión 1

08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)

Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60



No navegue la informática

La solución más valiosa y rentable para acceder a la información más completa

Por fin en España **ZDNet**

Internet ya dispone de la versión española de ZDNet, la WEB sobre informática más visitada en todo el mundo.



Noticias ZDNet

Información de última hora. Las noticias más destacadas del sector. Conecte cada día con los últimos datos de la actualidad informática.



Librerías de software

Una completa selección de los mejores programas shareware y freeware elegidos, probados, clasificados y actualizados permanentemente por profesionales. Esta selección interactiva permite al usuario volcar el software que desee en su ordenador de forma gratuita o por muy poco dinero después de probarlo.



PC MAGAZINE

Cada mes la información más completa e interesante sobre los contenidos de PC MAGAZINE, la revista de informática nº 1 en el mundo.

Shareware y Freeware. Acceso a las mejores utilidades y herramientas, para sacar el máximo partido a su PC.



PCWEEK on line

El más prestigioso semanario del sector informático, con las noticias de última hora más destacadas. Opinión, reportajes, entrevistas, personajes del sector, la situación de las Tecnologías de la Información en otros sectores de la Economía...

Envíe pide financiación para las tecnologías que potencian la Sociedad de la Información.

Últimas Noticias

Las mejores impresoras LASER de 12 A 24 ppm

El software de seguridad

NCD-ROMS

Envíe pide financiación para las tecnologías que potencian la Sociedad de la Información.

Últimas Noticias

Las mejores impresoras LASER de 12 A 24 ppm

El software de seguridad

NCD-ROMS

Envíe pide financiación para las tecnologías que potencian la Sociedad de la Información.

Últimas Noticias

Las mejores impresoras LASER de 12 A 24 ppm

El software de seguridad

NCD-ROMS

sin rumbo

ZDNet
España

ya tiene su WEB

WWW.zdnet-es.com



FamilyPC

La informática accesible para todos, descubra lo más nuevo, todo lo que puede hacer con su PC. Conozca ya la informática pensada para la gente de hoy. **Shareware** y **Freeware**. Acceda a los programas de consumo más prácticos y divertidos.



Computer Gaming World

El mundo de los juegos de ordenador: aventuras, estrategias, acción, deportes, simulación... Con las mejores ofertas del momento. **Shareware** y **Freeware**. Una gran selección de juegos para disfrutarlos en su ordenador.



El acceso
directo a la
informática

Conecte:

WWW.zdnet-es.com

Toda la información contenida en
ZDNET ESPAÑA se ofrece por cortesía de:

EDITORIAL
**AMERICA
IBERICA**

Primer Grupo Editorial del Sector Informático

PCWEEK

FamilyPC

PC
MAGAZINE
EDICIÓN ESPAÑA

Computer
Gaming



En constante
evolución,
siempre creciendo



A pesar de la existencia de Doom y varios de sus sucesores, Dark Forces marcó de alguna forma el comienzo de un nuevo capítulo en los juegos de acción 3D, ya que introdujo toda una serie de novedades en cuanto a posibles movimientos y acciones inexistentes hasta el momento. Ahora Jedi Knight va a conseguir exactamente lo mismo, llevando el género a un nuevo límite que será difícil superar.

Cara y cruz de la Fuerza

JEDI KNIGHT

Hace ya unos meses incluimos Jedi Knight en un reportaje que compendia una serie de juegos que marcarían definitivamente lo que quisimos llamar "la era post Quake". Por aquel entonces sólo habíamos podido atisbar algunas de sus increíbles características, que bastaron para convencernos de que debía formar parte del reportaje. Ahora, con una versión americana en las manos, hemos podido comprobar que es mucho más y mejor de lo que vimos y podíamos esperar. En próximas fechas estará disponible la edición en castellano, y será entonces cuando entremos a valorar a conciencia este título.

El entorno 3D de Jedi Knight está en alta resolución, aunque se pueda escoger entre varios modos de resolución en función de las prestaciones del equipo donde se ejecute. Se incluye soporte para tarjetas 3D, y aunque no es estrictamente necesario para jugarlo, desde luego el juego adquiere otra dimensión con una aceleradora 3D funcionando. Todos los personajes y objetos son 3D y poseen un alto nivel de detalle, al igual que las animaciones. Por añadidura, Jedi Knight se puede jugar en primera o tercera persona.

Personalidad propia

Todo esto lo convierte en una soberbia mezcla de Tomb Raider con Quake si se quiere, pero en realidad, gracias al especial "feeling" que transmiten las producciones ambientadas en Star Wars, Jedi Knight consigue tener una aureola propia que dificulta las compa-

La Guerra de las Galaxias, o Star Wars, como quiera llamarse, es ya universal y conocido por todos. Jedi Knight no es el primer juego ambientado en estos escenarios, y tampoco será el último, pero al igual que sus predecesores, y posiblemente sus sucesores, es único. ¿Qué se puede aportar a un género tan trillado como el de acción 3D? En estas páginas hallarás la respuesta.

raciones a pesar de que básicamente sea un juego de acción 3D.

Para disfrazar este hecho de alguna manera, ofrece numerosas novedades que aunque vienen en cierto modo impuestas por el hecho de estar ambientado en Star Wars, no dejan de ser aliciente y elemento diferenciador de otros productos. Ejemplos de ello son el uso de la Fuerza y algunos de sus poderes —ampliamente explicados en estas páginas—, y la gran versatilidad de muchas de las armas, que

Todos los personajes y objetos son 3D y poseen un alto nivel de detalle, al igual que las animaciones





El arma estrella del juego será sin duda el sable láser o espada de luz, arma por excelencia de los Jedi



Kyle Katarn

Kyle vuelve en Jedi Knight, descubriendo su pasado y el Jedi que está destinado a ser. Descubre que su padre ayudó a un Maestro Jedi y luchó para protegerlo a él y el secreto del terreno de una antigua Batalla Jedi y su tumba, el Valle de las Almas. Los pasos de Kyle le devolverán a su planeta natal, un lugar que no ha visitado desde que se marchó a la Academia hace doce años. Allí descubre las circunstancias de la muerte de su padre y quién fue responsable de ella. Se verá obligado a emplear este conocimiento con gran cuidado, porque hay quienes utilizarían este pasado para atraerle hacia el Lado Oscuro.

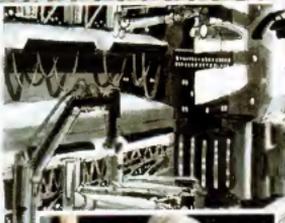


además ofrecen en su mayoría dos modos de disparo con resultados bien diferentes.

Nuevos alicientes

El que algunas armas, como las cargas con temporizador, se puedan detonar con impacto o retardo, e incluso a voluntad del jugador, se presta a adoptar tácticas de diversión y trampas en los distintos complejos del Imperio. Por ejemplo, se podría colocar una de estas cargas en un conducto de ventilación y esperar escondido a que la explosión atraiga a los soldados de una zona para pasar inadvertido por un determinado sitio. De todas formas, el arma estrella del juego será sin duda el sable láser o espada de luz, arma por excelencia de los Jedi cuya espectacularidad ensombrecerá a todas las demás armas, a pesar de que no deja de ser una simple espada.

Los personajes con nombre propio, por diferenciarlos de al-



Jan Ors

Jan Ors vuelve una vez más para sacar a Kyle de los problemas en los que inevitablemente se meterá. Le mantendrá informado sobre cualquier cosa que desee saber. Es una mujer realmente dura y completamente leal a la causa Rebelde. Se puede confiar en ella, está al tanto de todo, y es la única persona en quien Kyle confía.

Rhan

Rahn es un Maestro Jedi muerto hace ya mucho tiempo. Sin que Kyle lo sepa, vuelve de la tumba para entregar al joven su sable láser y confiarle su destino. La bondad y sabiduría de Rahn se dejan ver en su corazón y sus ojos. Sin embargo, cuando es necesario ocuparse de aquellos que amenazan la paz y la justicia, lo hace con toda la fuerza del poder de la Fuerza. Hasta su muerte, Rahn mantuvo un diario de sus viajes, pensamientos, y conocimientos adquiridos. Este diario se convierte en la guía hacia la Fuerza de Kyle.

STAR TREK™

STARFLEET ACADEMY™



Interplay™

Distribuido en España por:



VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46. 2ª. Dcha. 28001 Madrid
En Internet: <http://www.virgin.es>
TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67

™, © 1997 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures. Starfleet Academy Software ©1997 Interplay Productions. All rights reserved. Interplay is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. All Rights reserved.

Jedi Knight

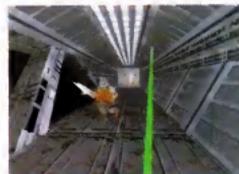
**Kyle
deberá
escoger
entre
el bien y
el mal,
los lados
Luminoso y
Tenebroso
de la Fuerza**



guna forma de los soldados y demás amigos y enemigos del juego, son otro punto fuerte de Jedi Knight. Cada uno de ellos posee una personalidad única que se deja ver a través de sus conversaciones, actitudes y sistemas de combate, lo que enriquece cada encuentro de una forma

insospechada. En Jedi Knight no todo es disparar y matar a todo el que encuentres por el camino, sino que se pueden tomar decisiones que afectarán al desarrollo y resultado final del juego.

La más obvia de estas elecciones, y absolutamente vital para el juego, es entre el bien y el mal, los lados Luminoso y Tenebroso de la Fuerza. Kyle Katarn tendrá que decidir en un momento dado qué rumbo seguir, y en función de ello la adquisición de sus poderes y conocimientos, así como las situaciones en que se encuentre, sufrirán alteraciones de diverso grado que desembocan de cualquier forma en enfrentamientos abiertos con los siete Jedi Oscuros, aunque no es lo mismo ha-



cerles frente con sus mismas armas que con otras diferentes.

La diferencia

Los elementos que hemos destacado, y otros de los que hablaremos el mes que viene, hacen que Jedi Knight sea un juego con particularidades únicas en el género.



Pero además, todo ello está enfocado en un aspecto absolutamente fundamental de los juegos que muchas veces queda relegado por las prestaciones técnicas, y es la jugabilidad. Con el sistema de movimiento y las acciones que puede realizar el personaje, el hecho de que se pueda jugar en pri-

Vuela como en la realidad.

CON ESTA VERSION
PUEDES ATERRIZAR
AQUI



Nuevo Microsoft Flight Simulator 98 ¡Incluye más mejoras que nunca!

Nuevos aviones: ahora incluye un helicóptero Bell 206 JetRanger III y los nuevos Cessna Skylane 182S y Learjet 45, formando un total de 8 aeronaves en tu hangar; nuevos paneles fotorealistas mejorados, más fáciles de leer y controlar. El único simulador validado oficialmente por Cessna, Learjet, FlightSafety International y la acróbata Patty Wagstaff.

Nuevas tecnologías: sistema de visualización que mejora vistas y texturas de terrenos, nuevos sonidos digitales. Nuevo soporte de 3D, MMX y multijugador via Internet en www.zone.com

Nuevas sensaciones: vistas, sonidos y ahora ¡movimiento! Con el nuevo joystick SideWinder Force Feedback Pro podrás sentir la potencia del motor, los baches, las fuerzas de gravedad y mucho más.

Nuevos escenarios: el mundo entero en 3.000 aeropuertos (10 veces más que antes); escenarios detallados, carreteras, ríos, lagos, miles de nuevos edificios, torres y obstáculos en más de 45 nuevas áreas metropolitanas.

Más aprendizaje y diversión: nuevas aventuras, más lecciones de vuelo, desde conceptos básicos hasta ILS avanzado, conceptos de aviación, librería, directorio A/FD, web links y una herramienta para instructores de vuelo en www.microsoft.com/games/fsim/



A partir de
14/11/97



Flight Simulator 98
9.990 Ptas.**

MICROSOFT

SIDEWINDER

Force Feedback Pro
29.990 Ptas.*
Precision Pro
14.990 Ptas.*



Adquiere en:

INSTRUMENTAL CASA DE SOFTWARE: (93) 430 82 89 - EL SYSTEM: (93) 439 20 40 - FINAC: (93) 444 59 00
MARKET SOFTWARE: (93) 318 85 08 - MEGABYTE: (93) 205 10 03 - OPEN MULTIMEDIA: (93) 457 82 75
CAJONAS: MANA: (222) 24 51 15 - (928) 26 75 13
MAGNO: EL SYSTEM: (93) 458 02 60 - FINAC: (93) 595 61 05 - ZONA BIT: (91) 445 09 30
CAJONAS RACIONALES: BEEP DATALOGIC: (977) 30 91 00 - CENTRO MAIL: (902) 17 18 19
INTERCOUNT: (55) 290 08 08 - JUMP: (902) 23 99 94 - KM TIENDAS: (971) 29 72 00
VOBIS: (93) 419 18 86 - TIENDAS CRISOL Y VIP.

¿Hasta dónde quieres llegar hoy?

Microsoft

Si deseas más información llama al teléfono de Atención al Cliente Microsoft 902 197 198 o visita nuestra Web www.microsoft.com/spain/

Jedi Knight



Poderes

Hay dos caminos que se pueden tomar con la Fuerza, sin posibilidad de atajos intermedios. Uno conduce a una vida completa sin importar cuánto dure ésta. Justicia, conocimiento y compasión son esfuerzo y recompensa. El otro es el más corto y lleva a un poder indomable. Sin nada que ganar, conduce con toda certeza a un final solitario. La elección ha de ser tomada con sabiduría.

Con esta base, los poderes de los Caballeros Jedi en Jedi Knight se dividen por tanto entre los lados Lumino y Tenebroso de la Fuerza, existiendo cuatro comunes para ambos que debe ganarse todo aprendiendo. Además de los poderes aquí mencionados, existen otros adicionales que revelaremos más adelante.

APRENDIZ

-  **Velocidad Fuerza:** eleva la Fuerza fluyendo a través de tu ser, acelerando tus actividades para que se manejen con la velocidad del pensamiento.
-  **Salto Fuerza:** todas las distancias son cortas en la intensidad de la Fuerza.
-  **Tracción Fuerza:** tu alcance es grande con la Fuerza como aliada, y las armas pueden ser atraídas desde debajo de los pies de tu enemigo o incluso de sus propias manos.
-  **Visión Fuerza:** controla tus sentimientos. Déjate llevar y la presencia de tus enemigos te será revelada.

LADO LUMINOSO

-  **Controlar Fuerza:** permite que fluya con la Fuerza desde lugares oscuros y cerca como si hubieran pasado del tiempo.
-  **Resistencia Fuerza:** la Fuerza tiene una poderosa influencia sobre los eventos del día, incluso los eventos destructivos sobre a los individuos más firmes. Desconocer la Fuerza lo alterará a su favor de la misma manera que el conocimiento lo hará de lo contrario.
-  **Resistir Fuerza:** emplea la energía de tu voluntad para tu propio beneficio, no dependes más.

LADO TENEBROSO

-  **Lanzamiento Fuerza:** destroza y humilla a tu oponente golpeándole con fuerza desde cualquier ángulo.
-  **Agarre Fuerza:** la inquietante falta de fe del ignorante en la Fuerza se renueva con facilidad.
-  **Rayo de Luz:** ningún Jedi subestimarà el poder del lado Tenebroso cuando su llama viviente recorra todos sus huesos.
-  **Destrucción:** tu odio te hará fuerte, es una vehemente descarga que golpea a tu enemigo obligándole a arrodillarse ante ti.



mera o tercera persona, la versatilidad de las armas, la Fuerza, la importancia de la historia y el componente de aventura, acrecentan enormemente la jugabilidad, haciendo que el juego sea divertido y entretenido.

Ya habrá tiempo de extendernos bastante más en este aspecto cuando próximamente analicemos la edición en caste-

llano, un gran esfuerzo que se está realizando dada la cantidad de efectos y modificaciones que hay que realizar sobre las voces, un factor más de los muchos que ambientan el juego.



THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¡Intrepidos
marineros!
LeChuck ha vuelto...



Os esperamos
en el SIMO TCI
Pabellón 6 - Stand 6039



www.lucasarts.com



© Lucas. Todos los derechos reservados.

Ha nacido un clásico

Dark Earth

Fue en septiembre, durante el ECTS, cuando Dark Earth se presentó en sociedad, aunque ya te veníamos hablando de él desde febrero de este año. No vamos a intentar resumirte el proceso de diseño y elaboración que nos llevó más de diez páginas contar, pero sí te explicaremos cómo son el universo de Dark Earth y el juego que da comienzo a una prometedora serie de juegos, series de televisión, libros, y hasta un juego de rol.



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 75MHz, 8 MB de RAM, 60 MB de disco duro, SVGA VESA, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: 1

Editor: Kalisto/Microprose

Distribuidor: Proein

Un terrible cataclismo producido por el paso de un gigantesco cometa cerca de la Tierra, deja al mundo sumido en las tinieblas. Animales, vegetales, la raza humana, en general todo ser vivo, paga caras las consecuencias del desastre. La atmósfera está cubierta por una capa de polvo tóxico y oscuro que impide el paso de los rayos de sol, lo que implica que las plantas no realizan fotosíntesis. Esto desbarata por completo la cadena alimenticia y en poco tiempo sólo quedan insectos, algunos roedores, arañas, y algún que otro mamífero que se ha salvado por circunstancias especiales que no vienen al caso. La población humana ha quedado reducida a menos de un 5% de lo que era, y muchos han sufrido horribles mutaciones.

La sociedad ha vuelto a un estado prácticamente medieval. Jerarquizada en castas o clases sobre las que gobiernan los Predicadores, la palabra en la Tierra del Dios Sol, la sociedad se estructura en forma piramidal hasta llegar a los condenados a vivir eternamente en la Oscuridad. Las ciudades, llamadas Stallites, se han erigido sobre las ruinas de ciudades de Antes o lugares vacíos que el Gran Solaar bendice con sus rayos cada día a través de los escasos huecos que hay en el Velo Negro. En Dark Earth, el bien más preciado es la Luz, y todo lo que es bueno está asociado a ella. Lo demás pertenece a la Oscuridad.

La punta del iceberg

El protagonista del juego es Arkhan, un Guardián del Fuego. Los Guardianes del Fuego son el brazo armado de los Predicadores, y hacen cumplir la ley, se ocupan de llevar luz a la oscuridad de la noche encendiendo gigantes

teas y lámparas, y mantienen el orden. Arkhan es un joven enamorado de Khali, una Buscadora -la casta más baja de cuantas viven en el Stallite-. Al levantarse un buen día recibe la misión de hacer guardia ante la sala del Consejo, donde Lory, la Gran Predicadora celebra una inesperada reunión con unos desconocidos. De pronto se producen unos ruidos de agitación en el interior de la sala. Arkhan y su compañero entran para descu-

brir horribles monstruos como unos monstruos intentan asesinar a Lory. Uno de los Predicadores muere intentando proteger a Lory, al igual que el compañero de Arkhan. Este, después de eliminar a uno de los atacantes, se lanza desesperado sobre el extraño ser que amenaza a Lory.



Lo siguiente que ve son sus manos, varias horas después... Sus manos y todo su cuerpo están infectados por... El asesino le tiró algo encima... Ahora es más grande, más fuerte, más... ¡Un monstruo! Guardian se ve obligado a matar a un Guardián en defensa propia, y a partir de ese momento comienza una compleja carrera contra el tiempo: debe encontrar una cura para su infección antes de convertirse completamente en una criatura de la Oscuridad.



Un mundo vivo

Dark Earth es una aventura gráfica 3D que representa el máximo exponente del género en estos momentos. Es todo lo que titu-



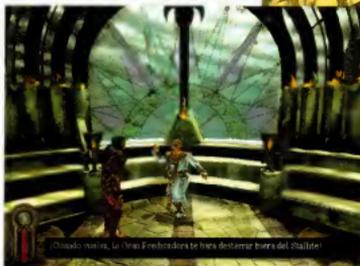
Además de unos gráficos increíbles y una atmósfera perfecta, el juego posee una densa trama argumental

los como Alone in the Dark o Time Gate quisieron ser y nunca pudieron alcanzar por diversos motivos. Por increíble que parezca, las pantallas que se pueden ver en estas páginas son pantallas de juego, sin tarjeta aceleradora 3D ni nada por el estilo.

Gráficamente, Dark Earth sólo tiene una imperfección que revelaremos más adelante, pero destaca por la cuidada minuciosidad con que cada uno de los escenarios ha sido elaborado. Generado completamente en 3D y trasladado después a imágenes 2D para no exigir demasiado del ordenador, el mundo de Dark Earth posee una atmósfera muy especial que lejos de confundir al jugador con escenarios unidos entre sí de forma ilógica, definen perfectamente el Stalite de Sparta, donde se desarrolla casi todo el juego.

Los juegos de luces y sombras, la iluminación dinámica, los detalles animados en cualquier rincón, los escenarios vivos en definitiva, son una constante a lo largo de todo el juego. Por los callejones pululan inofensivas ratas, las llamas de un hogar producen siniestros reflejos en las paredes, una cadena se mece al viento, las

aves revolotean sobre el templo del Dios Sol, templadas sus plumas por los benditos rayos de luz. Un auténtico despliegue visual cobra vida en la pantalla.



Cuando suena, la única criatura que te hace detener fuera del Stalite



película, están ahí para destacar algo. Un chirrido a tiempo, un crescendo de música en una zona particularmente solitaria, un silencio que alerta del peligro mortal que acecha a la vuelta de una esquina... Todo son detalles hasta perderse en ellos.

Por fortuna no es así. Dark Earth, además de unos gráficos increíbles y una atmósfera perfecta, posee una densa trama argumental que rápidamente envuelve al jugador y le mantiene constante-

Detalles de película

Cada escena está acentuada por la presencia o ausencia de sonidos y música, que al igual que en una



Si estás enfermo, deberías intentar ver a los Stalldores de la Ciudad Alta.



mente en vilo, ya que la "superficial" misión que se plantea inicialmente se retruece hasta límites insospechados para lograr que el jugador descubra grandes secretos del universo de Dark Earth y del Stallite Sparta, cosas que jamás habría sospechado al comenzar su búsqueda de un antídoto.

Senillos y complejos puzzles, todos lógicos si se piensa un poco, conversaciones con personajes, relaciones entre Arkhan y los demás habitantes del Stallite, y las distintas actitudes que el jugador puede adoptar ante cada uno de estos elementos, configuran una magnífica aventura que puede alcanzar las cien horas de juego.

Un personaje con personalidad

Precisamente uno de los factores brillantes en el diseño de Dark Earth son las distintas actitudes que Arkhan puede tomar ante cualquier situación. Mediante

una tecla se puede seleccionar entre el modo luz y el modo oscuridad de Arkhan. El primero implica una aproximación educada, tranquila y racional a los problemas y situaciones, mientras que el segundo es más brusco, más arisco, puramente instintivo. Hay que tener en cuenta además, que a medida que la infección avanza, Arkhan será menos humano y le costará más relacionarse con los demás, y también pensar. Su aspecto físico suele asustar a la gente.

¿Cómo puede influir todo esto en el juego y aportarle riqueza?

Muy sencillo. No es lo mismo acercarse a una dama a solicitar información de buenas maneras, que de una forma imperativa, arrogante y maleducada. No es lo mismo caminar erguido como una persona que balanceando los brazos como un gorila. Dependiendo de la actitud de Arkhan, los personajes reaccionarán de una u otra forma. Dark Earth se puede terminar habiendo matado a casi todo el mundo o estando a malas con ellos, pero evidentemente será mucho más difícil que si se cuenta con la ayuda de los demás.

Luchar o no luchar

Siendo Dark Earth una aventura, la existencia de secuencias de combate podría producir cierto rechazo en algunos jugadores, aunque no sea demasiado complicado hacer frente a un par de monstruos o a un Guardián del Fuego. Por eso existe una opción de programa que activa un sistema de combate automático que permitirá al jugador ganar todas las peleas libradas en su momento con sólo mantener pulsada una tecla mientras dure el combate. El que prefiera luchar, podrá hacerlo

con una cantidad de movimientos adecuada a las necesidades del juego y que no pretende estar a la altura de un juego de lucha, puesto que Dark Earth no lo es.

Los únicos fallos de Dark Earth son dos, aunque se pierden fácilmente entre la asombrosa marea de cualidades positivas que posee el juego. En primer lugar, Arkhan hace en ocasiones alguna cosa rara con determinados escenarios, como las alcantarillas, y se superponen los gráficos del decorado con los del personaje produciendo auténticas rarezas. Por añadidura, y a pesar de que la traducción es magnífica como demuestran los subtítulos, las voces están en inglés, y aunque su calidad es indiscutible y no sean necesarias por la presencia de los textos en castellano, hubiera sido un bonito detalle hacer un buen doblaje a nuestro idioma.

En manos del jugador

El jugador dispondrá de absoluta libertad de movimiento y exploración, aunque evidentemente habrá zonas imposibles de acceder hasta que ocurra algo determinado o el jugador tenga algún objeto. Esta libertad también se aplica en cierta medida al transcurso de los acontecimientos, que permite un cierto margen de maniobrabilidad manteniéndose una línea argumental central, que se ramifica en numerosos puntos para dar lugar a nuevas sorpresas y giros de la historia, así como a "misiones" accesorias que se pueden o no hacer. Aquí radica la principal riqueza de Dark Earth: la libertad de decisión. Por ejemplo, cuando la novia de Arkhan es capturada y encerrada en una celda, el jugador podrá decidir liberarla o no, aunque evidentemente el hacerlo le pue-

El truco es...
Si deseas entrenarte en el combate, sube a la planta de arriba nada más empezar el juego y practica con Phedorla. Cuando te encuentres solo en la enfermería y te ataque el Guardián, retrocede hasta la sala de cirugía y coge un cuchillo que hay sobre la repisa. Para sacar a Khall de la cárcel, necesitarás un uniforme de Guardián del Fuego para que se distraiga y pase inadvertida.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.

Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.

El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo así como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.

Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.

Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.

Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.

Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.

La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.

Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.

Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.

Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,

POR FAX AL (91) 896 05 10

O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93

28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)

prix@usa.net

www.prix.com

SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S



de aportar muchos más beneficios que el no hacerlo.

La historia, narrada mediante el argumento y los diálogos, se apoya con algo más de dos horas de animaciones que se intercalan en momentos cumbre del juego para ilustrar –que no estorbar– el desarrollo de los acontecimientos. Desde la impresionante introducción hasta el espectacular final, las animaciones mantienen un nivel constante de calidad y cordialidad con el resto del juego, sin ser más bonitas o feas que lo demás, algo muy raro de encontrar en un título, ya que la mayoría venden unas animaciones espectaculares para intentar tapar un resto pobre.

De principio a fin, por todos y cada uno de sus detalles, por su diseño, concepción y realización, Dark Earth es uno de los GRANDES TITULOS –con mayúsculas– de este año, un juego que nadie debe perderse. La riqueza de sus diálogos y su argumento, la belleza de sus escenarios y la increíble atmósfera que rápidamente atrapa al jugador en sus garras, son prueba irrefutable de

ello. Por primera vez en mucho tiempo, una aventura ha despertado pasión por el juego en el que escribiendo estas líneas, algo que rara vez sucede. Kalisto ha logrado una de las mejores producciones de la historia de los juegos de ordenador. Sin la más mínima duda, se puede afirmar que Dark Earth es la mejor aventura 3D que hemos visto y veremos este año.

Calificación

Dark Earth

Pro: Es imposible resumir en un par de líneas todas las virtudes de Dark Earth. Baste decir que no es una aventura más, es LA aventura, aunque para muchos resulte aún desconocida.

Contra: Las voces están en inglés. A veces, el personaje se monta con los gráficos del escenario, aunque esto sólo ocurra en lugares muy puntuales.



Tren con destino a la aventura

The Last Express

Aunque este juego no se pueda considerar estrictamente como una adaptación de la famosa novela de Agatha Christie "Asesinato en el Orient Express", la verdad es que no le falta mucho para serlo.

Los personajes no son los mismos, y el desarrollo de los hechos tampoco, pero tanto el ambiente, como la idea de partida de este juego creado por Jordan Mechner—también autor del legendario Prince of Persia—podrían considerarse como una especie de tributo a una de las novelas más logradas de la famosa escritora británica.

No creemos sinceramente que quepa hablar de plagio, pues por una parte el talento de Mechner está lo suficientemente demostrado como para ponerlo ahora en duda, y además lo cierto es que este juego, lejos de utilizar un argumento inspirado en otro relato para dar forma a una aventura gráfica convencional, se adentra en un terreno que, quien sabe, tal vez de lugar a un género nuevo que podríamos denominar novela interactiva.

Literal y literariamente

No creemos exagerar ni mucho menos al utilizar este concepto para definir lo que The Last Express nos ofrece en su desarrollo, ya que una vez sumergidos en el meollo del juego la sensación que el aventurero experimentará es la de estar participando en el guión de una novela de misterio que se escribe página a página con cada uno de sus pasos. Ese es el mayor acierto de este juego, que combina grandes hallazgos con elementos no tan destacables. Pero no vayamos tan deprisa, centrémonos ahora en analizar su argumento y su interfaz de juego para pasar más adelante a juzgar sus virtudes y defectos.

El juego se desarrolla en el mes de julio de 1914, durante el último trayecto del famoso Orient Express en su periplo desde París a Constantinopla. Nos-

otros desempeñamos el papel de Robert Cath, un joven americano que al comienzo del juego sube al tren—sin billete—cuando éste abandona la capital francesa. El motivo para acometer tan atrevido abordaje no es otro que la presencia en el tren de un amigo que se encuentra en grave peligro; una nota suya recibida recientemente es la que nos pone en conocimiento de este particular.

Desgraciadamente, lo primero que descubrimos al subir al tren y localizar el compartimento de nuestro amigo es que la nota no sólo era preocupante sino también premonitrice: cubierta de sangre y sin vida, Tyler Witney no podrá desvelarnos ya nada de los misteriosos sucesos que le costaron la vida. Investigarlos, y descubrir la mano que asesinó a nuestro amigo serán algunas de las empresas que acometamos durante el trayecto hacia Constantinopla, si bien primero

tendremos que hacer acopio de valor para librarnos del cuerpo de Tyler, y asumir su identidad.

Aventura conversacional

A lo largo de nuestro viaje de tres días nos encontraremos con pasajeros de diferentes partes de Europa; muchos de ellos están envueltos de una forma u otra en los sucesos que conducen a nuestro continente de forma inevitable hacia la primera guerra mundial. Conversar—a veces tan sólo escuchar—con ellos será parte fundamental de nuestra misión, y de es-



Precio: 7.495

Requisitos:

Pentium 66, 8 Mb de RAM,

Windows 95 o MS-DOS 6.0,

35MB de disco duro libre,

CD-ROM 4x, SVGA, ratón,

tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Broderbund

Distribuidor: Electronic Arts

ta forma –junto con más de un furtivo registro en el compartimento ajeno– conseguiremos gran parte de las pistas que nos permitirán avanzar en el juego. Sin embargo, pese a su importancia, la parte que podríamos denominar como “conversacional” del juego se verá aderezada con otras en las que viviremos situaciones tan dispares como atentados contra nuestra persona o intentos de la policía para arrestarnos. Incluso en un momento dado deberemos hacer gala de una gran pericia para desactivar una bomba colocada con el objetivo de hacer saltar el tren por los aires.



La mayor parte del juego transcurre desde la perspectiva de Cath, pero algunas conversaciones importantes, las peleas y algunos otros sucesos serán mostrados en tercera persona. El apartado sonoro es real-

El juego se desarrolla en el mes de Julio de 1914, durante el último trayecto del famoso Orient Express en su periplo desde París a Constantinopla



En primera clase

Gráficamente, The Last Express transporta al jugador a la pasada y opulenta atmósfera del Orient Express. Haciendo uso de fotografías del interior del tren, sus creadores han logrado reproducir satisfactoriamente el ambiente de la época. En cuanto a la animación de los personajes se ha utilizado un sistema un tanto original, que ha sido denominado “rotoscoping”. Para explicarlo de una manera sencilla cabe decir que los movimientos de los personajes fueron rodados con actores reales, y que luego ese material se retocó para “adaptarlo” a la apariencia gráfica del res-

El truco es...

Los combates son tal vez la parte más pesada de esta aventura. Para librarte de ellos haz lo siguiente: cuando la lucha comienza pulsa el botón derecho del ratón para abortar la pelea y volver a la pantalla del huevo. Pulsa entonces sobre éste para retomar el combate. Basta repetir este proceso cinco veces para conseguir la victoria.

to del juego, y mejorar así la integración de los personajes en los decorados.





La historia del juego va en constante ascenso, manteniendo al jugador en jaque la mayor parte del tiempo



mente brillante, y tanto los efectos de sonido como la estupenda música contribuyen decisiva-



El problema de esta nada convencional opción de "rebobinado" es que nos transporta automáticamente a un momento anterior al último error que hayamos cometido y podemos volver más adelante —a causa de errores anteriores— avocados a otro desastre en un futuro próximo.

Cuando llegues a una situación así el juego puede retroceder aproximadamente unas dos horas; esto es realmente frustrante, no sólo por que tendremos que volver a jugar una considerable porción de juego, sino por que tendremos que hacerlo una y otra vez hasta que logremos averiguar que era exactamente lo que no estábamos haciendo de forma correcta.



A todo tren

The Last Express combina acertadamente in-

triga, tragedia e incluso romance en una rica trama con trasfondo histórico. Los puzzles de la aventura responden a una lógica que se corresponde con el desarrollo del argumento del juego, y algunos son realmente sugerentes, ya que además de buscar y utilizar objetos tendremos también que acometer acciones como escondernos de las autoridades, registrar las pertenencias de otros viajeros, escuchar conversaciones ajenas —incluso pegando el oído a la puerta—, pelear cuerpo a cuerpo, pasear por el exterior del tren, e incluso ingeniermoslas para abrir el huevo dorado.

mente a lograr una perfecta ambientación. Un apartado realmente llamativo es que al igual que ocurría en la versión original del juego, en la que los actores simulaban al hablar el acento correspondiente a la nacionalidad de su personaje, en el proceso de doblaje al castellano —sin duda un tremendo punto a favor de este juego— se ha tenido también muy en cuenta este detalle, que aporta un grano de arena más al elevado nivel de realismo del programa.

Cada vez que nuestro personaje muera, sea arrestado o cometamos cualquier equivocación que lleve a que acabemos el juego de forma insatisfactoria, el juego se "rebobinará" de forma automática hasta el punto en que podamos evitar la acción errónea causante del desastre. También quedará en nuestras manos el poder "rebobinar" el juego para jugar de nuevo un determinado segmento.

Rebobina, que algo queda

No existen partidas grabadas propiamente dichas en The Last Ex-

Calificación

The Last Express

Pros: El elaborado y atractivo argumento, junto con la fantástica ambientación y la notable originalidad del desarrollo e interfaz del juego.

Contras: El sistema para recuperar partidas no es nada práctico. Comparativamente, el juego precisa demasiada conversación en contraste con el reducido número de objetos a utilizar para completar la aventura.

Screamer™

RALLY

BEST I

BEST I



HAZTE *Virgin*
PARA TODA LA VIDA.

- Una experiencia real de carreras de rally añadida a la velocidad total de Screamer. • Muestra tus habilidades de conductor compitiendo contra cinco equipos. • Carreras en solitario, campeonatos y pruebas cronometradas mantendrán feliz al conductor más exigente además de una opción de espejo que le desafiará aun más. • Siete pistas nuevas: China, Arizona, Canadá, Toscana, Inglaterra, Colombia y el Gran Cañón Nevada. • Cinco caches nuevos. • Pantalla dividida además de las opciones de red para hasta 6 jugadores. • Una nueva selección de emocionante música para acompañarte en viaje. • Compatible con volante y pedales.



VISITANOS EN EL S.I.M.O.
PABELLON 6. STAND 6050

VIRGIN INTERACTIVE ESPAÑA, S.A. Hermosilla, 46. 2º D. 28001 MADRID.
En Internet: <http://www.virgin.es> TEL. HOT LINE: (91) 578 13 67



La historia se repite

Age of Empires

En nuestro último número explicamos de forma exhaustiva numerosas peculiaridades de este título que ahora está disponible en todo el mundo.

Con él en la mano, analizamos en profundidad sus virtudes y defectos.

Age of Empires presenta una época de esplendor en la que los grandes imperios se enfrentaron unos con otros, las tierras cambiaban de manos con cada guerra, y los reyes y emperadores dirigían personalmente a sus ejércitos. Durante siglos estuvo sucediendo lo mismo hasta la caída del último de ellos, el Imperio Romano.

Se puede elegir entre más de una decena de pueblos como egipcios, romanos o babilonios, y cada uno de ellos tendrá su propia representación visual en pantalla para cada estructura y unidad. El soberbio aspecto gráfico de todas ellas, denota un arduo trabajo del equipo de artistas que ha trabajado en Age of Empires, y aumenta si es posible la buena impresión inicial que causa el juego.

Aportando su particular visión de las cosas, este título bebe en las fuentes de grandes juegos como Civilization o Warcraft II. Desde la compleja gestión de recursos del primero, al dinamismo de las batallas del segundo, Age of Empires pasa por diversos estadios que mantendrán al jugador atento a lo que sucede en todo momento.

Construcción de un imperio

Sea cual sea la civilización escogida, la progresión de su crecimiento es siempre la misma, asumiendo claro está, que haya suficientes recursos disponibles. A partir de un centro tribal, se crean diversas estructuras mejorables y ampliables con el paso del tiempo y las nuevas tecnologías como piedra, hierro o bronce. Alojamiento, templos, barracones, establos, todo lo imaginable y siempre limitado a una cierta fidelidad histórica, se puede construir.

La "fidelidad histórica" se traduce únicamente en la limitación tecnológica que tenían los antiguos imperios, pero nada más. Romanos y babilonios, por ejemplo, jamás coexistieron como imperios. Pero más allá de este simple detalle anecdótico, la atmósfera del juego y todos sus elementos se adaptan de una forma bastante aceptable a los tiempos que pretende ilustrar.

Recursos para todo

El asentamiento de un pueblo en Age of Empires es tan rico y complejo como el de una ciudad de Civilization, pero en una isométrica pseudo 3D y con un espectacular despliegue visual. Esto

también se aplica a los recursos, que aunque sólo sean cuatro, se obtienen de muy diferentes maneras. Madera, piedra y oro tienen una única y obvia fuente: árboles, "canteras" y "minas", aunque estas dos últimas sean en realidad pedruscos que se pican. En cambio la comida es algo que siendo básico y fundamental para el mantenimiento de las unidades y la creación de otras nuevas y estructuras -todo tiene un coste en comida-, se puede obtener de muy diversas maneras en función del escenario y la paciencia del jugador, aunque a veces no queda más remedio que ceñirse a las escasas posibilidades existentes.

Caza, pesca y agricultura -con algunas variantes de esta última- son los principales métodos de obtención de alimento, y es necesario emplear a unidades en cada una de estas especializaciones, siendo posible además cambiar la especialidad de estas unidades en función de las necesidades del momento. Un grupo de aldeanos podrá salir a cazar venados, leones o elefantes, pero



Precio: 7.990

Requisitos:

Pentium 90, 16Mb de RAM, 30 Mb de disco duro libre, Windows 95, SVGA, ratón, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: Del 1 a 8

Editor: Ensemble Studios

Distribuidor: Microsoft



también a pescar en la costa o a orillas de un río —más adelante hay barcos de pesca—. También podrán trabajar la tierra en las granjas, erigir construcciones, y pluriemplearse como mineros, canteros o leñadores.

Al igual que sucediera en Civilization y otros juegos de estrategia, es necesario almacenar los recursos en las estructuras apropiadas, como graneros, y ocuparse de que haya un constante flujo de entrada a pesar de las limitaciones que puedan existir en algunos escenarios,

lo que puede añadir un factor de planificación a una misión.

Grupos de estrategia
Con los sucesivos avances y tecnologías se van obteniendo nuevas unidades y posibilidades para poder explorar



Se puede elegir entre más de una decena de pueblos como egipcios, romanos o babilonios



SIMULADORES DE VUELO



Y TAMBIÉN:
PRO-PILOT, REG BRON 2, FLIGHT UNLIMITED 2, TFX 3, PALCON 4, FLYING HIGH 2, FIS (JAMES), HORNET 3, KOREA (3D), SU-27 PL V2, I943 (E.I.), F22 RAPTOR, JET FIGHTER 3, EXPANSION BACK TO BORG, FLYING CORPS, IP22 RAPTOR, etc.

SIMULATOR PACK
8.990 Ptas.
EP-2000 + ATF + AH-64 (3 X 1)

HELICOPTER PACK
4.990 Ptas.
HIND + APACHE LONGBOW (2 X 1)

NOVEDADES

- ARMORED FIST 2 6.990 Ptas.
- BATTLE ISLE 4 - INCUBATION 6.490 Ptas.
- BATTLEGROUND EASTFRONT 7.290 Ptas.
- BATTOR. NAPOLEON RUSSIA 7.490 Ptas.
- BATTOR. PRELUDE WATERLOO 7.490 Ptas.
- BROKEN SWORD 2 (ESPAÑOL) 7.990 Ptas.
- CIVIL WAR 2 6.490 Ptas.
- CLOSE COMBAT 2 6.990 Ptas.
- CONQUEST EARTH 7.390 Ptas.
- DARK COLONY 6.490 Ptas.
- ENEMY NATIONS 6.690 Ptas.
- EXTREME ASSAULT (30%) 6.290 Ptas.
- F1 RACING SIMULATION (30%) 7.790 Ptas.
- IMPERIALISM 6.990 Ptas.
- INT. RALLY CHAMPIONSHIPS 6.990 Ptas.
- LANDS OF LORE 2 7.490 Ptas.
- MYTH: THE FALLEN LORDS 6.990 Ptas.
- PACIFIC GENERAL 6.990 Ptas.
- RESIDENT EVIL 7.790 Ptas.
- RIVEN - MYST 2 7.990 Ptas.
- SHADOW WARRIOR 6.990 Ptas.
- SIO MEIER'S GETTISBURG 7.490 Ptas.
- STARCRASH 6.990 Ptas.
- SHADOWS OF THE EMPIRE 7.490 Ptas.
- TOTAL ANNIHILATION 7.390 Ptas.
- XCOM 3 APOCALYPSE 6.990 Ptas.
- VIRTUA FIGHTER 2 7.490 Ptas.
- ULTIMA ONLINE 7.490 Ptas.

TOTAL HERVEN - STRATEGIC PACK

7.990 Ptas.
SETTLERS 2 + CIVILIZATION 2 + SIMCITY 2000

ROL PACK
6.490 Ptas.

MEGAPACK 8
8.990 Ptas.

MASTER Q. ORION 2 + SCREAMER 2 + MECHWARRIOR 3
SIMCITY 2000 NET + JAGGED ALLIANCE: O.G. + BROKEN SWORD + MIBAS ABRAMS + JACK INC. 4 + ATARI PACK

MEGAPACK 7
7.490 Ptas.

CAESAR 2 + US NAVY F - ROAD RASH + HERMES M&M 1
+ EARWORTHUM 1 + CYBERSTORM - A10 CUBA - GENE WARS + 3D ULTRA RIVALRY 2 + CREATURE SHOCK

Tel.: (91) 3698964
Tel.: (91) 4693426

OFERTAS - OTROS

- 1800 INV. C & C / WARCRAFT 2 4.490 Ptas.
- 1000 NIVELES RED ALERT 4.490 Ptas.
- CIVILIZATION 2 EXPANSION 4.990 Ptas.
- HERMES M & M 2 EXPANSION 5.990 Ptas.
- MAGIC GATHERING EXPANSION 4.990 Ptas.
- LORDS REALMS 2 EXPANSION 4.490 Ptas.
- DUKE EXPANSION OF 1 + 2 7.190 Ptas.
- CARMAGEDDON 6.990 Ptas.
- DIABLO 6.990 Ptas.
- DUKE MUKEM 3D 4.490 Ptas.
- OUNGEON KEEPER 6.490 Ptas.
- F1 - PSYGNOSIS (30%) 7.490 Ptas.
- F1 GRAND PRIX 2 5.990 Ptas.
- F22 LIGHTNING 2 4.490 Ptas.
- GREAT BATTLES ALEXANDER 6.990 Ptas.
- LORDS OF THE REALMS 2 4.990 Ptas.
- OLYMPIC SOCCER 4.490 Ptas.
- POWER F1 4.490 Ptas.
- DUKE REBEL ASSAULT 4.490 Ptas.
- STAR TREK 7.490 Ptas.
- CONSUL 7.490 Ptas.
- XWING VS. TIE FIGHTER 7.990 Ptas.
- WARCRAFT 2 - EXPANSION 7.990 Ptas.

Medias 2000
IVA + GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS
Productos importados, algunos en niglos
establecidos por los G.C.C. CONDICIONES

CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: MEDIA MADRID - C/Marques J. Real 22-7A - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

PRECIO

TITULOS PEDIDOS

1)

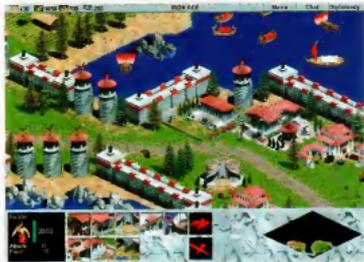
2)

NOMBRE Y APELLIDOS: _____ TRNO: _____

DIRECCION: _____ C.POBAL: _____

PROVINCIA: _____

En el editor de campañas y escenarios que incluye el juego se pueden crear nuevos mapas de tamaño variable



El truco es...

Mantén una media de 10-12 aldeanos ocupándose de recoger los recursos que necesitas para subsistir. Ten mucho cuidado con el oro, ya que no en todos los escenarios podrás encontrarlo y es un bien escaso que has de administrar austeramente. Los sacerdotes son muy valiosos para convertir al enemigo, úsalos siempre que puedas.

el mundo, hasta que llega el momento en que se descubre al enemigo. Aunque no muchas, hay algunas herramientas que permitirán crear tácticas y estrategias para atacar. La más útil de todas es el

botón para agrupar, que permite colocar las unidades en una determinada disposición y crear grupos. De esta forma, con sólo marcar a una de ellas se seleccionarán todas las del grupo y se podrá dar una orden conjunta. En los ataques masivos sobre una ciudad enemiga resulta muy práctico, ya que se pueden crear un par de grupos de infantería, otro de caballería, uno de arqueros, y uno más de catapultas, dirigiendo cuidadosamente los ataques de todos hacia el foco de interés en cada momento.

Así se pueden evitar grandes desastres que suelen producirse cuando hay masas en la batalla. Si una piedra de catapulta cae sobre una o varias unidades, sean del bando que sean éstas, sufrirán daños. Lo mismo sucede con arqueros y ballestas, y por tanto es necesario coordinar muy bien los ataques para sufrir la mínima cantidad de bajas posible.

Tácticas vs destrucción

No todas las misiones de campañas —que son muchas y largas—, consisten en destruir al enemigo. Prescindiendo de la campaña

de entrenamiento, cuya función es la de mostrar al jugador todas las posibilidades que tiene para jugar, el resto se combina en forma de historia coherente y lógica con principio y final. Algunos eventos no se dan por supuestos y otros sí, pero la mayoría de ellos dependen del jugador.

En una de las campañas, y llegado cierto momento, el objetivo es robar

un artefacto al enemigo. Una vez logrado, la misión siguiente plantea una traición consumada y la consiguiente venganza. Los aliados del jugador se han quedado con el artefacto robado e intentan matar a las unidades del jugador, quien en una desesperada huida tendrá que buscar nuevos aliados, recuperar el artefacto y destruir el templo enemigo.

Estos objetivos hacen innecesaria la exterminación del enemigo, pero del jugador depende hacerlo o no. En el editor de escenarios y campañas que incluye el juego se pueden estudiar todas las posibilidades y crear nuevos mapas de tamaño variable, ya sea de forma aleatoria, manual, o con una combinación de ambas. Este añadido al juego es sin duda uno de los mejores programas que se ha incluido hasta ahora con un juego de estrategia, ya que permite alterar prácticamente todo e incluso unir misiones entre sí para formar campañas y encadenarlas con animaciones.

Colaboración

Por supuesto, se pueden crear también misiones multijugador, y el juego incluye varios mapas para diferentes números de participantes. Internet será el lugar de en-





cuentro por excelencia a través de la zona de juego de Microsoft. Este aspecto de Age of Empires es interesante, aunque como siempre, todo depende del buen o mal diseño del mapa a jugar. Afortunadamente, tanto para un jugador como para varios, pueden generarse escenarios aleatorios, y en principio con ello se pueden obtener más de 32.000 mapas diferentes con condiciones y ajustes muy variables.

El modo multijugador permite además un modo cooperativo, bien contra otros jugadores humanos bien contra la máquina. Gracias a esto, los aliados podrán compartir recursos y unidades, cosa que en ocasiones es de agradecer dependiendo del diseño del mapa. Existen también unas opciones de diplomacia básicas, y la posibilidad de establecer rutas comerciales con otros pueblos para lograr ingresos adicionales.

Una IA que aprende

El sistema de inteligencia artificial, aunque no es perfecto y tiene pequeños fallos —como todos—, está altamente especializado en alardes tácticos y estratégicos, aunque necesita aprender en cada escenario para idearlos o copiarlos del jugador. En ocasiones funciona de una forma bastante mecánica, y el reto suele estar generalmente, en el diseño del escenario y no en el oponente. Mientras que el jugador humano puede considerar importante el dominio de una posición elevada o esconderse en un bosque, la máquina siempre obviará estas opciones en favor de un ataque directo, eso sí, jugando a veces como un auténtico general.



También parecen producirse pequeños fallos en el movimiento de las unidades por culpa de los gráficos del escenario, aunque sólo de vez en cuando y lo peor que puede pasar, es que haya que recuperar una partida salvada o empezar de nuevo el escenario. Este error suele ser debido a un diseño incorrecto del terreno, dejando por ejemplo muy poco espacio entre un bosque y la costa.

Tras un leve periodo de aprendizaje, el jugador humano descubrirá que ha de ser cada vez más creativo para lograr vencer al ordenador, ya que éste se empleará a fondo para ponérselo difícil con ciertas cortapisas impuestas por el nivel de dificultad, e incluso haciendo trampas en ocasiones especiales para aumentar el reto.

Arquitectura de una ciudad

Uno de los aspectos más destacables de Age Of Empires son los gráficos, que mediante una perspectiva isométrica ofrecen todo un lujo de edificaciones y unidades. La construcción de auténticas ciudades con murallas, puertos, mercado, casas, templos, y cualquier otra cosa necesaria para un adecuado progreso, es perfecta-

mente viable gracias a una especie de rejilla que marca espacios sobre los que se erigen las estructuras.

La banda sonora, una impresionante serie de piezas de corte clásico, adorna maravillosamente bien la atmósfera del juego, siendo una de las mejores que se han escuchado últimamente. Los efectos de sonido superpuestos ayudan mucho en momentos como ataques por sorpresa, aunque estén únicamente para deleite del jugador y no sirvan para nada a nivel de inteligencia artificial. Si se ataca una torre enemiga y ésta no está dentro del rango de visión del enemigo, éste no responderá por mucho estruendo que se produzca.

A pesar de sus defectos, pueden más las virtudes de Age of Empires, una especie de evolución lógica de Civilization hacia el entorno isométrico en tiempo real. Novicios y expertos disfrutará por igual con este juego que no sólo ofrece cientos de horas de entretenimiento con las campañas, sino que alarga enormemente su vida gracias al editor de escenarios y campañas, y también por la generación aleatoria de escenarios. Las posibilidades de este juego son magníficas, y a poco que se esfuercen, se convertirá en un clásico.

El sistema de inteligencia artificial está altamente especializado en alardes tácticos y estratégicos

Calificación

Age of Empires



Pros: Si Sid Meier hubiera hecho alguna vez Civilization en tiempo real y con una perspectiva isométrica, habría sido Age of Empires. La conjunción de buenas ideas es sorprendentemente genial, y produce un alto nivel de jugabilidad.

Contras: Age of Empires no está completamente en castellano, la enciclopedia se ha quedado en inglés. Algunos escenarios son excesivamente difíciles de partida y hay que empezarlos desde el principio varias veces para saber por dónde se anda uno

Un paso al frente

A Bridge Too Far

Close Combat 2

La batalla de Amhem, (17-9-1944), conocida por el nombre en clave aliado de operación "Market-Garden", fue la batalla aerotransportada a escala estratégica más grande de la historia, pero cuyo resultado osciló de forma reiterada, por las acciones de pequeñas unidades y batallones aislados, sobre puntos cruciales.

Volvemos a encontrarnos con la certeza, de que si primeras partes fueron buenas, segundas son mejores. En este caso las mejoras obtenidas frente a su antecesor son muchas y muy notables.

En primer lugar, la resolución gráfica es definible por el usuario y totalmente configurable, pudiendo elegir cualquier resolución con la que nos encontremos a gusto, siendo la de 1024x768 a mi parecer la más apropiada, al no perder ni un detalle y darnos una mejor vista en general de la acción.

En este programa, la claridad de visión es fundamental, por la sencilla razón de que no existen turnos de juego, y este se desarrolla completamente a tiempo real, por lo que hay que andarse listo para no perder ni un detalle del avance enemigo.

Por otra parte, los gráficos son inmejorables, pudiendo incluso ver detalles de los uniformes y las armas sin ningún problema, todo ello con las animaciones correspondientes a las órdenes y acciones ejecutadas en el terreno.

Gracias a ello, es normal la visión de los hombres arrastrándose por el suelo bajo el fuego enemigo o disparando sus ametralladoras desde un reducto, los

heridos que caen y los caídos en el campo de batalla con todo el realismo y el "gore" que ello implica.

El centro de Control

El juego se dirige desde una pantalla táctica denominada así. Ahí elegiremos las opciones de juego disponibles, la selección y los niveles de dificultad y los jugadores, ya que puede jugarse a través de red e Internet y con la posibilidad de comunicarse vía "Chat" con el jugador enemigo a fin de ofrecerle un cese de hostilidades temporal, rendición, etc.

Una vez seleccionadas las opciones de juego, elegiremos los modos, que abarcan desde una

tutorial, pasando por operaciones, batallas o campañas.

Podremos formar nuestras defensas eligiendo el tipo de pelotones que queramos formar atendiendo siempre a las limitaciones establecidas por los refuerzos disponibles.

Campañas y escenarios

Los escenarios están muy cuidados y atendiendo a la zona geográfica en que se desarrollaban los combates podemos elegir entre la operación entera, o las escaramuzas entre pelotones y carros por parte de ambos ban-



Precio: 7.990

Requerimientos:
486 DX2 100, SVGA,
CD ROM 4X, Windows 95,
8 MB de RAM, 39MB de
disco duro libre, tarjeta de
sonido, ratón

Nº de jugadores: 1 ó 2

Editor: Microsoft

Distribuidor: Erbe

El modo de campaña completa permite planificar todas y cada una de las decisiones a tomar por parte de los aliados o del Eje



dos. Un modo interesante para el buen aficionado al Wargame es la campaña completa, pues permite planificar todas y cada una de las decisiones a tomar por parte de los aliados o del Eje.

Colocaremos nuestras fuerzas en un campo tridimensional y a vista de pájaro con unos detalles muy cuidados y de perfecta concepción.

Es un juego que recuerda tremendamente al famoso juego de mesa "Advanced Squad Leader", puesto que si de este juego hubiera una representación en ordenador, el programa que nos ocupa es lo que más se le parece.

Gráficos y sonido

Como antes mencionábamos de pasada, el apartado gráfico es excepcional, con una animación no



Colocaremos nuestras fuerzas en un campo tridimensional y a vista de pájaro con unos detalles muy cuidados y una perfecta concepción



El truco es...

Pera el jugador aliado, su opción principal reside en el reconocimiento del terreno, donde un grupo de infantería ligera deberá explorar y moverse rápidamente, a fin de encontrar las defensas alemanas. No hay que olvidar la cobertura que ha de prestar al grupo una ametralladora que limpie el camino.

El jugador alemán deberá estar a la defensiva, retrasando todo lo que pueda el avance aliado, ya que conseguirá más refuerzos. Esperar hasta el último segundo de avance aliado antes de abrir fuego desde sus posiciones ocultas.

vista antes en un programa de este género, nos movemos por un campo de batalla en el que los carros de combate realizan unos movimientos totalmente naturales, los hombres y equipos interactúan en un entorno con total realidad y reaccionan como si realmente lo que ahí estuviera pasando fuera una guerra.

Las explosiones digitalizadas, los efectos de sonido devastadores, los llantos y súplicas de los soldados heridos, los hombres



Close
Combat 2

Los efectos de sonido sumergen al jugador en una atmósfera de increíble crudeza y realismo, como la guerra misma



Calificación

Close
Combat 2

10000

Pros: Gráficos increíbles, animaciones perfectas, unos efectos de sonido reales, una atmósfera de juego fascinante. Un editor de escenarios y misiones que permitirá al jugador elegir un abanico de posibilidades históricas y aumentar las posibilidades de este excelente programa, aparte de la sencillez de manejo. Además una increíble rigurosidad histórica en mapas, unidades y armamento.

Contras: Demasiada ocupación en disco duro. Si queremos agilizar la carga del programa deberemos ocupar cerca de 240 megas en nuestro disco duro. Por lo demás, ¿que defectos podemos encontrar a una maravilla como esta? El siguiente, señores programadores, en el Frente del Este, por favor.

hechos prisioneros, sumergen al jugador en una atmósfera de increíble crudeza y realismo, como la guerra misma.

Conclusión

Uno de los mejores juegos (si no el mejor) que han pasado por mis manos, del periodo de la

Segunda Guerra Mundial a nivel táctico. Con una rigurosidad histórica fuera de duda y una ambientación sencillamente espeluznante, consigue mantenernos pegados a la silla hora tras hora en un ambiente tenso y emocionante. En resumen, un producto de gran calidad indis-

pensable para todo aficionado al "Wargame", que destaca por su sencillez de manejo, interface amigable, en la conocida forma de arrastrar y soltar, y todo ello sin restarle un ápice de dificultad e interés en las misiones, lo que demuestra que la sencillez no está reñida con la eficacia.

podridos hasta el Corazón



Adictos a Worms ¡preparaos!

Estos pequeños asesinos han vuelto. Tendrás más caos, más destrucción y más noches históricas. Hay distintas fórmulas de disfrutar de estos excesos invertebrados: un jugador, hasta 5 jugadores simultáneos (recomendado), en red o internet. Humilla a tus contrincantes, vengate de la familia, aniquila a extraños. Worms 2 es un juego frenético.



MICROPROSE

CD-ROM

Worms 2. Manzanas podridas en un barril de risas.



c/ Velázquez, 10-5º Dcho. 28001 Madrid.
Telf: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
<http://www.protein.com>

"Desde el principio de los tiempos, las tres Furias del Viento, la Lluvia y el Trueno, han combatido por la supremacía en los cielos de Nimbus. Aunque las nubes rugen con sus batallas, nosotros como mortales debemos ponernos a su altura y luchar por el frágil suelo que hay bajo nuestros pies..."



Precio: sin determinar

Requerimientos:

Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA VESA o PCI, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: Titanic Entertainment/Activision

Distribuidor: Proein

Un paseo por las nubes

NetStorm

Aunque muchos son los juegos que llaman la atención a primera vista, la mayoría dejan de interesar al conocerlos mejor. Con la primera producción de Titanic Entertainment, ocurre exactamente lo contrario. A principios de año tuvimos oportunidad de ver por primera vez NetStorm, concebido inicialmente como un producto exclusivo para Internet. Desde entonces hasta ahora, sólo se ha introducido una novedad, aunque evidentemente lo suficientemente importante como para prestarle atención: ahora hay campañas para un solo jugador.

Las innovaciones, el concepto y la ejecución de NetStorm poseen dos raras cualidades difíciles de encontrar en la mayoría de los juegos: originalidad y diversión. Ambas son fáciles de reconocer al verlas y experimentarlas, sobre todo en una industria llena de copias y clones de algo que en su día fue original. Sin ser ninguna otra cosa más que el mismo, NetStorm combina ciertos elementos que se pueden encontrar en otros títulos —obviamente nadie va a inventar nada absolutamente nuevo a estas alturas—, como la gestión de recursos y la construcción de estructuras, pero hasta ahí puede haber algún parecido con otra cosa.

En las nubes

En el mundo de NetStorm hay cientos, miles de islas flotando en las alturas. La fuente de todo son unos cristales que proporcionan a los sacerdotes la capacidad de crear edificios, y a los ingenieros y artesanos la de crear unidades y toda suerte de artefactos fijos o móviles con propósitos de ataque o defensa, lo mismo da. Hay tres fuerzas elementales que se pueden llegar a dominar: viento, lluvia y trueno. Todas

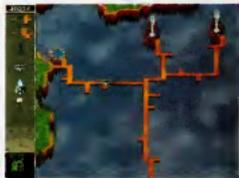
ellas poseen formidables cualidades, y pueden convertirse en las más temibles de Nimbus dependiendo de quién las manipule.

Cada jugador, ya sea en el modo campaña o en multijugador, tendrá una isla virgen a su disposición. En el modo campaña, su misión será normalmente llegar a la isla o islas enemigas, secuestrar al sacerdote y sacrificarlo en un altar propio para obtener su conocimiento. También hay otros objetivos alternativos como simplemente aniquilar al enemigo, robar conocimientos, conseguir hechizos, y algunos otros realmente curiosos.

Extendiendo puentes

Para llegar de una isla a otra, al igual que para recolectar cristales, es necesario extender puentes desde la propia isla. Esto se realiza colocando una a continuación de otra una serie de piezas de terreno que, a modo de Tetris, configurarán una senda a lo largo de la cual se podrán emplazar estructuras de todo tipo. Con los sucesivos avances y descubrimientos, se podrán crear nuevas unidades y estructuras, donde precisamente radica una de las novedades de NetStorm.

Las unidades, en el concepto tradicional del género, prácticamente no existen. Hay golems y algunas otras criaturas con importantes funciones, aunque la principal es simplemente recolectar cristales. Sin embargo, las estructuras fijas forman parte activa



de la estrategia de defensa y ataque. ¿Cómo se puede realizar un ataque con una estructura fija?

Estructuras como unidades

Como ya se ha aclarado anteriormente, se pueden y deben construir puentes. Como anexo a los mismos, se pueden erigir las estructuras fijas, bien sean para ataque/defensa, bien sean de protección, o generadores de energía. Estos últimos son imprescindibles



El juego en sí es una cuestión práctica de estrategias y tácticas, y de una rápida reacción ante las acciones del enemigo

para la expansión, ya que se ocupan de llevar la energía al resto de las estructuras, y sin ellos, no funciona nada.

El juego en sí es una cuestión práctica de estrategia y tácticas, y de una rápida reacción ante las acciones del enemigo. Las unidades y estructuras poseen un cier-



El truco es...

Sigue paso a paso la campaña tutorial para dominar todos los elementos de juego. Aunque parezca algo lenta y pesada, es la única forma de no encontrarte en desventaja más tarde. Nunca te centres en una única fuente de cristales, explota varias al mismo tiempo para no quedarte corto de materia prima.

Multijugador

El modo multijugador es quizá más divertido y entretenido que el de campaña, y esto se debe quizá a la concepción inicial de NetStorm como producto multijugador para Internet. Tanto en Internet como en una red local, el mundo de Nimbus estará compuesto por miles de islas por las que se puede combatir. En el caso de Internet, el servidor se ocupará de que no haya enfrentamientos desequilibrados, es decir, un jugador novato jamás se enfrentará a un experto.

La batalla multijugador se libra por la posesión de las islas del contrario e incluso aquella que se emplea como vínculo para la lucha. Así, es posible que surjan grandes imperios de islas domi-

nados por los jugadores más avanzados, cosa que cualquiera puede llegar a ser.

NetStorm es absolutamente brillante, y lo demuestran las impresiones de todos los que han probado la demo o el propio juego. Aunque al principio parece simplemente fascinante y raro, basta un poco de tiempo para llegar a la conclusión de que no sólo no hay nada igual, sino que será difícil encontrar algo que lo supere en términos de innovación y diseño sin necesidad de copiar nada anterior. Toda una maravilla que sorprenderá a propios y ajenos en su versión multilingua, que incluirá castellano.

Calificación

NetStorm



Pros: Diseño, concepción e innovación están a la altura de la mejor originalidad del momento. Las campañas son un auténtico desafío, y el modo multijugador una auténtica gozada.

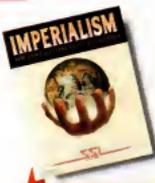
Contras: La constante utilización de puentes, aun siendo una base fundamental de juego, se termina haciendo algo pesada.

to grado de inteligencia artificial que permitirá al jugador algo de libertad, aunque no mucha puesto que debe preocuparse en todo momento por atender todos los frentes, sobre todo aquellos que puedan afectar de forma decisiva al resultado de una batalla (la protección del sacerdote es vital).

El poder del dinero

Imperialism

SSI nos ofrece en su nueva producción una realización táctica perfecta que se ve desmejorada finalmente por su pobre acabado gráfico.



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium90, 16MB de RAM,

Windows 95, CD-ROM 4X,

tarjeta de sonido, ratón

Nº de Jugadores: De 1 a 7

Editor: Frog City/SSI

Distribuidor: Procin

Entre tanta estrategia en tiempo real, todavía se mantiene la tendencia de realizar juegos de estrategia de la línea más tradicional: los de simulación económica. Con un desarrollo equiparable a los de los juegos clásicos de tablero, Imperialism nos pone al frente de una Gran Potencia con el objetivo de dominar el mundo del siglo XIX estableciendo un gran imperio económico y militar fundamentado en alianzas comerciales, tratados diplomáticos y acciones bélicas.

tencia la realizaremos mediante la sucesiva penetración en los demás países, ya sea colonizándolos tanto diplomática como económicamente, conquistándolos con nuestras fuerzas terrestres y navales,



El truco es...

Una red de transportes extensa y que conecte los centros de producción con los de transformación, es vital para el éxito económico, y por tanto el total del juego.

El juego despliega un proceso productivo ordenado, muy bien trenzado y muy comprensible, en el que a partir de materias primas se crean mercancías y productos con los que comerciar, aumentar nuestro poder militar, y potenciar el crecimiento de nuestra población. Serán estos hombres los que extraerán materias primas de campos y minas, trabajarán en las fábricas para transformarlos y formarán parte de nuestro ejército.

Así, por ejemplo, la expansión imperialista de nuestra Po-

o una mezcla de ambos métodos. El paso del tiempo se simboliza por la sucesiva aparición de inventos y descubrimientos que nos permitirán modernizar unidades y medios de producción, además de proporcionar acceso a otros nuevos.

El desarrollo de Imperialism es por turnos, sobre un mapa plano que representa el mundo, y auxiliado por unas pocas pantallas de informes, que constituyen un entorno de juego efectivo estratégicamente hablando pero

poco agradable visualmente, y nada espectacular. La concepción de la simulación económica es brillante, no pudiendo decirse lo mismo de la táctica de los combates, que tienen lugar en una sola pantalla en la que se concentran ambos ejércitos, con posibilidades estratégicas no muy amplias. Con todo, la jugabilidad no se resiente, la dificultad es media-alta, y la diversión para todos los estrategas está garantizada, tanto en partidas individuales como multijugador.

Calificación

Imperialism

Pros: Estratégicamente no tiene ningún reproche, y el interfaz es enormemente sencillo, al igual que el desarrollo.

Contras: El aspecto externo general -gráfico y sonoro- da un aspecto de realización y acabado bastante deficiente.

La emoción del combate...



Os esperamos
en el SIMO UCI
Pabellón 6 Stand 6039

Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital. El nombre de la operación: Market Garden, y en el momento de atacar, alguno de tus hombres huye atemorizado por el miedo. Siente el poder del mando.

CLOSE COMBAT

A BRIDGE TOO FAR

Programado por:



Juega a través de Internet



www.zone.com

Microsoft

www.zone.com

Producto licenciado por:



ERBE Software S.A.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Máquinas virtuales

Total Annihilation

Muchas son las compañías que siguiendo los modelos de Warcraft II y Command & Conquer intentan aportar algo nuevo al género, pero pocas son las que lo consiguen con éxito. ¿Lo ha logrado Cavedog?

Los imparables avances de la ciencia logran transferir la matriz cerebral del ser humano a cuerpos robóticos, consiguiendo así la inmortalidad para todo el mundo. Sin embargo, esto tiene unas evidentes desventajas que algunos han visto de inmediato. El gobierno galáctico disiente con los detractores de esta tecnología y obliga a todos los ciudadanos a someterse al proceso de replicación.

Negándose a dejar morir sus cuerpos para quedar atrapados eternamente en máquinas, muchos huyen a otros planetas. El gobierno comienza entonces una brutal cacería que pronto se transforma en una guerra abierta entre máquinas y seres humanos acorazados por trajes de combate. La guerra se prolonga durante varios milenios. Mientras un bando replica matrices cerebrales sin parar, el otro produce clones para aumentar sus filas.

El desastre alcanza proporciones universales y más de un millón de mundos pagan el alto precio de la vida. En la actualidad son muy pocos los supervivientes a ambos bandos, y parece que la única salida será que uno aniquile totalmente al otro. Tan desolador panorama es el futuro que propone Total Annihilation, un juego de estrategia en tiempo real con una presentación visual algo diferente y con una curiosa forma de representar gráficamente ciertos aspectos del juego.

Variación en la repetición

Como cualquiera de los títulos del género, éste explota al máximo la construcción de edificios, la creación de unidades y la recolección de recursos —a través de edificios únicamente y no de unidades—. El elemento principal de

juego son las batallas, y muy a pesar de todos, poco influyen la estrategia o tácticas empleadas, ya que una vez más, se producen combates masivos en los que el vencedor es siempre quien tenga más unidades.

Pero esto no es siempre así, ya que una de las virtudes de Total Annihilation es que ofrece varias posibilidades de objetivos para ganar las misiones, ya sea en la campaña —que cuenta con más de 50 misiones—, en modo multijugador o en las misiones sueltas. Excepto en la campaña, en el resto de las modalidades se pueden alterar una serie de parámetros como la línea de vista, la cantidad máxima de unidades disponible para ambos bandos, o si la condición de victoria pasa por exterminar al enemigo o únicamente por eliminar al comandante.

Cantidad de todo

Este individuo, sea o no condi-

ción de victoria, es un elemento fundamental alrededor del cual gira de alguna forma el juego, ya que al principio es el único capaz de construir estructuras, y su potencia de fuego durante toda la misión es superior a la de los demás.

El resto de unidades abarca un amplio espectro que suma un total de 150 tipos diferentes, pasando por tierra, mar y aire.

Un factor adicional que supone una variación con respecto a otros juegos es la utilización de los recursos, que son metal y

energía. La construcción de cualquier cosa cuesta metal, y el mantenimiento de todo, energía. Por eso existe la posibilidad de desconectar algunas estructuras, para así ahorrar energía.

Una IA discreta

El sistema de inteligencia artificial es simplemente adecuado, sin hacer alardes de opciones especialmente novedosas o interesantes. En cuanto a su funcionamiento, referido al comportamiento de las unidades, tiene algunos puntos flacos. Por ejemplo, no es lógico que cuando un grupo de unida-



des ataca al enemigo y éste elimina a todos menos uno, el superviviente intente resistir hasta morir en lugar de salir corriendo.

Por otro lado, el enemigo controlado por el ordenador es siempre mucho más eficaz que el jugador humano. La recolección



Precio: 7.990

Requerimientos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, Windows 95, disco duro,

SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: De1 a10

Editor: Cavedog/GTI

Distribuidor: New Software Center



Las unidades abarcan un amplio espectro que suma un total de 150 tipos diferentes, pasando por tierra, mar y aire

de recursos y construcción de estructuras y unidades es un proceso exageradamente lento, incidiendo esto de forma evidente sobre el progreso de la creación de un ejército razonable. Sucede en repetidas ocasiones, que mientras el jugador humano apenas ha construido su primer tanque, el controlado por la máquina ya tiene aviones



El truco es...
Cuida mucho el nivel de energía consumida, y apaga las instalaciones innecesarias cuando puedas. Presta atención a la conversión de metal en energía, ya que el proceso sirve como ayuda pero no como fuente primaria de energía. Protege al comandante.

bombarderos. El juego en red no es ni más ni menos emocionante que en cualquier otro título, y en general, el modo de un jugador tampoco. Lo cierto es que al margen de un par de detalles muy puntuales, Total Annihilation es un clon más de los muchos que ya se han hecho de los precursores



de este género, y aunque no es un mal juego, tampoco consigue destacar de

los demás por ningún aspecto brillante. A pesar de todo, es adecuada para quien quiera una ligera variación sobre el mismo tema. Hay que decir a favor de New Software Center y GT Interactive que aunque el juego haya salido a la venta en inglés por motivos que ahora no vienen al caso, en pocas semanas estará disponible en castellano, y todos aquellos usuarios que lo hayan adquirido en versión original, podrán obtener el juego en nuestro idioma sin coste adicional alguno.

Calificación

Total Annihilation



Pros: La introducción de una figura central, la del comandante, añade cierto aliento al juego. Los gráficos están bastante bien, y la existencia de unidades de tierra, mar y aire, aporta bastante variedad.
Contras: Parece que por el hecho de incluir cantidades excepcionales de todo (50 misiones en solitario, 150 unidades), el juego tiene que ser bueno. Tras la bonita caja y los logros gráficos solo hay más de lo mismo.



Hasta el pasado ECTS casi nadie había oído hablar de este título de Microprose, algo muy extraño sobre todo teniendo en cuenta la brillante trayectoria de esta compañía dentro del campo de la estrategia y la gran expectación que suele rodear a sus títulos. Ahora sabemos porqué.

Inteligencia autónoma

7th Legion

Una bonita historia que combina guerras, renacimientos de civilizaciones y terribles y apocalípticas profecías, configura la base argumental de 7th Legion, otro juego de estrategia en tiempo real de esos que de repente aparecen de la nada.

Visualmente, aunque recuerda mucho a la atmósfera de series de dibujos animados norteamericanas como G.I. Joe, está bastante bien diseñado, y los efectos de sonido, animaciones y banda sonora, son bastante adecuados a la tónica general del juego, aunque la música gustará sólo a quien disfrute de cosas como "máquina total" o similares.

El interfaz es muy sencillo, y permite desde una misma barra acceder a cualquiera de las estructuras para construir nuevos edificios y unidades, aunque no se puedan establecer colas de producción. Lo que sí se puede hacer es generar unidades desde cualquier punto del mapa, cosa bastante cómoda teniendo

se pueden obtener al eliminar cierta cantidad de enemigos, recogiendo unas cajas sorpresa que pueden contener además "power ups", o cumpliendo determinados objetivos secundarios que el programa establece durante las misiones, un sistema sencillo y llano fácil de entender.

Esta sencillez se observa también en la ausencia de opciones habituales como puntos de ruta, complejas órdenes para las unidades, o cualquiera de las variaciones que títulos como Dark Reign o Conquest Earth, por mencionar dos de los más recientes, suelen ofrecer al jugador. Bien planteada, esta carencia puede ser en realidad una virtud que haga el juego asequible a cualquiera, con o sin experiencia.

Destaca la introducción de un elemento adicional que no se había visto nunca en un juego de estas características: cartas de poder. Como si de cartas de Magic se tratase, o bien hechizos, se pueden obtener diversas cartas de diferente función que se pueden emplear

¿Inteligué?

Hasta aquí todo va muy bien: introducción de un elemento novedoso, buenos gráficos, un interfaz sencillo... Al jugar las dos primeras misiones, todo sigue bien, ya que no es necesario emplear demasiadas unidades para ganar. Pero de pronto, todo empieza a cambiar. La inteligencia artificial se convierte en "estupidez artificial" supina, y las unidades comienzan a comportarse de la forma más rara posible saltándose a la torera las órdenes del jugador.

Da la impresión de que al tener que controlar muchas unidades el sistema se vuelve loco y empieza a funcionar de forma autónoma, con resultados desoladores. Para quien recuerde la película Cortocircuito, el comportamiento de un grupo de 10 unidades se asemeja mucho al de Número 5 cuando el robot sufrió un cortocircuito que lo dejó completamente atontado, sin ser capaz siquiera de moverse con coherencia.

El esfuerzo necesario para que un grupo de unidades se



en cuenta el brutal dinamismo del juego.

Diseño básico

En 7th Legion no existe una explotación de recursos como tal, y el planteamiento genérico es casi de juego arcade. Para poder construir estructuras y generar unidades hacen falta créditos que



bien sobre el enemigo, bien sobre las propias unidades. Sus efectos pueden ser reparadores o devastadores, simplemente ilusorios o proporcionar sigilo a las tropas.



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA 2 MB, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: De 1 a 6

Editor: Epic Megagames/

Microprose

Distribuidor: Proein



Se pueden obtener diversas cartas de diferente función que se pueden emplear bien sobre el enemigo, bien sobre las propias unidades



El truco es...
Trata de localizar cuanto antes al enemigo y atacar con pequeños grupos de unidades, a ser posible no más de 4 unidades por equipo, y efectuar un asalto inmediato. Los objetivos secundarios te ayudarán mucho a producir nuevas estructuras y unidades.

dentemente esto siempre es una ventaja para el jugador controlado por el ordenador. En el modo multijugador, el comportamiento de las unidades da risa, aunque por lo menos para ambos jugado-



nueva desde la base al campamento enemigo y ataque sin que retroceda a medio camino o al llegar a destino, o sin que la mitad se quede atascada en cualquier punto del itinerario, es supremo e inútil. Al final, las unidades supuestamente controladas por el ordenador terminarán haciendo lo que les da la gana. Evi-

res es el mismo y ninguno tiene ventaja sobre el otro.

Lo que podría haber sido un juego que destacase por su sencillez y relativa innovación en un género tan saturado como el de estrategia en tiempo real, fracasa en el intento por un pésimo sistema de inteligencia artificial que produce situaciones absurdas, dando al

traste con cualquiera de las virtudes del título. 7th Legion no da la talla, y lo único que se puede decir en favor de Microprose es que al menos no han hecho ellos el juego, aunque se hayan decidido a distribuirlo por no se sabe qué extraños motivos creando así un extraño bache en su brillante carrera. Nadie es perfecto, ¿verdad?

Calificación

7th Legion

Pros: El diseño y los gráficos de 7th Legion son notablemente mejores que en la mayoría de los juegos de este género. El uso de cartas como elemento especial y casi mágico en medio de un mundo de tecnología es una buena idea y resulta interesante.

Contras: El sistema de inteligencia artificial hace aguas por todas partes, creando confusión y desesperación en cualquiera. 7th Legion es uno de los juegos menos inteligentes que han pasado por aquí.

Aventuras en el tiempo

Hexen II

Hexen II, la nueva creación de Raven Soft desarrollada a partir del "engine" de Quake, abre la temporada de los títulos más esperados con una sobrosa oferta que satisfará a los más exigentes.

Con la destrucción de D'Sparil y Korax, las fuerzas de la Luz creyeron haber terminado con la amenaza de los Jinetes Serpiente. Sin embargo, el tercer Jinete, Eidolon, se ha abierto paso hacia el reino de los humanos sembrando muerte, peste, guerra y hambre, adelantando el Apocalipsis a su tiempo y llevando la desesperación a todas las gentes que pueblan el mundo.

Los atípicos héroes que se enfrentarán a Eidolon, ya sea en solitario o en mutua compañía, serán cuatro. Cada uno de ellos posee diferentes motivaciones para acabar con Eidolon, pero todos harán lo que puedan por conseguirlo. Así, el Necromante, maestro de la magia negra, ambiciona el poder del Jinete para sí. La Asesina, Tomadora de Vidas, desea tesoros y una oscura venganza. El Cruzado, hombre de magia y armas, sólo busca proteger al débil con su propia vida, mientras que el Paladín, con el poder de los antiguos dioses, alberga la esperanza de librar al mundo del terrible mal que ha caído sobre él.

Tradición multipersonaje

Siguiendo así la tradición de los diferentes personajes abierta en Heretic, primer título de esta trilogía, Hexen II resalta aún más las diferencias entre las clases de personaje otorgándoles habilidades complementarias, de forma que el ideal consista en un grupo de jugadores en red. No por ello se ha descuidado el juego en su estado

puro para un único jugador, ya que además resulta el más interesante por motivos que expondremos más adelante.

Antes de nada, aclarar que aquellos que posean determinadas tarjetas 3D se verán gratamente sorprendidos por Hexen II, que incluye dos versiones: una normal para cualquier tarjeta gráfica, y una específica para tarjetas 3D. Sobre decir que no hay color entre ambas versiones, ya que evidentemente los gráficos se ven enormemente potenciados con una aceleradora.

Un viejo juego de rol

Pues bien, la historia llevará al jugador por cuatro entornos o mundos diferentes donde tendrá que resolver numerosos "puzzles" para acercarse cada vez más a Eidolon. Los escenarios cubren decorados medie-

dad visual apoyada por una notable mejora del entorno 3D sobre el que está construido el juego. Esta mejora permite la existencia de piezas 3D en movimiento vertical y horizontal, como por ejemplo la rueda y las aspas de un molino. También ofrece numerosos elementos del decorado que se pueden destruir y/o mover, como estanterías, sillas, cajas o balas de paja.

Al mencionar los puzzles se han empleado comillas porque



vales, egipcios, greco-romanos y meso-americanos, ofreciendo así una amplia varie-

resulta muy difícil calificarlos como tales, pero posiblemente no haya otra palabra mejor. Los enigmas o puzzles a resolver hacen gala de la más pura tradición del juego de rol en ordenador,



Precio: 7.995

Requisitos:

Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 120 MB de disco duro, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón. Windows 95
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Raven Soft/Activision
Distribuidor: Proen



que en sus comienzos consistían en hacer que el jugador recorriera una y otra vez las mismas zonas porque se había pulsado un botón en una pantalla que abría una puerta cien pantallas antes. Esto mismo es lo que ocurre en Hexen II, obligando al jugador a retroceder y avanzar constantemente por los mismos escenarios.

Largas esperas

Se marca así una diferencia notable con las entregas anteriores, ya que dentro del mismo mundo se puede avanzar y retroceder por todas las zonas que lo componen, aunque resulte un tanto anodino por los elevados tiempos de carga del CD, hecho que se acentúa en el penoso sistema multijugador. Lejos de funcionar bien sobre IPX o TCP/IP, Hexen II da bastantes problemas de latencia y errores de conexión, no existiendo además la posibilidad de conexión directa por serie.

El juego en red, además de estos problemas técnicos, ofrece escenarios específicos y de dificultad progresiva, pequeñas muestras de cada una de las zonas del juego en solitario que contienen igualmente puzzles y una buena dosis de

monstruos que se generan en función del número de jugadores. Además, y como variación del habitual "deathmatch", existe un modo de juego cooperativo que aporta algo más de creatividad táctica a las diversas situaciones que se plantean en cada escenario.



El truco es...

Explora los siguientes trucos desde la consola de control del juego. Puedes acceder a ella pulsando la tecla \ (a la izquierda del 1) o desde Opciones, en el menú principal, selecciona Go to console.

god = modo dios
give h X = puntos de vida, donde X debe ser como máximo 999
give 2-4 = armas 2 a 4
impulse 43 = todas las armas, maná y objetos
impulse 23 = antorcha

Algo diferente

Por lo demás, Hexen II no deja de ser más de lo mismo aunque eso sí, más bonito visualmente hablando, y con una buena banda sonora que, eso sí, tiene por costumbre entrar cuando quiere y después no se vuelve a escuchar hasta empezar una nueva partida. Sin embargo, y a pesar

de todo esto, el juego tiene algo atractivo que atrapa al jugador. Quizá se deba al increíble trabajo gráfico y arquitectónico, ya que el juego transcurre en un mundo 3D construido de forma coherente donde el mapa no es un "collage" de zonas, o quizá a la solitaria variedad de escenarios, elementos decorativos, o

La historia llevará al jugador por cuatro entornos diferentes donde tendrá que resolver numerosos "puzzles"

Hexen II



El juego transcurre en un mundo 3D construido de forma coherente donde el mapa no es un "collage" de zonas



mente su diseño y la jugabilidad, la ausencia de complejidad en el manejo de los controles, y el virtuosismo gráfico desplegado en todo momento, sean algunas de las causas de ello. Todos los aficionados a títulos como Quake, los predecesores de Hexen II y la interminable donación del mítico Doom, encontrarán en este juego un nuevo favorito que

Calificación

Hexen II

Pros: Hexen II es una increíble obra de arquitectura con un espectacular despliegue visual que pocos juegos pueden ofrecer. Las diferencias entre personajes implican estilos de juego muy diferentes. El modo cooperativo en multijugador es bastante divertido.

Contras: Los niveles tardan mucho en cargarse, y los protocolos de comunicación para el modo multijugador no funcionan bien. En el fondo, Hexen II, por bonito que sea, es más de lo mismo.

pequeños detalles de juego, como una catapulta que lanza al protagonista sobre la muralla de un castillo.

También podría ser el ansia que se provoca deliberadamente en el jugador por avanzar más, abrir una puerta o conseguir unos miserables huesos para preparar una poción... El caso es que sea lo que sea, funciona, e incluso para alguien que no sue-



le disfrutar con este tipo de juegos, Hexen II resulta adictivo y atractivo.

Algo tiene Hexen II que logra hacer que el juego sea bueno a pesar de sus defectos. Segura-

les dará para mucho tiempo, y que quizá logre coexistir además con Quake II y los demás juegos del género que llegarán como caídos del cielo a lo largo de las próximas fechas.



ESTO ES SÓLO PARTE DE LO QUE TE OFECE EL MONSTRUO MULTIMEDIA...

... IMAGÍNA TE EL RESTO!

Se advierte que la lista de precios está sujeta a posibles variaciones.

EDUTAINMENT

Música Maestro	6995
Babe, el Cerdito Valiente	5900
Las tres mellizas	4750
Les tres bessones	4750
Mates y lengua con Rayman	3990
El pequeño Samurai	4700
Mi castillo de fantasía	4700
Creative Writer 2.0	5650
Play Toons 2	3990
Los Zoombinies	6995
Hércules de Disney	6500
Muppets Treasure Island	7600
Puzzle Collection	3990
Creator 3D Películas	5750
Dirige tu peli con Spielberg	9900
Guitar Hits vol. 2	5990

PRODUCTIVIDAD

Home Essentials 97 cast.	17990
Money 5.0 W97 cast.	4200
CorelWord Perfect Suit 8.0	consultar
Mega Gallery Corel	9500
Corel Print & Photohouse	9300
Freelance 97 W95 cast.	24300
Approach 97 W95 cast.	18300
Lotus 123 97 W95 cast.	22900
Organi 97 W95/NT cast Lotus	17500
Norton Antivirus 2.0 W95 cast.	11500
Panda Antivirus 5.0 W95	9500
Front Page 97 cast.	23900
Licencia Estudiante Microsoft:	
Sist. Operativos (W95/WNT)	8600
Herramientas Desarrollo	15700
Office Pro Win 95	15700

ZETA MULTIMEDIA

OFERTA

Por cada producto de 3900 pts. Corel WordPerfect GRATIS. Con todos los demás, Corel CDPhoto



Pingu	4400
Noddy	4400
Wallace & Gromit	4400
Animales Increíbles	4400
Juega con las Mates	4400
Guía Médica	8900
Atlas del Mundo	8900
Documenta	8900

REFERENCIA

AND Route'97 España	5200
AND Route'97 Europa	6200
Cinemedia 97	6990
Visual Map Barcelona	4500
Visual Map Madrid	4500
Enciclopedia Micronet	12900
Atlas Mundial Salvat	11900
Diccionario Encicl. Planeta	8900
Tu Cocina (Planeta)	5200
Music Time Deluxe	14990
Museo de Orsay	6990
Galería de Arte Microsoft	7990
Le Louvre	6650
Enciclopedia de Religiones	8900

FLIGHT SIMULATOR 98



sólo por

8.900 pts

presentando este anuncio al realizar la compra.



ATLAS MUNDIAL ENCARTA 8.900 pts.

ENCARTA 98



sólo por

17.900 pts

presentando este anuncio al realizar la compra.

JUEGOS

Broken Sword 2	6700	Extreme Assault (MMX)	5600
The Last Express	6750	Guts 'N' Garters	6500
Diablo	7600	Sonic 3D	6990
BirthRight	5250	Comanche 3	7990
Little Big Adventure 2	6990	688 (i) Hunter Killer cast.	7990
Atlantis	6990	Ignition	5990
Warcraft 2	6900	IF22 Raptor	7500
X-COM 3	7750	Formula 1	7900
Aftermath: niveles Red Alert	2990	WorldWide Soccer	7450
Dark Reign	7600	FIFA 98	consultar
Excalibur	7600	PC Futbol 6.0	2750
Hexen II	7600	Carmageddon	6450
Agent Armstrong	6250	Links LS 98 (Golf)	8600

NOTICIAS del Monstruo

FOTOGRAFÍA DIGITAL

Open Multimedia te hace una visita invita a visitar su nueva guiada con sección de fotografía explicaciones de expertos.

Pero, si además estás Si por cualquier razón especialmente no pudieras acercarte interesado en el tema, a Open, sólo tienes Open Multimedia te que pediros la brinda la posibilidad de información.

Precios con IVA incluido. Envíos a toda España. Para pedidos llamar al (93) 457 82 75

OPEN MULTIMEDIA C/Valencia 395 BARCELONA Tel. (93) 457 82 75 E-mail: open@openmultimedia.com

Dinosaurios en la mesa

3D Ultra Pinball

The Lost Continent

La serie 3D Ultrapinball, que últimamente había conseguido superarse bastante, riza el rizo con este divertido juego que te llevará a un misterioso continente lleno de dinosaurios de todas clases.



Precio: 5,47€

Requerimientos:
486 DX2/66, 8 Mb RAM,
SVGA, Disco duro,
CD-ROM 4x, tarjeta de
sonido, ratón, Windows
95 o Windows 3.1
Nº de jugadores: 1-4
Editor: Dynamix
Distribuidor: Coktel

Después de la fiebre jurásica que ha invadido medio mundo, parecía inevitable que también los juegos se vieran afectados por ella. Sin embargo, lejos de clonar o imitar nada existente, Dynamix, una de las divisiones de Sierra, ha creado el pinball más grande y ambicioso que se ha he-



cho para ordenador.

Compartiendo la filosofía habitual de un pinball con las aventuras de unos exploradores en el Continente Perdido, cuyo éxito o fracaso depende directamente de lo que haga el jugador en la mesa, esta entrega de la serie constituye la oferta más amplia: muchas animaciones, voces, música, mesas interconectadas, y un total de 15 tableros diferentes.

Además de todo ello, cada tablero se ve por completo en la pantalla sin necesidad de utilizar esos odiosos desplazamientos de pantalla que tanto desconciertan en un juego de pinball. Esto es así incluso si se decide jugar en una venta-



El truco es...

A veces es preferible retroceder a un tablero anterior para intentar solucionar algo en él antes de tratar de avanzar más. Controla muy bien los empujones a la mesa, pues en más de una ocasión serán la diferencia entre el éxito y el fracaso.

na en lugar de hacerlo a pantalla completa.

La posibilidad de moverse de un tablero a otro, y el aliciente de que las acciones de los personajes dependen directamente de lo que haga el jugador con el juego de pinball, añaden al juego unas buenas dosis de jugabilidad, adic-tividad y entretenimiento.

Catificación

3D Ultra-Pinball: The Lost Continent

Pros: Hay una gran cantidad de tableros, buenas animaciones y muchas horas de juego por delante. La física del comportamiento de la bola está bastante conseguida.

Contras: Algunos tableros son bastante difíciles. El que el juego esté en inglés puede afectar relativamente a algunas personas, ya que se dan instrucciones de qué hacer para seguir avanzando y no siempre son con textos.

Amplíe su PC en 3D



Experimente los juegos 3D al límite con el nuevo acelerador 3D de Matrox, el m30.

Matrox m30 le da más de 30 imágenes por segundo de juego sin pausas. Su amplio rango de efectos 3D le ofrece impresionantes gráficos, que le proporcionarán una experiencia lúdica realista y absorbente. Podrá ver sus juegos favoritos, como Tomb Raider, Hexen II, Wipeout XL, Terrafide, etc. con una resolución de hasta 1024x768 con una mayor calidad de imagen.

Además Matrox m30 viene acompañado de dos magníficos juegos 3D completos (Ultimate Race y MDH, Mission Laguna Beach) y más de 20 demos de otros juegos. Matrox m30 es la ampliación 3D para su PC con la mejor relación precio/prestaciones. Para más información, visite nuestro Web.

Incluye juego completo:



Incluye más de 20 demos de juegos:



Matrox m30

- ▶ Ampliación ideal para sistemas PCI o AGP con Pentium 133 y slots PCI libres
- ▶ Funciona con cualquier placa gráfica PCI con al menos 2 MB de memoria de video, así como con las placas Matrox Mystique*, Mystique 220*, Millennium y Millennium II
- ▶ Incluye controlador 3D VR2 y 4 MB de memoria SDRAM
- ▶ Incluye prestaciones 3D como trazado de texturas con perspectiva correcta, filtrado bilineal, mapeado MIP, superposiciones, transparencia, niebla...



MITROL

Tel. (91) 327 32 20 - Fax (91) 327 35 68
Tel. (93) 478 09 00 - Fax (93) 478 35 68

<http://www.mitrol.es>

matrox

<http://www.matrox.com/mga>

Taquicardia International Rally Championship

La piedad es un concepto que no existe en las mentes de aquellos que participan en un rally mundial. Sólo los mejores disfrutarán de las mieles del éxito, pero esto, para algunos, es algo imposible de lograr. Otros ni siquiera llegan a intentarlo...

Aunque en todos los productos que surgen referidos al mundo del motor aparecen virtudes y defectos más o menos apreciables, rara vez —como es el caso de International Rally Championship— se da un compendio equilibrado que aporte riqueza al juego. En esta ocasión, no gozaremos de unos gráficos especialmente espectaculares, aunque no estén del todo mal, pero por contra, la cantidad de circuitos para jugar y su variedad, compensa esa carencia. Eso sin contar con el editor de pistas que más adelante analizo.

No gozarás tampoco de una conducción que sea especialmente sobresaliente, pero el apartado de opciones para los ajustes de tu máquina es tan completo que podrás conducir un coche casi hecho a medida: a la tuya y a la de las circunstancias en que pienses correr. En definitiva se trata de una de esas pocas veces en que un discreto producto va desvelando poco a poco su encanto hasta que absorbe tu atención, envolviéndote en la gran oferta de posibilidades que despliega a tu alrededor. ¿Eso sí? No

sentirás la plaga de los menús, que pronto aparece, dispuesta a destrozar los mejores productos.

Las competiciones

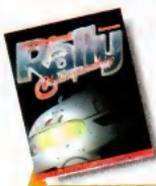
Rally directo, campeonatos con diversos niveles de dificultad, contrarreloj, mano a mano para jugadores en pantalla partida o a través de las conexiones habituales —red, ca-

tes tales como si el terreno va a ser llano o escabroso, la longitud del recorrido y el entorno en donde quieres ubicarlo: Japón, China, Brasil o cualquiera de los paisajes en donde se llevan a cabo las competiciones predeterminadas por el juego. Unos momentos después, tendrás un circuito tan bueno como pueda serlo otro cualquiera.



ble; lo normal... Pero entre tanta normalidad, debería haber algo que estuviese fuera de lo común y ese algo es el editor de niveles. No se trata de un editor muy convencional, ya que debes darle qué características quieres en el tramo de circuito que correrás, sugiriendo algunos apun-

Las posibilidades que esto confiere a un juego de coches son ilimitadas si partimos de la siguiente premisa: en todo juego la diversión prevalece frente a casi cualquier característica, incluidas la calidad de sus gráficos o su desarrollo, si bien todo producto tiende a conseguir la máxima calidad tanto visual como lúdica. Aplicando esta máxima a los juegos de coches, siempre que tenga-



Precio: 6.490

Requerimientos:

Pentium 166 MHz, 16 Mb de RAM, Windows '95, SVGA 640 x 480, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido

Nº de Jugadores: De 1 a 8

Editor: Europress

Distribuidor: Arcadia



mos unos mínimos en cuanto a circuitos y vehículos, lo definitivamente importante será la diversión, que normalmente viene dada por dos aspectos: la cantidad de pistas disponibles y su trazado por una parte, -al fin y al cabo se trata de conducir y nada más-, y por otra la simulación en cuanto al comportamiento de



Gracias al editor de circuitos este juego de coches adquiere unas posibilidades ilimitadas

El truco es...

Aunque poca común en este tipo de juegos, es muy probable que no puedas terminar un campeonato por falta de combustible. Aquí no sólo importa ganar la carrera, sino también la forma de conducir o las características con que dotas al coche: los malos ajustes y una descuidada conducción pueden impedir que ganes la competición por falta de gasolina.



los coches se refiere. Pues bien, estas premisas se dan en International Rally Championship, y lo que por separado no disfruta de una excepcional calidad, aunque ésta sea buena, en conjunto resulta un éxito incontestable, puesto que las pequeñas deficiencias en cuanto al comportamiento de los coches, se suplen con la gran cantidad de circuitos y su longitud, incluido el editor de pistas.

Con prisa y sin pausa

Es indudable que las carreras son frenéticas y la solución para los vuelcos y accidentes radical: no tardas ni un segundo en volver a la competición, lo cual hace que no pierdas el hilo de la carrera en ningún momento, ni tengas que soportar tediosas esperas para continuar. Pero todo tiene un contrapeso: en los campeonatos será



fundamental conservar suficiente combustible para terminar la carrera, y ese beneficio sólo puede venir dispuesto desde una impecable conducción. Ahí estriba su dificultad, porque de hecho puedes quedar entre los primeros puestos pero sin llegar a la meta por poco... si no tienes bastante combustible. Cuando la conducción se realiza con nieve, niebla, o llu-

via, es probable que tengas menos posibilidades de ganar aunque estos elementos afectan de igual forma a los vehículos que maneja el ordenador. Para terminar, tan sólo queda decir que IRC es un juego de

carreras de coches bastante completo y sobre todo con una gran riqueza en cuanto a diversión se refiere. La jugabilidad es alta en cualquier pista y el manejo de los coches muy sencillo. Generosos circuitos y el editor, vienen a poner la guinda a una tarta bastante apetitosa en cuyos pisos podremos encontrar junglas, desiertos, inviernos y tempestades.

Calificación

International Rally Championship

Pros: Estamos ante una de las raras ocasiones en que puedes disfrutar de una competición tanto como cuando configuras las características de los coches o usas el editor de niveles. Se trata de un juego muy completo con buenos gráficos y un gran surtido de circuitos.

Contras: El manejo de los coches debería ser más contundente: falta algo de robustez al maniobrar con ellos a pesar de las opciones de ajuste. Es una sensación parecida a la de conducir coches de poco peso, que viene subrayada por cierta desidia en su diseño para el juego.

Masacre ciudadana

Grand Theft Auto

Quando el pánico recorre las calles de la ciudad, sólo puede haber una causa: tu. Al volante de cualquier vehículo que encuentres o a pie, podrás robar coches, atropellar gente, etc... todo un "ejemplo a seguir".



Precio: 7.990

Requerimientos:

Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, 8 Mb de Disco Duro, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón, N° de Jugadores: 1 ó 2
 Editor: BMG/DMA
 Distribuidor: Erbe

Siguendo la línea del tan traído y llevado Carmageddon, aunque con una violencia menos evidente, y los gráficos 3D más parecidos a Death Rally, este juego está repleto de sorpresas y ha sido creado con el apoyo del equipo que dio vida a los Lemmings. En el caso de Grand Theft Auto, el juego se reduce a mundos de miniatura. La acción se desarrolla de una forma peculiar: en un escenario 3D que, a pesar de su apariencia sencilla, no resulta muy clarificador, ya que el perímetro que puedes ver es insuficiente para omi-

cualesquier otra ciudad: denso.

Siempre violencia

En la intrínseca dualidad del ser humano como ángel-demonio, siempre ha existido la atracción por lo prohibido. ¿Qué



El truco es...

A veces es más difícil encontrar el objetivo parcial marcado si vas en cualquiera de los vehículos, en lugar de hacer el recorrido a pie. El vehículo más peligroso e inestable es la moto. Y por cierto, nada más comenzar el juego lo averiguarás si paras una de ellas.



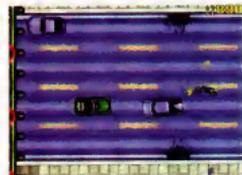
es lo que más gusta? Lo que sea malo, prohibido o inmoral, y GTA contiene los tres elementos aunque sean ficticios e impresionen poco: tendrás que ayudar hasta a los ladrones a escapar de

los bancos, podrás tirar fuera de los coches a sus propietarios para hacerte con el control de cuantos quieras, y encima obtendrás puntos por persona que mates, mil si se trata de un policía, frente a los cien de las personas corrientes. Pero no sólo vivirás persecuciones a toda velocidad, sino que en diferentes lugares irás viendo objetos para recoger. Muchos de ellos contienen armas porque en multitud de ocasiones tendrás que enfrentarte por ejemplo a los disparos de la policía bajando del coche.

Gráficos

La simulación del entorno 3D es bastante realista, con coches que

se detienen cuando vas a cruzar la calle—aunque siempre alguno pasa por encima de tu cadáver—. La cámara te sitúa como si estuvieras en las azoteas de los edificios y existen todo tipo de vehículos a los cuales puedes acceder: desde una moto a un camión cisterna. En las curvas demasiado pronunciadas, los neumáticos dejan huella cuando entran fuerte, y la música cambia según lo que conduzcas: por ejemplo, si conduces un todo terreno, suena country o algo así, será más cañera cuando conduzcas un Chrysler Viper y majestuosa dentro de la limusina. En general, el apartado de música y efectos especiales es muy completo y tiene una gran selección de títulos. Ameno y divertido aunque un poco pesado para resolver las misiones en un entorno confuso.



tarte en la ciudad. Podrás manejar los coches como si de un "scalextric" avanzado se tratase y su comportamiento no es el mismo en todos los modelos, puesto que si tomas un camión, no puedes pretender correr tanto como con un Porsche. Por lo demás, el tráfico se comporta como el de

Calificación

Grand Theft Auto

Pro: Los gráficos 3D ofrecen una vista de pájaro en gran angular que impresiona por la calidad de detalle que ofrece. La velocidad de los vehículos se adapta al modelo escogido y su respuesta es muy real.

Contra: Todo sería perfecto si el objetivo principal de cada misión, no fuera llevar a cabo acciones ilegales o violentas. El zoom de la cámara al alejarse y acercarse cuando acelera o disminuye la velocidad, respectivamente, es algo confusa

MACHINE HUNTER

Preparado para disparar



PC
CD

Os esperamos
en el SIMO UCI
Pabellón 6 - Stand 6039



PlayStation

ERBE Software S.A.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

ERBE



Una nueva visión del mundo

Sega Manx TT Superbike

No creo que si a un reactor le pusieramos dos ruedas, un manillar y un asiento, fuese más rápido que las motos que podremos pilotar en este juego, pero las sensaciones experimentadas deben ser muy parecidas: tus ojos no podrán ver pasar la realidad que les rodea...

Pues no. Como apuntaba en el artículo aparecido en la sección Zona Beta del número veintidós de nuestra publicación, no tendré que variar mis conclusiones. Creí que debería cambiar Moto Racer por Manx TT pero la cruda realidad es que, aun siendo el juego que más cerca está de conseguirlo, no lo hace. Si al menos los circuitos para jugar no fuesen sólo dos; ¡sí!, ya se; es cierto que en realidad son cuatro, pero es que la mitad de ellos son los originales al revés, y eso no da mucha variedad a las competiciones, aunque no estén del todo mal. Llega un momento en que te cansas de ver siempre lo mismo y la falta de variedad se intenta suplir con el recorte de tiempos en los checkpoints de tal forma que sea muy difícil llegar sobrado a la meta del último circuito.

Este ha sido y será siempre el problema que tienen las conversiones de arcades a PC. Los arcades están pensados para la persona que ahorra, pone unas monedas en la máquina y se larga porque no puede estar eternamente allí jugando, pero esta circunstancia no se da en nuestro PC, en donde podremos iniciar las partidas cuando queramos.

Aspecto general

Frente a las carencias que cada uno pudiera sorprender al pilotar estas motos, en el juego se da una constante general: la calidad grá-

fica y de movimiento, las sombras, los fondos, la luz, el asfalto pasando a toda velocidad bajo las ruedas de tu moto al son que dicta el vaivén del peraltaje en las curvas, las cuestras o los descensos, así como un sinfín de características que podríamos terminar de enumerar en una hora, rayan la perfección visual aún cuando no se ha activado la tarjeta 3D. Con ella alucinas. No se pueden poner peros al juego en ese sentido, ya que estos logros sólo se habían aplicado con anterioridad a los juegos de coches, mucho más extendidos desde siempre.

Pero el mérito no es sólo de los gráficos, sino de todo lo que hace que sean más realistas. Por ejemplo, el ruido de la moto es fundamental, los ruidos opacos cuando cae tras volar unos metros, o el chirriar de las ruedas al salir desde la línea de meta o cuando se realizan giros bruscos,

condimentan las carreras que ya acompañan bandas sonoras bastante enervantes como para que te atrevas a todo con tu moto. ¿El "pero" más importante a todo esto? Sin duda la falta de circuitos, o más bien diría la falta de ambientes: todo el juego está impregnado de una sensación de continuidad en las dos pistas, que resulta repetitiva a la par que un tanto melancólica. Es como volver casi siempre sobre tus pasos, o una sensación de "ya visto" parecida.

Jugabilidad

El manejo de las motos no tiene desperdicio. Llaneando o en los momentos de menor peligro, sólo hecho de menos un ventilador



sobre mi monitor, que acompaña la velocidad de los gráficos pasando a ambos lados, pero es que cuando tomas una curva muy cerrada, de la



Precio: 6.990

Requerimientos: Pentium 166MHz, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA Tarjeta de Sonido, (opcional tarjeta 3D)

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: SEGA/Pygnosis

Distribuidor: Electronic Arts





piloto está unos metros por delante del lugar en donde te encuentras. Al menos esta es la única opción de juego que me ha permitido llegar hasta la superbi-ke: la carrera que deberás disputar cuando venzas en los cuatro circuitos del modo desafío, que es el más emocionante. Las contrarreloj y el modo multijugador, al cual puedes acceder como participante o como observador, son las otras dos opciones existentes en cuanto a la carrera como tal se refiere, pero no es este un juego para que uno se fije en las opciones y menús; tiene cosas mucho más interesantes que esas, y están descritas más arriba.

La calidad gráfica y de movimiento rayan la perfección aún cuando no se haga uso de una tarjeta 3D

El truco es...
Cuando tomas una curva, no intentes cogerla por dentro. Abre todo lo que puedas, y cuando veas la salida entonces ve por ella, hacia la el trozo de recta que te espera. Esto eliminará la posibilidad de que te falte firme cuando estés a punto de terminar el giro y permitirá que la moto alcance mayor velocidad, puesto que tiene más espacio para correr sin necesidad de que te tumbes.



forma correcta, puedo asegurarte que experimentarás una sensación que sólo quienes conducimos motos de gran cilindrada reconocemos: es algo así como si unas manos invisibles tirasen de la parte trasera de la máquina hacia el exterior de la curva, pero al mismo tiempo presionarían sobre el colín hacia el suelo, de tal forma que el agarre de las ruedas al asfalto sea impecable. Es una sen-

sación de total seguridad aún sabiendo que en esas circunstancias un error sería fatal.

Aunque son dos los modos entre los que puedes elegir las vistas del juego, lo cierto es que cuando corres en primera persona resulta más complicado ver algo. El horizonte artificial del juego cambia de forma tan rápida y brusca que no controlas la máquina como cuando el juego se desarrolla en tercera persona y tu



Calificación

Sega Maxx TT Superbike



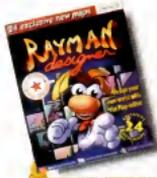
Pros: La jugabilidad roza su máximo exponente. La rapidez con que se mueven los gráficos en alta resolución, aún cuando no se active la tarjeta 3D aceleradora, es impresionante. Buena música para un producto muy adictivo que puedes jugar en red, IPX o a través de módem.

Contras: Como casi siempre que tenemos entre manos un producto SEGA refrendo al mundo del motor, la escasez de circuitos es notable y para los cuatro que hay, dos de ellos son los originales jugados al contrario. Poca variedad.

Un constructor implacable

Rayman Designer

Hacía tiempo que no sabíamos nada de ésta "partícula viva", pero ahora regresa con una imagen más depurada, un editor de mapas y la segunda parte de sus aventuras, que podrás compartir en Internet.



Precio: 3.995

Requisitos:

Pentium 60 MHz,
16 Mb de RAM, SVGA
256 colores, CD-ROM 2x,
Windows 95, MS-DOS,
Tarjeta de Sonido.
Nº de jugadores: 1
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

Esta vez no nos veremos obligados a parar cuando hayamos superado todas las pruebas propuestas: Rayman resurge con un editor de mapas que nos permitirá incluso acceder a la página de Rayman Designer en www.ubisoft.com. Con material suficiente como para crear escenarios convincentes, el editor añade una interesante posibilidad al juego como tal, que también viene dentro del CD. Tendrás oportunidad de divertirte a lo largo y ancho de varios mundos -cavernas, dulces, imagen, música, jungla, montaña..., con cuatro mapas predeterminados en



El objetivo final será el tradicional: encontrar los cien wizzes azules de cada mapa, que son



los que hacen aparecer la señal de salida. Tendrás diez rojos que te darán vida extra y tendrás las habilidades de costumbre y alguna que otra sorpresa: saltar, correr, planear, lanzar

El truco es...

No intentes destruir la creación de tu anti-rayman en el mundo de los dulces: límitate a seguir a toda prisa yendo siempre por delante de él. Limitará todo lo que hagas excepto si te detienes por algo: entonces te dará caza.



cada uno de ellos, mas un apartado al cual pueden añadirse tus creaciones propias. ¿En total? Veinticuatro niveles inéditos.

el puño y la destreza propia que te caracteriza.

Certificación

Rayman Designer

Prost: Nuevas situaciones concebidas en una muy buena resolución con gráficos dinámicos que aportan riqueza al mundo de los juegos de plataformas. Buena música y el divertido editor de mapas para crear a tu medida.

Contras: Es casi como la primera parte. No contiene grandes variaciones.

¡Revelado!

los mejores
complementos
para tu PC

Sound Blaster AWE64 Gold

Da rienda suelta a tu creatividad como músico aficionado o avanzado con un increíble sonido real, gracias a sus 64 voces simultáneas y a la impactante calidad producida por la Tabla de Ondas. Transporta tus juegos hacia nuevas alturas con los sonidos más realistas existentes, gracias a las magníficas muestras de sonido SoundFont y el penetrante sonido E-mu 3D Positional Audio. Y lo que es aún más, la gama AWE64 proporciona el mayor grado de compatibilidad existente, ajustable con muchas más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido.

Video Blaster WebCam

Videoconferencia de calidad y asequible. Conecta la cámara al puerto paralelo, entra en Internet y busca a tus amigos, familiares o cualquier persona con la que desees mantener una videoconferencia a todo color, con voz y "chat". Disfruta de los programas que vienen en el kit que te permitirán utilizar video por Internet.

PC-DVD Encore Dxr2

¡El primer PC-DVD en el mercado Multimedia! Disfruta tu también de secuencias de vídeo a toda pantalla sin pérdida de imágenes y con una calidad de sonido digital magnífica, juegos más complejos y escenarios reales ¿te imaginas? y, por supuesto, todas las nuevas películas en formato DVD Video que ofrecen una calidad y durabilidad netamente superior a la de cualquier cinta de vídeo actual. ¡Ahora puedes llevar el cine a tu casa!

Internet Blaster 33.600

La forma más rápida y segura de navegar por la Red. Pon al límite tu línea telefónica haciendo viajar datos a 33.6 Kbps y deja que tu ordenador te descubra el mundo entero gracias al acceso gratis a Internet que te ofrece al kit. Incluye todo lo necesario para conectar el módem y empezar a disfrutar de lo que Internet te ofrece.

CREATIVE
CREATIVE LABS

Nuestra combinación ganadora de productos de actualización pueden transformar tu PC actual en una increíble experiencia multimedia, de forma fácil y asequible. Todos funcionan conjuntamente a la perfección, para proporcionarte las mejores sensaciones de tu vida. Para más información visita nuestro Web Site: www.creative.com/en.html



© Copyright 1997, Creative Technology Ltd. Sound Blaster y SoundWorks son marcas comerciales registradas. AWE64 y Blaster son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registros de sus propietarios respectivos. Todos las especificaciones están sujetas a cambios sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al que se muestra en las fotografías.

Mayores autorizaciones: Computer 2000, Ingenio Micro, Sección, UM0, Acción, Comparanet.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre

Dirección

Código Postal Población

0800000000

El laberinto de la desesperación

Machine Hunter

Cuando nada puede hacerse y el número de enemigos es abrumador...

En los momentos en que quisieras abandonar y ¡no puedes!, ¿existe algo mejor que una buena descarga de adrenalina? Pues Machine Hunter te ofrece eso: el respiro de arrasar con todo lo que se interponga entre tu destino y tú.

Aunque la mejor forma de jugar es a través de una ventana pequeña en Windows, este colosal juego de acción, eleva las definiciones de "fácil o difícil" hasta una nueva y arrogante dimensión. El argumento es muy sencillo: con la excusa de tener que desempeñar el papel principal —no hay nadie más que tú— en una importante misión no carente de objetivos que debes cumplir sin excusa, Machine Hunter te permite llevar a cabo una odisea de destrucción con sangre, monstruos y rehenes que rescatar, en el interior de unos complejos ocupados por los androides traidores que se han rebelado contra la especie humana...

Pero este argumento tan repetido en los juegos de acción, se manifiesta bien diferente cuando observamos por primera vez que existe un punto en la secuencia de destrucción de algunos androides, justo antes del estallido final, en donde podemos adquirir sus cuerpos y defensas para utilizarlos en nuestro propio beneficio: seremos uno con la máquina y volveremos a nuestra naturaleza inicial cuando los enemigos hayan terminado con nuestras reservas de energía; reservas que podremos recargar por inducción periódicamente en unos acumuladores repartidos por la zona en donde actuemos.

El personaje

No tienes idea de lo polifacético que puedes llegar a ser en este juego. Además de la personalidad propia del aventurero armado con un par de láseres, podrás invadir el núcleo consciente de los androides que encuentres. Eso te da oportunidad para jugar imbuido por múltiples personalidades, cada una con sus diferentes posi-

bilidades armamentísticas. Tendrás para todos los gustos: disparos, granadas que rebotan en las paredes, misiles buscadores de sus objetivos, rayos destructores y sobre todo tu inteligencia. No tendrás ayuda allá donde vas. Y para ir más rápido de un sitio a otro, tendrás que usar unos teleportadores repartidos por los complejos. Unos te llevarán simplemente a otro lugar de la zona en la que te encuentres y otros te transportarán hasta un nuevo nivel. Acabarás siendo despiadado y no tendrás un sólo segundo para poder distraerte hasta que hayas terminado con todos los enemigos que aparezcan en una planta. Reconocerás que el número es inmenso cuando —a pesar

a vista de pájaro, existen varias posibilidades de visualizarlo: bien siendo tú quien te muevas por los escenarios —de pie o inclinado— con los gráficos quietos, bien siendo la pantalla entera la que gire cuando quieras darte la vuelta, estando tú siempre en la misma posición. Para mí con la segunda opción obtendrás mejores resultados si usas el teclado, pero eso irá en cuestión de gustos.

Los escenarios

La única palabra que se me ocurre es "inmensidad", para describir lo extensos que son aunque los veas en miniatura. Además de la dificultad intrínseca de recorrer cada uno de ellos, existe otra añadida en forma de pasadizos, zonas oscuras, erupciones, desnieves sin protección, barreras arquitectónicas y un sinfín de artilugios que proliferan de



Precio: 7.990

Requerimientos: Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, Disco Duro, Windows 95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: MGM Interactive
Distribuidor: Erbe



del fácil manejo del juego —no des abasto a destruir todo lo que se avvicina, que nunca es poco.

Como el juego está concebido



manera preocupante en este universo concebido para habitantes micromachines, de apariencia similar a la de Total Mania o cualquier entrega de la saga Crusader por sus escenarios y gráficos, y hermano de un Thexder en 3D, en cuanto a las habilidades y similitudes de los protagonistas de ambos se refiere.

Tienes ante ti la oportunidad de jugar un producto con voces y textos en castellano, muy adictivo y que desarrolla una línea



Machine Hunter te permitirá llevar a cabo una auténtica odisea de destrucción



de acción vertiginosa. Aunque no es el primero de su género, incorpora novedades y si bien la dificultad es alta, y a ello contribuye en gran medida el hecho de que la ventana de juego sea pequeña y oscura sus gráficos –si quieres calidad de

de juego sea pequeña y oscura sus gráficos –si quieres calidad de



El truco es...

En el segundo nivel encontrarás unos escorpiones muy poderosos. Para acabar cuanto antes con ellos, dispara avanzando y retrocediendo alternativamente, porque al avanzar, a tu velocidad sumará la de los disparos, con lo que le llegarán oleadas de destrucción.

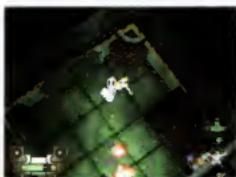


imagen tendrás que sacrificar tamaño de ventana-, esta circunstancia siempre será más un reto que un fastidio. Su fácil manejo lo hace apto para que cualquiera pueda disfrutar con él, y el detalle y la calidad de sus decorados nos muestran el último producto de la evolución del género.

Calificación

Machine Hunter



Pros: Mucha, muchísima acción. Tendrás oportunidad de usar todo tipo de armas conocidas o desconocidas cuando te reencarnes en algún androide. Los escenarios son vastos y complicados y la música allena a continuar con la sinfonía. Los efectos especiales audiovisuales son muy buenos.

Contras: El trazado de las instalaciones es un poco lioso y ya en el segundo nivel te costará llegar hasta la plataforma que te permite terminar. Los gráficos son muy oscuros –necesitarás lupa- y tendrás que jugar en ventana pequeña si quieres algo de calidad, porque a pantalla completa, cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.



La vida pirata...

Overboard!

Planteado como un arcade de acción continua, *Overboard!* llega al PC con un alto nivel de exigencia, ofreciendo, eso sí, un alto nivel de calidad gráfica.

Al timón de un antiguo galeón pirata, el jugador zarpará en busca de un legendario tesoro que se oculta en algún lugar de los siete mares. En su viaje encontrará tesoros menores, numerosos enemigos, y muchos puertos que controlar y donde construir nuevas naves.

Además de tener que resolver el problema de los enemigos, en muchos lugares será necesario también descubrir el mecanismo de algunos puzzles para poder avanzar de nivel. Al final de cada zona habrá

logía 3D. La banda sonora es caribeña y muy rumbosa, y los efectos de sonido ambientan el juego como aquellas películas de piratas que hicieron famosos a actores como Errol Flynn o Burt Lancaster, logrando un



Precio: 7.990

Requerimientos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, ratón, aceleradora 3D, Tarjeta de Sonido, Windows 95, CD-ROM 4x,

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Pygmalion

Distribuidor: Electronic Arts



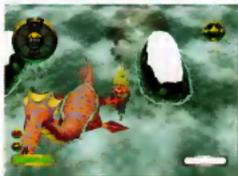
El truco es...

Es necesario eliminar a todos los enemigos de una zona antes de poder hacerse con el puerto para conseguir suministros. No te metas nunca en zonas demasiado pobladas por enemigos, llevas las de perder. Hazlo poco a poco.

un típico "boss" que pondrá las cosas muy difíciles antes de pasar a la siguiente. En todo momento influirán las condiciones climatológicas y la dinámica aplicada al movimiento del barco.

Diversión constante

Los escenarios son bastante variados y abarcan desde las zonas tropicales más concurridas por los piratas y colonos, hasta lejanos volcanes o exóticas islas nevadas, donde se descubrirán gigantes serpientes marinas y malvados genios que protegerán con gran celo sus riquezas. En cuanto a la calidad visual, no hay mucho que decir mirando las pantallas: máximo aprovechamiento de la tecno-



gran resultado gracias a la utilización del Dolby Surround.

Overboard! es un juego muy divertido y entretenido en el que resulta algo difícil entender la exigencia de tarjeta 3D, pero a pesar de ello resulta incluso adictivo tanto en el modo de un jugador como en multijugador. Todo un entretenimiento que se aleja de la tónica habitual de los juegos que están saliendo últimamente.

Calificación

Overboard!

Pros: *Overboard!* ofrece una alta calidad técnica a todos los niveles, y el juego en sí crea adicción y resulta muy divertido. Un gran punto a favor es que es distinto y en cierta forma, nuevo.

Contras: Debido a la perspectiva utilizada, es muy difícil localizar a los enemigos que se ocultan junto a los acantilados. Esto también afecta a la puntería, por lo que cuesta trabajo hacerse con el sistema de disparo.

PC
CD
rom

M
ulti.
MULTIPLAYER

Digital
Dreams
ARCADE
series

RALLY SERIES
**WORLD WIDE
RALLY**
CHAMPIONSHIP

sólo
2995
ptas

**¡Pisa el acelerador con
World Wide Rally!**

15 circuitos • Multijugador • Control por noche y día • Sistemas de física
reales • 6 coches diferentes • Compete sobre nieve, tierra, barro y asfalto

¡Pide tu ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 14:00 y 15:00 a 19:00h.

Deseo que me envíen: WORLD WIDE RALLY por 2995 + 450 ptas. gastos de envío.

Nombre y apellidos.....Domicilio.....Población.....
Provincia.....CP.....Fecha de nacimiento.....NIF.....

FORMA DE PAGO

- Talón a PRENSA TÉCNICA Contra-reembolso Firma,
 Giro postal n°.....de fecha.....
 Tarjeta de crédito VISA n° AMERICAN EXPRESS n°
 Fecha de caducidad de la tarjeta.....Nombre del titular, si es distinto.....

Re llena este cupón y envíalo a
DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
C/ Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2
28037 Madrid.



Una apuesta diferente

Kiko World Football 98

Saber desmarcarse es una de las claves que cualquier jugador debe dominar para destacar en el fútbol moderno. Ubi Soft parece conocer bien esa lección, y tal vez por ello acaba de lanzar un nuevo juego de fútbol que destaca precisamente por eso: desmarcarse de todos los demás juego de su estilo.

Estas alturas no es ningún secreto que la gran mayoría de los juegos de fútbol que se publican puján principalmente por ofrecer una tecnología —en especial un entorno 3D— cada vez más depurada y espectacular.

Por ello, por como ya decíamos desmarcarse de esa línea, y tal vez por ser conscientes que tratar de combatir un fenómeno como es el Fifa de EA Sports con sus propias armas era afrontar un reto desproporcionado —y probablemente descabellado—, Ubi Soft ha optado por una apuesta diferente que sólo cabe comparar con la que hace algunos años hizo propia un juego que merece la pena recordar: Sensible Soccer.

Los gráficos de aquel juego —sin ser malos— eran minúsculos, el entorno 3D brillaba por su ausencia, y el número de opciones que nos ofrecía no era precisamente abrumador. ¿Cuál era entonces su secreto? Seguramente ya habréis adivinado la respuesta: su aplastante jugabilidad. Ver a aquellos “pequeños diablillos” en pan-

talón corto realizar “virguerías” con la pelota, y tratar de controlar a uno de ellos, era una experiencia tan emocionante y divertida como es el propio fútbol.

No sabemos si Ubi Soft ha escogido aquel juego como modelo —aunque lo parece— pero lo cierto es que este nuevo título podría ser considerado como la progresión lógica de Sensible Soccer, o lo que es lo mismo, un juego de fútbol en el que lo primordial es con mucha diferencia la jugabilidad, pero que además ofrece un buen número de valores añadidos, como por ejemplo un completísimo número de opciones y modos de juego; unos gráficos y unas animaciones de lujo, y la presencia como imagen del juego de ese auténtico mago del balón que se llama Francisco Narváez “Kiko”.

Rumbo a la jugabilidad

Ni estadio virtual, ni texturas, ni “Goreaud”, ni decenas de cámaras para contemplar la acción; “Kiko World Football” ha escogido un camino diferente con un rumbo claramente marcado: crear el simulador futbolístico más jugable de cuantos se han publicado hasta la fecha.

No sólo eso, sino que “Kiko World Football” destaca por otros dos aspectos francamente relevantes: uno, que los partidos se desarrollan a una velocidad vertiginosa, y dos, que los requerimientos mínimos del juego —aunque eleva-

dos— están muy por debajo de lo que exigen la mayoría de los títulos publicados últimamente.

Una vez hecha mención de estos dos relevantes aspectos, no cabe tampoco dejar pasar por alto otros igualmente importantes. “Kiko World Football” nos ofrece 5 modos de juego diferentes, amistoso, campeonato, copa, torneo y entrenamiento. La función del primero y el último es harto obvia, y en cuanto a los otros tres nos proponen diferentes maneras de afrontar competiciones de variada duración y con una participación también variable en lo relativo al número de jugadores y equipos que tomarán parte.

Llega así pues el momento de hablar de la base de datos del juego, y hay que decir que un total de 358 equipos de todo el mundo han sido incluidos. También podemos —en el modo copa— acceder a los datos de la liga inglesa (1ª y 2ª división) y también la española, alemana, francesa e italiana (sólo la 1ª división). En cualquier caso, el juego es completamente “editable” (valga la expresión) de tal



Precio: 5.995

Requerimientos:
Pentium 60, 16 Mb de RAM,
Windows 95, CD-ROM 2x,
42Mb libres de disco duro,
tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 2 a 4
Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft



Uno de los valores añadidos es la presencia como imagen del juego de ese auténtico mago del balón que se llama Francisco Narváez "Kiko"



forma que podemos crear nuestros propios equipos, copas, campeonatos e incluso las características de cada jugador (estos han sido creados a partir de 13 criterios como velocidad, control, agresividad, resistencia, precisión, espíritu de equipo o visión de juego).

Queda por último destacar que hay otra serie de opciones que nos permiten modificar otros aspectos del juego, como el nivel de dificultad (hay tres diferentes), las condiciones climatológicas (sol o lluvia), el tiempo de duración de los partidos y otros factores relativos al arbitraje, el sonido, la velocidad de juego, o el ángulo de cámara en que se nos muestra el desarrollo de los partidos (hay tres diferentes, con un grado mayor o menor de "zoom").



Estrategia de juego

Por supuesto, una de las muchas cosas que el programa nos permite hacer es decidir el esquema de juego que nuestro equipo va a emplear, lo cual nos permite optar por sistemas defensivos, netamente de ataque o intermedios. El programa incluye un total de 14 formaciones distintas ya predefinidas, pero en cualquier caso podemos editarlas para crear una propia. Obviamente es conveniente intentar adaptar la estrategia de juego a las características de los jugadores

de nuestro equipo, y no optar por ejemplo por un sistema de ataque si esta es la línea menos cualificada de nuestro equipo.

Es importante resaltar también que el juego nos ofrece diversas opciones multi-jugador a través de una red local, si bien existe la posibilidad de que dos personas

participen simultáneamente usando un único ordenador. A su vez, en este modo de juego se podrá optar por un modo



Un total de 358 equipos de todo el mundo han sido incluidos en la base de datos del juego

El truco es...

Dado el rápido desarrollo de los partidos, esa debe ser también una de nuestras cualidades: mover rápido el balón. Es difícil marcar un gol tirando directamente a puerta; es mucho más aconsejable internarse por las bandas y centrar en busca de un posible remate.



Kiko World Football 98



Podemos visualizar repeticiones de los goles o las mejores jugadas a través de un sencillo sistema



No queda mucho más por decir, excepto que el juego, analizado desde un punto de vista técnico se mueve siempre en el terreno de lo correcto, pasando en ciertos momentos a lo brillante. Entre los apartados más discretos está el del sonido, que no ofrece nada especialmente destacable, y que encima nos revela uno de los pocos puntos flacos del juego: la voz del comentarista está en inglés.

Por lo demás, este Kiko World Football es una refrescante experiencia para los aficionados al género, proponiéndonos disfrutar sin grandes complicaciones (y sin un ordenador especialmente potente) de toda la pasión del fútbol. De propina, y como estandarte del juego, la presencia de Kiko, a quien (coincidiendo con el último partido de clasificación de la selección) conseguimos "sacarle" algunas impresiones en exclusiva.

Calificación

Kiko World Football 98

Pros: Por encima de cualquier otro detalle la jugabilidad y el frenético desarrollo de los partidos, que logran transmitir al jugador toda la emoción del fútbol.

Contras: La voz del comentarista no ha sido doblada al castellano, y existen sólo tres cámaras diferentes para visualizar la acción. Por cierto, ¿por qué el nombre del juego está en inglés?

cooperativo (los dos en el mismo equipo) o bien por un modo normal en el que cada uno se juega de un equipo diferente.

La salsa del fútbol

Dicen que esa es la definición del gol, y para que podamos recrearnos en los tantos que se marquen en cada partido (o simplemente para observar con mayor detalle las jugadas que más nos hayan gustado) disponemos de la posibilidad de visualizar repeticiones a través de un sencillo sistema que nos permite incluso observar la acción "frame a frame".

Otro detalle curioso de Kiko World Football es que incluye una divertida opción de jugar en modo Fútbol Sala, gracias a lo cual disfrutaremos de la posibilidad de jugar en pequeñas pistas cubiertas con equipos formados por de 3 a 5 jugadores. Si el modo normal de juego es ya de por sí frenético, este es sencillamente "electrizante", ya que el balón nunca puede salir a fuera de banda (el balón rebota contra las paredes) y por tanto apenas hay interrupciones en el juego (excepto las faltas y las celebraciones de los goles).

Entrevista con Francisco Narváez "KIKO"



1) ¿Había tenido antes algún contacto previo o conoce algo de los juegos de ordenador?

Ma, mi profesión me deja poco tiempo y así que tengo lo mínimo para otros cosas.

2) Si tuviera que enfrentarse contra una máquina Deep Blue (la del ajedrez) que jugase al fútbol y pudiera formar un equipo virtual creado a partir de datos de jugadores reales de todo el mundo, ¿qué jugadores elegiría para su equipo?

Los datos previos a toda la plantilla Atalanta. Lo mejor que se pueda hacer es como siempre. La máquina no tendría ni una mínima oportunidad.

3) ¿Se imagine un futuro en el que la gente jugará al fútbol sólo a través de la realidad virtual?

Los jugadores. El deporte dejará de existir y el mundo jugará básicamente su vida.

Carro. La mayoría nunca podrá disfrutar la emoción del campo.

4) ¿Ha soñado alguna vez cómo sería el gol ideal que le gustaría marcar?

Cualquier gol es ideal, se produce como se produce. Los habrá más o menos bonitos, pero un gol es un gol.

5) ¿Cuál es la anécdota más divertida que le ha ocurrido jugando al fútbol?

Nunca tuve un día así. Para contarla, seguramente podría haber muchas páginas con este artículo que me han ocurrido en esta profesión.

6) ¿Quién era su gran ídolo de pequeño y quién lo es ahora?

Cuando era pequeño me gustaba mucho Migueli, Maradona, y de los jugadores actuales, Guardiola es el que más admiro.

7) En su opinión, ¿quién es el mejor jugador del mundo?

Creo que es honor si lo reparten entre George Weah y Ronaldo. Ambos son unos magníficos jugadores.

8) ¿Qué consejo le daría a los chavales que pueden estar leyendo estas líneas y que sueñan con convertirse en estrellas del fútbol?

Que persigan su sueño y juegan en equipo en la parte que elija a un lado los estudios. La vida "liberal" es un espectáculo al máximo, y después hay que tener de algo.

9) Por último, ¿por qué cree que despierta tanta simpatía entre la gente?

No sé si, creo que es la gente que quiere saber responder a sus preguntas. En los dos formatos, los jugadores suelen tener bien, ¿no?

CURSOS

Empresariales:

- Análisis de Balances y Auditoría
- Auxiliar Administrativa
- Comercio Exterior
- Contabilidad
- Contabilidad Analítica
- Presupuestario
- Dirección Financiera y Contable
- Director de Ventas
- Gestión de Comercios
- Gestión de Restaurantes
- Gestión PYMES
- Marketing
- Tributación y Asesoría Fiscal
- Vendedor Profesional

Idiomas:

- Alemán
- Francés
- Inglés

Desarrollo personal:

- Acceso a la Universidad para mayores de 25 años
- Graduado Escolar
- Técnicas de Estudio y Lectura Rápida

Informática:

- Corel Draw 5.0
- dBase
- Introducción a la Informática
- Lotus 1-2-3
- Windows 95
- Windows 3.1
- WordPerfect

Nuevas Profesiones:

- Decanación
- Educación Infantil
- Fotografía
- Jardinería
- Psicología
- Puericultura
- Video

Ocio:

- Dibujo y Pintura
- Dibujo Artística
- Dibujo Humorística
- Guitarra
- Pintura al óleo

Profesionales en:

- Camarera Profesional
- Climatización
- Cocinera Profesional
- Chapa y Pintura
- Delimitación de Construcción
- Delimitación General
- Delimitación Mecánica
- Electrónica Digital
- Electrónica y Electricidad del Automóvil
- Electrónica y Microelectrónica
- Fontanería
- Instalador de Antenas
- Instalador de Gas
- Instalador Electricista
- Mecánica de Automóviles
- Mecánica de Motas
- Oficial de Albañilería
- Técnica en Construcción
- Técnica Electricista

Belleza y Moda:

- Corte y Confección
- Diseño de Modas
- Esteticista
- Peluquería



**Aprende
sin ir
a clase.**

**Aprende con las
ventajas CEAC:**

- CEAC 2000 es un nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada, para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

Con profesor particular que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

Con todo el material que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.

Cursos garantizados por CEAC. Si no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

Conseguirás tu Diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

OBSEQUIO.
Marcadores
fluorescentes.



Pídenos información de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo de bienvenida.

902 102 103
Servicio 24 horas
<http://www.ceac.com>
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo
de Enseñanza Privada
del País.

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

Si, quiero recibir información detallada del Curso de _____ que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.

Nombre y apellidos _____

Domicilio _____ Nº _____ Piso _____ Puerta _____ C.P. _____

Tel. _____ Población _____ Provincia _____

Fecha nacimiento _____ Profesión _____

Rellena en mayúsculas esta solicitud y envía a **CEAC, c/Aragón, 472. 08013 Barcelona.**



Como en la televisión

NHL Hockey 98

El hockey sobre hielo vuelve a ser el protagonista en el mundo de los juegos para PC. EA Sports acaba de lanzar su nuevo NHL Hockey, un juego que nos permite simular campeonatos de este espectacular deporte y participar en los partidos.

NHL Hockey 98 es un juego de simulación deportiva que se puede enfocar desde varios puntos de vista. En primer lugar, este juego no es únicamente un juego de acción centrado en simular partidos individuales, sino que está pensado para simular campeonatos y ligas entre diferentes equipos. Desde este punto de vista podemos usar el juego para simular los resultados de los diferentes encuentros entre los equipos de hockey, para lo que el programa se basa en las características de cada equipo, tomadas de sus resultados en la vida real.

Espectacular

Aprovechando al máximo la aceleración para gráficos 3D que permite el nuevo controlador DirectX 5.0 y, en caso de que el ordenador disponga de tarjeta aceleradora, del chip 3Dfx, NHL Hockey 98 muestra los partidos en un riguroso 3D comparable a juegos como Quake. Tanto si estamos participando en los partidos como si lo que estamos haciendo es contemplarlos, como si de una televisión se tratara, los jugadores y el escenario que los rodea son personajes poligonales con texturas.

Normalmente el partido se contempla desde una vista aérea, de modo que se puede ver todo el ancho del campo de juego. Desde esta perspectiva, necesaria para poder contemplar a un gran número de jugadores, los personajes aparecen bastante reducidos, pero a pesar de todo se aprecia su tridimensionalidad. A menudo la vista se transforma en una cámara que se introduce en el campo de juego para enfocar los momentos más espectaculares. De este forma, cuando un

equipo marca un tanto, podemos ver a los jugadores mostrar su alegría, abrazarse, etc., mientras que los del equipo contrario muestran su descontento con gestos bastante explícitos.

Desde estas perspectivas se puede apreciar la tridimensionalidad de los jugadores en todo su esplendor. Podemos apreciar que todos tienen cara, una fotografía aplicada como textura a la cabeza del personaje. Esto les da un aspecto realista, aunque a veces inquietante, ya que todos parecen clones del mismo jugador, tienen una perpetua e inmutable sonrisa y nunca mueven los ojos.

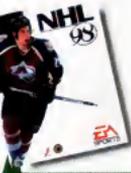
El sonido es sin duda otro de los éxitos de este juego. NHL Hockey 98 utiliza la técnica Dolby Surround, que proporciona un sonido envolvente sin necesidad de una tarjeta ni altavoces especiales. Durante los partidos se oye continuamente al comentarista deportivo comentando la acción. El público aplaude, abuchea y reacciona ante las diferentes situaciones, y por supuesto no

falta la música de órgano con los himnos de cada equipo.

Peleas sobre hielo

El hockey sobre hielo es un deporte que se caracteriza por su espectacularidad, muchas veces debida a la violencia que muestran los jugadores en el estadio. Éste es un elemento que no se ha dejado fuera en NHL Hockey 98. En el transcurso de los partidos serán muchos los jugadores sancionados por las faltas cometidas (y expulsados durante algunos minutos) y unos cuantos tendrán lesiones.

En ocasiones, debido a una falta cometida, se puede originar una pelea entre dos jugadores. En ese momento la vista cambia a una cámara que enfoca a ambos y el juego se convierte momentáneamente en una versión light de Mortal Kombat sobre hielo. El jugador puede controlar los movimientos de su jugador en una pelea a puñetazos contra el otro jugador. El árbitro, mientras tanto, se quedará mirando la pelea y,



Precio: 5.990

Requerimientos:

Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 50Mb libres de disco duro, tarjeta de sonido, ratón, (tarjeta 3D opcional)

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: EA Sports

Distribuidor: Electronic Arts



cuando ésta termine (por K.O.) enviará al jugador que la haya originado 5 minutos al banquillo como penalización.

Simulación de resultados

Como ya se ha dicho antes, NHL Hockey 98 no sólo nos permite manejar a los jugadores en la lucha por marcar tantos al equipo contrario, sino que también simula los encuentros entre los diferentes equipos que participan en la liga. Tenemos la opción de contemplar el desarrollo íntegro de cada uno de los partidos en la pantalla, como si lo estuvieran retransmitiendo. Los partidos se desarrollarán igual que en los que participamos

de forma activa pero esta vez no podremos controlar a ningún jugador.

Si se quiere acelerar el proceso de simulación para llegar hasta el día en que nuestro equipo vuelve a participar, podemos pedir al programa que calcule los resultados simulados, basándose en las características principales de los jugadores.

Multijugador

NHL Hockey 98 permite que jueguen hasta dos jugadores simultáneamente, controlando cada uno un equipo diferente. Esto se puede hacer en el mismo ordenador, llevando cada uno un control distinto (teclado, ratón, joystick o gamepad) o bien por una conexión de diversos tipos: cable serie, módem, red local o Internet.

A menudo la vista se transforma en una cámara que se introduce en el campo para enfocar los momentos más espectaculares



Aunque el número de jugadores sea de 2 como máximo (debido a que los partidos son siempre entre dos equipos), pueden jugar tantos jugadores como equipos participen en la liga.

El truco es...

No hay mucho que te podamos decir, excepto que utilices el speed burst para ganar velocidad y poder así sobrepasar cómodamente a tus contrincantes.



Calificación

NHL Hockey 98

Pros: Es una de las simulaciones deportivas más realistas, gracias a sus gráficos de polígonos 3D y a su sonido Dolby Surround.

Contras: El juego está en inglés, con lo que la charla continua del comentarista no nos sirve de mucho.



El veterano del cielo virtual

Flight Simulator 98

Tras la reciente aparición del Flight Simulator 6 en la que, únicamente se mejoraban un par de cosas y se pasaba de MS-DOS a Windows 95, llega Flight Simulator 98. Sin duda es la mayor revisión desde que apareciera la versión 5 de este eterno simulador. Esta vez Microsoft se ha esforzado al máximo y ha sacado una nueva versión cargada de sorpresas.

Hay cosas que no cambian; la forma de manejar el Flight Simulator sigue siendo la misma de siempre, por menús. Esto no ha variado, únicamente se ha añadido una pantalla al inicio en la que se nos da la posibilidad de ir directamente a ciertas partes del simulador.

El resto sigue igual, eso sí con un interfaz gráfico nuevo. Por defecto seguimos saliendo desde Chicago en la Cessna.

Los nuevos del Hangar

En esta última versión se ha incorporado tres nuevos aviones, mejor dicho, dos aviones y un helicóptero. Los aviones son un Cessna Skyline 182S y el Learjet 45; el helicóptero es un Bell 206B JetRanger III.

Sin duda alguna, la incorporación del helicóptero es una de las novedades más interesantes. Se nos da la oportunidad de disfrutar del vuelo desde un punto de vista diferente, pilotando un helicóptero, algo a lo que nos costará acostumbrarnos después de estar tanto tiempo volando únicamente aviones.

Pero a los viejos —y no tan viejos— inquilinos del Flight Simulator, también se les ha hecho un remozado. Los modelos de vuelo de cada uno de ellos ha sido mejorado y comprobado por expertos como Cess-

na, Learjet, Flight Safety International, etc. Indudablemente, un detalle del nivel de realismo con que se ha dotado a esta nueva versión del Flight Simulator.

Este remozado no se ha limitado a su comportamiento, también afecta a su aspecto físico, tanto interior como exterior. Se han creado nuevos paneles de control fotorealistas, que son más fáciles de leer e incorporan más aviónica que en otras versiones. Puedes abrir ventanas secundarias para que aparezcan más controles, y si no sabes para que sirve, con tan sólo ponerle encima y pulsar el botón derecho del ratón, se te informará sobre el mismo.

También en el aspecto interior se ha diseñado una cabina virtual, además de las ya típicas vistas estáticas, para poder ver el mundo a nuestro alrededor como si fuésemos el propio piloto. Viendo con el mismo detalle, tanto el exterior como el interior del avión, léase asientos, palancas de control, panel de control, etc.

Todo lo relativo al aspecto exterior ha sido también mejorado, pudiéndose ver hasta el más mínimo detalle.

El mundo por montera

En esta última versión Microsoft nos ofrece... el mundo. Sí, el mundo. Podremos despegar desde más de 3000 aeropuertos, unas 10 veces más que en las versiones anteriores. Además incluye nuevas áreas metropolitanas tanto en Europa como en U.S.A., una nueva versión fotorealista de Hong Kong. También se han aumentado el número de obstáculos que nos podremos encontrar al volar a baja altura, antenas, edificios, torres, etc.

Tanto en los nuevos como en los viejos escenarios es donde descubren las aventuras y desafíos,



Precio: 9.990

Requisitos:

486 66MHz, 8Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 100Mb libres de disco duro, SVGA 256 colores, ratón, [tarjeta aceleradora 3D y Force Feedback opcionales]

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Microsoft

Distribuidor: Microsoft



que podremos elegir si lo de simplemente volar no nos atrae demasiado. En las aventuras se han reunido una serie de vuelos en los que experimentaremos volar, recibiendo instrucciones del tráfico aéreo, hacernos con el mando de un vuelo comercial..., puiden-



do, en cada una de ellas, producirse emergencias y otras sorpresas que pondrán a prueba nuestra pericia como piloto. En cuanto a los desafíos, como el propio nombre indica, se nos desafiará a realizar una serie de maniobras con el avión, unas bastante sencillas pero otras más complicadas. Podremos, entre otras, aterrizar en un portaviones o pasar por debajo de la Torre Eiffel. Todas y cada una de ellas pondrán a prueba nuestros nervios y nuestros reflejos.

Además de las aventuras y desafíos, también dispondremos de los ya clásicos vuelos predefinidos, desde los cuales despegaremos o aterrizaremos en tal o cual aeropuerto. Pero además de despegar y aterrizar, como en la mayoría de los vuelos predefinidos, ahora también podremos elegir algunos "recorridos turísticos",

nosotros mismos, nuevos vuelos. Pudiendo elegir el avión a pilotar, desde dónde vamos a despegar, la región del mundo, el país, la provincia o estado y la ciudad. Para hacerse una idea, hay más de 2800 ciudades con sus correspondientes aeropuertos. También podremos elegir la hora del día, el tiempo que va a hacer, etc.

Como volar y no dársela en el intento

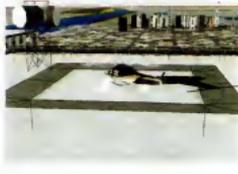
Para aquellos que no sepan volar y para aquellos que si saben pero necesitan perfeccionar, disponemos de lecciones de vuelo. Diferentes situaciones con diferentes aviones y con niveles de dificultad variables. Cada lección viene acompañada de un "briefing" previo, gracias al cual podremos saber lo que debemos hacer en el vuelo y como hacerlo.

Esto a nivel práctico, pero también, por supuesto, disponemos de teoría. Se nos enseñara casi todo acerca del avión y de cómo vuelan, el funcionamiento de los instrumentos...etc.

Tendremos la posibilidad de, además del curso de piloto privado, dar un curso de piloto civil, para aprender a manejar el Boeing 737. En cada uno de ellos, se nos enseñará todo acerca del vuelo del avión que vamos a utilizar. Sus instrumentos, la aerodinámica, los motores, el tiempo, y todo lo que concierne al avión y a su vuelo.

Además, podremos dar otro cursillo. Este será el más difícil pero, sin duda, el más divertido: el de piloto acrobático. Enseñándonos las maniobras acrobáticas básicas, un looping, el tonel,...etc, pudiéndolas ver realizadas con el Flight Simulator y en la realidad a través de una grabación de video, en la que nuestra instructora, Patty Wagstaff, nos irá explicando lo que debemos hacer, todo ello en inglés, "of course".

Se incluyen, manuales completos de cada avión, para que nos sepamos al dedillo, lo que hacer en cada situación, aplicar más o menos velocidad, bajar o subir el morro, etc... todo dependiendo de la acción a realizar, despegue, aterrizaje, etc. Esta ayuda no queda confinada al Flight Simulator instalado en nuestro ordenador, ya que Microsoft, en su página Web (<http://www.microsoft.com/games/fsim/tag>), dispone de un apartado llamado "Teacher's Activity Guide",



Podremos despegar desde más de 3000 aeropuertos, unas 10 veces más que en las versiones anteriores



como sobrevolar la Estatua de la Libertad, ver las Pirámides y la Esfinge al atardecer, ver la Acropolis Griega, la erupción del Kilauea en 1983, y un montón más que harán las delicias de todo piloto virtual.

Además de los predefinidos, podremos crear,





Los escenarios han sido mejorados ampliamente, con más detalle que nunca, más objetos y fieles reproducciones de grandes ciudades

nunca, nos sentimos como un verdadero piloto a los mandos de un avión.

Sólo o acompañado
Se ha incorporado la posibilidad de jugar en red o a través de Internet. Esta vez podremos recorrer tanto el mundo virtual como el real sin movernos de casa.



veremos igual de bien, no tanto como con una tarjeta aceleradora, pero casi.

Los escenarios han sido mejorados ampliamente, más detallados que nunca, con más objetos, con reproducciones fieles de grandes ciudades como París, en las que podremos ver cada calle de la ciudad con sus coches, además de la Torre Eiffel. También podremos ver las pirámides con la Esfinge presidiéndolas, o el volcán Kilauea haciendo erupción, con la lava cayendo al mar. Se ha mejorado detalles como la Luna (ahora podremos ver incluso los cráteres), los efectos de la luz sobre objetos (la sombra será más alargada al atardecer), las estrellas por la noche, y un sinnúmero de detalles más.

Además de los gráficos, también se han mejorado los sonidos. Se han incluido sonidos digitalizados, desde el chirrido de los neumáticos al tocar el suelo, el ruido del viento, las alarmas sonoras del avión, el sonido de los motores, los de hélice y los reactores. Todo para que, más que

dónde se nos enseñara matemáticas, geografía, física y más temas, todos ellos relacionados con el vuelo, haciéndonos comprender, entre otras cosas, como un armatoste de 300 toneladas puede despegar del suelo.

Un entorno perfecto

Por supuesto, Microsoft ha utilizado su tecnología DirectX para que los escenarios cobren vida en nuestros ordenadores. Esta nueva versión del Flight Simulator soporta lo último en tarjetas aceleradoras 3D y si no dispones de ninguna tarjeta aceleradora, no hay que preocuparse, Microsoft también ha pensado en ello, lo

El truco es...
Le atentamente los briefings de pre-vuelo, donde se te dirá todo acerca del vuelo que estás a punto de comenzar. Esta vez el Flight Simulator es más real que nunca.

A través de Internet Gaming Zone podremos retar a cualquier otro piloto del mundo real a una competición acrobática o una carrera a través de una ciudad llena de obstáculos, o meterte de lleno en una zona con alta densidad de tráfico aéreo o, simplemente, meterte en la torre de control y poner un poco de orden en todo este jaleo.

Además de poder jugar con cualquier otra persona del mundo, Flight Simulator nos ofrece la posibilidad de, a través de Internet, acceder a información acerca del simulador más veterano del cielo virtual. Poniéndonos al corriente de las últimas novedades, apoyo técnico, trucos, ...etc.

Calificación

Flight Simulator 98

10000

Pros: Más ayuda al vuelo: ya no es, simplemente, tirar de la palanca y al aire, ahora se nos explican los "misterios" que hay detrás del vuelo. Más escenarios y mejores, más aviones, más aventuras, en definitiva más de todo. Y, sobre todo, más real que nunca.

Contras: Puede resultar aburrido si lo que se pretende no sólo es volar. Si tu objetivo es derribar a todo bicho viviente, olvídate del Flight Simulator. Es un simulador hecho para aquellos que vuelan por el placer de volar.

Flight Simulator 98

CONCURSO

Deja volar tu imaginación con Flight Simulator 98 y consigue un fabuloso joystick Microsoft SideWinder Force Feedback Pro, con el que los juegos nunca volverán a ser iguales. La nueva edición de Flight Simulator incluye muchísimas novedades, entre las que se cuenta precisamente el soporte de este joystick para convertir la simulación en una nueva experiencia. Como ya has podido comprobar en este mismo número, Flight Simulator 98 ha sufrido importantes cambios que mejoran enormemente este clásico que existe prácticamente desde la aparición del primer PC.

Sólo tienes que responder correctamente a estas preguntas con la información que hemos venido publicando sobre el juego, y enviamos el cupón adjunto. Entre los acertantes se sortearán 5 SideWinder Force Feedback Pro.

- 1.- ¿Qué tipo de aeronave se incorpora de forma totalmente novedosa en esta edición de Flight Simulator?
- 2.- ¿Cuántas ciudades hay, aproximadamente, en el juego?
- 3.- ¿Se puede jugar en Internet a Flight Simulator 98?

**Premios:
5 JOYSTICKS
SIDEWINDER FORCE
FEEDBACK PRO**



Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste 26,
28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección C.P.
Localidad
Provincia Teléfono ()

Respuestas:

1.
2. 3.



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBERICA S.A.
C/ Miguel Yuste 26,
28037 Madrid

(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso
Flight Simulator 98")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 5, que conseguirá uno de los sensacionales "Force Feedback Pro". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 16 de Enero de 1998, tomando como referencia la fecha del matasello, que deberá ser como máximo del 14 de Enero de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 16 de Enero de 1998, publicándose el resultado en el número 27, correspondiente a Febrero de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.





Escuela de capitanes

Star Trek: Starfleet Academy

Con varios meses de retraso llega por fin un de los juegos más anunciados de Interplay, una compleja mezcla de simulación y película interactiva en la que prima lo primero sobre lo segundo. En cualquier caso, los trekkies encontrarán el juego altamente satisfactorio por innumerables motivos.

Vamos a tratar en estas páginas, de transmitir lo mejor posible qué es Starfleet Academy, de forma que cualquier jugador que no sea trekkie pueda hacerse una idea de lo que puede esperar de este juego, un magnífico título que ha superado las expectativas que sobre él hubiera y ha sorprendido a propios y ajenos por sus cualidades, realización y ejecución.

A estas alturas no hace falta poner a nadie al corriente de qué es Star Trek, ya que han sido muchos los juegos de ordenador que se han creado sobre este universo del desaparecido Gene Roddenberry, y también muchas las páginas que hemos dedicado al tema, incluyendo un extenso reportaje en el número 18 de nuestra revista. Star Trek: Starfleet Academy –a partir de ahora SFA–, propone al jugador convertirse en capitán de la Federación creándose una sólida carrera como capitán de una nave estelar en el simulador de que dispone la Academia, estableciendo una tripulación de confianza y logrando una buena calificación final.

Todo esto será posible con la ayuda del

legendario capitán Kirk y algunos de los más valiosos miembros de su tripulación cuando estuvo al mando del U.S.S. Enterprise, así como las indicaciones del profesor de turno que estará presente en casi todo momento.

La vida en la Academia

La filosofía del juego, cogulgando de lleno con el espíritu de Star Trek, pretende formar al jugador no sólo en el aspecto técnico de la simulación de vuelo y combate espacial, sino también en la toma de decisiones y resolución de conflictos personales y militares, entrando con ello en un terreno en cierta forma peligroso y poco explorado. Esto no debe ser malinterpretado como un intento de lavar el cerebro a nadie, ya que muchas de las situaciones son lógicas y de sentido común, y el resto han de ser contempladas bajo el prisma de un capitán de la Federación. Simplemente hay que empaparse de los valores y prioridades que intentan transmitir el instructor y los diversos personajes que aconsejan al jugador durante el juego, y meterse realmente en la piel de un capitán de la Federación.

Las misiones que se jugarán, una larga lista que junto a las secuencias de vídeo ocupa 5 CD's, no se centran simplemente en el combate espacial o en la simulación de vuelo,

constantemente obligándole a tomar decisiones que pueden afectar a terceros. Los objetivos iniciales de una misión son siempre prioritarios, pero en ocasiones surgen imprevistos que es necesario atender.

A pesar de la complejidad normal de un simulador –cosa que no falta en SFA–, las primeras misiones se ocupan poco a poco de entrenar al jugador en el control de las naves. Esto se pro-



duce a través de textos y voces que llegan en forma de órdenes desde el Mando de la Federación, y aunque las voces están en inglés, hay subtítulos en castellano.

Con todas estas ayudas, el jugador pronto aprenderá a dirigir cualquier nave en condiciones, y a dar las instrucciones pertinentes a los miembros de la tripulación para ocuparse de los distintos sistemas de a bordo. Sin embargo, y de una forma un tanto especial, el pilotaje y los sistemas de disparo están siempre bajo el control del jugador.



Precio: 7.990

Requerimientos:

Pentium 90, SVGA,
16Mb de RAM, CD-ROM 4x,
Windows 95, 180Mb de
espacio en disco duro libre,
tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: Interplay

Distribuidor: Virgin





Starfleet Academy propone al jugador convertirse en capitán de la Federación creándose una sólida carrera en este cargo

Realismo futurista

Llegado este punto hay que hacer mención del realismo de las naves y la simulación. Evidentemente podría decirse que tal cosa no existe, puesto que las naves espaciales como las que presenta el juego no existen y por tanto no puede haber realismo ni simulación, pero SFA es tan rico y complejo como el mejor de los simuladores de aviones de combate o vuelo, y por ello hemos decidido incluirlo en esta sección como primer simulador espacial que analizamos.

Todas las naves, edificaciones, situaciones, y gran parte los personajes, han sido tomados directamente del inmenso trabajo de Gene Rodenberry y todos sus

colaboradores. Posiblemente muchos profanos desconozcan que existen planos reales de todas las naves, vida completa de numerosos personajes, e incluso planos virtuales de edificios. Esto, quizá

quien para escapar salta al hiperespacio. Al llegar a un destino, el artefacto ra-



ya sabido por trekkies y aficionados, ha sido la base principal de información para realizar el juego. Todo lo que en él hay es real, tan real como podría serlo si existiese.

Decisiones vitales

Nada mejor que un buen ejemplo para ilustrar la riqueza y complejidad de la simulación, así como otros aspectos del juego. Una de las misiones iniciales podría ser la recuperación de una sonda averiada que vigila una serie de dispositivos radiactivos en un sector determinado de la galaxia. Al llegar a cambiar la sonda -cosa que hay que hacer pase lo que pase- una nave hostil robará uno de los dispositivos radiactivos, un artefacto que bien podría aniquilar un planeta entero.

Entonces hay que tomar una decisión y perseguir al ladrón,

diactivo ha sido liberado en dirección a un planeta, y se plantea una nueva disyuntiva: ¿perseguir al ladrón o recuperar el artefacto, destruirlo a una distancia segura y continuar la persecución si hay suerte? Esto se puede complicar hasta extremos insospechados, y se trata simplemente de una misión de tantas.



El truco es...

No existen fórmulas magistrales para este juego. Son necesarias una buena concentración e intuición, y una relativa habilidad para pilotar las naves. Nunca dejes de cumplir los objetivos iniciales de las misiones, y hazlo siempre en cuanto puedas, ya que si lo dejas para más adelante podrías no tener oportunidad de completarlos.

SFA no es un simulador cualquiera, sino una profunda zambullida en el fabuloso universo de Star Trek



ten-
ción
es más

que buena, y sobre todo los trekies sabrán apreciar todo esto como es debido.

Entre misiones, cuando el jugador salga del simulador para volver a los pasillos y diversas salas de la Academia, también habrá que tomar decisiones, aunque en

forma de opciones de respuesta a conversaciones con otros personajes. Desde elegir la nave que se va a pilotar en la siguiente misión, hasta conseguir que uno de los miembros de la tripulación se enfade para que descargue su ira y rinda al máximo en el simulador.

das como los Pájaros de Guerra Romulanos y las Aves de Presa Klingon, pero también muchas otras inéditas hasta la fecha y cuya creación ha estado a cargo de Jim Martin, el artista que hay detrás de la serie de televisión Espacio Profundo 9.

El despliegue visual y sonoro en SFA es tal y como cabía esperar: impresionante. Las secuencias de vídeo poseen una alta calidad, los modelos de las naves son completamente 3D y en alta resolución, y la banda sonora y los efectos de sonido no tienen nada que envidiar a los que se pueden escuchar en televisión o cine si se dispone –claro está– de una buena tarjeta y unos altavoces decentes.

Con SFA casi se completa el ciclo de juegos de Star Trek previstos para este año, aunque posiblemente el único que falta, Voyager, no llegue a distribución nunca en España. En cualquier caso, el juego de Interplay, que es el que nos ocupa, demuestra con creces ser la producción más soberbia y ambiciosa de cuantas se han hecho hasta alrededor de Star Trek, salvando las distancias con los demás juegos que han tocado otros géneros. Incluso para los profanos al universo trekie, SFA es un título al que ya quisieran poder equipararse todos los Wing Commander juntos. Toda una superproducción de lujo que no defraudará a nadie.



Star Trek al desnudo

Desde una nave no sólo se pueden controlar los sistemas de propulsión y armamento, sino que también se puede conversar con la tripulación o acceder a los sistemas científicos de la nave, e incluso a una vasta enciclopedia con miles de datos. Esto denota que SFA no es un simulador cualquiera, sino una profunda zambullida en el fabuloso universo de Star Trek. Muchas de las posibilidades del programa están ahí para quien quiera aprovecharlas, pero no cabe duda que la in-

Viejos conocidos

Para los trekies, hay que decir que tanto Kirk, como Sulu y Chekov están presentes en diversas y repetidas ocasiones durante las secuencias de vídeo, aconsejando y conversando con el joven cadete David Forrester, el papel que asume el jugador al principio del juego. Las naves que se pueden dirigir incluyen el crucero científico Oberth, el crucero ligero Miranda, el Constitution y el Excelsior, todas muy diferentes y adecuadas para según qué misiones. Las enemigas, alcanzando la docena, incluyen algunas conoci-

Calificación

Star Trek: Starfleet Academy

10000

Pros: SFA es quizá todo lo que un trekie hubiera querido ver en el ordenador si quisiese convertirse en capitán de la Federación. Para los jugadores que no siguen Star Trek, es uno de los simuladores de combate espacial más rico y complejo de cuantos se han hecho, ofreciendo además toda una filosofía de vida y planteamientos morales, militares y diplomáticos. **Contras:** Es una lástima que las voces estén en inglés. El jugador está sometido a demasiada presión durante muchas misiones, cosa que llega a agobiar después de un tiempo.

Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World - junto con los CD-ROM's y sus juegos de regalo - que no conseguiste en su momento

La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador



Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números; (indica con una X los números que deseas)

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

Re llena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A. Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid. También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02

Nombre
Empresa
Dirección
Población
C.Postal

Telef.

Provincia
Profesión

Edad
CIF/DNI

FORMA DE PAGO:

Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
Giro Postal n° de fecha
Contrareembolso



A timón de un velero

Sail 2000

Vivid Simulations nos propone un nuevo tipo de simulación. En un momento en el que el mercado lúdico está ya saturado de coches, motos, aviones y tanques aparece este simulador de velero, cuya originalidad es su mayor cualidad.

Tras haber probado suerte con su anterior simulador de velero, Sail 95, la compañía de diseño de juegos para PC Vivid Simulations vuelve al ataque con la siguiente versión: Sail 2000. Parece que el hermano mayor del antiguo simulador va dirigido al mismo tipo de público: los aficionados a la navegación a vela.

Un proyecto arriesgado

La comercialización de un simulador de velero es un proyecto que se puede considerar algo arriesgado. Esto es así porque este simulador (bastante realista, por cierto) es tan diferente de los programas de simulaciones de carreras a los que el público está acostumbrado que se corre el riesgo de que no llegue a gustar.

En Sail 2000 nos ponemos al timón de un barco de vela en una competición contra otro barco. Esta vez la carrera no se trata de ponerse a los mandos del volante al que estamos acostumbrados en los simuladores de coches, sino que el manejo del barco es bastante diferente. Para hacer que nuestro velero marche a buen rumbo, habrá que conocer bastante el arte de la navegación. Para ello el programa incluye un extenso manual en el que se explican todos los conceptos necesarios, gracias al cual aprenderemos a manejar no sólo el timón (la parte más sencilla, por su similitud con el volante de un coche), sino a situar las velas en la posición adecuada. El tiempo atmosférico será también un factor de extraordinaria impor-

tancia, ya que es el viento nuestro único motor impulsor.

Multi-jugador

En esta simulación, en la que los controles del programa se encuentran traducidos al castellano, hemos de competir a lo largo de un recorrido por el mar contra un segundo barco. Este velero podrá estar controlado por el ordenador, y para ello podremos definir unas cuantas opciones relativas a la calidad de este barco (su velocidad relativa al nuestro, por ejemplo) que determinarán la dificultad que nos presenta para adelantarle en el recorrido hacia la meta. Sail 2000 se une también al carro de las partidas multijugador, una opción que resulta mucho más que interesante, ya que nos permite enfrentarnos a otra persona usando el mismo ordenador o bien conectándonos al ordenador del oponente por cable serie, modem, red local o Internet. Eso sí, el número de jugadores se encuentra limitado únicamente a dos, y eso es algo que empuja un tanto al juego.



Poco impactante

Si bien hemos de aclarar que la simulación es muy realista a la hora de calcular diversos factores, como la fuerza del viento, el tipo de nubes que nos rodean, la habilidad del piloto contrario o el grado de atención de los jueces a la hora de cogernos cometiendo una falta, lo cierto es que Sail 2000 carece de atractivo tanto en el aspecto visual como en el sonoro.

Aunque en la pantalla de juego aparezca una ventana en la que se contempla el escenario en tres dimensiones, la pequeñez de ésta hace que la sensación de realismo y de inmersión en el juego sea casi nula.

La pantalla se divide en tres zonas principales. Una de estas zonas es la que se ha mencionado antes, en la que se puede ver al velero en 3D, donde podemos usar el timón por medio del ra-



Precio: sin determinar

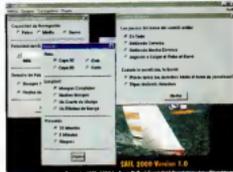
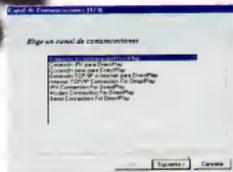
Requerimientos:

486 DX, 8 Mb de RAM, SVGA 1 Mb, Windows 3.1 o superior, CD-ROM 2x, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1 ó 2

Editor: Vivid Simulations

Distribuidor: Proein





En Sail 2000 nos ponemos al timón de un barco de vela en una competición contra otro barco

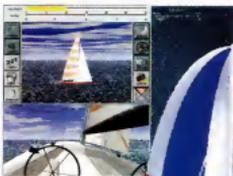


El truco es...
Os daremos un truco realmente sencillo pero muy eficaz: usa el control directo del timón por medio del ratón pulsando el botón derecho.

poco son nada impactantes.

Sólo para iniciados en el tema

En resumen, podemos concluir que Sail 2000 es un juego que está pensado para aficionados a la navegación a vela. Los que tengan esta afición encontrarán en este juego un buen sustituto del barco cuando se encuentren lejos de él, aunque será su imaginación la que conseguirá crear el realismo que le falta al juego.



duda es realista, pero desde un punto de vista un tanto abstracto. Es algo así como comparar SimCity con Quake.

tón o del joystick para dirigir la nave. Las imágenes 3D se consiguen por superposición de imágenes planas y no por medio de sombreados Gouraud, como viene siendo habitual en los juegos de tres dimensiones. En otra de las zonas de la pantalla se muestra un mapa del recorrido en el que podemos ver marcada la trayectoria a seguir y, por medio de un par de iconos, la situación de cada barco. En la tercera zona de la pantalla se ofrece una vista de cámara del barco, donde podemos ver el entorno que rodea a éste.

La música no es desde luego uno de sus puntos fuertes. Se trata de una pobre banda sonora, tipo MIDI, que parece más propia de un programa infantil que de una retransmisión deportiva. Los efectos sonoros cumplen su papel, al oírse las olas del mar y el aleto de las velas, aunque tam-

Si lo que se está buscando es un buen simulador, realista desde el punto de vista de gráficos, ésta no es la mejor elección a realizar. Sail 2000 se encuentra en un lugar intermedio entre los simuladores 3D y los juegos de estrategia basados en mapas. Sin



Calificación

Sail 2000



Pros: El gran número de opciones que se pueden activar consiguen un gran realismo en la simulación.

Contras: La falta de sensación 3D y la imposibilidad de que compitan más de dos barcos es uno de los puntos más flojos del juego.

Suscríbete a

Computer Gaming World

20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el 20% del importe al suscribirte a **COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

Sí, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240 pts.** en lugar de 7.800 pts.

1º apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

Giro Postal nº _____ de fecha _____

Contrarrembolso

Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____

Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad _____ / _____ / _____

Firma: _____

**Computer
Gaming World**

COMPUTER GAMING WORLD
La revista de juegos de ordenador nº 1

GRATIS
CADA MES
UN JUEGO
COMPLETO!





Computer Gaming World

Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 3 "THUNDER PAD DIGITAL"

Re llena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíalos por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50"

a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



Computer Gaming World

Mi TOP 50...



1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste, 26 28037 Madrid

Nombre

Apellidos

Dirección

Localidad

Provincia

Edad

C.P.

Teléfono ()



Contenido del CD



FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST

El ingenioso Al Lowe creó este juego hace unos dos años para tomarse un respiro del incansable Larry. Te regalamos la edición completa en castellano para que compruebas si eres capaz de librar al pequeño pueblo de Coarsegold del azote de unos malvados forajidos. Freddy Pharkas, farmacéutico y sheriff, correrá mil y una peripecias para

desentrañar un oscuro complot tras el que se esconde... Descúbrelo tu mismo.

IMPORTANTE: Freddy Pharkas es un juego de MS-DOS y no tiene porqué funcionar en Windows 95, Windows 3.1 ni cualquier otra versión de Windows. Los usuarios de Windows 95 deben iniciar el equipo en MS-DOS para instalar y jugar a Freddy Pharkas.

REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 Mhz, 4 MB de RAM (581K libres de memoria convencional, equivalentes a 595.000 bytes), SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatible, DOS 5.0 o superior, Ratón, Teclado.

INSTALACIÓN Y ARRANQUE EN DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM y tecla INSTALA. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, tecla FPFPP desde dentro del directorio donde hayas instalado el juego.

WINDOWS 3.1 Y WINDOWS 95

En el caso de Windows 3.1 o cualquier otra versión anterior a Windows 95, elige Windows y desde el símbolo del DOS sigue las instrucciones de instalación para MS-DOS. En Windows 95, pulsa el botón Inicio y selecciona Apagar el sistema, Reiniciar el equipo en modo MS-DOS, y Aceptar. Entonces sigue las instrucciones de instalación para MS-DOS.

CONTROLES

Con el ratón podrás controlar todas las acciones del juego. Para acceder a los distintos ítems y opciones del juego, lleva el ratón a la parte superior de la pantalla y selecciona uno de los botones disponibles. El botón izquierdo del ratón realiza la acción indicada por el cursor, y el derecho alterna entre los cursos de acción.

Para usar un objeto que tengas en el inventario, debes cogerlo primero en la ventana de inventario, y después pulsar con el sobre el recaptáculo de la acción.

ICONOS

Andar: el personaje se moverá hacia el punto que indiques. Mirar: el personaje examinará lo que indiques.

Acción: el personaje realizará una acción con un objeto, desde cogerlo a abrir una puerta.

Hablar con: el personaje iniciará una conversación con otro. Objeto (ítem): el último objeto seleccionado en el inventario. Inventario: abre el inventario.

Controles: puedes ajustar la velocidad de la animación, el volumen del sonido, tiempo de permanencia de los textos en pantalla, y el nivel de detalle del juego. Desde aquí también puedes salvar, cargar y salir.

El Libro Moderno de salud e higiene.

Esta guía de preparados de botica, se encuentra en forma de archivo de texto dentro del CD-ROM. En el directorio raíz del CD encontrarás un archivo llamado LIBRO.TXT y otro llamado LIBRO.DOC. El primero puedes editarlo, verlo e imprimirlo si tienes impresora y un programa para imprimir, desde MS-DOS, y el segundo desde Windows.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. Las Top Secret Interactiva de este mes incluyen la solución completa, paso a paso, de todo el juego.

SERVICIO TÉCNICO

Freddy Pharkas es un juego diseñado para MS-DOS y necesita como mínimo 581 K (595.000 bytes) libres de memoria convencional. Tecla MEMI desde MS-DOS para ver si cumples este requisito, y si no es así, haz un disco de arranque con las instrucciones que hay más abajo.

Tarjetas de sonido: Freddy Pharkas no incluye muchas tarjetas de sonido para elegir, y ninguna tarjeta moderna está presente en el programa de configuración. Selecciona por tanto la más compatible con la que tengas, y caso de fallar, utiliza el sonido con el altavoz interno del ordenador.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Comprobar que el ratón y la tarjeta de sonido, funcionan perfectamente en el sistema operativo que estás utilizando con el juego. Cualquier duda acerca de los controladores necesarios para estos dispositivos, ha de resolverse consultando la documentación correspondiente.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

3.- Si no dispones de memoria suficiente para ejecutar el juego, haz un disco de arranque incluyendo los controladores de ratón y tarjeta de sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386. Los de CD-ROM, una vez instalado el juego, no son necesarios. Cualquier otro controlador está de más y debe ser eliminado. Una vez te asegures de que ese disco arranca y funciona, pásale MEMMAKER o OEMEM para obtener el máximo posible de memoria.

4.- Si tienes Windows 95 y no puedes instalar el juego desde MS-DOS porque el CD-ROM no funciona, consulta la documentación de tu ordenador para saber qué controlador necesitas. Lo mismo puede suceder con el ratón.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarnos por si no te hubiéramos escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 2542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esto línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juego.

INSTRUCCIONES DE INSTALACIÓN Y USO DE HANDFULL OF MISSIONS PARA OUTLAWS.

El archivo OUTWEB20.EXE es una extensión para el juego Outlaws de LucasArts, y por tanto exige tener el juego instalado para poder funcionar. El software incluye cuatro nuevas misiones históricas en castellano para un jugador y otras cuatro para multijugador, así como el parche para tarjetas aceleradoras 3D. Este archivo sólo funciona con la edición en castellano de Outlaws, y puedes ejecutarlo pulsando sobre él dentro de la carpeta Outlaws.



TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



Guías de este mes: Atlantis: solución completa. / Freddy Pharkas: solución completa.

Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

NOTA: En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

Demos Jugables de Jedi Knight y Age of Empires

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO



DEMO JUGABLE DE JEDI KNIGHT.

WINDOWS 95. Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, 38 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido, DirectX 5.0

Instalación: Abre la carpeta JEDI y ejecuta el programa JEDIDEMO.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla.

Controles: el archivo README que se instala con la demo contiene toda la información necesaria para jugar.

NOTA: La demo jugable de Jedi Knight es sólo para Windows 95 y exige haber instalado previamente Microsoft DirectX 5.0.

DEMO JUGABLE DE AGE OF EMPIRES

WINDOWS 95. Requisitos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 130 MB de Disco Duro, SVGA, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido, DirectX 5.0

Instalación: Copia la carpeta AGE al disco duro y ejecuta el programa MSAoE.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Si lo ejecutas directamente desde el CD, tardará mucho tiempo en iniciar la instalación.

Controles: el archivo EMPIRES.HLP que se instala con la demo contiene toda la información necesaria para jugar.

NOTA: La demo jugable de Age of Empires es sólo para Windows 95 y exige haber instalado previamente Microsoft DirectX 5.0.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.



TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	Broken Sword	Virgin
3	Larry 7	Coktel
4	Toonstruck	Virgin
5	Mundo Disco 2	Electronic Arts



TOP 5 ESTRATEGIA

1	Warcraft II	Ubi Soft
2	C&C Red Alert	Virgin
3	Civilization II	Proein
4	Command & Conquer	Virgin
5	Z	Virgin



TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider	Proein
2	Duke Nukem 3D	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	Outlaws	Erbe
5	MDK	Virgin



TOP 5 DEPORTES

1	PC Fútbol 5.0	Dinamic
2	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
3	PC Basket 4.0	Dinamic
4	Sega Worldwide Soccer	Sega
5	PC Fútbol 4.0	Dinamic



TOP 5 SIMULADORES

1	Grand Prix 2	Proein
2	Comanche 3	Electronic Arts
3	Top Gun	Proein
4	IF-22	Friendware
5	Flying Corps	Arcadia

TOP 50

	Juego	Editor	Tipo
1	Warcraft II	Ubi Soft	EST.
2	Tomb Raider	Proein	ACC.
3	Diablo	Ubi Soft	AV/R.
4	PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
5	Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
6	C&C:Red Alert	Virgin	EST.
7	Civilization II	Proein	EST.
8	Command & Conquer	Virgin	EST.
9	Z	Virgin	EST.
10	Quake	New Soft. Center	ACC.
11	Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
12	Broken Sword	Virgin	AV/R.
13	Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
14	Outlaws	Erbe	ACC.
15	Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
16	MDK	Virgin	ACC.
17	Toonstruck	Virgin	AV/R.
18	Carmageddon	Arcadia	ACC.
19	Mundo Disco 2	Electronic Arts	AV/R.
20	Caesar II	Coktel	EST.
21	Doom II	Erbe	ACC.
22	POD	Ubi Soft	ACC.
23	Grand Prix 2	Proein	SIM.
24	Ecstática II	Electronic Arts	ACC.
25	Redneck Rampage	Virgin	ACC.
26	X-Wing vs. Tie-Fighter	Erbe	ACC.
27	The Neverhood	Erbe	AV/R.
28	Lighthouse	Coktel	AV/R.
29	Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
30	Blood Omen	Proein	ACC.
31	The Dig	Erbe	AV/R.
32	PC Basket 4.0	Dinamic	DEP.
33	Phantasmagoria 2	Coktel	AV/R.
34	Puzzle Bobble	New Soft. Center	EST.
35	Atlantis	Friendware	AV/R.
36	Mortal Kombat III	New Soft. Center	ACC.
37	Bug Tool	Sega	ACC.
38	Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
39	Little Big Adventure 2	Electronic Arts	AV/R.
40	Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
41	PC Fútbol 4.0	Dinamic	DEP.
42	Agent Armstrong	Virgin	ACC.
43	Top Gun	Proein	SIM.
44	Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
45	WipeOut 2097	Electronic Arts	ACC.
46	Sega Worldwide Soccer	Sega	DEP.
47	Atomic Bomberman	Virgin	ACC.
48	Ignition	Virgin	ACC.
49	X-COM: Apocalypse	Proein	EST.
50	IF-22	Friendware	SIM.

JUEGA EN LA RED AL LÍMITE...

X

...HASTA 56.000 BPS

Sólo con la tecnología x2
de los módems US Robotics,
podrás disfrutar
de la máxima velocidad
jugando en la red.



Llama al

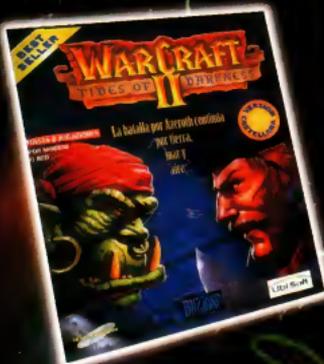
902 209 210

<http://x2.usr.com>

Módem **US Robotics**
Sportster Flash

3Com®

EL PODER DE BLIZZARD ESTÁ EN TUS MANOS



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

UBI SOFT S.A.

Plaza de la Unión, 1

08190 St. Cugat del Vallés (Barcelona)

Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60

<http://www.ubisoft.com/espan/>

Ubi Soft
ENTERTAINMENT