

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR N°1 EN EL MUNDO

EDICIÓN ESPAÑOLA

Computer World Gaming

N° 30 - MAYO - 1998
650 págs.

Análisis
exhaustivo y
trucos de
Starcraft

REVIEWS

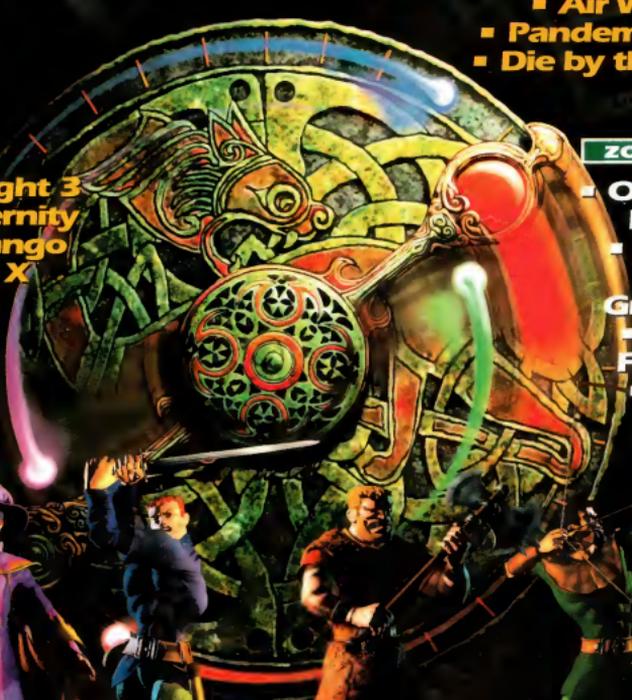
- M1 Tank Platoon
- Rebellion
- Air Warrior III
- Pandemonium 2
- Die by the sword

ZONA ALFA

- Gabriel Knight 3
- Mask of Eternity
- Grim Fandango
- Expediente X
- Virus 2000
- Unreal

ZONA BETA

- Of Light & Darkness
- Outwars
- Prost
- Grand Prix
- Descent
- Freespace
- Gadget



La unión hace la fuerza

Hexplore



STAR WARS JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH™

JUEGO EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE JEDI KNIGHT™

DESCUBRE A
UNA NUEVA
ALIADA
DE LA
REBELIÓN

DESCUBRE A MARA JADE

Web oficial de LucasArts
<http://www.lucasarts.com>

Web oficial de Star Wars
<http://www.starwars.com>

ERBE Software S.A.

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid Tel.: (91) 393 88 00 Fax: (91) 742 66 31

Servicio técnico: (91) 320 90 01 Correo electrónico: erbe@erbe.es

ERBE
www.erbe.es



Editor:

Vicente Robles

Director:

Jose Emilio Barbero

Redactores y colaboradores:

Jose Maria Martin, Jose Villalba Medina,

Mariano Tortosa, Jose Luis Coto

LH Servicios Informáticos

Secretaria de Redacción:

Margarita Manchado

Diseño: Fernando de Miguel

Jefa de producción:

Guadalupe Gisbert

Ayudante de producción:

Juan Francisco Larramendi

Fotografía: Paco Garcia

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

Depósito legal: M. 38.456 / 1995

ISSN 1135-9323

Distribución España:

DISPAÑA S.L.S. en C. Tíno: (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 esta 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.

DIFUSION CONTROLADA POR OJD



Presidente fundador:
Gustavo González Lewis

Consejero-Delegado y
Director General:
Carlos González Galán

Directora de Administración:
Paloma Álvarez Ortega
Director de Distribución:
Alfonso Estalrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

¿Puro marketing?

Recientemente hemos tenido oportunidad de probar varios juegos que mostraban evidentes similitudes entre sí, y que nos deslumbraron por su calidad y jugabilidad: estamos hablando de Die by the Sword, Dreams to Reality, Deathtrap Dungeon y -en menor medida- Excalibur 2555 A.D.

Es harto evidente que todos ellos beben de la misma fuente: el archi-conocido y tan cacareado Tomb Raider, uno de esos raras juegos que logran conquistar adeptos a cientos en tiempo récord, en buena parte sin duda gracias a la popularidad adquirida por su protagonista, la inefable Lara Croft.

Ahora bien, dejemos a un lado todos los factores que no atañen exclusivamente a los criterios que deben imperar para calibrar la calidad intrínseca de un juego, y centrémonos en los que sí delimitan claramente el verdadero potencial de un juego de ordenador (adición, gráficos, jugabilidad, argumento, horas de juego, calidad técnica)... ¿puede realmente competir desde ese punto de vista Tomb Raider con los títulos anteriormente mencionados?

Bien, seamos justos, Tomb Raider inició un estilo, y eso ya es un mérito que resulta incuestionable otorgarle, pero nadie puede vivir eternamente de los réditos de tal privilegio, y lo cierto es que tomando como punto de referencia su secuela, Tomb Raider 2, el hecho es que a nuestro entender no son uno ni dos, sino varios, los juegos de su mismo estilo que le superan en muchos aspectos de la lista anteriormente expuesta -que no en gancho comercial-. Por más que resulte curioso, parece que la copia, en buena medida comienza a superar al original...

Con todo, no consta sobradamente, cualquiera de los dos juegos protagonizados por Lara Croft venderán por separado el doble o el triple de lo que lo harán todos los juegos que hemos mencionado al principio sumados entre sí. No sabemos si es justo o no, tal vez sí un poco tirado, pero en realidad es normal. Las tendencias que hoy en día rigen el mercado así lo marcan. Lo difícil es saber si este camino lo labraron los usuarios de los juegos de ordenador con sus preferencias, o si por el contrario ese tan traído y llevado fenómeno que es el marketing consiguió modificar los gustos de los aficionados de los juegos de ordenador hacia donde más les convenía a las compañías desarrolladoras de software (¿hay algo más rentable que comercializar indefinidamente secuelas de un juego de éxito?)

En fin, viene a ser algo así como la eterna cuestión del huevo y la gallina, aunque nosotros nos resistimos a creer que el marketing es capaz por sí sólo de crear corrientes de opinión. Seguramente haya otra explicación que en este momento se nos escapa.

Jose Emilio Barbero

Página Web: www.zdnet-es.com

Correo electrónico: cgw@futurnet.es



En portada:

Basado en gran parte en un juego tan legendario como Gauntlet, Hexplore nos ofrece un interesante planteamiento que combina elementos de diversos géneros: acción, rol y aventura. Con cuatro héroes como protagonistas, y un buen número de niveles por explorar, este juego, que ocupa este mes nuestra portada, se configura como una apetecible opción para los próximos meses.



Jack Orlando



Starcraft



Air Warrior III

REPORTAJE

Hexplore

28

Los cuatro magníficos. Esta increíble coproducción de Helio Visions, Ocean e Infogrames se adentra de lleno en la filosofía de uno de los juegos que más éxito tuvo en la pasada década bajo todos los formatos: Gauntlet. Con un sorprendente interfaz y cientos de horas de juego, Hexplore es uno de los títulos más prometedores del verano.

AVENTURA/ROL

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven

36

La imaginación al poder. Mezclando el rol más purista con elementos de acción y aventura, la nueva entrega de la saga más popular de New World Computing te llevará a explorar reinos indómitos poblados por infinitos enemigos.

Jack Orlando

39

Chicago confidencial. Un detective en horas bajas, un crimen sin resolver, todo tipo de personajes barriobajeros, y los impresionables elementos de las más clásicas aventuras gráficas se combinan en este juego de interesante argumento.

ESTRATEGIA

Starcraft

42

Supremacía absoluta. Se virtieron ríos de tinta, se puso a prueba la paciencia de todos los fanáticos de los juegos de ordenador con incontables retrasos, se prometió mucho y... ¿en qué ha quedado todo finalmente? Pues simple y llanamente en lo que probablemente sea el mejor juego de estrategia en tiempo real de la historia, y un nuevo triunfo en el haber de Blizzard. ¿Harán algo malo alguna vez...?

Star Wars Rebellion

48

La lucha eterna. LucasArts continúa explotando el filón de La Guerra de las Galaxias, en esta ocasión con un complejo pero interesante juego de estrategia por el que desfilan gran parte de los personajes más conocidos de esta saga.

Evolution

52

El juego de la extinción. Con elementos divulgativos y educativos, este curioso juego de estrategia te ofrecerá la posibilidad de recrear la evolución de las especies hasta los homínidos inteligentes. Una buena forma de experimentar directamente las teorías de Darwin.

Semper Fi

54

Fuerzas de reacción rápida. Tomando como protagonistas a los Marines, las fuerzas de contraofensiva inmediata más eficaces del mundo, este juego, enraizado en los cánones más clásicos de los wargames, no defraudará a los adeptos al género.

Hundir la Flota

56

¡Oh no! ¡Más tiempo real! Hasbro sigue monopolizando las conversiones de juegos de mesa al ordenador, empujándola ahora con la evolución del clásico juego de los barquitos, aunque eso sí, en su versión ampliada y actualizada.

ACCION

Die by the Sword

58

Una experiencia increíble. Aunque pocos han intentado clonar a Tomb Raider, ninguno hasta ahora lo había hecho con tanta fortuna. Esta producción de Interplay lo consigue con creces.

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

60

Mucho más que nuevas misiones. Podría ser casi la segunda parte de Jedi Knight, pero LucasArts se ha conformado con publicarnos con un disco de misiones de aquel fantástico juego.

Pandemonium 2

62

Vaya par de chiflados. Un juego de plataformas 3D que funciona en 2D. ¿Raro? No lo son menos sus protagonistas, un bufón desquiciado y una maga vaga.

Micro Machines V3

64

Pequeñas monstruos. Codemasters vuelve a la carga con uno de los juegos que mayor prestigio le ha proporcionado. Endiabladas carreras con diminutos bólidos no aptas para cardíacos.

Motor Mash

66

Delirium tremens. En una línea muy similar a la del fenomenal Ignition, Ocean nos ofrece un trepidante juego de carreras que recuerda inevitablemente a los míticos Autos Locos.

Claw

68

Sólo ante el peligro. Los juegos de plataformas 2D siguen cobrando fuerza cuanto más se aproxima el verano. Este, por primera vez en su género, incluye una modalidad multijugador a través de Internet.

Addiction Pinball

70

Dos viejos conocidos. Sólo dos tableros, inspirados en dos conocidos juegos (Worms y World Rally Fever), para un pinball que pese a esta carencia resulta bastante atractivo.

Streets of Sim City

72

Sim* coche. Maxis, que sin duda ha vivido tiempos mejores, nos desconcierta ligeramente con un extraño juego de coches con circuitos extraídos de Sim City.

DEPORTES

Tie Break: Tenis 98

74

Un buen golpe. Excepto su precio, poco encontrarás de novedoso en este juego de manufactura española, que eso sí, ofrece una jugabilidad bastante aceptable.

SIMULACION

Jetfighter Fullborn

76

A toda potencia. Con mucho video como complemento a la simulación, este programa de Take 2 nos permite jugar bien con los rusos (los malos) o con los americanos (los buenos). Algo maniqueo, ¿no?

Air Warrior III

78

Vuelo sin fronteras. Este simulador, que se ha labrado su prestigio gracias a su potente -y casi única- opción multijugador, llega a su tercera edición, que no defrauda en absoluto.

M1 Tank Platoon 2

80

¿Simulación o realidad? Microprose es ya sobradamente conocida por la calidad y realismo de sus simulaciones, pero en esta ocasión han llegado mucho más lejos de lo que cabría imaginar, hasta el punto de que en M1 Tank Platoon 2 se tiene la sensación de rozar la realidad.

6 Léeme.bat

Adelantando algunos acontecimientos bastante lejanos, y otros que no lo son tanto, esta sección te informa acerca de lo más novedoso del sector, actualizando también las fechas de los lanzamientos más esperados que se producirán a lo largo del año.

10 Interfaz

Sigue siendo el punto de encuentro para todos los que tenéis dudas sobre los juegos, aunque también tienen cabida otro tipo de preguntas relacionadas con el ámbito informático. Seguro que hay más gente con tus mismas inquietudes, no dejes de leer esta sección.

12 Controversia

Sin que la sangre llegue al río, queremos polemizar sobre los temas más variopintos con la participación exclusiva de nuestros lectores, y así transmitir vuestras opiniones a los máximos responsables del sector. Animate a participar, queremos saber lo que piensas.

15 Zona Alfa

Los juegos y su desarrollo son objeto de la información contenida en esta sección, que mes a mes te descubre curiosidades y otros aspectos de los títulos más prometedores para este año. También conocerás aquí a los principales diseñadores y creadores de juegos.

25 Zona Beta

Todos los juegos que encontrarás en estas páginas tienen un lanzamiento inminente. Lo más apetecible del mes que viene queda reflejado en esta sección mediante una aproximación preliminar a sus principales cualidades.

98 Top CGW

No todas las listas de éxitos se hacen con la información más fiable de todas: tu voto. Si no te gusta que un juego sea número uno, haz algo por cambiarlo y vota en consecuencia. Además, votar con Computer Gaming World, siempre tiene premio.



Este mes te regalamos **DOS CD-ROM's** con un juego completo, fantásticas demos y vídeos de juegos de primera línea. Encontrarás sus instrucciones en la página 88.

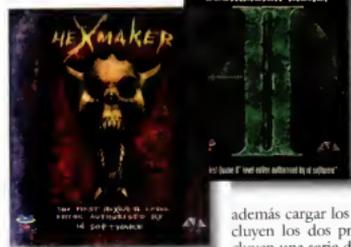


Nueva plataforma

Microsoft lanzará Windows 98 el próximo mes de Junio. Aunque el nuevo sistema operativo mantendrá una cierta compatibilidad con sus predecesores, cosa que en un principio no estaba prevista, todos los usuarios de Windows 3.1, Windows 3.11 y versiones de MS-DOS anteriores a la 7.0, ya pueden ir despidiéndose de prácticamente todo el software que utilizaban hasta ahora si es que quieren poder emplear los nuevos productos, tanto a nivel de juegos como aplicaciones. Las compañías de desarrollo que ya producen títulos exclusivos para Windows 95 y 98 son cada vez más, así que desde aquí recomendamos a nuestros lectores un urgente cambio de sistema operativo y ordenador si es necesario. Como siempre, y caiga quien caiga, Microsoft manda.

Larga vida a los 3D

Ubisoft ha lanzado hace muy poco dos editores de escenarios para los juegos de acción 3D más populares de los últimos tiempos: Deathmatch Maker para Quake II y HexMaker para Hexen II. Ambos, oficiales y au-



les que se pueden utilizar como plantilla para la creación de otros nuevos. Sin duda, los aficionados a estos juegos están de enhorabuena.

Universo en expansión

LucasArts sigue produciendo títulos de la serie Star Wars, ahora adentrándose de lleno en el género de la estrategia en tiempo real con un título denominado Force Commander. Ya sea con el Imperio o la Alianza, el jugador disfrutará de todo lo que tiene que tener un juego de este género, pero con el valor añadido que supondrán los escenarios y unidades renderizadas en 3D. Los objetivos de las misiones incluirán el establecimiento de una base de operaciones, la captura de unidades y estructuras es-

tratégicas y la completa destrucción de las fuerzas enemigas, todo ello con las más de 100 enti-

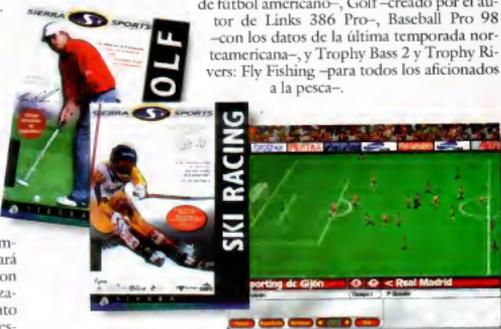


dades del universo Star Wars representadas a modo de unidades en el juego.

La trama de Force Commander abarca la trilogía de la Guerra de las Galaxias, dando comienzo justo antes de la destrucción del planeta Alderaan. Con este título, LucasArts sigue ampliando las fronteras de Star Wars hacia todos los géneros posibles, faltando únicamente una aventura gráfica, un juego de deportes, y otro de rol para ordenador (en papel si hay juego de rol de Star Wars, y también en cartas).

Todo por el deporte

Sierra Sports abre la temporada este año con una auténtica avalanche de títulos para todos los gustos, entre los que destaca Ultimate Soccer Manager, un combinado de simulación de fútbol y gestión que saldrá totalmente en castellano con las bases de datos pertinentes. Los demás juegos son: Ski Racing -del que ya te hablamos en el último número-, Football Pro -una simulación de fútbol americano-, Golf -creado por el autor de Links 386 Pro-, Baseball Pro 98 -con los datos de la última temporada norteamericana-, y Trophy Bass 2 y Trophy Rivers: Fly Fishing -para todos los aficionados a la pesca-.





La espera toca a su fin

El tándem Ocean/Infogrames está finalizando numerosos proyectos, aunque lamentablemente aún no se ha confirmado el lanzamiento de todos ellos en España, como es el caso de la aventura 3D Pilgrim (en la misma línea que El Secreto del Templario). De todos ellos, uno de los que sí tiene confirmado su lanzamiento aquí es Project Airos, un simulador de guerra futurista con un sofisticado sistema de inteligencia artificial. Corre el año 2011 y el jugador controlará a una organización de mercenarios que tendrá que completar más de 20 misiones ambientadas en escenarios reales futuristas.

Aprovechamos la ocasión para destacar que Infogrames distribuirá en España el KKND 2, otro juego de estrategia en tiempo real, del que ya te hablamos hace algunos meses y que quizá llegue para el verano.

Teletipo

En el momento de analizar el juego Ubik en el último número de la revista, sólo los textos iban a estar en castellano. Ahora hemos recibido confirmación de que también las voces lo estarán.

El nuevo chip Voodoo 2 que se está implementando en las tarjetas 3Dfx de las más populares marcas, no es 100% compatible con todo el software 3D existente en el mercado, por lo que recomendamos a quienes estén ansiosos por adquirir esta nueva

tecnología que esperen un tiempo prudencial para ver si se resuelven o no los problemas.

En la dirección de Internet http://www.ubisoft.com/spain/nuevos_pilotos_y_motos para Red Line racer durante los próximos meses.

En Hasbro están que lo tiran. Después de las múltiples versiones de Monopoly ya lanzadas al mercado, amenazan con otra más: Monopoly World Cup, cómo no, con motivo del Mundial.

ULTIMATE
SOCCER
MANAGER 98



CON **ULTIMATE SOCCER MANAGER** PODRÁS GESTIONAR TU CLUB Y SALTAR AL CAMPO COMO UN JUGADOR DE TU PROPIO EQUIPO. **ESTRATEGIA Y JUEGO REAL** EN UN MISMO PROGRAMA!



COMPITE EN LAS **6 LIGAS** MÁS IMPORTANTES DE EUROPA: **ESPAÑA, ITALIA, ALEMANIA, INGLATERRA, ESCOCIA Y FRANCIA.**



DOTADO DE UNA COMPLETÍSIMA **BASE DE DATOS** CON MÁS DE 11.000 REGISTROS A LA QUE ACCEDERÁS DE FORMA RÁPIDA Y SENCILLA MEDIANTE LA **NUEVA INTERFAZ** DISEÑADA PARA **ULTIMATE SOCCER MANAGER.**



COKTEL EDUCATIVE

Avenida de Burgos, 9-11 of. 2 Madrid 28036

Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37

<http://www.infogrames.es/sierra>

SIERRA®



Vuelve el héroe de los labios cosidos

Abe, el simpático y entrañable protagonista de Abe's Oddysee, volverá este año con Abe's Exodus, la prometida continuación que abre una larga serie de secuelas ya programadas. Ahora Abe y los Mudokon descubren que los Glukkon hacen cerveza con los huesos sus congéneres, y exploran un cementerio sagrado para producir su repugnante brebaje. La misión de Abe y sus compañeros será salvar este cementerio. Abe's Exodus compartirá la tecnología empleada para producir el primer título de la saga, y se espera que haya dos cambios tecnológicos en el futuro, uno para la tercera y cuarta entregas, y otro para las siguientes.

GT Interactive también prepara War of the Worlds, un juego de estrategia basado en "La Guerra de los Mundos" de Herbert George Wells, un experimento radiofónico que logró sembrar el pánico en los Estados Unidos y sobre el que más tarde se haría una magnífica película. Los marcianos invaden Inglaterra, y el objetivo es detenerlos antes de que expandan su conquista. La banda sonora será el álbum que Jeff Wayne sacó en su día en el Reino Unido.

De todo y para todos

Friendware ha anunciado entre sus próximos lanzamientos tres productos de muy diverso índole que cubrirán tres géneros diferentes: Vangers, un juego ruso que combina los elementos más variopintos como la exploración, la acción y las carreras, un cóctel que merecerá de toda nuestra atención en el futuro. Además, están iF: 22 v5 —una nueva edición de uno de los simuladores más populares—, e Industry Giant, simulación estratégica empresarial que promete a los aficionados a este particular género auténticas toneladas de diversión.



Rampa de lanzamiento

Juego	Fecha de lanzamiento
Battlewagons	
SSI	10/98
Blackstone Chronicles	
SSI	09/98
Galactic Mirage	
Virgin	08/98
Lands of Lore 3	
Westwood	07/98
Operational Art of War	
Talonsoft	08/98
Salvation	
Pygnosis	10/98
Settlers III	
Blue Byte	07/98
Skies	
Segasoft	05/98
Ultima IX	
Origin	12/98
Warhammer 40K: Chaos Gate	
SSI	05/98

Extremo duro

La distribuidora Procin prepara el lanzamiento de una nueva serie económica denominada Xtreme Collection, que incluirá los siguientes títulos dentro de una gama de precios que oscila entre 1.995 y 3.495 pesetas: Duke Nukem 3D, Touché, Super Street Fighter II Turbo, Davis Cup Tennis, Fable, Los Telenöcos en la Isla del Tesoro, Apache Longbow, Hind, Links LS, Virtual Pool, Top Gun Fire at Will, Megarace 2, Silent Hunter y Ripper. Como podrás comprobar hay para todos los gustos, y la mayoría de ellos son juegos que en su momento, fueron lo mejor.

En otro orden de cosas, Procin ha lanzado Europe 3, nuevos escenarios para Flight Simulator ambientados en Inglaterra, por el módico precio de 8.995 pesetas.

Sigue Battletech

La saga Mechwarrior tomará en breve un sorprendente giro para acercarse a la estrategia en tiempo real de la mano de MechCommander, en esta ocasión bajo los auspicios de Microprose. El jugador, al mando de un escuadrón de Mechwarriors tendrá que recuperar el planeta Port Arthur de manos del clan Smoke Jaguar, que cuenta con una tecnología superior. Habrá que gestionar recursos, hacer reparaciones y mejoras, y organizar todas las unidades Mech. En combate se implicarán hasta 24 Mech a lo largo de 30 misiones, que por supuesto incluirán una modalidad multijugador, quizá lo más apetecible para los aficionados a Battletech.



Más de

1000

juegos para **Windows**
3.x y W95

COMPUTER
2000
ESPAÑA, S.A.

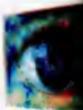
2995 PVP
recomendado

La mejor
recopilación
de juegos
del año



Organizados en 9 categorías:
Arcade, estrategia, clásicos,
aventuras, casino, tablero,
habilidades, deportes y cartas.





Hola amigos, soy un lector de vuestra revista y ahora estoy atascado con un problemita en *The Curse of Monkey Island*. Me encuentro en el capítulo tercero y a pesar de tener los mejores cañones y haber abordado el barco del capitán Rottingham, no consigo vencerle debido a que mis contestaciones son muy malas. ¿Qué puedo hacer?

Daniel Pérez.
Oviedo.

Verás, es bastante sencillo: tendrás que averiguar la primera parte de las frases y luego decir las a otros piratas que encuentres, para saber de ese modo las contestaciones. Cuando hayas acumulado unas cuantas, por lo menos una docena, aborda el barco de Rottingham, usando como respuesta a las frases con las que te importune, las contestaciones más adecuadas de las que ya sabes.

Hola, me llamo Pablo y no sé qué hacer en *Monkey Island II*, ¿cómo puedo ganar el concurso de escupir en el segundo acto, y cómo consigo el trozo de mapa que tiene el hombre de la tienda?

Pablo Lojo
(Correo Electrónico)

Respecto de tu consulta para *Monkey R.II*, usa el cuerno del barco para que DeWatt crea que es el correo y desapare el cañón. Cuando la gente se distraiga cambia las banderas de la clasificación. Luego usa la pajita para beber algo de poción verde que espesa la saliva y concursas hasta ganar. Vende la placa de bronce al anticuario por 6.000 doblones. Entrégale el dinero a Kate, fleta su barco, marca las coordenadas exactas en el mapa de Dread, lánzate al agua, toma la cabeza del Mono Loco y tira de la cuerda del ancla. Entrega la cabeza al anticuario y tendrás el segundo trozo de mapa.

Soy un lector de vuestra revista al cual le gustaría saber algunas cosas para continuar en *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*. Me encuentro en el cuarto día pero no sé cómo pasar de ahí.

Ernesto Benítez
Ojizares (Granada)

Evita la conversación de Grace, e intenta echar fuera al mirón que se asoma por la ventana. Lee el periódico y visita a Mosely en la comisaría para pedirle que reabra el caso. Muéstrale el recorte del diario y vete del despacho. Ve a Casa Napoleón para que Sam te dé la réplica del brazalete. Visita Jackson Square y vigila a Crash, el traficante enfermo desde el mirador más cercano a través de los catalejos. Ve a la catedral e intenta hablar con él. Muéstrale la réplica del brazalete e interrógale. Examina el cadáver cuando haya muerto y levanta la camisa para poder copiar el tatuaje en el cuaderno del abuelo. ¡Hala, ya puedes ir con Malia!

Estimados amigos de CGW: Estoy atascado en *Broken Sword 2* y me gustaría recibir algo de ayuda. En la parte del juego en que hay que salvar a George en una pirámide escalonada, me han dicho que hay que usar un ascensor, y coger una antorcha para dársela a Titipoco, pero no encuentro nada y he probado todo.

Miguel Ángel Cruz.
Palma de Mallorca. (Balears)

Verás, en la pirámide, habla con el capitán. Coge la cuerda y úsala con Titipoco que rehusa. Coge el cilindro del generador cortándolo con la daga. Usa la daga en la tubería y luego en ella el cilindro. Usa la cuerda con Titipoco hasta que suba por el andamio y la tire por el otro lado. Ahora pon la cuerda en el motor y aprieta el botón rojo dos veces. Usa la palanca y habla con Titipoco. Sube al ascensor y vuelve a hablar con él. Toma prestada la cartuchera que se encuentra cerca del indio y vuelve abajo. Coge la antorcha al pie de las escaleras y habla con Titipoco. Pon la cartuchera en el fuego. Ve arriba y habla con el general para liberar a George. Usa la daga. En la habitación del interior de la pirámide, deberás usar unas palancas que se encuentran situadas al fondo, en la pared. Pide ayuda a George.

Estimados amigos de CGW: Necesito que me respondáis a estas preguntas sobre la aventura

gráfica *Hollywood Monsters*. ¿Cómo puedo conseguir que Junior me dé el revienta-cráneos? ¿Sirve para abrir la rejilla del castillo?

Alvaro T. Martínez.
Bejar. (Salamanca)

Antes de regresar al castillo de Drácula, debemos hacer una parada en la mansión Hannover para entregar el salero a Junior, el cual, agradecido por el regalo, le entrega a Ron su quebrantahuesos. Vuelve al foso y al túnel. Puedes, efectivamente, usar el quebrantahuesos en la rejilla para abrir el hueco y luego subir por la escalera hasta las mazmorras.

Tengo un problema en *Alone in the Dark* en su primera parte: me quedo colgado en el interior de la casa con dos monstruos que guardan la escalera, creo que son dos gárgolas, justo casi al principio del juego y no puedo matarles ni esquivarles.

Miguel Rubio
(Correo Electrónico)

Al intentar terminar con las gárgolas que bloquean el acceso al piso inferior, habrás descubierto que lo único que recibes son sus coletazos. Bien, para terminar con ellas, debes recordar el pasaje del libro del ático y colocar los dos espejos (aquellos que estaban en el interior de los cajones, los cuales abriste con la llave que estaba dentro del jarrón, que se rompió cuando lo arrojaste al suelo al fragmentar-se la vieja hoja del sable, que usaste a falta de balas para el rifle cuando intentabas defenderte de la marabunta de zombies que te atacaron al poco tiempo de estar dentro de la mansión), debes colocarlos, decía, en unas estatuillas que hay delante de las gárgolas. Verás el efecto que produce...

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Interfaz,
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid



Mes a mes os vais animando cada vez más a expresar vuestras opiniones sobre los temas que os planteamos, aunque hay una cosa que nos llama poderosamente la atención: la participación femenina es de momento muy reducida, si bien nos consta que tenemos un buen número de lectoras. Así que, venga chicas, poneros manos a la obra que nos interesa –y mucho– vuestra opinión. Ahora vamos allá con lo que dio de sí el tema planteado el mes pasado: las tan traídas y llevadas secuelas.

A FAVOR

Curioso, muy curioso lo que ha ocurrido este mes, ya que aunque la inmensa mayoría de las cartas recibidas se muestran a favor de que se realicen tantas secuelas como se quiera de los juegos de éxito, en casi todas ellas se deslizaba también alguna crítica sobre esta tendencia cada vez más en boga.

Radikal Cupido, haciendo honor a su seudónimo, propone –literalmente– que ruede por el suelo la cabeza de aquél (¿alguien sabe quién fue?) que acuñó la famosa frase de “segundas partes nunca fueron buenas”, ya que, según él, «¿qué sería de Doom sin Doom II, o de Quake sin Quake II?».

Un asiduo de esta sección, Xpawm, coincide con The Punisher en señalar que la realización de segundas o terceras partes de juegos de éxito no es sólo justificable, sino apetecible, siempre que éstas aporten una cantidad suficiente de elementos novedosos manteniendo el espíritu de la saga.

Y finalmente hay que decir que la opinión mayoritaria, secundada –por mencionar algunas firmas– por Pakolmo, Motaro, el Mago Simón o Ana Indi (¡por fin una chica!), se centra en señalar que resulta sumamente divertido poder acompañar a personajes con los que ya te has familiarizado, como Simon the Sorcerer, Guybrush, Larry, Lara Croft o Ricewind, en nuevas aventuras, que prolonguen, mejoren y diversifiquen lo que se nos ofreció en los juegos que dieron origen a las diversas sagas, aprovechando para actualizarlas a las nuevas prestaciones que ofrecen los ordenadores de última generación.

EN CONTRA

Para que veáis que decíamos la verdad al afirmar que incluso los más radicales defensores dejaban caer alguna “puyita” acerca del tema de las secuelas, escogeremos algunos de los mensajes citados en el recuadro de A Favor y veremos por donde van los tiros.

Por ejemplo el propio Radikal Cupido no se corta un pelo en afirmar que algunas sagas –el cita en concreto Wing Commander– se llegan a hacer francamente pesadas.

Xpawm, por su parte, se despacha a gusto con C&C Red Alert, que según él es idéntico al primer C&C cambiando sólo las unidades, y aprovecha para mostrarse poco partidario de los discos de misiones que se nos intentan vender como juegos nuevos.

En cuanto a The Punisher, el objeto de sus críticas es la voluptuosa Lara Croft, ya que –reproducimos textualmente– «es una vergüenza que a estas alturas siga matando a “los malos” en escenarios tan pobres y con tantos errores de “clipping”».

Aunque de forma más suave que los anteriores, Motaro afirma que no todas las aventuras han logrado una evolución tan irreprochable como la de Monkey Island, y por ejemplo a él la segunda parte de Simon the Sorcerer le pareció un mero “alargamiento” del primer juego.

Quizás el argumento más interesante lo aporta Pakolmo, que aun mostrándose defensor a ultranza de las secuelas, reconoce que éstas en cierta forma cierran el camino a la producción de nuevos juegos totalmente originales.

Ya que hemos mencionado que las féminas participan poco en esta sección, vamos a plantear un tema que tal vez las anime a opinar: ¿están los juegos de ordenador realizados desde un punto de vista machista? ¿Es ese –u otro motivo– el causante de que los chicos jueguen más que las chicas? Envía una carta o un e-mail a nuestra redacción indicando en el sobre o asunto del correo “Controversia”.

Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Computer Gaming World, Controversia
América Ibérica, C/ Miguel Yuste, 26,
28037 Madrid

cgw @futurnet.es

AFTERLIFE™

STAR WARS
REBEL
ASSAULT™
II

FULL THROTTLE™
THE
DIG™
DARK FORCES™



todavía
suspiras
por ellos

Cinco clásicos de LucasArts a un precio de leyenda: **3.995** pts. c/u

ERBE

MS-DOS y Windows 95 CD-ROM
www.lucasarts.com

ERBE Software S.A. Juan Ignacio Luca de Tena, 15, 28027 Madrid. Tel.: 913 93 88 00 • Fax: 917 42 94 49

© Lucasfilm Ltd. &™, © LucasArts Entertainment Company LLC. Todos los derechos reservados. The Dig, Afterlife, y Full Throttle son marcas comerciales de LucasArts Entertainment Company LLC. Star Wars, Dark Forces, Rebel Assault, The Hidden Empire y el logo de LucasArts son marcas de LucasArts Entertainment Company LLC.





Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Virus 2000

Nunca es tarde

De los gráficos 2D y casi cuadrados de las plataformas de 8-bit a las nuevas tecnologías 3D en 32-bit ha habido un importante salto cualitativo que el británico parece estar aprovechando muy bien. Virus 2000 es la evolución de una invasión vírica que se propaga a través de los insectos. El objetivo del jugador será eliminar la plaga y rescatar a cuantos humanos pueda antes de que las criaturas gigantes expandan la infección por el mundo.

Con un elevado componente de acción y un mínimo estratégico, Virus 2000 presentará 30 niveles ambientados en seis entornos diferentes, con otros tantos aspectos y criaturas propios que se adaptarán de forma lógica al medio ambiental que representan.

Si bien nada de esto parece especialmente pretencioso a ningún nivel, supone el retorno de un diseñador que al igual que Suttericia hace dos años con los Bit-



map Brothers, parecía haber quedado en el olvido. Autor del legendario Elite, uno de los juegos más vendidos de los 80, Braben vuelve con renovadas fuerzas para recrear su mayor éxito con los medios actuales, intentando de-

mostrar, quizá, que la diversión no radica siempre en grandes espectáculos visuales con complejos diseños y cualidades que llenan la boca de productores, diseñadores y periodistas, sino en sencillas mecánicas que, eso sí, resultan divertidas.



Aquellos maravillosos años

Este es el aspecto que ofrecía Virus cuando fue lanzado hace diez años por Firebird para Spectrum. No ha habido demasiadas modificaciones en su concepto, aunque a la vista está que a nivel visual se han producido cambios sustanciales. Lo que nadie podía imaginar es que pasado todo este tiempo, un diseño y una idea, siguieran vigentes.

Virus 2000

Editor: Frontier Developments / Grolier Interactive
Fecha de lanzamiento: Otoño '98



Grim Fandango



"Y los muertos aquí lo pasamos muy bien..." decía la letra de una de las canciones más populares de Mecano en los 80. La nueva aventura de LucasArts parece ceñirse perfectamente a la temática de esta canción.

No es serio este cementerio

El Día de los Muertos tiene en Méjico una gran tradición, y se celebra con grandes procesiones. En esta fecha los seres queridos que han muerto se reúnen por unas horas con los vivos, lo que es motivo de gran regocijo. Cuando alguien muere, la primera parada de su alma es la Tierra de los Muertos, según el folclore mejicano, y es aquí donde transcurrirá la acción de Grim Fandango, una aventura gráfica que en LucasArts se quiere ver como la primera de una nueva era de aventuras, sin perder -eso sí- algunos de los elementos que más han destacado en la larga carrera de esta compañía dentro del campo de la aventura. El principal sin duda ha sido el sentido del humor, que desde la serie Monkey Island a Full Throttle y El Día del Tentáculo, ha coloreado numero-

sas producciones de la factoría Lucas.

Volviendo a la Tierra de los Muertos, las almas deben realizar un viaje de cuatro años por este lugar antes



de alcanzar su reposo final, y el objetivo final, salir de este mundo de pesadilla, puede conducir a realizar actos realmente desesperados y peligrosos. La dificultad del viaje dependerá de la vida que haya llevado uno, algo que en cierta medida evaluará Manny Calavera, protagonista del juego.

Un funcionario especial

Manny es una especie de agente de viajes del Departamento de la Muerte, y su misión consiste en enfundarse su traje de Muerte todas las mañanas, recibir a las almas recién llegadas, y orientarles en el inicio de su viaje.

Aquellos que lo merezcan, obtendrán de Manny un vehículo para acortar su periplo, desde un coche de alquiler a un tren.

Pero Manny no siempre fue funcionario de la Muerte: estuvo vivo y murió. Su viaje

personal hacia el descanso eterno consiste en alcanzar una determinada cuota de ventas en su trabajo actual. Un buen día, harto de esperar su turno, Manny decide ro-



Manny Calavera

Este pintoresco personaje, que a muchos recordará sin duda a uno de los emblemas por excelencia de la serie Mundodisco, es el protagonista de Grim Fandango. En su camino encontrará mujeres fatales, mafiosos, demonios, y muchos otros engendros de la Tierra de los Muertos.



Mundos 2D hechos 3D

Si bien absolutamente todos los gráficos del juego se han diseñado en 3D originalmente, en el caso de los escenarios se ha tomado la decisión de transformarlos en 2D para reducir las exigencias de máquina. Este mismo argumento ha sido esgrimido por numerosas compañías desde hace bastante tiempo (Kalisto y su Dark Earth son un buen ejemplo de ello), para obtener un entorno realista sin necesitar por ello de un poderoso motor de programa capaz de generar escenarios 3D en tiempo real.



bar algo que le ayudará a acortar su estancia, y aquí empezarán sus problemas.

A lo largo de cuatro actos, correspondientes a los cuatro años del viaje, el jugador presenciará una divertida comedia escrita por Tim Schaffler (Full Throttle, El Día del Tentáculo) que cuenta con más de 7000 líneas de diálogos. Los escenarios generados en 2D serán entorno para los personajes 3D, todos diseñados por Peter Chan (Jedi Knight). El que dos de los nombres propios más importantes de la compañía sean los pesos pesados de este título, supondrá según el propio Schaffler, que los seguidores de las aventuras de LucasArts descubrirán algunos "cameos" durante el juego.

Raíces

Las influencias que han tenido los autores en la creación de esta aventura son variopintas, desde la obra Glengarry Glen Ross hasta el filme Pesadilla antes de Navidad, que tanto a nivel conceptual como visual, se deja

rán sentir en todo momen-

to. El resultado global puede parecer un tanto disparatado, e incluso descabellado en ocasiones, tanto que hasta uno de los emblemas de LucasArts y las aventuras gráficas ha pasado a mejor vida con este juego.

El sistema SCUMM y todas sus variantes, los inventarios e incluso el cursor del ratón, darán paso a un nuevo interfaz en virtud del cual, el jugador asumirá directamente el control del protago-

nista, como si de un juego de acción se tratase, buscando siempre un cierto equilibrio entre la comodidad de manejo y la estética cinematográfica a la que parecen tender muchas producciones actuales. Eso es todo de momento, aunque seguiremos de cerca el desarrollo de esta aventura para mantenerlo al tanto de su marcha.

El reparto

Podrían parecer los autores del juego, el equipo reunido al completo. Quizá se oculten todos tras las máscaras de la muerte, aunque lo que sí es cierto, es que es una amistosa reunión de todos los personajes del juego en uno de los descansos del "rodaje".



Grim Fandango

Editor: Lucas Arts
Fecha prevista de lanzamiento: Verano 98

King's Quest

The Mask of Eternity



Las sagas de Sierra siguen creciendo, y próximamente le tocará el turno a King's Quest, una de las series de aventuras gráficas más emblemáticas de la historia de los juegos.

La continuación más ambiciosa

Y no sólo se retoma esta saga con renovadas fuerzas, sino con renovadas tecnologías. Atrás quedan los diseños 2D y los dibujos animados, el continuo pasteleo romántico y los juegos de niños. The Mask of Eternity apelará a un público más adulto, no específicamente por su temática sino por cómo está hecho y su funcionamiento.

Un complejo sistema 3D sustituirá a lo que hasta ahora era el clásico entorno de aventura gráfica, abriendo así

las puertas a nuevas posibilidades que incluirán combate y manipulación del entorno al uso de juegos de acción como Quake, si bien

el título de Sierra es en tercera persona. No por ello desaparecerán todos los elementos inherentes al género, como diálogos, puzzles, historia y enigmas.



“he querido explorar las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías, lo que me permite jugar con muchos elementos que hasta ahora no habían aparecido en la saga King's Quest”.

Connor, un joven del reino de Daventry, será el único superviviente de una catástrofe que ha petrificado a todos los habitantes del lugar. Su misión será encontrar los cinco pedazos de la Máscara de la Eternidad para devolver la vida a sus compatriotas, cosa nada sencilla, pues tendrá que enfrentarse con un peligroso enemigo para poder lograrlo.

Enemigos mortales

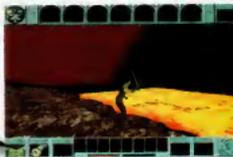
Estas mortíferas criaturas, y muchas otras, serán los enemigos de Connor en The Mask of Eternity. Una de las principales novedades en este título de la serie King's Quest será el combate, que al parecer representará un considerable porcentaje del juego. Todos ellos, al igual que el propio Connor y los escenarios de juego, están completamente modelados en 3D con texturas.

De hecho, la presencia de los combates no restará fuerza a un argumento bastante prometedor. Según la propia Roberta Williams,



King's Quest
The Mask of Eternity

Editor: Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Septiembre 98





Unreal

Más madera

No vamos a aburrirte con las maravillas tecnológicas de Unreal, que gracias al uso de tarjetas 3Dfx lo hace todo y más. Ya habrá tiempo para eso. Tampoco vamos a descubrir nada nuevo a estas alturas explicando por encima cómo se hace una producción 3D de estas características, así que nos centraremos más en otros aspectos que pueden resultar interesantes, como que siendo un juego de acción, tenga una trama detrás.

La nave Vortex Rikers se ha estrellado en un planeta desconocido. Apparentemente, todos los tripulantes y pasajeros han muerto menos, evidentemente, el protagonista. Recorriendo los interminables pasillos y conductos de ventilación de la nave, el prisionero logra curar sus heridas y abandonar el gigantesco armazón de metal que le ha llevado a... No lo sabe. Ya en terreno firme, ve por unos momentos a una extraña criatura alada que desaparece volando tras una colina.

Momentos después, siguiendo esa misma dirección, el prisionero halla una estructura. Criaturas alienígenas atacan sin previo aviso, y con la



tor universal. En los diferentes niveles se podrán encontrar diversos mensajes grabados con este código, y todos ellos aportarán

informaciones muy útiles al jugador sobre el entorno en que se mueve.

Las ocho zonas de que constará Unreal estarán disponibles para avanzar y retroceder siempre que sea necesario y las circunstancias lo permitan, y abarcan una gran variedad de entornos que van desde la propia nave prisión Vortex Rikers, hasta la nave nodriza Skaarj —una monstruosidad alienígena—, pasando por varios escenarios del propio planeta.

escasa munición que posee, les hace frente como puede. Acto seguido, aquello se transforma en un infierno.

Gran parte del resto es fácilmente imaginable, si bien existen ciertos factores que enriquecerán cualitativamente lo que podría quedarse en otro juego de acción cualquiera. Uno de ellos es la existencia de un lenguaje extraterrestre que habrá que descifrar utilizando una especie de traduc-

Tras desvelarse los misterios que supuestamente ocultaba Quake II, está a punto de producirse el mismo evento con Unreal, otra de las grandes promesas del género de acción 3D.

Unreal

Editor: Epic
MegaGames
Fecha prevista de lanzamiento: Verano '98



Diseño de niveles

Como decíamos al principio, no vamos a aburrirte con las maravillas tecnológicas de

Unreal ni con cómo se ha hecho, pero si merece la pena destacar el diseño de los niveles. Los escenarios poseen una extensión bastante superior a la normal en este tipo de juegos, y gracias a las potentes herramientas de edición, se ha podido lograr en ellos un nivel de detalle algo por encima de lo habitual.





Expediente X



El esperado juego de la serie de televisión Expediente X, está ya en proceso de doblaje y traducción, a punto de ser lanzado en todo el mundo en seis idiomas diferentes. Con Mulder y Scully, descubrirás que la verdad está ahí fuera.

Queremos creer

Los responsables de Fox Interactive lo tienen muy claro: "hemos querido hacer ante todo una aventura, y el hecho de que esté ambientada en Expediente X es secundario, aunque indudablemente un gran valor añadido. Nuestra intención es que los jugadores aficionados a las aventuras encuentren un gran juego; si son seguidores de la serie de televisión, encontrarán muchas cosas que entenderán por estar relacionadas con múltiples episodios de la serie, aunque ninguna de ellas es fundamental para el desarrollo del juego. Si no lo son, disfrutarán igualmente de una magnífica aventura."

En esencia, esto resume la filosofía que ha seguido Fox a la hora de producir el juego Expediente X, una aventura con todas

las de la ley que emplea como vehículo secuencias de vídeo rodadas con el reparto original de la serie. El guión, escrito por el propio Chris Carter, es un inmenso "What if...?" —expresión anglosajona que viene a decir "¿qué habría pasado si...?"— que toma un hecho de un determinado episodio de la tercera temporada de la serie, y plantea un punto de inflexión donde la acción toma un rumbo diferente al que tuvo en televisión.

El jugador asumirá el papel del agente Willmore, de la Oficina del FBI en Seattle. Su mi-

mientras investigaban un caso. El propio Director Adjunto Skinner acompañará a Willmore en los preliminares de la investigación, aunque más tarde, el jugador contará con otras ayudas, entre ellas con la de los propios protagonistas de la serie (no hay que decepcionar a nadie).

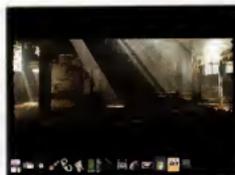


La tecnología al poder

Entre las herramientas del buen agente del FBI, destaca el PDA (Personal Digital Assistant), un sofisticado instrumento que ya apareciera en otros juegos de similar corte (como *Spycraft* o *Pandora's Directive*) y que Willmore necesitará para desplazarse por los Estados Unidos, recibir correo electrónico en cualquier sitio, y otras muchas cosas que facilitarán su tarea de investigación.



sión, en principio, será encontrar a Mulder y Scully, desaparecidos



Lo que hemos podido ver del juego, casi a punto de cerrar este número de la revista, es altamente prometedor, y posiblemente muy pronto —si Fox Interactive cumple sus fechas— puedas comprobarlo por ti mismo.

Expediente X

Editor: Hyperbole/Fox Interactive
Fecha prevista de lanzamiento: Verano '97

Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Misterios por desvelar

Después de *Sins of the Fathers* y *The Beast Within*, Jane Jensen prosigue la historia del popular escritor de novelas de misterio como ya hiciera con la segunda parte: justo en el punto donde terminaba el juego anterior. Al final de *Gabriel Knight: The Beast Within*, el protagonista se quedaba en Alemania con su ya amada ayudante, Grace, tras haber vivido una de las experiencias más aterradoras de su vida al haber sido mordido por un licántropo.

De los escenarios fotográficos de Munich y alrededores, la Jensen lleva la historia a Francia, en concreto a la pequeña localidad de Rennes-le-Chateau, ubicada en un precioso valle de la campiña francesa. Mientras que Gabriel

tendrá un papel casi pasivo en los acontecimientos, como ya sucediera en los dos juegos anteriores, Grace llevará el



Datos de Información del Schatzenjäger (Cazador de Sombras, alter ego de Gabriel). Esta nueva herramienta de trabajo, prometedamente patrocinada al ESPER de Blade Runner, contendrá información sobre temas esotéricos y de ocultismo, y permitirá además llevar a cabo análisis sobre prácticamente cualquier objeto que pueda escanear.

Próximamente os informaremos acerca de la



ingeniosa trama de esta nueva entrega, que promete con mucho superar las soberbias historias de sus predecesoras. De momento, baste decir que Gabriel acude a visitar a un Príncipe sin trono que teme por la seguridad de su hijo recién nacido. Al poco tiempo de la llegada de Gabriel, el infante desaparece misteriosamente.

Roberta Williams no es la única mujer con un nombre destacado en Sierra, también Jane Jensen ha logrado un considerable prestigio gracias a las aventuras de un escritor de novelas de misterio: Gabriel Knight.

La autora

Jane Jensen, utilizando en sus juegos una acertada mezcla de erotismo, misterio, suspense y ocultismo, consiguió maravillarse a jugadores de todo el mundo. Influenciada por Stephen King y Anne Rice, Jane Jensen se confiesa primordialmente una escritora nata, cosa que ya demostró con la publicación de su primera novela, basada en el primer juego, y que continuará haciendo a finales de este año con la novela inspirada en la segunda parte.



Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Editor: Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Septiembre '98

De premio en premio

La serie *Gabriel Knight* nació en 1994, y tuvo continuación en 1996. En ambas ocasiones logró múltiples premios como mejor aventura del año 94 y mejor juego del año 96, entre ellos los otorgados por el Computer Gaming World norteamericana. Mientras que el primero tenía un entorno puro y duro de aventura clásica, y el segundo era casi una película

interactiva, el tercero empleará -al parecer- un sistema 3D similar al de *Shivers 2*, denominado G-Engine.

Los rostros

Empezaron como dibujos en 256 colores, continuaron con los rostros de dos actores desconocidos, y próximamente sufrirán un nuevo cambio de aspecto. ¿Cómo serán los futuros Grace y Gabriel? De momento, lo que sí podemos asegurar es que el polifacético actor Tim Curry pondrá la voz a Gabriel Knight en *Blood of the Sacred, Blood of the Damned*.



iPANZER 44



- Tres tanques a manejar: el Panzer alemán, el Sherman americano o el T-34/85 ruso.
- Soporte de artillería, bombarderos y lanzacohetes en ambos bandos.
- Lucha en el frente occidental o en el oriental.
- Dirige un solo tanque, un pelotón de tanques o una fuerza de ataque completa con soporte aéreo, artillería, infantería, etc.
- Opciones multijugador vía módem, red o Internet.
- Soporta aceleración gráfica 3D.



Distribuye:
Friendware

C/ Rafael Calvo, 18 - 28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46 - Fax 91 308 52 97



www.friendware-europe.com



www.imagicgames.co.uk



Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.



Outwars

Los nuevos Starship Troopers

Esto no significa que tales producciones sean malas, al menos de momento. Outwars será un complejo juego de acción táctica donde intervendrán factores de todo tipo, aunque el motivo principal sea la acción. El argumento presentará una batalla interplanetaria para salvar el universo. Soldados humanos contra alienígenas in-

sectoides (original, ¿verdad?) que infectan casi todo lugar habitable conocido.

Las armas de que dispondrá el jugador para hacer frente a tal amenaza, además de las de fuego, serán las habilidades del personaje controlado: volar con un jet pack, correr, nadar y pilotar un planeador. Todo ello será necesario en unos escenarios 3D donde se contará con la ayuda de otros sol-

en un momento dado a las órdenes del jugador para efectuar las tácticas que más convengan a cada situación.

No todo será coser y cantar como si de Quake se tratase, porque cada uno de los variados escenarios se rige por unas determinadas leyes físicas que modificarán necesariamente la forma de comportarse. Por ejemplo, la gravedad será distinta en algunos planetas, y el hielo podrá jugar muy malas pasadas en otros.

Por supuesto, Outwars contará con algunas opciones ya habituales, como la modalidad multijugador o la posibilidad de escoger el sexo del protagonista. Todo ello reunido en un prometedor paquete que quiere entrar en competencia directa con los mejores títulos del género de acción.



La compañía de Bill Gates sigue gastando parte de sus millones en comprar juegos a diestro y siniestro. Gracias a ello, pequeñas empresas como SingleTrac consiguen comercializar juegos que, quizá, no hubieran visto nunca la luz con otros editores.



dados, que a modo de escuadrón, podrán responder

un prometedor paquete que quiere entrar en competencia directa con los mejores títulos del género de acción.

Outwars

Editor: SingleTrac
Distribuidor: Microsoft



Prost Grand Prix



Muchas promesas para el debut de un juego en uno de los géneros que más han elevado el listón de la calidad en los últimos meses. ¿Será oro todo lo que reluce?

La Fórmula mágica

No lo tienen fácil las compañías que desde diciembre del año pasado intentan acceder al mundo de las carreras de Fórmula 1. Ubi dejó el pabellón casi inexpugnable, pero con la proximidad de las competiciones de Fórmula 1, que se celebran este año en Barcelona, las compañías parecen haber sentido cómo una fuerza les impulsaba hacia este mundo tan poco explotado en los juegos para PC. ¿Qué es lo que ofrece Prost Grand Prix? En principio gráficos fotorealistas, opciones de juego suficientes para satisfacer tanto a los expertos del volante como a los neófitos, posibilidad de ajustar variaciones meteorológicas aleatorias, nueve cámaras para no perder detalle y un modo



multijugador para cuatro personas simultáneamente. A tu elección queda incorporar el nivel de dificultad, así como el ajuste de los parámetros del coche, tal y como se viene haciendo en los campeonatos reales: cantidad de carburante, neumáticos, frenos... lo acostumbrado. El juego ofrece la posibilidad de acceder a un modo de ayuda en la carrera, que establece pautas tales como la trayectoria ideal o la imposibilidad de derrapar. El aspecto es bueno y las perspectivas

de jugabilidad no muy malas y aunque no podemos aventurar una opinión sólida sobre el juego, su hora está muy, pero que muy cerca...



Prost Grand Prix

Editor: Canal+ Multimedia
Distribuidor: Infogrames

AD&D Descent to Undermountain

Siendo licenciatario como es, de algunos de los más populares universos de TSR, Interplay parece no estar teniendo muchas dificultades para producir juegos de rol avalados por el dragón rojo.

La nueva dimensión del rol

Esta producción de Interplay, anunciada desde hace casi dos años, parece haber tenido que sortear toda clase de obstáculos hasta ver por fin la luz. AD&D Descent to Undermountain devolverá a los nostálgicos a lugares como Waterdeep y sus alrededores, donde encontrarán todo aquello que en su día disfrutasen con la saga Eye of the Beholder y algunas sorpresas más, todo ello bajo el sello de la compañía que acaba de traernos Die by the Sword, uno de los favoritos de este mes.

Pero lo que hace unos años fueran fantásticos entornos 2D que ahora parecerían caducos y obsoletos, ha sufrido una tre-

menda remodelación para adaptarse a los nuevos tiempos, es decir, es ahora 3D. Visto en primera persona cual Quake, este juego cuenta con todos los ingredientes que se supone que ha de tener una aventura épica de las proporciones que mandan los cánones del rol: acción, enigmas y vastas extensiones que explorar.

Precisamente debido a todo esto no hemos querido emitir



una valoración este mes, aunque el juego esté en las tiendas, y es que tiene muchas e intensas horas de juego por delante. Lo visto hasta el momento resulta bastante prometedor, y el mes que viene te contaremos todo lo que debes saber acerca de él.

AD&D Descent to Undermountain

Editor: Interplay
Distribuidor: Proein



Forsaken

Libertad espacial

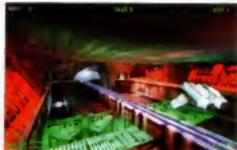
El impacto visual de Forsaken es tremendo, así como su banda sonora y los efectos especiales y de sonido que constantemente bombardearán los sentidos del jugador haciéndole víctima potencial de esos ataques epilépticos contra lo que suelen advertir los manuales de los juegos (es broma).

Y no es para menos, ya que la velocidad y un ritmo trepidante de acción son los elementos más emblemáticos de este título que pondrá al jugador a los mandos de una curiosa nave con absoluta libertad de movimiento en todos los ejes, un vehículo que se moverá tan raudo y veloz que casi no dará tiempo a tragar saliva. Mientras tanto, hordas de enemigos atacarán sin cesar en

cuesta acostumbrarse, sobre todo debido a la libertad de movimiento.

Forsaken no tiene la más mínima pretensión argumental, ni de otro tipo tampoco, simplemente es un juego de furiosa acción que incorpora las últimas tecnologías para lograr un espectáculo que al igual que Quake y otros, atraerá a las masas como la luz a las polillas. El mes que viene tendrás un informe exhaustivo acerca de sus virtudes y posibilidades, y cómo no, de sus posibles flaquezas. Por el momento tendrás que conformaros, sin embargo, con seguir disfrutando de las imágenes que os ofrecemos...

Ya el mes pasado te avanzamos algunas de las cualidades de Forsaken, la gran esperanza blanca de Acclaim cuyo lanzamiento se prevé en pocas semanas.



una secuencias altamente caóticas a las que

Forsaken

Editor: Probe / Acclaim
Distribuidor: New Software Center

Redline Racer CENTRO MAIL

www.centromail.es

- Recarta y relleno los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
- Y si no hoy un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a: **Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.**

Te lo haremos llegar por transporte urgente
(Español Peninsular + 750 pto., Baleares 1.000 pto.)

6.295

A velocidad de relámpago y con unos gráficos hiperrealistas. Redline Racer te llevará a una experiencia vertiginosa jamás vivida anteriormente. 6 atmosferas que incluyen 10 circuitos diferentes. Escoge entre 8 motos y 16 corredores (8 hombres/ 8 mujeres). Opción multijugador de 2 a 8 jugadores via Internet. Posibilidad de diseñar tus propias motos y circuitos.

Costo de 31.000/98

Nombre

Apellidos

Domicilio

Código Postal

Población

Provincia

Modelo de consola

Dirección e-mail

TELÉFONO (.....)



Team Apache



El helicóptero más simulado, en ordenador vuelve a protagonizar un juego que, en esta ocasión, toma de sus colegas espaciales uno de los elementos más atractivos: la posibilidad de volar en escuadrón.

Ya no estarás solo

Colombia y Latvia serán los escenarios de esta sencilla simulación de combate asquible incluso para los jugadores de arcade, debido a las modalidades de juego con que cuenta. Sin embargo, una de sus principales virtudes no es ésta, sino la posibilidad de desarrollar en profundidad a unos personajes que acompañarán al jugador en las misiones.

Pilotos y copilotos que, como si de la vida real se tratase, se cansarán, bromearán, y serán susceptibles de cambios de humor y errores humanos, estarán a las órdenes del jugador en la modalidad de campaña, que incluye una gran variedad de misiones con diferentes objetivos. Además, se podrán alterar numerosas condiciones de las mismas gracias a un sencillo editor que permite cambiar la climatología,

la dificultad y el tipo de misión —entre otras cosas—.

En cuanto al aspecto técnico, Team Apache no tendrá nada que envidiar a otros productos de esta categoría. Uno de los aspectos más destacables será la posibilidad de dar órdenes al escuadrón que acompaña al jugador, lo que sin duda enriquecerá el juego. Toda la parafernalia 3D estará por supuesto ahí para quien pueda disfrutarla, acompañada por múltiples vistas de la acción para no perder detalle de nada. La adecuada combinación de simulación, arcade y desarrollo de personajes, parece a priori francamente prometedora dentro de un género acostumbrado a clonarse a sí mismo continua-



Editor: SIMIS/Mindscape
Distribuidor: Proein

Descent Freespace

Algunos recordarán Descent y su segunda parte, ambos juegos de furiosa acción 3D que introdujeron la libertad de movimiento en 360° en el arcade 3D tipo Doom.

La evolución del arcade

Bastante tiempo después, una división de Parallax —creadores de los Descent— se ha embarcado en una ambiciosa producción ambientada en el mismo universo en que transcurren los dos juegos ya mencionados. Mientras la guerra entre Terran y Vasudan prosigue implacable, una tercera especie entra en escena y amenaza con aniquilar a ambas. Hasta aquí la parte aparentemente negativa, pues recientemente Wing Commander: Prophecy realizaba una propuesta similar, aunque habrá que ver qué formato tiene la de Volition.

En cuanto a lo jugable, Descent Freespace permitirá escoger entre 12 unidades diferentes para combatir en el espacio, todo ello

en una alta resolución que resulta enormemente llamativa por la gran calidad y detalle de las texturas y demás elementos de los modelos 3D. El sistema de juego estará organizado por campañas con múltiples puntos de inflexión y soluciones, lo que permitirá un alto nivel de rejugabilidad.



Una de las novedades que al parecer aportará este título es la posibilidad de capturar y abordar naves enemigas, lo que permitirá el aprovechamiento de tecnologías alienígenas. Coloreando todo el paisaje, cómo no, habrá animaciones ilustrativas de la historia y una banda sonora a la altura de las circunstancias. Las proporciones en que se combinarán todos estos elementos, quedan para dentro de unas semanas.



Editor: Volition/Parallax Software
Distribuidor: Proein



Xenocracy

El final de la Humanidad

La colonización del espacio por el Hombre ya es un hecho en el año 10.600 de la Era Común, pero la erradicación de la peor plaga de la Humanidad: la guerra; aún está muy lejos de la esencia de nuestros descendientes. No sólo las batallas contra otras inteligencias

merman nuestras capacidades, sino que la misma raza está al borde de la extinción en una lucha por el expansionismo en la Galaxia, que pone al filo de la destrucción al Sistema Solar. ¿Los responsables? Las cuatro superpotencias planetarias. Tu papel en el conflicto está del lado

de la Organización de las Naciones Planetarias y de ti dependerá el restablecimiento de la paz. El juego es un simulador de combate del tipo de las máquinas recreativas en donde volarás distintas misiones. Podrás elegir para llevar a cabo tu cometido entre cinco naves y treinta y seis armas distintas. Más de cien opciones, posibilidad de asignar recursos para I+D y una opción multijugador para ocho personas a través de red, módem o Internet.

No podemos imaginar cómo será, pero lo cierto es que la catástrofe que se acerca desborda toda proporción imaginable. Sólo un milagro podrá salvarnos en el siglo CVI.



¡Ah! Las misiones se crean de forma aleatoria: es imposible jugar dos iguales en las sesenta lunas distintas con diecinueve vistas de cámara internas y externas. ¡Todo un compendio de cifras!

Xenocracy

Editor: Groler Interactive
Distribuidor: Ubi Soft

¿Final inevitable?

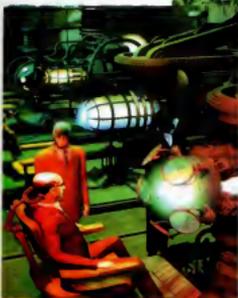
Acostumbrados por Cryo a una calidad superior en la realización de juegos para PC, Gadget mantiene en vivo a cualquiera: La carrera contra el tiempo que supone el juego, hará cotidianas las interacciones con maquinarias extrañas y personajes singulares, pudiendo pilo-

Gadget

tar aviones, naves espaciales e incluso un monorrail. El juego es un compendio de virtudes que

pecto Safecracker y sonidos hermanos en Riven, se añaden algunas pinceladas de apariencia tecnológica a modo de Flash-Gordon o Dune, como si de una producción de

En un mundo amenzado por la caída de un meteorito, en donde las realidades no son lo que parecen, siempre quedará pendiente un final para la eterna historia del Hombre, el Arte y la Máquina...



Dino de Laurentis se tratase. Suena raro, pero el juego también lo es... tanto como deliciosa su trama y gráficos y sonidos. Y es que a pesar de haber visto tanto, siempre quedará un hueco en nuestras mentes reservado para la sorpresa. Para romper la magia... 3D, en primera persona, traducido y doblado al castellano, y veintiséis personajes diferentes. ¿El libro? Puedes encontrarlo ilustrado por Haruhiko Shono.

abarca desde una trama verniana, hasta una atmósfera Orwell tan brumosa como en 1984. De as-

Gadget

Editor: Cryo
Distribuidor: Friendware



Of Light & Darkness



Desde que el hombre es hombre, la batalla del Bien contra el Mal ha sido una fructífera semilla que ha despertado las mentes más creativas.

El reino del pecado

La próxima producción de Interplay, de inminente lanzamiento, llevará al jugador a recorrer un mundo de luz y oscuridad donde el Bien y el Mal están en constante lucha. La maquinaria del Apocalipsis se ha puesto en marcha, y sólo el jugador podrá detenerla combatiendo contra los pecados capitales.

En un mundo surrealista y onírico donde realidad y fantasía se funden en un orgiástico abrazo de imagen y sonido, formas y colores, tentaciones y virtudes, transcurre Of Light & Darkness, una aventura si se quiere bastante

atípica que, con el formato que tan popular ha hecho a títulos como Myst y Riven, abrirá toda una experiencia sensual a los ojos y oídos del jugador.

Los agentes del pecado trabajan arduamente para llevar el fruto de su labor a la máquina del Apocalipsis, y el protagonista del juego, armado con luces de colores y pequeños artefactos de teletransporte de un pecado a otro, tendrá que robar ese fruto y eliminar a

quienes le persiguen, a aquellos que desean por encima de todo la destrucción del mundo.

Los rostros del pecado, en forma de anónimas máscaras de teatro, tentarán al jugador cada vez que éste alcance una de las bases de operaciones. Si es capaz de no sucumbir ante ellos y esgrimir la luz ante sí, descubrirá que no hay nada mejor que la Luz para combatir la Oscuridad.

Of Light & Darkness

Editor: Interplay
Distribuidor: Proein



Gex 3D: Enter the Gecko

Si los dinosaurios hubieran evolucionado más, ahora seríamos como él. No obstante, todavía tenemos una oportunidad jugando Gex 3D: al menos podremos hacernos una idea de la que pudo ser y no fue...

¡Traerá cola!

La última vez que le vimos aparecer por nuestros PCs, tenía peor aspecto. Ahora, recién salido de la clínica Betty Ford, rejuvenecido, inflado con un nuevo programa de belleza de las 3D y habiendo recibido un tratamiento a lo "Croc", nuestro amigo Gex y los demolidores coletazos que le caracterizan, deberá evitar que Rez com-
prensión del país. Para impedirlo, el famoso lagarto tendrá que recorrer múltiples niveles ambientados en el mundo de la comunicación para parar los pies a su enemigo. Deberá recorrer para ello treinta extensos mundos con una libertad de movimiento absoluta: recordemos que puede caminar por las paredes y techos, moviéndose con una verosimilitud sin precedentes. En cuanto a gráficos, el juego también viene surtido: iluminación en tiempo real,

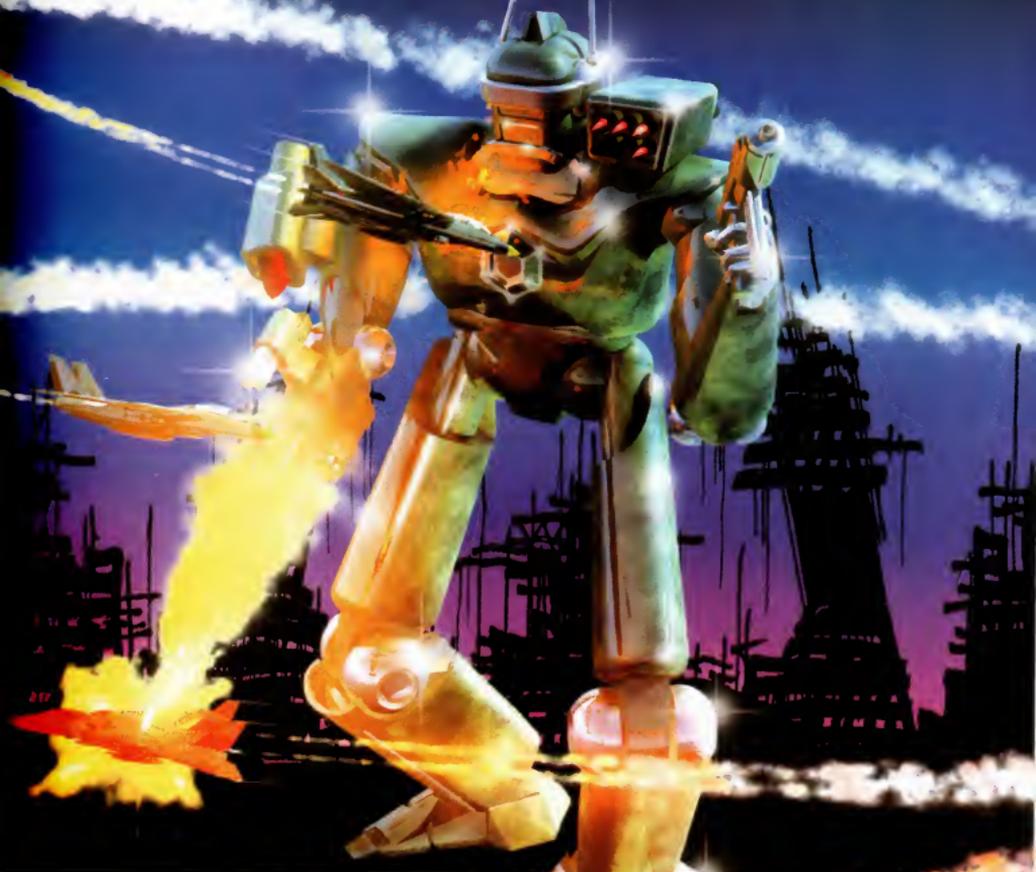
sombreados, texturas reflectantes... En fin, un emocionante arcade que promete grandes momentos. ¿Será verdad?



Gex 3D: Enter the Gecko

Editor: Ubi Soft
Distribuidor: Ubi Soft

El Poder del Voodoo



miroHISCORE 3D Voodoo

Como tarjeta gráfica complementaria a la que ya tienes, miroHISCORE 3D entra en acción cuando llega el momento de disfrutar sin límite de los juegos más actuales. Sus 6GB de memoria, capacidad 3D y soporte de filtros aseguran los más finos detalles en todos los gráficos.



miroHISCORE 3D Voodoo²

¿Estás preparado para superar todos los límites? Dotada de 12MB de potencia y el nuevo chip Voodoo² 3Dfx, miroHISCORE² 3D alcanza unos niveles de rendimiento jamás imaginados, que te trasladarán al otro lado de la realidad. Entra en acción sin límite con miroHISCORE² 3D.

UMD

UMD, S.A. • Tel. 94-476 29 93

UMD Madrid • Tel. 91-654 69 47

UMD Valencia • Tel. 96-339 03 70

<http://www.umd.es>

miro
MEDIA



Los más veteranos de los juegos, aquellos que lleven diez años o más en esto, recordarán sin duda un divertido juego que desde las recreativas a los más sencillos ordenadores personales, marcó una época. Nos referimos a Gauntlet.



HEXPLORE

Los cuatro magníficos

Aquella maravilla 2D que tantas horas de entretenimiento proporcionó entonces, comparte con la nueva producción de Ocean/Infogrames un importante factor común, un elemento que sin duda será la clave del éxito para Hexplore: hasta cuatro jugadores podían participar de una misma aventura, asumiendo cada uno el papel de uno de los héroes del juego.

Muchas cosas han cambiado desde entonces, y lo que ahora podría llamarse Gauntlet 3D —no es así por un asunto de licencias y derechos—, está a punto de salir en inglés y francés, mientras que la edición española tendrá que esperar un poco más para su lanzamiento. De momento, y para que puedas saborear algo de lo que explicamos en estas páginas, en uno de los CD's de portada encontrarás una demo jugable en inglés que

te servirá como aperitivo a lo que podrás jugar en un par de meses.

Una mezcla interesante

La filosofía de Hexplore es muy similar a la de los juegos de rol: un grupo de aventureros se ve envuelto en una fascinante búsqueda que les llevará por toda suerte de lugares, enfrentándose a su paso con incontables criaturas y enemigos, y resolviendo enigmas, misterios y puzzles. Para que esto pueda ser una realidad con las dimensiones adecuadas, se han diseñado un entorno que combina elementos 3D y 2D, un sistema de perspectiva giratoria, y unos escenarios tan variados como interesantes, por no mencionar las generosas dosis de diálogos, voces y animaciones ilustrativas de la historia.

En el año 1000, una misteriosa hermandad de hechiceros decide busear el Jardín del Edén, donde se oculta el Libro del Conocimiento Divino. Los héroes del juego tendrán que encontrar Hexplore, el libro sagrado que revela la localización exacta del Jardín. Cruzadas y toda la fantasía del medioevo se darán cita en esta aventura.

Entorno bidimensional 3D

Nada más arrancar el juego o la demo, puede dar la impresión de que se trata de un entorno 2D, pero si se mantiene pulsado el botón derecho del ratón mientras se desplaza éste, las apariencias serán otras. Es como si pudieras tomar, por ejemplo, la perspectiva de Diablo y girarla a voluntad para no perder detalle de nada. A esto hay que sumar la existencia de una curiosa niebla de guerra que cubre las zonas del



En el año 1000, una misteriosa hermandad de hechiceros decide buscar el Jardín del Edén, donde se oculta el Libro del Conocimiento Divino



mapa sin explorar, y bajo la cual se pueden descubrir algunas cosas con sólo girar el mapa. Todo esto permite que en cualquier lugar haya una puerta secreta, una entrada oculta, o un enemigo, y del jugador dependerá el descubrirlo a tiempo. Un edificio podría no tener entrada aparente, pero al girar el mapa para ver todas sus fachadas, es muy probable que aparezca una.

Una vez asumido este curioso e innovador entorno, que en ningún momento despliega gráficos espectaculares en pantalla —lo que no significa que sean malo o feos, a la vista está— para permitir una adecuada velocidad, da comienzo una apasionante aventura que lle-

vará a los más fanáticos a la completa exploración de los más de 250 mapas, que abarcan más de diez entornos diferentes: bosques, montañas nevadas, mazmorras, desiertos, templos perdidos, el lejano oriente, ... Todos ellos han sido creados con una singularidad que logra que el juego tenga una atmósfera especial y única, poco habitual si se quiere.

Complementando los eventos que tendrán lugar con la participación del jugador, hay trece animaciones que con unos dibujos muy similares a los de Warcraft Adventures, ilustran cada escenario y parte de la historia, al mismo tiempo que introducen otras tantas partituras originales representativas de cada parte de la trama y sus correspondientes escenarios.

La experiencia del rol

Los personajes, explicados a lo largo de estas páginas, pueden intercambiarse objetos, usar objetos unos con otros, separarse, ir juntos, morir y resucitar, entre otras muchas cosas. De todo ello quizá lo más representativo del juego sea la capacidad de llevar a los cuatro personajes de forma independiente por el juego, lo que sin duda permite una versatilidad poco frecuente. Una simple pulsación del icono del personaje deseado hará que en la pantalla aparezca el lugar donde está, que siempre se encontrará dentro del mismo nivel.

La existencia de niveles dividiendo los escenarios no es casual, ya que a medida que los protagonistas eliminan enemigos y resuelvan puzzles, obtendrán



Mac Bride: Aventurero

De origen escocés, este joven aventurero viajó desde las tierras altas escocesas hacia el sur para unirse a las Cruzadas. Consiguió convertirse en escudero de uno de los más famosos caballeros del Rey de Inglaterra, quien le adiestró en el arte del combate armado. Inteligente por naturaleza, ha desarrollado talentos técnicos y un sorprendente dominio de casi todos los sistemas mecánicos que se conocen en occidente.



Quizas lo más representativo del juego sea la capacidad de llevar a los cuatro personajes de forma independiente por el juego



puntos de experiencia que podrán repartir como quieran. El objetivo de esto, es que al salir del nivel se consiga también una evolución del personaje, lo que supondrá un incremento de puntos de vida y la mejora de sus habilidades.

Inmenso

Y si el que haya más de 250 mapas puede resultar increíble, no lo es menos las siguientes cifras: más de 120 armas para los personajes —muchas de ellas con capacidad de evolucionar— y la escalofriante cantidad de 7000 monstruos, incluyendo también algo más de una decena a modo de “jefes de final de nivel”. A esto hay que añadir la magia, factor imprescindible en estos casos y patrimonio casi exclusivo del personaje del mago, aunque los demás también harán sus pinitos.



Estas son las dos posibles vistas del mapa de juego. La que abarca el mapa de toda la zona en que se encuentre el grupo de aventureros, permitirá un acceso instantáneo a cualquier punto de la misma para su examen, o bien para dirigir hacia ella a los paladines del bien.



El combate no supondrá un problema para el jugador, ya que si bien puede asumir el control en todo momento, seleccionando diferentes armas y a quién atacar, la inteligencia artificial de Hexplore

podrá hacerlo por él, ocupándose de una forma bastante eficaz de eliminar las posibles amenazas.

Llegado este punto, no queda más remedio que establecer una de esas odiosas comparaciones que no suelen gustar a quienes hacen y venden juegos, pero se nos antoja que en cierta forma, Hexplore podría ser una especie de Diablo a lo bestia, con menos espectacularidad en algunos aspectos, y más detalles en otros, sin querer decir con esto que uno sea mejor que otro: cada uno es único, pero comparten ciertos puntos comunes que inevitablemente exigirán esta pequeña reflexión.

Múltiples objetivos

Aun conociendo la trama global, el jugador descubrirá que poco a poco tendrá que realizar otras tareas menores que abarcan un amplio espectro de objetivos, desde llevarle un marti-

Drulak - Arquero

Este joven espiritual solía vivir en los profundos bosques celtas, donde conoció a los Elfos. Éstos le enseñaron todos los secretos del tino con arco, convirtiéndole en maestro a la edad de veinte años. Fue en este momento cuando decidió recorrer mundo uniéndose a las Cruzadas, lo que le serviría para ganarse una asombrosa reputación.

Aunque Drulak es el primer arquero que Mac Bride encontrará en su camino, no es el único disponible en el juego. También están Khat (India americana), Tuck (egipcio) y Yesdi (hindú), todos allos en Zarko, la primera aldea que encontrará el joven aventurero, si bien Drulak es el más poderoso de todos. Además de su destreza con el arco, el arquero posee una agilidad que le permitirá adentrarse por los pasadizos más estrechos.





En numerosos puntos será necesario emplear las habilidades propias de cada personaje para resolver puzzles y enigmas



Vigrad - Guerrero

La fuerza de los godos tiene su máximo exponente en Vigrad, cuya potencia física se ha forjado gracias a las numerosas aventuras ya legendarias que ha vivido por toda Europa. Después de pasar años recorriendo el continente, este guerrero volvió a su hogar para encontrarlo aterrizado por un malvado hechicero llamado Garkham. Durante años ha buscado un grupo de héroes que le ayudasen a devolver la paz a su pueblo.

Al igual que en el caso del arquero, Vigrad también tiene alternativas en Hexplore: Darkor (picto), Turgarra (climberia) y Körnagen (vildinga). Su principal habilidad es la fuerza, y cualquiera de ellos podrá empujar grandes piedras o activar pesados mecanismos. De nuevo, Vigrad es el más poderoso de los guerreros.



... para que arregle la ruina de su carro, a liberar a unos templarios cautivos, pasando por niños escapados de casa y un curioso caso de gallinas asesinas.

La variedad y diversa naturaleza de las misiones, que en su mayoría se pueden o no completar, no hace sino enriquecer lo que ya de por sí es una magnífica aventura que superará el centenar de horas de juego. Del jugador dependerá lo mucho o poco que desee involucrarse en las vidas de aquellos

personajes que encuentre por el camino, pero hay suficientes historias paralelas corriendo al mismo tiempo como para que nadie tenga queja alguna.

Todos para uno

Puesto que los protagonistas del juego son cuatro, la modalidad multijugador no pretenderá alterar este hecho, y por tanto permitirá participar a cuatro jugadores empleando los sistemas habituales de conexión, aunque eso sí, cooperativamente para variar. Para quienes puedan disfrutarla, esta modalidad será una de las más enriquecedoras desde Diablo, aunque dada la estructura del juego, no es muy recomendable separar a los personajes con demasiada frecuencia.

En numerosos puntos, será necesario emplear las habilidades propias de cada personaje para resolver puzzles y enigmas, desde la agilidad del arquero a la inteligencia del mago, pasando por la experiencia del aventurero y la fuerza del guerrero. La desactivación de trampas, apertura de puertas y localización de pasajes secretos, son sólo unas cuantas de las situaciones que plantearán esta necesidad, si bien todas ellas presentarán una lógica establecida por el nivel de dificultad escogido entre los tres posibles.

De momento no queda mucho más que decir acerca de Hexplore, así que disfruta con la demo y prepárate para la llegada del juego completo...



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



Uraeus - Mago

Este anciano persa posee una sabiduría que va más allá del conocimiento de la magia. Sus numerosas aventuras han alcanzado renombre en todos los continentes, aunque pocos conocen sus orígenes persas. Afincado en los Cárpatos, combate como puede contra Garakahn, protegiendo a la aldea de Zarko de los ejércitos del malvado hechicero.

En su hogar da cobijo a otros tres magos, todos ellos de inferior potencial al suyo: Oxalis (china), Demagos (australiano), y Avalonia (gitana). Además de su conocimiento para la magia y el uso que pueden hacer de ella, los magos son los más indicados para resolver problemas relacionados con la escritura y desentrañar encantamientos.



Tu casa en

3D



**YA A LA VENTA
por sólo
395 Pts.**



Incluye
la guía de compras
más completa
del mercado

Este mes en **FamilyPC**:

- Morphing. Efectos asombrosos creados con esta técnica.
- Disfruta realizando tus propias películas.
- Módems de 56 Kbps. Velocidad sorprendente para tus comunicaciones.
- Zoológicos virtuales en el PC.

Y mucho más en...

FamilyPC

La revista de Informática pensada para todos

Visita nuestra WEB: <http://www.zdnet-es.com>



Reviews



36
42
53
74
76

Aventura/Rol
Estrategia
Acción
Deportes
Simulación



Mickey Mouse VI pág. 76



MI Tomb Platoon pág. 80



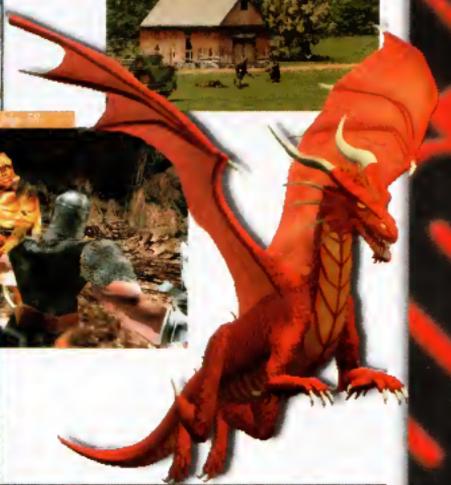
Sword of the Dragon pág. 74



The Great Escape pág. 76



The Great Escape pág. 76



Así puntuamos en CGW

imprescindible

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".

muy bueno

De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la quinta final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.

bueno

El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achicables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas.

pasable

Bastante peor parados saldrán los que solamente obtienen de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.

bajo mínimos

Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan menos de 1 CD, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.

La imaginación al poder

Might & Magic VI

The Mandate of Heaven

Una de las más conocidas sagas de juegos de rol para ordenador, cuyos orígenes se remontan casi una década atrás, continúa ahora con uno de sus más ambiciosos títulos. *Might and Magic VI* vuelve al rol clásico.

Quienes lleven en esto muchos años recordarán sagas como *The Bard's Tale* y por supuesto, también *Might and Magic*, que no ha de ser confundida con *Heroes of Might & Magic*, también de New World Computing. Todas ellas tenían numerosos puntos de encuentro: grandes mapas que incluían ciudades y caminos, conversaciones con personajes, cientos de objetos que encontrar, mazmorras inmensas y laberínticas con puertas secretas, trampas y teleportadores, ... En fin, todo lo que se supone que debe haber en un buen juego de rol además de combate y una trama interesante.

Sin aferrarse desesperadamente a los grandes avances de la tecnología como han hecho otros recientemente —y harán algunos más en próximas fechas—, *Might and Magic VI* apuesta por la diversión y el buen juego en lugar de por un entorno 3D espectacular, lo que no significa que su ambientación gráfica sea mala. Gracias a ello, se puede ganar en extensión y horas de juego, así como en numerosos elementos que satisfarán enormemente al jugador de rol.

Siguiendo buenos pasos

Desde un sencillo punto de partida, la trama podrá complicarse todo lo que el jugador quiera en función de los encargos aceptados, ya que en numerosos lugares se podrá trabar conversación con distintos personajes y decidir qué hacer a continuación. Se pueden acumular varias misiones e ir las realizando de forma paralela, se pueden cumplir de una en una, o bien simplemente deambular al antojo del jugador e ir resolviendo pequeños y gran-

des misterios. Esto puede sonar un poco a la filosofía de *Daggerfall*, pero aunque *Might and Magic VI* es un buen intento, no llega a la altura del título de Bethesda en este aspecto, si bien lo supera en otros.

Bien se empiece con un grupo de personajes predeterminado, bien se cree uno nuevo, desde el primer momento el jugador controlará a cuatro personajes, y puede llevar consigo dos "pasajeros" —por ejemplo, una damisela rescatada de vuelta con su padre, o un príncipe travieso que ha escapado del castillo de su padre—. Cada uno de ellos tendrá sus propias habilidades, todas ellas mejorables con la experiencia, pero también podrán adquirir otras nuevas en casi cualquier pueblo o ciudad. Por supuesto, todo ello a costa del vil metal: el oro.

Como en el rol real

Al igual que sucediera en los *Bard's Tale*, en *Might and Magic VI* se sube de nivel pagando un dinero en un lugar determinado que suele haber en todas las ciudades, eso sí, una vez lograda la experiencia oportuna. Lo mismo sucede con las habilidades, los hechizos, y prácticamente cualquier otra característica del personaje que se te pueda ocurrir.

Como es lógico, la experiencia —y el oro— se logran mediante los métodos habituales: matando enemigos, resolviendo enigmas, cumpliendo misiones, y encontrando tesoros. Por tanto, una de las principales necesidades será mantener una

buen bolsita, y si se trata de mucho dinero, abrir una cuenta bancaria (sí, de nuevo, como en *Bard's Tale*). Otro de los aspectos destacables en el juego es la necesidad de comer y descansar, ya que hay un reloj en marcha y existen días y noches, y también clima.

Mágico mundo de color

La riqueza del mundo vivo de *Might and Magic* tiene pocos precedentes, tanto por su extensión como por su detalle, colorido y realismo. El entorno 3D que, sin grandes alardes, ofrece el juego, es bonito y cómodo para cualquiera de los aspectos necesarios del juego: movimiento y combate. El primero incluye las posibilidades de caminar, correr, cabalgar, viajar en barco y demás imprescindibles en un juego de rol abierto, y el segundo, el ataque casi simultáneo de los miembros del grupo de personajes.

Todo esto está aderezado con efectos de sonido que emulan desde los pasos a los impactos de las flechas, voces bastante bien



Precio: 7.995

Requisitos:

Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 200Mb de disco duro libres,

tarjeta de sonido,

SVGA, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: New World

Computing

Distribuidor: Proein





El truco es...
Ataca a tus enemigos desde lejos, aprovecha los accidentes del terreno para ocultarte y reserva tu oro para curarte en los templos.

interpretadas en su versión inglesa, y unas animaciones que además de los enemigos y diversos elementos del paisaje como agua y clima, incluyen los rostros de los personajes y algún que otro lugar bastante espectacular.

El tiempo que ha costado desarrollar Might and Magic VI ha estado bien empleado, ya que se ha creado un mundo bastante extenso y una serie de historias in-

terdependientes, que pueden mantener al jugador varios meses delante de su ordenador hasta conseguir terminar el juego. Aunque la sucesión de misiones no es demasiado lineal, las propias limitaciones del jugador frente a los enemigos obli-

gan a seguir una mínima coherencia de desarrollo argumental, y esto implica necesariamente hacer las cosas en un orden que se presta poco a variaciones.

Jugabilidad ante todo

Hay pequeños errores en el entorno gráfico que afectan al movimiento de personajes no jugadores y enemigos, quienes en ocasiones se quedarán atascados en un recodo de una colina o a una altura inadecuada de un determinado obstáculo. Sin embargo, esto no afecta en ningún momento a la jugabilidad, debido a la implementación de los movimientos habituales de un entorno 3D. Al fin y al cabo, es preferible tener un juego atractivo e interesante, que una perfección tecnológica que no

conduce a ninguna parte.

Might and Magic VI es un buen juego de rol que sigue los pasos de grandes clásicos del género, tratando de acercarse lo más posible a lo que sería un juego de rol real. Su interfaz es muy cómodo y permite disfrutar tranquilamente del juego sin necesidad de aprender demasiadas cosas, aunque aspectos como las habilidades y demás características susceptibles de expansión en los personajes, obligan a una detenida lectura del manual. Posiblemente todo ello haga el juego asequible sólo para los jugadores de rol tradicional, aunque los neofitos podrían encontrar—no sin algo de esfuerzo—un fantástico y nuevo universo en su ordenador. Todos, en cualquier caso, agradecerán la traducción y el doblaje al castellano, un esfuerzo merecedor de elogio dada la extensión del juego.

La riqueza del mundo de Might & Magic tiene pocos precedentes, tanto por su extensión como por su detalle, realismo y color



Calificación

Might & Magic VI The Mandate of Heaven



Pros: Hacía mucho tiempo que no salía un juego con tantos elementos de juego de rol de mesa, incluyendo la posibilidad de llevar varios personajes. Una muy buena opción para varios meses de juego.

Contras: Hay que avanzar y retroceder demasiado a lo largo de todo el juego para ir atrayendo enemigos y eliminándolos, porque resulta imposible en la mayoría de los casos cruzar determinadas zonas—demasiadas—con superpoblación de enemigos.

Chicago confidencial

Jack Orlando

Conjugando un clásico argumento de cine negro con unos llamativos gráficos, esta nueva aventura insufla algo de vida a un género que sigue sin recuperar del todo lo que antaño fuera vibrante pulso.

La receta de esta aventura es bien sencilla: tomemos como argumento un típico guión de cine policíaco, usémoslo como trasfondo para una aventura gráfica en su concepción más clásica, y ambientémoslo con una apropiada banda sonora y unos buenos gráficos. El resultado sería algo básicamente muy similar a lo que nos ofrece Jack Orlando, un juego que viene de nuevo a paliar la escasez de aventuras gráficas que se publican en nuestros días, y que cuenta con un atractivo añadido, el hecho de que sus textos –que no sus voces– han sido traducidos al castellano.

Crimen y castigo

El protagonista del juego, Jack Orlando es un detective de los años 30 que, después de vivir tiempos de gloria en su ciudad, Chicago, gracias a una serie de actuaciones mentorías, cae en desgracia, se entrega por completo a los vapores éticos –favorecido por la abolición de la Ley Seca–, y finalmente se ve implicado en un asesinato que no ha cometido pero del que es el principal y único sospechoso por una serie de desgraciadas circunstancias.

A partir de ese momento Jack dispondrá de 48 horas –las que le otorga un viejo conocido, el comisario de la ciudad– para que resuelva el entuerto de la única manera posible: descubriendo al verdadero homicida, lo cual le devolverá su mancillado honor (y le evitará unas largas vacaciones entre rejas).

Este es realmente uno de los mayores aciertos del juego, el punto de partida que da lugar al argumento, pues nuestro cometido no será otro que acompañar a Jack por diversos escenarios de la ciudad (normalmente los menos recomendables) y extraer la máxima información posible de los personajes que por ellos merodeen, en busca de pistas que nos acerquen a la solución del caso. Esto es doblemente problemático, ya que por un lado, casi nadie está dispuesto a hablar de un tema tan peliagudo... y mucho menos con un detective borrachín al que todo el mundo considera culpable del crimen cometido.

Ingenio, dotes psicológicas, persistencia y en más de una ocasión, amenazas y violencia física serán las armas metafóricas que podremos emplear junto a nuestro nada metafórico revolver para sondear datos que nos pongan tras la pista del misterioso asesino.

Por supuesto, además de conversaciones –muchas– y objetos –muchísimos– los elementos de juego que encontraremos son los clásicos de una aventura que tanto en esto como en su propio interfaz sigue los cánones más clásicos del género.

El brazo tosco de la ley

Jack Orlando destaca por incorporar una serie de detalles que no han sido nada habituales en el mundo de las aventuras gráficas, pero sí en el género cinematográfico en el que se inspira: el len-

guaje de ciertos personajes es, por decirlo de alguna forma, algo subido de tono –por no decir, bastante soez–, lo cual es bastante adecuado para el propio entorno del juego pero puede desagradar a personas de elevada sensibilidad. El propio hecho de poder utilizar la violencia para interrogar a ciertos personajes o apoderarnos de objetos que posean es



Precio: 4.995

Requerimientos:

486 a 100MHz, 24MB de RAM, Windows 95 o MS-DOS, 30MB de disco duro libres, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: Topware

Distribuidor: Topware





No te a esa mi mención.
Oh, no quería molestarle.
No tiene nada de que temer.

**Jack Orlando
dispondrá de
48 horas para
resolver el
entuerto de la
única manera
posible:
descubriendo
el verdadero
homicida**

también bastante inusual, y de nuevo se puede apostillar el mismo colofón del párrafo anterior.

Llamativo es también el entorno gráfico del juego, que alterna decorados y personajes con un "look" muy de dibujos animados (que recuerda inevitablemente a Broken Sword), de calidad desigual pero en general buena, con algunos elementos renderizados y con movimiento, como por ejemplo los coches, cuya gran calidad y realismo desentonan un tanto con el resto del juego.



El teléfono tiene estado
abajo de su línea. Sigue
todavía conectado de
nuestro área. ¿un que?



¿El coche negro que
se detiene en la calle?



casos es nada evidente, y peor aún, en buena parte ni siquiera existe tal, ya que pronto—en cuanto cojamos por primera vez el coche y descubramos que los objetos que hemos ido acumulando al principio, excepto el dinero, desaparecen por arte de magia y sin previo aviso—nos daremos cuenta que muchas de las cosas que se hayan en los escenarios de Jack Orlando no sirven para otra cosa que despistarnos y complicar aún más nuestra labor.

El truco es...
Uno de los primeros problemas a los que nos enfrentamos al comienzo del juego es que no tenemos ni las llaves de nuestra casa ni las del coche; las primeras—como no—están bajo el felpudo de nuestra puerta. Las segundas las tiene el comisario y nos las dará tras avanzar un poco en el juego, así que no pierdas el tiempo buscándolas.

Patrullando la ciudad

El juego—basta sólo intentar disfrutarlo por algunas horas para darse cuenta—está bastante bien y consigue mantener la atención del aventurero gracias a su buena ambientación y a su elevado nivel de dificultad, pero justamente este particular se convierte en

un arma de doble filo, ya que por un lado existen casi desde un principio muchos lugares que visitar, montones de personajes con los que hablar (y cada uno de ellos con diversas líneas de diálogo), y por encima de todo una auténtica barbaridad de objetos, cuya utilidad en muchos

Calificación

Jack Orlando



Pros: Buenos gráficos, ambientación y guión, aparte del propio hecho de que los textos de la aventura hayan sido traducidos al castellano. El precio del juego es muy razonable.

Contras: Las voces no han sido dobladas al castellano, y el nivel de dificultad es bastante elevado, destacando en especial el exagerado número de objetos que podemos recoger. Se pueden salvar muy pocas partidas.

en
Castellano
Textos y voces

TOMA LA GALAXIA POR LA FUERZA

Conquista la Galaxia desplegando todas tus tropas, negociando alianzas en operaciones diplomáticas o sabotando las instalaciones enemigas. Con *Star Wars Rebellion™*, tendrás muchas maneras de implantar tu poder en la Galaxia, aplicando todos tus conocimientos tácticos y de estrategia hasta hacerte con el control de más de 200 planetas diferentes, dentro de tu universo favorito. Dirige a la Alianza Rebelde, o al Imperio Galáctico, en las más impresionantes batallas espaciales que hayas vivido nunca. Lucha, en tiempo real, en partidas de uno o más jugadores utilizando una red local, internet o DirectPlay. Recuerda: la Fuerza te acompañará siempre.



The background of the cover is a dramatic space scene. A large, dark, multi-segmented spaceship is shown in a steep, downward trajectory, appearing to be in a state of disrepair or falling. The ship's surface is metallic and textured. In the foreground, a large, bright red planet with a dark, cratered surface is partially visible on the left. The sky is a deep black, filled with numerous small white stars. The overall tone is dark and intense, typical of the Star Wars franchise.

STAR WARS REBELLION™

PARA CONTROLAR UN MUNDO, PARA GOBERNAR LA GALAXIA



Modo
Multijugador



Para Windows 95 CD-ROM
www.lucasarts.com

ERBE Software S.A. Juan Ignacio Luca de Tena, 15, 28027 Madrid. Tel.: 913 93 88 00
Fax: 917 42 94 49

The ERBE logo, featuring the letters 'ERBE' in a bold, yellow, sans-serif font. To the right of the letters is a red arrow pointing to the right, with a white outline.



Supremacía absoluta

Starcraft

¡Lo han conseguido! Durante meses te hemos informado sobre Starcraft y las promesas que Blizzard había hecho, algunas de las cuales habíamos podido comprobar con una versión preliminar. Ahora el juego está en las tiendas, y habiéndolo visto de principio a fin, sólo podemos quitarnos el sombrero ante esta fascinante producción.



Precio: 5.995

Requisitos:

Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, SVGA VLB, 80 Mb de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95 o NT 4.0

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: Blizzard

Distribuidor: Centand Software

Tratándose de Blizzard no existían demasiadas dudas acerca de la calidad de Starcraft, pero siempre subyacía una pregunta que, latente, sembraba una semilla de inquietud: ¿serán capaces de superar Warcraft II y hacer algo realmente diferente? La llegada de la versión americana del juego ha disipado cualquier interrogante. Starcraft es diferente, mejor y muy, muy bueno.

Siendo un juego de estrategia en tiempo real hay ciertas bases

des entre unos y otros, y aparecen distintas facciones cuyos objetivos difieren, aunque los medios que emplean para alcanzarlos son comunes: el enfrentamiento armado.

De forma ajena a todo esto en un principio, una raza alienígena denominada Xel'Naga dedica sus esfuerzos a mejorar especies inteligentes mediante la manipulación genética. Su primer intento serio de lograr unas criaturas que satisficieran sus ansias de perfección fueron los Protoss,

necesaria para lograr una nueva mutación capaz de hacer frente a los Protoss. Por ello, los Zerg se dirigieron a una pequeña colonia Terran, invadiéndola poco a poco y sin llama la atención.

Los Protoss por su parte, descubren también a los Terran y los estudian en secreto. Al descubrir la invasión Zerg, se ven obligados a arrasar un planeta entero para erradicar la "infección", con lo que surge un inevitable conflicto con los Terran. La guerra a tres bandas está servida.



que se dan por sabidas a estas alturas: recolección y gestión de recursos, construcción de estructuras, generación de unidades, combate... Lo de siempre, pero tratado de una forma un tanto peculiar e incluyendo numerosos detalles que suponen una alteración de una rutina bastante aburrida cuya dimensión ha ido creciendo con el paso de los años desde que aparecieron Warcraft II y Command & Conquer.

Sólido argumento

Como ya te avanzamos con gran detalle hace dos meses, Starcraft plantea un conflicto entre tres razas: Terran, Zerg y Protoss. Alejados de la Tierra, unos grupos de colonos sobreviven a un accidente y terminan estableciendo bases en dos planetas diferentes, sin saber nada unos de otros. Con el paso del tiempo, nace una Confederación que extenderá sus fronteras hasta límites insospechados. Pronto nacen las rivalida-



basados en una especie inteligente del planeta Aiur. Algo después, descontentos con el resultado, los Xel'Naga tomaron la criatura más simple del planeta Zerus y la hicieron evolucionar hasta convertirla en los Zerg, que pronto escaparán a su control.

Organizados como un colectivo similar al de una colmena, y dependientes de una entidad sentiente y todopoderosa para la especie -la Supermente-, los Zerg comenzaron a expandirse asimilando en su material genético todo aquello que encontraban. Una vez diezmado su mundo natal, desearon alcanzar otros mundos, pero antes de hacerlo marcaron literalmente a sus creadores, obteniendo en el proceso una información vital: la existencia de los Protoss, un potencial enemigo que podría resultar muy peligroso; y el descubrimiento de una primitiva especie denominada Terran, que en su código genético contenía la información



Sorpresas incasantes

Este pequeño resumen de lo que sienta las bases de Starcraft, es sólo el punto de partida de una historia que a lo largo de tres campañas -cada una compuesta por diez misiones- se desarrollará de una forma increíble, con continuos giros y enrevesadas sorpresas que mantendrán al jugador muy atento a todo lo que suceda. A diferencia de otros juegos, la evolución del argumento no se presenta solamente con animaciones de vez en cuando y pantallas de texto en determinados puntos, sino que durante las propias misiones, se aportan nuevos datos e informaciones que desarrollan la trama.

Otra importante diferencia, es que cada una de las campañas no se limita exactamente a contar lo mismo desde tres puntos de vista distintos -como ocurría en Warcraft II-, sino que siguen una línea temporal continua en la que tienen cabida todos los hechos que afectan a las tres razas. Es co-



**Starcraft
plantea
un conflicto
entre tres
razas:
Terran,
Zerg y
Protoss**

mo si el primer episodio tomara el hilo argumental donde lo deja el manual, el segundo donde termina el primero, y el tercero donde lo deja el segundo, hasta llegar a un grandioso y casi previsible final, si bien hay ciertos cabos que quedan sueltos y de imprevisible desenlace en numerosos puntos.

Para apoyar el desarrollo argumental hay



bastantes personajes con nombre propio que no sólo participarán de forma activa en la narración, sino que tomarán parte de la acción en las misiones bajo el control del jugador. En su mayoría,

estos personajes han de sobrevivir, lo que añade un nuevo reto en muchas ocasiones. Esto también sucedía a menor escala en Warcraft II con los héroes, aunque ahora se llega a coger cañño a

ciertos individuos cuya participación en los hechos resulta clave.

Un diseño inteligente

Demostración palpable de la introducción de la historia durante las misiones son los objetivos de éstas, que partiendo de unos mínimos al comenzar cada escenario, se ven alterados en el transcurso del mismo al producirse determinados eventos. Lo que en un principio

Modalidades multijugador

Aquellos que tengan la suerte de disponer de los medios necesarios para jugar contra otros, podrán disfrutar nada más y nada menos que de once modalidades diferentes. Sigue un resumen de las mismas.

Melee - Comienzo estándar, se permiten alianzas. Objetivo: machacar al enemigo. **Free For All** - Comienzo estándar, alianzas y visión compartida desactivadas. Objetivo: machacar al enemigo.

One on One - Igual que la modalidad anterior, pero sólo para dos jugadores.

Capture the Flag - Comienzo estándar. Cada jugador controla una bandera que aparece pasados unos minutos. Se puede mover la ubicación de la bandera al principio del juego. Sólo los trabajadores pue-

den transportar la bandera. Si llevas una bandera enemiga al punto de inicio de la bandera de otro enemigo, matarás instantáneamente al propietario de dicha bandera.

Greed - Comienzo estándar. El primer jugador que acumule una cierta cantidad de recursos (cristales y gas), gana.

Slaughter - Comienzo estándar. El jugador que haya eliminado más unidades enemigas pasado un tiempo determinado, gana.

Sudden Death - Comienzo estándar. La pérdida del centro de mando supone la derrota instantánea. Hay que expandirse con cuidado.

Ladder - Comienzo estándar, alianzas y visión compartida desactivadas. No se puede usar la velocidad rápida del juego, sólo se permiten los mapas oficiales para esta modalidad, y los resultados se trans-

miten automáticamente al servir. Hay documentación de Blizzard sobre el sistema de puntuación.

Use Map Settings - Utiliza todas las condiciones que lleve el mapa en su diseño.

Team Melee - Igual que Melee, pero con el juego en Equipo activado (significa que se comparten unidades entre razas).

Team Free For All - Igual que Free For All, pero con el juego en Equipo activado (significa que se comparten unidades entre razas).

Team Capture the Flag - Igual que Capture the Flag, pero con el juego en Equipo activado (significa que se comparten unidades entre razas).

"Comienzo estándar" significa que cada jugador comienza con un centro de mando, 4 trabajadores y 50 minerales.





Para apoyar el desarrollo argumental hay bastantes personajes con nombre propio que tomarán parte de la acción

puede parecer una mera misión de destrucción y rescate, puede convertirse en escoltar a determinado personaje hasta un punto concreto, desapareciendo el objetivo primario de aniquilación del enemigo. De hecho, hay algunas misiones en las que no es necesario arrasar al enemigo para ganar, lo que supone otra variación en la rutina.

En los momentos en que un determinado personaje interviene durante una misión, la acción se detendrá para dar paso a una locución explicativa de un determinado suceso y un informe de los nuevos objetivos, pudiendo darse el caso de que incluso la misión termine en ese momento por un cambio del rumbo de la historia. Esto significa, que aunque evidentemente la historia es siempre la misma, el ritmo a que se cuenta es ágil y se presenta de una forma dinámica.

Rompiendo la posible monotonía que pudiera existir al tener que reunir recursos, construir y combatir misión tras misión, se introducen algunos escenarios en los que sólo se dispondrá de un pequeño grupo de unidades para buscar algo

en el interior de una instalación, como unos discos con información o un prisionero. Esto elimina la estrategia del mapa e incorpora la táctica, surgiendo la necesidad de emplear a fondo las habilidades especiales de las unidades.

En la variación...

Cada una de las tres razas cuenta con sus propias estructuras y unidades, no existiendo equivalencias uno a uno como sucedía en Warcraft II. Si bien existen las mismas cosas, no se tratan de la misma manera. Por ejemplo, en Warcraft II había granjas tanto para orcos como para humanos, y servían para mantener a un determinado número de unidades. En Starcraft, los Terran utilizan De-

El truco es...

En la sección de trucos de este mismo número encontraréis numerosos códigos para Starcraft. Juega salvando a menudo, y trata de explotar cuantos yacimientos de recursos puedas en cuanto te sea posible.



EPISODIO I: CAMPAÑA TERRAN

Es la primera campaña del juego. Comienza con una escaramuza con los Zerg para terminar con luchas fratricidas entre humanos, pasando por numerosos acontecimientos que descubrirás si lo juegas por ti mismo.

- 1.- Wastelands - Tierras áridas: el objetivo principal de esta misión es encontrar a James Raynor, quien te ayudará en más de una ocasión hasta el final del juego.
- 2.- Backwater Station - La estación remota: tu misión es eliminar a todos los alienígenas que encuentres. Te ayudará Raynor, pero debe sobrevivir.



- 3.- Desperate Alliance - Una alianza desesperada: tendrás que sobrevivir durante 30 minutos, tiempo que tardará en llegar una nave de rescate.

- 4.- The Jacob's Installation - La instalación Jacobs: con Raynor y un puñado de soldados, te infiltrarás en una instalación militar en busca de unos discos que contienen los diseños de nuevas armas.

- 5.- Revolution - Revolución: debes rescatar a Kerrigan y defender a los rebeldes. Tanto Raynor como Kerrigan han de sobrevivir.

- 6.- Norad II - El Norad II: el crucero Norad II ha sido abatido. Debes protegerlo y rescatar a los supervivientes con Raynor y dos naves de transporte.

- 7.- The Trump Card - La baza: para eliminar al enemigo, debes colocar en su base un emisor PSI que atraerá a las hordas Zerg. Kerrigan debe sobrevivir.

- 8.- The Big Push - La gran ofensiva: eliminando a las fuerzas confederadas, debes asegurar la supervivencia de Duke.

- 9.- New Gettysberg - Nueva Gettysberg: las tornas han cambiado, y has de eliminar a las fuerzas Protoss y proteger las estructuras Zerg, asegurando la supervivencia de Kerrigan.

- 10.- The Hammer Falls - El desenlace: la confederación guarda un as en la manga. Tu objetivo es destruir el cañón de iones y asegurar la supervivencia de Raynor.



Cada una de las tres razas cuenta con sus propias estructuras y unidades, no existiendo equivalencias uno a uno como ocurría en Warcraft II

puestos de Suministros —se edifican en cualquier parte, y son meras estructuras—, los Zerg necesitan un Superamo por cada ciertas unidades —son criaturas móviles capaces de transportar a otras unidades por el aire—, y los Protoss unos Pílores energéticos —que además marcan en radio dentro del cual se pueden construir otras estructuras—.

Lo mismo sucede con el resto de las estructuras y unidades, por lo que cada raza tiene no sólo un aspecto diferente a las otras, sino un funcionamiento que, si bien reviste ciertas similitudes, supone un tratamiento diferente de todos los elementos que la componen. Además, las unidades también son diferentes no sólo en la cuestión gráfica, sino también en su operatividad y comportamien-

to. Los Zerg cuentan con diversas unidades capaces de infectar al enemigo, pero ninguna voladora con gran capacidad destructora. Por ejemplo, la Reina Zerg puede escupir una sustancia verduosa a los Dragones Protoss y convertirlos en pequeñas criaturas asesinas; mientras que los Terran cuentan con gigantescos Cruceros de Batalla armados con el poderoso Rayo Yamato, y los Protoss con los Transportes, que albergan en su interior hasta nueve Interceptores que pueden convertir el campo de batalla en un auténtico hervidero de naves.

Por tanto, no da exactamente lo mismo jugar con una u otra raza, hecho que descubrirán rápidamente los jugadores que prueben el modo multijugador.

De cine

También existen unidades en todas las razas con determinadas habilidades especiales que se recrean en el juego con importantes efectos visuales y de sonido. Tal es el caso de los Templarios de los Protoss, la Reina de los Zerg, o el Fantasma Terran. Los primeros pueden crear tormentas eléctricas, visualizar zonas lejanas a su posición, e incluso fusionarse con otra unidad para crear un poderoso guerrero; la segunda infecta centros de mando para subyugarlos al Enjambre y crear en ellos humanos que explotan al atacar, mutar a



EPISODIO II: CAMPAÑA ZERG

Los Zerg quieren abrir una nueva era en su código genético con un precioso material que han obtenido al final de la campaña Terran. Esto les permitirá invadir el mundo de los Protoss, Aiur.

1.- Among the Ruins – Entre las ruinas: para proteger la crisálida que marcará el futuro de los Zerg, tendrás que eliminar al enemigo.

2.- Egression – La salida: debes llevar la crisálida a un transportador para llevarla a un entorno que favorezca su maduración.

3.- The New Dominion – El nuevo dominio: elimina a los Terran para proteger la crisálida. El gran momento se acerca.

4.- Agent of the Swarm – El agente del Enjambre: custodia la crisálida un poco más, pues está a punto de eclosionar y "parir" al futuro de los Zerg.

5.- The Amerigo – El Amérigo: Kerrigan necesita romper el condicionamiento que tuvo en el pasado en su forma Fantasma para acceder a sus nuevos poderes. Debe infiltrarse en el Amérigo para conectarse a la supercomputadora ATLAS.

6.- The Dark Templar – El Templario Tétrico: tendrás que eliminar por completo a los Protoss y asegurar la supervivencia de Kerrigan.

7.- The Culling – Los desechos: la invasión Garm de los Zerg ha cometido un error imperdonable permitiendo que su Cerebrado muera. Tendrás que eliminar los restos y mantener a Kerrigan con vida.

8.- Eye for an Eye – Ojo por ojo: asegurando la supervivencia de Kerrigan, tendrás que destruir a los Protoss evitando la huida de cualquier Templario Tétrico.

9.- The Invasion of Aiur – La invasión de Aiur: debes lograr que un Dron llegue hasta la formación de Cristales Khaydarin para incorporar al material genético de los Zerg.

10.- Full Circle – El círculo se cierra: destruye el templo Protoss y la Supermentes podrá viajar a Aiur para dirigir las operaciones desde allí.



El cuidado aspecto visual de las unidades, escenarios y estructuras, denota una magnífica labor del equipo artístico de Blizzard

unidades Protoss en pequeñas criaturas asesinas, infiltrar parásitos en naves para contar con el campo visual de las mismas; y los últimos son capaces de camuflarse con su entorno y servir como señuelo para ataques nucleares.

Estas habilidades —que no son las únicas que hay en el juego— suelen conllevar un despliegue visual y sonoro bastante espectacular, digno de las más impactantes producciones cinematográficas.

A la vista están las imágenes, que hablan por sí mismas, aunque nada como verlas en movimiento.

El cuidado aspecto visual de los escenarios, estructuras, unidades y efectos especiales, denota una magnífica labor del equipo artístico de Blizzard, que se ha superado a sí

mismo en esta producción. Los detalles del terreno son infinitos, desde las transparencias del agua a las hojas de la vegetación; y en el caso de las unidades y estructuras se alcanzan cotas casi barrocas, con ojos brillantes, fulgores de propulsión, sirenas de alarma, y la propia animación de todo, que posee una suavidad impresionante.

También sucede lo mismo con las doce animaciones que marcan las transiciones importantes de la historia, que cual proyección en cinemascopio llevan a la pantalla secuencias de auténtico lujo. Imágenes renderizadas en 3D combinadas con escenarios 2D, coloreadas con sonidos y músicas dignas del mejor compositor, abrirán nuevos capítulos de una historia dividida en tres episodios, uno por cada campaña.

Crea tus campañas

Mucho de todo esto se deja ver en el editor de campañas y misiones, donde cualquiera podrá crear sus propios escenarios de combate empleando las sencillas herramientas que el programa pone a su disposición. Terreno, estructuras, unidades, posibles activaciones de determinados eventos y muchas otras características, hacen de este elemento del programa uno de los más completos de cuantos se han comercializado hasta ahora junto con un juego.

Y no sólo se pueden diseñar escenarios para un jugador o campaña, sino también multijugador, que se pueden distribuir a través de Internet para compartirlos en Battle.net, el servidor que Blizzard inaugura para Diablo y que ahora acoge también a la comuni-



EPISODIO III: CAMPAÑA PROTOSS

Invasión de su planeta natal, los Protoss viven unas crudas luchas internas que favorecen el avance del Enjambre. Una antigua leyenda viviente en forma de Templarios renegados cobra fuerza y parece ser decisiva en el conflicto.

1.- **First Strike** – El primer ataque: debes reunirte en Antloch con Fénix y con su ayuda, destruir la base Zerg. Asegúrate la supervivencia de Fénix.

2.- **Into the Flames** – A las llamas: debes conseguir distraer a los Zerg mientras Fénix llega a su posición para

matar al Cerebrado Zerg. No dejes que muera Fénix.

3.- **Higher Ground** – Posición ventajosa: arrasa las colonias Zerg para hacer retroceder la infección.

4.- **The Hunt for Tassadar** – La caza de Tassadar: el Cóndave te encarga capturar a Tassadar y llevarlo a un transportador para su juicio.

5.- **Choosing Sides** – Elijiendo bandos: Tassadar y dos guardianes han de ser conducidos a la entrada de la instalación Zerg.

6.- **Into the Darkness** – En la oscuridad: busca a Zeratul, el Templario Tétrico, y haz que Tassadar sobreviva.

7.- **Homeland** – El hogar: el Cóndave se ha desautorizado a sí mismo, debes destruir su núcleo. Fénix, Zeratul y Tassadar deben sobrevivir al combate.

8.- **The Trial of Tassadar** – El juicio de Tassadar: rescata a Tassadar de la celda de estasis donde está prisionero. De nuevo, Fénix y Raynor deben sobrevivir.

9.- **Shadow Hunters** – Cazadores de sombras: utiliza a Zeratul para destruir los Cerebrados Zerg. Tanto él como Fénix han de sobrevivir.

10.- **Eye of the Storm** – El ojo de la tormenta: tendrás que destruir a la mismísima Supermente, asegurando la supervivencia de Tassadar, Raynor y Zeratul.



No sólo se pueden diseñar escenarios para un jugador o campaña, sino también para multijugador

dad de jugadores de Starcraft. Las posibilidades del editor exigirían varias páginas de explicaciones, y puesto que se trata de una parte de Starcraft –quizá no tan importante como el juego en sí–, baste decir que abre nuevas puertas al juego y le da bastante futuro. La única queja al respecto es que los gráficos para escenarios sólo incluyen uno de los mundos en que transcurre Starcraft, y no los demás, con lo que se impone una cierta restricción creativa a los usuarios que deseen diseñar sus propios niveles.

Competición múltiple

El modo multijugador es sin duda el más completo y potente que se ha visto hasta ahora en juego alguno, con once modalidades que combinan numerosas posibilidades. Entre ellas destaca la de poder controlar a las tres razas a la vez (juego en Equipo), lo que permite a un único jugador disponer de absolutamente todas

las unidades y estructuras del juego. Los mapas se pueden crear en el editor, aunque el CD incluye bastantes, y no hay duda de que muy pronto, en Internet habrá cientos. También existe una campaña multijugador con cinco misiones que se pueden jugar con o sin alianzas.

Empleando los sistemas normales de conexión, se puede acceder a cualquiera de las modalidades multijugador. Al igual que sucediera con Diablo, el único CD permite instalar múltiples copias para jugar varias personas. En Battle.net, el servidor que Blizzard pone a disposición de todos sus usuarios, hay auténticos campeonatos de Starcraft, siendo los más populares los juegos "ladder", puesto que dejan un registro permanente de puntuaciones a la vista de todo el mundo. En estas mismas páginas puedes encontrar una breve descripción de las diferentes modalidades.

El mejor

Con estas páginas esperamos haber logrado transmitir al menos una parte significativa de lo que es Starcraft, que sin dejar de ser un juego de estrategia en tiempo real, consigue introducir sutiles cambios en el género de forma que resulte novedoso, espectacular, y sobre todo jugable y adictivo, cumbres que alcanzara Blizzard en el pasado con Warcraft II. La fiebre que ha desatado este título en todo el mundo sólo tiene precedente en el juego de los orcos y los humanos, y posiblemente rebase el alto listón de los dos millones de copias en mucho menos tiempo, ya que lo tiene todo para convertirse en el indiscutible número uno de este año.

Para terminar, sólo queda destacar que a pesar de que ahora se esté vendiendo la versión americana en las tiendas, a principios de verano estará disponible la edición española, completamente traducida y doblada.

Calificación

Starcraft

Pros: Jugabilidad y actividad como las que tienen Warcraft II siguen presentes en Starcraft. Es la producción más impecable de Blizzard hasta ahora, y no tiene rival en su género. Simplemente fantástico.

Contras: El editor no incorpora todos los gráficos del juego. Dependiendo de los horarios, hay excesivas latencias en la conexión con Battle.net.



LOS PROTAGONISTAS DE STARCRAFT

Estos son los principales personajes que encontrarás durante el desarrollo de Starcraft. Algunos de ellos cambiarán de bando tan fácilmente como de chaqueta, aunque como siempre, sólo el "bien" puede prevalecer al final, y los traidores encontrarán su castigo.

James Raynor: paladín del bien en esta película en la que no hay ganadores. En todo momento hará lo que cree correcto, incluso aunque ello implique traicionar a los suyos y aliarse con los más insospachados y peligrosos enemigos.

General Duke: alto mando de la Confederación que terminará por ver las cosas bajo un prisma diferente. Es el típico "sargento de hierro".

Arcturus Mengsk: dignatario Terran que dirige las operaciones contra todos los alienígenas buscando desesperadamente instaurar su propio orden.

Kerrigan: al principio forma parte de las fuerzas Terran, pero abandonada a su suerte por Mengsk, se convertirá en la esperanza de futuro de los Zerg.

Supernete: núcleo de los Zerg. Sin ella, esta boba raza mutante no es nada. Quiere asimilar a los humanos para exterminar a los Protoss y conquistar el universo.

Cerebrado: existen varios. Son extensiones de la Supernete que actúan a modo de generales del Enjambre.

Zeratul: el Templario Tétrico que encierra el conocimiento necesario para acabar con los Cerebrados sin posibilidad de regeneración.

Fenix: promesa del Cónclave para terminar con los Zerg tras la desaparición del renegado Tassadar.

Tassadar: el Templario Protoss que arrasó un planeta Terran entero por la infección de los Zerg. Aprenderá los senderos de los Templarios Tétricos para eliminar Cerebrados y a la propia Supernete.

La lucha eterna

Star Wars Rebellion

En el planeta Coruscant, el Emperador Palpatine observaba su nueva creación: «Excelente —gritó—, una nueva estrella de la Muerte, armada y en perfecto funcionamiento aniquilará para siempre a esos pobres rebeldes, que se oponen al lado oscuro».

LucasArts vuelve a sorprendernos con un nuevo producto capaz de sumergirnos en lo más profundo de la estrategia. En esta ocasión, deberemos de elegir entre el Mando supremo de las fuerzas rebeldes, o el poderoso ejército Imperial, a fin de ganar definitivamente una lucha por el dominio de la Galaxia. La situación que nos presenta el programa es mas o menos la misma con la que empieza la segunda parte de la trilogía, con las fuerzas rebeldes evacuando Yavin.

Por una parte, El Imperio está más debilitado de lo que cabe esperar, la destrucción de la Estrella de la Muerte y de unos 40 escuadrones de cazas Tie de ataque y unos valiosísimos destructores, dejan al Imperio con unas limitaciones que los rebeldes no deben desaprovechar.

Por otra parte, la Alianza Rebelde se encuentra en una situación muy mejorada, pudiéndose tomar un respiro para alcanzar nuevas posiciones desde Yavin. La destrucción de la Estrella de la Muerte les ha dado unos momentos de respiro, así como ha elevado su moral, pero El Impe-



rio está en condiciones de ordenar la construcción de nuevas y mejores flotas y probablemente una nueva Estación de combate, otra Estrella de la Muerte más poderosa y mejor protegida, lo que puede representar un desequilibrio en la balanza por la victoria final.

Estructura del programa

El programa controla mediante pantallas de datos todas las decisiones y posibilidades que nos ofrece. Las pantallas de información, si bien un poco liosas y enrevesadas al principio, una vez entendido su funcionamiento y los iconos que representan, se convierten en poderosos medios de información. Con sólo apretar el botón izquierdo o derecho del ratón sobre uno de los iconos que nos interesen, obtendremos al momento todos los datos que precisemos, y ante cualquier duda, el androide de información nos ayudará mediante explicaciones detalladas o incluso tomando decisiones por nosotros, lo que se agradece en un programa con tan enormes recursos y posibilidades.

Disponemos también de un motor de búsqueda que localizará al instante cualquier planeta,

unidad o personaje que queramos encontrar, evitando una búsqueda manual que nos llevaría mucho tiempo, siendo este un factor importante al ser el programa estrategia en tiempo real.

Centro de control

Desde aquí dirigiremos todas las órdenes que queramos enviar a través de la Galaxia. Con un androide Imperial, o R2D2 si elegimos a los rebeldes, seremos aconsejados e informados puntualmente de los acontecimientos que ocurran. Asimismo, podremos observar todos los sistemas y planetas de los cuales poseemos información y saber en todo momento el estado de lealtad a nuestro bando, la producción, defensas y flotas en órbita.

También podremos controlar los mensajes que nos envíen aquellos personajes a los que hayamos mandado a alguna misión especí-



Precio: 7.990

Requerimientos:

Pentium 90, Windows 95,
16MB de RAM, CD ROM 4x,
tarjeta de sonido,
SVGA, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: LucasArts

Distribuidor: Erbe



fica, los intentos de sabotaje que nuestras tropas hayan detectado y los informes de producción.

Personajes

La diplomacia es uno de los factores más importantes en el juego. Con más de 30 personajes por bando, las posibilidades y capacidades de cada uno son tan sorprendentes como las de los seres humanos en la vida real. Cada personaje tiene unas habilidades generales y otras específicas. Este tipo de habilidades nos vendrá muy bien dependiendo de la misión que le asignemos. Las misiones que podemos asignar son variadas e interesantes: tenemos misiones de infiltración, reclutamiento de nuevos personajes, se-

asesinato, diplomacia, etc. Siempre que enviemos a un personaje a una misión es importante elegirla conforme a sus capacidades, pues no nos vale de nada escoger a un asesino para una misión de diplomacia o al revés. Cada vez que un personaje cumple correctamente una misión, sus valores aumentan considerablemente, pero cuidado, mientras más los expongamos, más posibilidades hay de que sean capturados o muertos.

El lado oscuro frente a la Fuerza

Es la lucha eterna. El bien contra el mal. El imperio y los rebeldes intentan ampliar su esfera de poder en todos los sistemas a fin de contar con más planetas que les apoyen política, económica y militarmente. Pero las formas de hacer esto son muchas y muy variadas. Aunque estemos acos-

tumbrados a ver en la película el carácter abusivo y poco diplomático de las fuerzas imperiales, cuando nos pongamos al frente del gobierno Imperial, nos daremos cuenta de que no es bueno utilizar siempre la fuerza militar, y que la diplomacia juega una importancia vital para poder ampliar una esfera de poder.

El mal uso de la fuerza implica que una cantidad muy considerable de planetas y sistemas se pasan en masa a los rebeldes, perdiendo gran cantidad de recursos y hombres necesarios para engrosar nuestras filas. Así como si jugamos con los rebeldes observaremos que no es tan fácil ser los buenos, sobre todo cuando tengamos que sofocar revueltas y capturar a nuestros enemigos. Por lo que podemos decir que Star Wars

Con más de 30 personajes por bando, las posibilidades y capacidades de cada uno son tan sorprendentes como las de los seres humanos en la vida real

El truco es...

Mover siempre los personajes clave, para no ser capturados. El Imperio debe lanzarse a por Yavin inmediatamente, aparte de llevarse unas cuantas flotas por delante. Luke y Leia pueden caer prisioneros si nos damos prisa. Los rebeldes deben de elevar su prestigio, ganando batallas entre flotas. No uséis la Estrella de la Muerte, salvo en ocasiones desesperadas, pues puede hacernos perder prestigio y ganar muchos enemigos.



cuadro de los personajes principales (puesto que una de las condiciones de victoria es la captura de Vader y Palpatine en el Imperio y de Luke Skywalker y Mon Mothma por los rebeldes),





Rebellion nos ofrece la posibilidad de que las batallas estelares entre flotas podamos jugarlas en 3D



Rebellion es casi tan real como la vida misma.

Combates 3D

Por si fuera poco el componente estratégico, Rebellion nos ofrece la posibilidad de que las batallas estelares entre flotas podamos jugarlas en 3D.

Cuando las flotas enemigas se encuentran, el ordenador nos dará a elegir el modo de combate. Podemos ser simples espectadores del combate, con lo que observaremos la batalla como si de una película se tratara, podemos dejar que el ordenador calcule en base a un algoritmo de cantidad, calidad, refuerzos, lealtad, etc, dándonos en segundos el resultado de la contienda. Por último,

podremos elegir ponernos al frente de nuestra flota estelar y ordenar a nuestros destructores y cazas complicadas maniobras de combate a fin de destruir al enemigo. El combate se ejecuta en tiempo real, viendo en el momento los resultados de nuestra estrategia. Podemos elegir entre un amplio abanico de posibilidades de las maniobras y sobre todo los objetivos a los que atacamos, primando el combate contra los cazas enemigos a fin de poder más tarde eliminar a los destructores de los cuales provienen. Se garantiza la máxima diversión al poder rotar la cámara en cualquier ángulo imaginable, pudiendo disfrutar la acción con unos niveles de zoom más que

suficientes, que evitarán la pérdida de detalle, y conseguirá seguir de cerca el desarrollo de la acción.

Conclusión final

Además de ser un producto indispensable para los fanáticos de la saga, Rebellion ofrece una jugabilidad absoluta, pudiendo deparar entretenimiento tanto a los amantes de la estrategia como a los seguidores del género. Con unas posibilidades que pasan desde el juego por Internet hasta el soporte de la todopoderosa Lucas, se garantizan horas y horas de diversión, siendo cada nueva partida un universo de diversión totalmente nuevo.

Sea cual sea el lado de la Fuerza que elijáis, que ésta os acompañe.

Calfificación

Star Wars Rebellion

Pro: Un argumento insuperable, acción, estrategia, táctica y combates reales entre flotas en 3D. Una gran variedad de personajes y posibilidades a realizar. Por mucho que juegues, las partidas así como los personajes y sus localizaciones varían siempre. Un producto de calidad, sin el que además se puede jugar en Internet.

Contras: Se podrían haber mejorado los gráficos, las animaciones brillan por su ausencia y se deberían incluir escenas reales de las películas, a fin de conseguir una ambientación más real. El ritmo de envío de los mensajes a veces es vertiginoso llegando a sobrepasarlos.



**¿Qué tienen en común,
Lara Croft,
Christopher Walken,
la rana Gustavo**



y una pelota de tenis?



El juego de la extinción

Evolution

Hace unos dos años Discovery inició su andadura en la producción de juegos de ordenador, siempre con un trasfondo educativo.



Precio: 4.900

Requerimientos:
 Pentium 60, 16 MB de RAM, SVGA, disco duro, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, Windows 95, ratón

Nº de jugadores:
 1 o varios

Editor: Discovery Multimedia

Distribuidor: Zeta Multimedia

A pesar de su trasfondo informativo y divulgativo, Evolution bien puede considerarse como el primer título de Discovery que presenta un juego serio. El objetivo, ni más ni menos, es reproducir de alguna forma la evolución de las especies partiendo de un único espécimen base que, a lo largo de millones de años, sufrirá los cambios necesarios para dar lugar a una nueva especie, y así sucesivamente hasta llegar a los homínidos y primeras formas inteligentes de vida, abarcando un periodo que comprende Paleozoico, Mesozoico y Cenozoico.

A lo largo de este desarrollo, el jugador tendrá que controlar factores como el sistema de alimentación, el medio ambiente adecuado para el buen crecimiento de la especie, la disposición a la lucha contra los predadores, los niveles de población y reproducción, y la dedicación de cada especie a potenciar cada una de estas habilidades. Mientras transcurren las eras, se podrán producir cambios en el terreno y movimientos de las placas tectónicas que darán lugar a nuevas configuraciones del mapa geográfico, lo que afectará al clima y al medio ambiente en que han de sobrevivir las especies.

Todo este galimatías va acompañado por ingentes cantidades de información que incluyen descripciones de las especies y una generosa cantidad de datos adicionales, que no hacen sino endurecer el pro-

ducto haciéndolo casi apto en exclusiva para paleontólogos y otros estudiosos de la prehistoria. El juego en sí es bastante lento y requiere poca intervención por parte del jugador aun aumentando la velocidad del paso del tiempo al máximo.

La opción multijugador no mejora esto en absoluto, por lo que el resultado global es bastante poco atractivo. Discovery ha intentado seguir la línea de SimLife y SimEarth, pero eliminando la diversión y la competitividad que poseían ambos



juegos, lo que hace de Evolution un título bastante soso y carente de interés para el jugador medio. Lo único que merece la pena, y sólo para quienes estén interesados en la evolución de las especies prehistóricas, es la información prácticamente enciclopédica que contiene el CD. Sin duda, un mal comienzo que, esperemos, siga otros derroteros en el futuro.

Calificación

Evolution

Pros: La enciclopedia de criaturas prehistóricas es fantástica, y contiene dibujos y toneladas de información.

Contras: Este juego carece de todos los elementos que se supone que debe tener un producto que se considere como tal, sobre todo diversión y entretenimiento.

Bestiario

León

Los leones datan del Pleistoceno, cuando poblaban África, Asia, Europa y América del Norte. En la actualidad, viven en África y en el Bosque Gir de la India, habitando las anchas praderas y las planicies. A los machos se les puede reconocer por su melena, un collarín de pelo que rodea su cuello. Como es característico de los félidos, el león tiene garras retráctiles y mata a sus presas de un mordisco con el que les rompe los huesos del cuello. Los leones son los gatos más sociales, vive

Cerrar

El truco es...

Entrenate primero jugando tú solo con las mínimas opciones posibles hasta dominar los factores importantes del juego, y después avanza hacia la competición contra la máquina y otros jugadores.

El Desastre Pulso

Ver película

Seguir

Volcán piroclástico

Todos han fichado por

PROEIN

XTREME collection



**LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA
A PRECIOS INMEJORABLES**

www.proein.com

Fuerzas de reacción rápida

Semper Fi

El cuerpo de Marines americanos son las fuerzas de contraofensiva inmediata más eficaces del mundo, con cuerpos de tierra, mar, y aire propios, se encuentran preparados para operar al momento en cualquier parte del mundo.

Interactive Magic apuesta por el género del más puro "war-game". Con un sistema totalmente basado en turnos y hexágonos, tomaremos bajo mando al cuerpo de Marines o las fuerzas denominadas Opfor, o fuerzas de oposición.

Una de las mejores cosas que podemos encontrar es que la cantidad de escenarios y campañas que vienen suministradas con el programa son de una gran calidad, recreando conflictos históricos reales. Estos combates están fielmente reproducidos y su fidelidad histórica —que es de lo que se trata— está asegurada.

Tomando el mando

Como hemos mencionado antes, el juego se desarrolla a turnos. Cada uno de ellos se divide en otras fases, dividiéndose el juego en distintas fases de acción, donde moveremos, recibiremos el

fuego defensivo y atacaremos posteriormente nosotros.

En la pantalla observaremos una serie de iconos que dan acceso a todas las posibilidades de



imaginar. Con un aspecto atractivo y unas campañas y escenarios interesantes es adecuado para los incondicionales del género.

El truco es...

El Cuartel General debe de estar bien colocado, a fin de poder efectuar el aprovisionamiento de todas las unidades. La Intendencia aquí es muy importante. Las unidades atrincheradas o en ciudad, deben de ser atacadas siempre mediante previo bombardeo o asalto mecanizado.

que son capaces nuestras unidades, así como un recordatorio de todas y cada una de nuestras unidades a fin de poder localizarlas convenientemente.

Paisaje tras la batalla

Es un programa clásico, con un potente editor de escenarios que sin lugar a dudas conseguirá aumentar las posibilidades de juego, al poder recrear cualquier situación y escenario que podamos



Precio: sin determinar

Requerimientos:
Pentium 90, Windows 95,
16 MB RAM, CD ROM 4X,
SVGA, ratón, tarjeta
de sonido

Nº de jugadores: 1 (modo normal) De 1 a 8 (por red)

Editor: Interactive Magic

Distribuidor: FriendWare

Calificación

Semper Fi

Pros: Unas campañas completas con escenarios muy variados y diversos, un buen sistema de juego que recrea conflictos como Corea, bastante interesantes e innovadores, saliendo un poco de la norma. Un gran editor de escenarios.

Contras: Se podrían haber incluido algunas animaciones, y unos cuantos efectos de sonido más variados. Los gráficos no dan la talla para lo que hoy en día se exige incluso para el más exiguo juego de estrategia.

Si el poder no te da miedo...

CREATIVE
INTERACTIVE

BLASTER™

VOODOO 2

...Atrévete con Voodoo²,

la tarjeta aceleradora gráfica más potente del mercado. Con sus tres procesadores ejecutándose simultáneamente, la 3D Blaster Voodoo² proporciona un ratio de relleno tan impresionante, que deja atrás a todas las demás tarjetas similares.

Por rendimiento y calidad de imagen es la solución ideal para juegos en 3D, ¡la tarjeta más rápida del planeta! ...Y si una sola tarjeta Voodoo² no es suficiente, puedes instalar dos y ¡doblar el rendimiento! 3D Blaster Voodoo² es la única tarjeta aceleradora para juegos en 3D lo suficientemente buena para llevar el nombre oficial 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Características y especificaciones

- Hasta 12MB de memoria ultra rápida para el máximo rendimiento
- Capaz de proporcionar hasta 180.000.000 de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más rápido que la 3Dfx™ Voodoo Graphics
- Soporta los mejores juegos con aceleración de la industria

Busca la tarjeta en tu tienda de informática habitual o llama al teléfono:

91 662 51 16



Los mejores complementos para tu PC

Visita nuestro Web Site: www.cle.craef.com

Movistar autorizada Ingeniero Técnico, UNED, Arboleda, Cereales, Correo 3000

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

Nombre Apellidos

Dirección

Código Postal

Población

CREATIVE
CREATIVE LABS

Copyright 1998 Creative Technology Ltd. 3D Blaster es una marca comercial y Graphics Blaster y el logotipo de Creative son marcas comerciales, registrados de Creative Technology Ltd. El logotipo 3Dx Interactive y Voodoo Graphics son marcas comerciales de 3Dfx Interactive Inc. Todos los demás nombres de marcas y productos son marcas comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso. El contenido real de los productos puede ser ligeramente diferente al que se muestra en las fotografías.

¡Oh no! ¡Más Tiempo Real!

Hundir la Flota

Hasbro Interactive parece dispuesta a hacerse un hueco en el mercado a fuerza de sacar a la venta más y más juegos de tablero actualizados para ordenador. Tras *Monopoly* y *Risk* nos llega una versión muy especial del conocido juego de los barquitos. Según Hasbro, los barcos del siglo XXI no necesitarán ni papel cuadriculado ni bolígrafo. Ahora pasan por un patente Pentium y Windows 95.



Precio: 5.990

Requisitos:

Pentium 75 MHz, 8 MB de RAM, SVGA, 60 MB libres en disco duro, CD-ROM 2X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: De 1 a 3

Editor: Hasbro Interactive

Distribuidor: Electronic Arts

Hundir la flota en su versión no informática es una "extensión" moderna del conocido juego de los barcos. Se vende en jugueterías con un tablero de plástico dividido en los inevitables cuadrados. Portaaviones, cruceros y acorazados se encajan en el susodicho tablero y no hay más que sentarse a jugar. El colmo de la comodidad. No más papel cuadriculado, no más lápiz. Si hundir la flota en CD-ROM consistiese únicamente en esto mismo nadie en su sano juicio pagaría el alto precio que tiene el software, así que los señores de Hasbro han añadido nuevas y potentes funcionalidades al clásico con la idea de transformarlo en todo un superventas.

Variedad de juego

Lo que desde luego no se le puede negar a este *Hundir la Flota* es la inmensa variedad de misiones que posee. Desde el juego clásico hasta modalidades en las que habrá que atender al radar, a aviones AWAC, cruceros, submarinos, islas, acorazados, misiles... toda una armada al completo bajo nuestras órdenes.

La primera vez que cargamos el juego en la redacción nos quedamos bastante asombrados. *Hundir la Flota* cuenta con unas magníficas animaciones que presentan el programa de forma excepcional. Es una pena que estén en baja resolución. El menú que se nos ofrece al inicio se divide en dos opciones: un jugador y multijugador. Quizás la opción más interesante de *Hundir la Flota* sea esta última. Permite que a través de red o módem se comparta una partida. Para ello el programa viene con un segundo CD dedicado exclusivamente a la acción múltiple y que no ser-

virá para nada a los que queráis divertirnos en solitario.

Tras nuestra elección pasamos a una nueva pantalla en la que la cosa se complica un poco. El juego nos ofrece tres modalidades diferentes: clásico, dominio mundial y escenario. El modo clásico no es ni más ni menos que los barquitos tradicionales. Eso sí, aderezados con sonido digital y animaciones a pantalla completa. Los restantes tipos de desafío son el valor añadido que Hasbro ha dado al clásico y lo que más nos importa.

Dominio mundial y escenarios

Tanto la opción de dominio mundial como la de escenario nos ofrecen una enorme lista de misiones que cumplir y que transforman a *Hundir la Flota* en un interesante juego de estrategia. Aunque la base sigue siendo la cuadrícula en la que situamos nuestras unidades, escogiendo cualquiera de estas dos modalidades tendremos control sobre muchas más opciones.

Lo primero que hay que hacer es colocar nuestros barcos en un tablero de 10x10 cuadros. Este se inscribe en una zona mucho mayor en el que se sitúan también las flotas enemigas. A partir de este momento comienza la acción. Mueve tus barcos marcándoles la ruta más segura hasta las cercanías de las unidades enemigas. Y cuando estés cerca dispara con todas las armas a tu alcance para hundir a tu contrincante antes de que él

haga lo propio. No pierdas de vista el radar en el que se muestra el estado de la flota. Lleva a tus barcos hasta una isla amiga para repararlos... Todo esto y más es *Hundir la Flota*.

Y Hasbro no se ha quedado simplemente en llevar más allá al juego de los barcos. También ha añadido docenas de misiones diferentes especialmente diseñadas que proporcionarán al estratega aficionado horas y horas de desafío.

Llegamos al tiempo real

Hundir la Flota resulta entretenido... tras la sexta hora de juego. Y lo sería mucho más -y lo más importante, mucho antes- si estuviera bien diseñado. Hasbro vuelve a pecar de ingenua y retoma los errores de sus juegos ante-



riores. Puede que sea su poca experiencia en el mercado lo que les lleva una y otra vez a hacer lo que podría ser un buen juego y



Hundir la Flota cuenta con unas magníficas animaciones que presentan el programa de forma excepcional

adornarlo con un interfaz nada agradable para el usuario.

Lo de jugar a los barcos, con mucha más variedad, está muy bien. Pero lo de hacerlo en tiempo real es tremendamente confuso. Imaginad un combate en el que las animaciones no



parecen detenerse, en el que nos parece que hemos perdido el control del juego y éste está jugando solo. Todo un caos. Y esta

una vez llegado al punto en que Hundir la Flota no tiene secretos, el juego es divertido, adictivo y ofrece un desafío interesante. Pero, ¿merece la pena? Pues

todo es cuestión de gustos. Como juego de estrategia los hay mucho mejores aunque pocos tengan lugar en el mar. Y tampoco se puede decir que sea un simulador en el que se ofrezcan los barcos reales y sus armas auténticas. O sea que se queda a medio camino entre géneros.

A Hasbro le falta rodaje, ganas no. Siguen necesitando el "savoir faire" que solo el llevar años en el mercado proporciona a una compañía. No podemos decir que "Hundir la Flota" sea un mal juego, pero necesita mucha dedicación para no



ofrecer luego demasiado a cambio. Un interfaz más sencillo y menos "tiempo real" habrían convertido a este programa en un magnífico juego. Los errores se pagan pero se aprende de ellos. O al menos eso esperamos.



El truco es...

En algunos juegos se puede avanzar sin ni tan siquiera echar un vistazo al manual. En este no dejéis de seguir el tutorial, aunque no sea demasiado bueno, porque si no os encontraréis perdidos en un impresionante caos bélico en mitad del océano sin saber que hacer.



es la sensación que tendréis al principio con Hundir la Flota.

Se necesitan muchas horas de aprendizaje para llegar a controlar este programa. Es cierto que

Calificación

Hundir la Flota



Pros: Es un juego de estrategia variado y que, una vez dominado en sus elementos básicos, ofrece un interesante desafío.

Contras: Interfaz complicado y un juego en tiempo real que te hundirá irremediablemente antes de que puedas darte cuenta de lo que pasa.



Una experiencia increíble

Die by the Sword

Las informaciones acerca de este juego eran hasta ahora vagas y poco definidas, y quizá sus creadores no quisieran difundir muchas de sus virtudes por evitar dones a destiempo.

Die by the Sword ya está en las tiendas preparado para destronar al rey de su género.

Tomb Raider y Lara Croft son historia, y los responsables de ello son Treyarch y Tantrum, creadores del juego de acción y aventura más impresionante que vas a poder jugar desde ya. Son muchas las razones de peso que dejan a Tomb Raider II –no hablemos ya de Tomb Raider– a la altura de la suela de los zapatos de Die by the Sword, si bien no hay que olvidar que el juego de Core marcó un hito en su momento y creó escuela con ello.

Sus alumnos más aventajados han logrado diseñar un juego que, de principio a fin, nos ha tenido en vilo y delante del ordenador durante días, presas de un estado febril que no nos atacaba desde hacía bastante tiempo. Cuando dos aventureros acampados por la noche sufren un ataque, y uno de ellos –concretamente ella– es secuestrado por unos infames kobolds, no queda más remedio que acudir en pos de los ruñanes para terminar descubriendo que todo es mucho más complicado de lo que parecía a primera vista.

Salvando distancias

Los puntos comunes de Die by the Sword con Tomb Raider 2 son los movimientos, la acción y la existencia de puzzles, en un entorno 3D que mejora enormemente con tarjeta 3D –sin ella recuerda a los primeros juegos 3D con unos gráficos nada vistosos–. A partir de esto, el juego de Interplay salta a la velocidad de luz hasta un punto desde el que no se ve a Lara Croft –ni siquiera sus voluptuosas curvas–. El protagonista de este título puede caminar, saltar, agarrarse y escalar, correr, manipular objetos y elementos del escenario, y luchar. Todo ello con una destreza

impecable. Además, el jugador podrá definir sus propios movimientos de lucha con el editor que incluye el juego, todo un detalle por cortesía de Treyarch.

Todas las habilidades del protagonista serán necesarias en repetidas ocasiones a lo largo del juego, y puesto que esto es así, hay una sala de entrenamiento independiente donde poner a prueba su dominio del personaje hasta convertirse en maestro del combate con espada y los diferentes movimientos que tiene a su disposición. Aprenderá a caminar, saltar, saltar aferrándose al borde de plataformas para no caer, a desmembrar enemigos –sí, sí, has leído bien, podrás cortar extremidades y cabezas mientras combates– y muchas otras cosas imprescindibles para el verdadero reto.

El golpe perfecto

Por si el combate con maniqués durante el entrenamiento no es suficiente para lograr una destreza aceptable con la espada, existen opciones de lucha como si de un vulgar Mortal Kombat se tratase, con diversas variantes que incluyen un modo multijugador con torneos y demás posibilidades habituales. Todo ello dirigido hacia un único objetivo: preparar al jugador para una de las aventuras más apasionantes de su vida.

En cuanto a los sistemas de control, además de los obvios que cual arcade, permiten sin problemas dominar rápidamente los movimientos, existe una gran novedad denominada VSIM, una simulación de cuerpo humano en movimiento creada por un matemático de la Universidad de Berkeley. Con el ratón y un puñado

de teclas, se puede acceder a un increíble nivel de realismo en el movimiento que muchos juegos hasta ahora, sólo habían soñado. Acostumbrado al sistema arcade habitual, el jugador encontrará alguna dificultad con el VSIM al empezar a manejarlo, pero pronto se dará cuenta de que para algunas cosas, sobre todo en combate, es sensacional.

Una aventura insospechada

Adentrándose en la caverna en la que entraron los kobolds que secuestraron a su compañera, el protagonista del juego descubrirá poco a poco que el crimen no ha sido un hecho fortuito, y que tras él se oculta un elaborado plan que una malvada y diabólica mente ha diseñado, para el cual es necesario un sacrificio. Desde el primer enfrentamiento con



Precio: sin determinar

Requerimientos:

Pentium 100, 16 Mb de RAM, 115 MB libres en disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: 1 o varios

Editor: Treyarch/Tantrum/Interplay

Distribuidor: Proein



El jugador podrá definir sus propios movimientos de lucha con un editor que incluye el juego



El truco es...

En la sección de trucos de este mismo número hay varios códigos secretos para este juego. Como consejo para quienes lleguen al último nivel, en las salas grandes de las fuentes, hay puertas secretas situadas en un rincón que sólo se abrirán si llegas hasta ellas.

uno de esos chuchos bípedos, se puede disfrutar de unos escenarios y un diseño sin precedentes, pero lo mejor de todo es que avanzando no se pierde el interés, no existe la monotonía, y detrás de cada nivel aguarda una sorpresa aún mayor que alcanza extremos insospechados en el último nivel del juego.

Las primeras trampas no dejan de ser ingeniosas a pesar de su sencillez, como el típico lazo en el suelo que deja al personaje colgado del techo, pero más adelante, se llega a alcanzar un elevado nivel de sofisticación, no ya en las trampas en sí, sino en el propio diseño de los niveles. Grandes máquinas de los enanos, gigantescas ruedas dentadas, puzzles con muy mala idea y muchos sobresaltos, aguardan dentro del CD.

Y si el diseño de los niveles es brillante, la banda sonora es soberbia. El jugador se encontrará en un permanente estado de inquietud, y en más de una ocasión saltará en la silla ante la aparición de un enemigo combinada con un súbito crescendo de la música. Todo está medido a la perfección, e integrado en el juego de forma que sea difícil pasar algo por alto -salvo en un par de sitios donde hay problemas para encontrar una salida-. No queremos estropear sorpresas, ni con palabras ni con imágenes, pero Die by the Sword es uno de los juegos más espectaculares que han pasado por esta redacción en mucho tiempo, y merece el justo reconocimiento por parte de los jugadores. Sólo un detalle más: la alta calidad del doblaje y la traducción, que consiguen que no se eche de menos la versión inglesa en ningún momento del juego.

Calificación

Die by the Sword



Pros: Todo en Die by the Sword brilla por su calidad y eficacia. El diseño de los niveles y el gran efecto con que se emplean diversos elementos como el sonido y los enemigos, consiguen que el jugador se apasione con esta aventura de acción.

Contras: En algunos puntos -y sólo en algunos muy concretos- existen errores de "clipping". Se echa de menos una opción de mapa, ya que algunos niveles son verdaderamente extensos y es bastante sencillo perderse.



Mucho más que nuevas misiones

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Tras el éxito conseguido por *Jedi Knight*, y tal y como era de esperar, LucasArts se ha decidido a continuar explotando su filón, aunque lo que se nos ofrezca en esta ocasión sea mucho más que otro simple disco de misiones...

A decir verdad, si LucasArts hubiese dejado pasar algunos meses más, bien podría haber vendido este "Mysteries of the Sith" como la segunda parte de *Jedi Knight*, en lugar de como un simple disco de misiones, ya que esta definición no alcanza para definir al 100% lo que nos vamos a encontrar.

Para empezar, se nos cuenta una nueva historia, que comienza dando por hecho que Kyle, el protagonista de *Jedi Knight*, escogió el lado luminoso de la Fuerza en el juego anterior. Además, se nos presentará un nuevo personaje —femenino en este caso—, Mara Jade, una aprendiz de Jedi (que ya apareció en las novelas de Star Wars), y con los dos, tendremos que hacer frente a un total de 14 nuevos niveles.

Los niveles están divididos en cuatro episodios (dos tienen cuatro niveles y los otros dos, tres), y aunque en el primero de ellos empezaremos controlando a Kyle, en el segundo ya podremos asumir el papel de Mara. En la mayoría de las transiciones entre nivel y nivel se nos mostrará una escena que, en este caso, no está interpretada por actores reales, sino que, de la misma forma que ocurría en *Tomb Raider*, se ha utilizado la propia tecnología 3D del juego para escenificarla, algo que tal vez decepcione a los seguidores de *Jedi Knight*.

Mejoras y reformas

El primer cambio reseñable que encontraremos en *Mysteries of the Sith* es la iluminación en color, que perfecciona la atmósfera y el realismo de los escenarios.

No llega precisamente al nivel de *Quake II*, pero es una sustancial mejora respecto al "engine" original de *Jedi Knight*.

Otro punto que se ha retocado es la inteligencia artificial de los enemigos, cuyo comportamiento en determinados momentos es ahora más sofisticado, y aunque sea un tanto intrascendente, en ciertos escenarios, como el puerto espacial, se han añadido más modelos de naves para incrementar la sensación de estar recorriendo una zona habitada.

Todo lo relativo a la Fuerza también ha experimentado cambios sustanciales respecto a *Jedi Knight*, ya que en esta ocasión no hay lado luminoso y oscuro. En lugar de ello, los poderes de la Fuerza están divididos en cuatro grupos, y se nos permite escoger un número limitado de ellos en cada menú. Esto dota al juego de mayor flexibilidad, especialmente en modo multijugador, ya que nos permite combinar poderes del lado luminoso y del oscuro.

En este modo encontramos algunos niveles que recrean escenarios sumamente conocidos de la Trilogía Star Wars, como la habitación del Trono del Emperador, y se nos ofrece un nuevo tipo de

juego (muy similar al "Dispara al estúpido del pollo" de *Outlaws*) que ha sido bautizado como "Dispara al estúpido con el Ysalamiri".

Aparecen además algunos personajes nuevos con variadas características y armamento propio, además de un poder nuevo llamado "defensa de la Fuerza" que sirve para protegernos de los poderes que otros jugadores *Jedi* posean.

Luz y oscuridad

Aunque en general este "Mysteries of the Sith" posee más virtudes que defectos, no es difícil encontrar algunas sombras en su globalidad. Por ejemplo, algunas de las nuevas armas, como el Arma de Carbonita o las Granadas Deslumbrantes, sólo parecen realmente prácticas en el modo multijugador.

Por otra parte, el diseño de los niveles ofrece ciertos altibajos, y aunque la atmósfera y estructura de algunos de ellos es



Precio: 3.990

Requerimientos:

Pentium 90, Windows 95,
16Mb de RAM, 50Mb de
disco duro libres, tarjeta de
sonido, CD-ROM 2x, ratón,
(opcional tarjeta 3D)

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: LucasArts

Distribuidor: Erbe





Se nos presenta en esta ocasión un nuevo personaje, **Mara Jade**, una aprendiz de Jedi



realmente brillante (como por ejemplo la base del comienzo o los pantanos situados antes del templo Sith), otros se nos muestran algo faltos de inspiración, consistiendo en poco más que un conjunto de grandes estancias con ascensores.

En cualquier caso, *Mysteries of the Sith* no es sólo un estu-

pendo disco de misiones para Jedi Knight, sino que incluso juzgándolo como juego en sí mismo merece una buena calificación. Tiene buenos gráficos, inteligencia artificial mejorada, el modo multijugador ha ganado bastantes enteros, y algunos de los niveles son brillantes y ofrecen ingeniosos puzzles.



El truco es...

En esta ocasión os remitimos a las páginas de trucos que incluimos en esta misma revista. Allí encontraréis trucos para conseguir activar el modo dios, pasar los niveles automáticamente, conseguir todas las armas, mostrar el mapa entero... en fin, el sueño de todo sufrido jugador.



Calificación

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Pros: Gran parte del "engine" de Jedi Knight ha sido mejorado, con notables retoques en los apartados de inteligencia artificial de los enemigos y la inclusión de la iluminación en color. El modo multijugador también ha ganado bastantes puntos.

Contras: La nueva historia no es especialmente reseñable, y algunos niveles no están a la misma altura que los demás.



Vaya par de chiflados

Pandemonium 2

Con la laca a su espalda de que su antecesor nunca fuese publicada en PC en nuestro país, llega esta secuela que retorna el género de plataformas con todo el espectáculo visual y técnico que permiten las tarjetas 3Dfx.

Nikki y Fargus, una ágil acróbata hechicera y un desquiciado bufón que ostenta una especie de cetro llamado Sid, son los protagonistas de Pandemonium 2. Su objetivo será impedir que la reina del Imperio Goon consiga el Cometa de Infinitas Posibilidades, que en su interior contiene un poder supremo y eterno. Tan buena como otra cualquiera, esta excusa ha permitido a los diseñadores de Crystal Dynamics crear uno de los mundos más psicodélicos y con más mala uva de los juegos de plataformas.

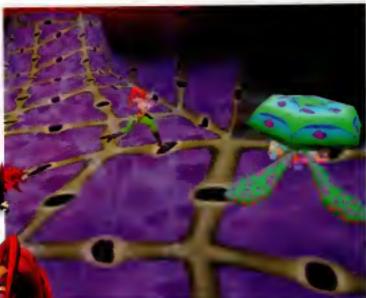
Cada uno de los protagonistas del juego puede correr, saltar, trepar y disparar, pero poseen una habilidad individual que les permitirá superar de diferente manera los numerosos obstáculos que encontrarán en su camino. Jugar a Pandemonium 2 es como subirse a una montaña rusa en la que todo es posible, desde convertirse en la antorcha humana a ser aplastado por una gigantesca bola de nieve, o terminar electrocutado sobre una plancha metálica.

Tópico atípico

Pandemonium 2 no tiene mucho que explicar, ya que fundamentalmente consiste en pasar un nivel tras otro recopilando cuantas monedas se pueda, esquivando o eliminando enemigos, y tratando de evitar las numerosas trampas que hay por todas partes. En ocasiones habrá que activar algunos interruptores o eliminar a determinados enemigos para poder continuar, pero no demasiado a menudo.

Los escenarios 3D poseen uno de los diseños más espectaculares y variopintos de cuantos se han podido ver en los últimos tiempos, con múltiples niveles de

altura y de profundidad fácilmente controlables gracias a la bidimensionalidad del sistema de control. En lugar de permitir que el jugador se



bastante para coger soltura con el juego, algo a lo que no ayuda en absoluto el diseño de los niveles, que siempre reserva desagradables sorpresas a cada paso. Los dos primeros niveles se pueden pasar con una relativa comodidad, pero el tercero comienza a despuntar un considerable incremento de dificultad que dejará estancado a más de uno. Los siguientes van creciendo en

mueva libremente por el escenario en los tres ejes, sólo se puede avanzar en los ejes horizontal y vertical, mientras que la profundidad se gestiona automáticamente o bien girando el escenario con las teclas pertinentes, aunque esto último no suele ser habitual.

A pesar de la existencia de un nivel cuyo único fin es un leve entrenamiento, es necesario jugar



obstáculos paulatinamente, pero también la habilidad del jugador para superarlos.

Un mundo surrealista
La temática de cada uno de los



Precio: 6.990

Requerimientos:

Pentium 133, 16 MB

de RAM, CD-ROM 4x,

tarjeta 3Dfx, disco duro,

tarjeta de sonido,

Windows 95

Nº de jugadores: 1

Editor: Crystal Dynamics

Distribuidor: Ubi Soft



18 escenarios marca de alguna forma el tipo de trampas que se pueden "esperar". Así, en las cavernas de hielo habrá bolas de nieve, afilados carambanos y otras delicias heladas,



mezcla todas las tonalidades imaginables, estructuras y construcciones prácticamente imposibles, enemigos y aliados que no dejan de sorprender

Tan surrealista y onírico es el mundo del juego que resulta harto difícil describirlo simplemente con palabras

constantemente. Los cambios de perspectiva, exagerados a veces por un movimiento imposible en medio de una vertiginosa espiral de color y objetos, maravillarán al jugador distrayendo su atención del centro de la acción para admirar el paisaje.

Pandemonium 2 es un señor juego de plataformas que está muy cerca de la calidad de su más reciente predecesor, Croc, destacando el diseño de los niveles por encima de la habilidad técnica lograda gracias al uso necesario de tarjeta 3Dfx. Varias decenas de horas, si no cien, aguardan a los osados que pretendan derrotar a la reina del Imperio Goon, quien al final del juego cobrará un voluminoso protagonismo elevando el nivel de dificultad hasta decir basta.



mientras que en el Laboratorio de Zorrcha saltará la electricidad por todas partes. Cada cierto número de niveles habrá un "bicho" de final de fase, y en cada ocasión será necesario emplear diferentes armas y tácticas para eliminarlo.

En cualquier caso, tan surrealista y onírico es el mundo del juego, que resulta harto difícil describirlo simplemente con palabras. Un colorido que



El truco es...

Un personaje es mejor que otro para pasar determinados niveles, así que si ves que con uno te resulta casi imposible, coge el otro. Para ayudarte, teclea estos códigos desde la opción PASSWORD del menú principal, y obtendrás 31 vidas e invencibilidad respectivamente: IMMORTAL y NEVERDIE.

Calificación

Pandemonium 2



Pros: Crystal Dynamics ha conseguido crear uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos tiempos, y aprovechando inteligentemente la tecnología 3D, ha concentrado su esfuerzo en realizar uno de los diseños más sorprendentes que hemos visto.

Contras: El nivel de dificultad crece con demasiada rapidez. Aunque no sea necesario entender las voces y los textos, todo está en inglés.



Pequeños monstruos

Micro Machines V3

Es la más reciente entrega de uno de los productos más "jugables" para PC. Esta vez, exprimiendo al máximo tu tarjeta 3D, el monitor brillará como una nova por la calidad de los gráficos en el juego y por la movilidad de los vehículos a través de los distintos terrenos. Todo un verdadero reto para el antepenúltimo año del siglo XX.

Para quienes sea la primera vez que oyen hablar de este juego, ya afinado en el mundo del ocio para PC a través de sus entregas precedentes, sentaré unas bases preliminares antes de comenzar a describirlo para que podáis juzgar su contenido. Se trata de competir en las más disparatadas carreras, con vehículos sencillamente inimaginables. Aquellas se materializan en pistas situadas en lugares inverosímiles, entre los objetos más comunes de la vida cotidiana. Por ejemplo: una pista que discurre a través de la mesa de la cocina, delimitada con cereales y con tostadas como obstáculo. En cuanto a los vehículos, son pequeños monstruos que forman parte de una gran variedad. Desde coches de Fórmula 1, hasta tanques, pasando por lanchas o furgonetas hippies. En total se trata de treinta y dos vehículos y casi cincuenta circuitos diferentes: una oferta que proporciona no pocas horas de juego y un sinnúmero de combinaciones a la hora de disputar una competición.

El comienzo

Ya desde su primera entrega, hace ahora seis años, Micromachines ha seguido una particular línea de juego, marcada de forma indeleble por la acusada rapidez de sus vehículos, la impecable respuesta de los mismos a la hora de conducirse por las pistas, y el complicado sistema de circuitos por los que correr con ellos. Además de las obligadas

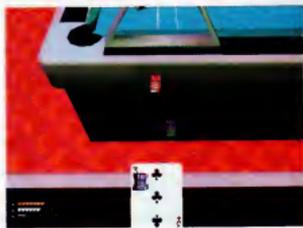
rampas, saltos, derrapes y caídas, los sorprendentes iconos que podremos ir recogiendo a través de las diferentes pistas, proporcionarán a nuestros vehículos poderes que casi siempre serán utilizados para quitarnos a algunos de los adversarios que nos preceden. Otros elementos presentes, serán los saltos, propiciados por la situación de diferentes objetos en el recorrido, y la inclusión de obstáculos que pueden frenarnos, —tales como el caramelo derramado sobre la mesa—, o propiciar una mejor forma de salirnos de la pista, como cuando el coche derrapa a través de un campo empinado de leche.

Los obstáculos son de lo más variado. Siempre serán objetos cotidianos como cu-

de los obstáculos puede ser, sin embargo, más o menos acusada, dependiendo del modo de juego en que se este corriendo. Existen varios modos: contrarreloj, uno contra uno, multijugador, competiciones, etc. y tres niveles de dificultad.

El seguimiento

Si bien una de las cosas de la cual presumen los creadores del jue-



biertos, lápices, zanahorias, cajas de cereales, vasos, cigarrillos, plantas acuáticas o libros, entre otros muchos. Tendrás que sortearlos bien por dentro del trazado de la pista, bien por fuera de ella. Aunque el programa permite al jugador salirse de la pista y hacer una pequeña escapada siempre que no se abuse de la distancia que se recorre "fuera de la ley". La dificultad añadida

go, es que los diferentes momentos en que la cámara efectúa un zoom en plena carrera optimiza el punto de vista del jugador ofreciendo sensaciones más realistas; nosotros somos de una opinión contraria, ya que esos inesperados movimientos del objetivo contribuyen en realidad a dificultar el transcurso de la carrera, porque a veces parece haber curvas o que nos desviamos



Precio: sin determinar

Requerimientos:

Pentium 120, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, 40 Mb de disco duro, ratón, Tarjeta 3D, Tarjeta de sonido

Nº de jugadores: De 1 a 8

Editor: Codemasters

Distribuidor: Proein



Los obstáculos serán siempre objetos cotidianos como lápices, zanahorias, vaso, cajas de cereales, cubiertos o cigarrillos



de nuestras rutas, cuando en realidad no es así.

Deberás tener cuidado con algunas perspectivas utilizadas en los muebles a través de las cuales discurren las competiciones, porque serán tan complicadas que creerás ver un terreno en donde no lo hay y te precipi-



El truco es...

La pista convertida con elementos para el desayuno, es muy rápida y si no vas con cuidado caerás con facilidad al suelo. El único modo de evitar esa circunstancia será aprendiendo de memoria el trazado de la misma. Es bien sencillo: se trata de un cuadrado con las esquinas en forma de curva. No hay más, aunque dada la velocidad de los coches parece tener algunos giros más.



tarás al vacío. Tendrás que localizar los lugares en donde se encuentran los bonus, y nunca deberás dejar descubierta tu retroguardia, porque en cualquier momento puedes ser eliminado temporalmente de la carrera si

te alcanza alguna de las armas con que pueden llegar a contarte sus contrincantes para atacarte:

martillos para aplastar, tenazas extensibles para sustituir su posición por la tuya, minas, granadas o disparos, por citar solamente algunos ejemplos. En último término, se trata de una pequeña carnicería, una carrera en donde todo vale con tal de ganar (participar, en este caso, no es suficiente). ¡Es la ley de la jungla!

Calificación

Micro Machines V3

Pros: Si algo puede destacarse que sea realmente novedoso en el juego, son los gráficos: la calidad es muy alta y la sensación de estar comiendo a través de un entorno 3D es realmente impresionante.

Contras: Se trata exclusivamente de otra entrega. Micro Machines tan parecida a las anteriores que —salvo el nuevo trazado de las pistas o la calidad de los gráficos—, apenas podrás diferenciarla de su predecesora.

Delirium Tremens

Motor Mash

Se trata de competiciones en clave de humor. Correrás y lucharás por el primer puesto, y puede que hasta sientas el impulso de un trastazo, la persecución de un misil o que mueras aplastado por el peso un martillo.



Precio: 5.990

Requerimientos:

Pentium 90, Windows 95 (8MB de RAM) o MS-DOS (4MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón)

Nº de Jugadores: De 1 a 4

Editor: Ocean

Distribuidor: Infogrames

El juego toma como punto de partida las carreras de coches en un estilo 3D muy parecido al de Ignition, que vio la luz en el pasado mes de setiembre, aunque esta vez la competición se realiza en clave de humor y con multitud de opciones disponibles. Aquí aparecen de forma constante recursos muy usados en el mundo de los dibujos animados: sonidos típicos, aspecto visual, tópicos como el guante de boxeo extensible para golpear al contrario, martillos que atacan desde el techo de tu coche a quienes te adelantan, misiles que destronan a quien te precede, el uso del obligado turbo y hasta veinte o treinta cañones de escopetas a la vez para disparar a tus prede-

cesores.

En cuanto a los vehículos, podrás correr al volante de los más disparatados artefactos, entre los que se encuentran un coche de gángster, un submarino con ruedas, el transbordador espacial, una apisonadora, furgones o todo-terrenos, hasta completar una decena. Cada uno de ellos disfruta de los contenidos

de los iconos sorpresa, siendo más aconsejable usar ciertos vehículos en determinados circuitos, como por ejemplo el submarino en el camino que discurre bajo el agua. Por otra parte, los modos de carrera y



chas de petróleo-, el Amazonas o Pesadilla, seguir el propio trazado ya es un reto y las sorpresas que se ocultan –como por ejemplo dinosaurios empeñados en comerte–, un continuo sin vivir. Para más “in-

las pistas son muchos: aquellos muy variados –diversos tipos de competición, liga, eliminación y contrarreloj–, y las segundas son distintas dependiendo del modo de competición elegido en los elementos que las componen: pueden ser cortas, medias o largas, y en casos como la eliminación, dependerá del aguanete de los competidores. Los recursos con que cuentan son casi ilimitados en circuitos como el de la ciudad o el Ártico, en donde los saltos, las trampas y las dificultades son comunes. En otros casos como en el circuito del Oeste –cuidado con el tren y las man-

El truco es...

Es preferible disminuir la velocidad en los lugares donde se encuentran los objetos sorpresa como cajas, cubos azules o tótems. A veces las sorpresas merecen la pena porque entre otras cosas podrás eliminar la competencia o alcanzar velocidades ultrasónicas.

ri”, átrévete a correr en el mundo sumergido de Atlantis. No será fácil aguantar las ganas de tirar la toalla, y tampoco lo será tener que apagar el ordenador...

Calificación

Motor Mash

1000

Pros: Es un juego desenfadado, vistoso y muy rápido.

Los gags de humor aparecen donde menos los esperas y podrás correr con los vehículos más disparatados a través de circuitos realmente singulares.

Contras: El manejo de los vehículos es un tanto particular: la sensación de “suspensión blanda” no abandona la carrera.





DESCUBRE TU DESTINO



I-WAR



PARTICLE SYSTEMS

ocean

Disponibile per



INFOGRADES





Solo ante el peligro

Claw

Si quieres que las cosas se hagan bien, lo mejor es hacerlas uno mismo. En particular cuando no tienes a nadie más para que las haga por ti, pero... ese es un detalle sin importancia.

Tienes ante ti ahora mismo un juego de plataformas con el cual disfrutarás muchísimo. A decir verdad no sabemos cuál es la diferencia que existe entre éste y el resto de los que han aparecido en los últimos meses, pero se trata de esas pequeñas cosas de cuya suma resulta un todo bastante agradable. Los gráficos no son espectaculares, pero son claros y de una calidad ligeramente superior a los de la media, la acción se desarrolla como en casi todos: avanzando a través de los niveles y recogiendo armas, monedas, tesoros, vida y decenas de útiles más. La música y los efectos de sonido si son bastante buenos y en

cuanto al diseño de los niveles, no difiere mucho de lo que puedas esperar. Sin embargo, el producto final, lejos de ser uno más para la estantería, resulta una verdadera delicia. A saber: por la gran jugabilidad, su adicción, el sencillo interfaz y la compleja disparidad de los retos que propone, los cuales sin abrumar, tienen al jugador totalmente abstraído de la realidad circundante hasta que percibe o cambia de nivel.

La historia
Encarcelado en la temible prisión conocida con el nombre de "La Roca", el Capitán Claw

deberá escapar para completar el amuleto de las Nueve Vidas, el proveedor de la ansiada inmortalidad. A lo largo de su búsqueda, deberá ir recogiendo innumerables tesoros que encontrará en el camino, hasta completar la misión que es excusa para el juego. Catorce, serán catorce los niveles que tendrá que superar: extensos, difíciles, llenos de peligros... y de humor. La trama, ayudada por más de media hora de animaciones al estilo de los dibujos animados, irá perfilando una historia llena de codicias y traición, de aventuras, héroes y villanos que sabrán robar tu tiempo como las almas que se lleva la mar... Deberás luchar contra cuarenta enemigos usando para deshacerte de ellos tus puños, tus piernas, la espada, balas, dinamita y una gran variedad de armamento más, incluidos, claro está, los ataques con una poderosa magia capaz de destruir a cualquiera, pero ¡ojo!, que esos poderes sólo duran unos instantes.

Las formas

Caminar, escalar, columpiarse en lianas, caer a través de grandes precipicios, subir a los árboles, evitar cascadas de lava y sumergirse en aguas subterráneas pronto serán actos cotidianos para ti. En algunos niveles tendrás

que enfrentarte a seres muy poderosos antes de pasar al siguiente, deberás evitar mecanismos que causarían tu muerte e incluso te desesperarás cuando creas que alguna situación es imposible de completar, pero ten una sola certeza: todo tiene un final y por muy raro que te parezca el diseño del nivel, siempre tiene una salida. ¿Qué quizá tendrás que saltar, retorcerte, disparar, pasar a cuchillo o patear a alguien? Bueno, ¿Y...? No compres el juego. Pero también te advierto algo: no disfrutarás de la bendición que supone pasar un nivel.., un nivel.



Precio: sin determinar

Requerimientos:

Pentium 75, 8Mb de RAM,
8Mb de disco duro libres,
Windows 95, CD-ROM 2x,
SVGA 256 colores, tarjeta
de sonido, ratón

Nº de jugadores: De1 a 64

Editor: Monolith

Productions

Distribuidor: T&R Multimedia



El Capitán Claw deberá escapar de la prisión para completar el amuleto de las Nueve Vidas



Los dibujos

El juego tiene cierto aire "cartoon", que propone escenarios de gran colorido, contrastes muy pronunciados que acentúan los



escenios por los creadores de Claw. A veces pueden esconderse esos pocos puntos de vida que necesitas para sobrevivir, o la munición ne-

El truco es...

Tendrás tres vidas para terminar el juego. A medida que vayas pasando a los niveles superiores, continuarás con la misma cantidad de vida que tenías cuando pasaste de nivel, por lo tanto deberás procurar llegar al cambio de nivel con la máxima cantidad de vida posible. Si no lo haces así, llegarás a algún nivel con tan poca energía que será prácticamente imposible que pases de ahí.

efectos especiales y de sonido, y protagonistas animados aún cuando no te mueves por la pantalla. En todo momento habrá



cerca unas estacas con indicadores de dirección para que no te despiestes y llegues a buen puerto, pero podrás explorar cualquier rincón aunque no sea el acon-

cesaria para terminar con los entes que te hacen la vida imposible a lo largo del juego. En fin, el último nivel se desarrolla en un templo, y como podrás suponer, no es exactamente el interior del Partenón. No se trata de ningún templo de la luz y las sorpresas que podrás encontrar dentro harán que tu aliento no vuelva a exhalarse en unos cuantos días... si es que consigues llegar vivo allí.

Calificación

Claw



Pros: Aunque a primera vista pudiera parecer el típico juego de plataformas, no lo es tanto. Su dinamismo, los efectos especiales sobre todo en sonido, la claridad de sus gráficos y la gran cantidad

de movimientos que puede llevar a cabo el protagonista con una naturalidad que tiene pocos precedentes en el mundo de los juegos para PC, hacen de Claw una de las propuestas más atractivas para esta primavera. Es muy adictivo.

Contras: No puedes grabar la partida cuando quieres sino al llegar a determinados puntos del juego y sólo en dos ocasiones por nivel. A veces eso es desesperante. No es un juego fácil a pesar de su aspecto porfirie las armas y la vida a recoger en tu aventura son bastante limitadas. No se encuentra traducido al castellano aunque no sea imprescindible para jugarlo.

Dos viejos conocidos

Addiction Pinball

Nuevo formato para dos conocidos juegos: Worms y Rally Fever. En realidad son la excusa perfecta para la creación de este pinball que comprende tan sólo dos tableros. ¿Escasos? Pues... sí. ¿Perfectos? También.



Precio: 7.995

Requerimientos:
Pentium 75, 16Mb de RAM, 20Mb de disco duro, Windows 95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: 1 ó 2

Editor: Team 17

Distribuidor: Procin

Sólo hay dos mesas en este juego, pero lo que a primera vista podría ser un elemento en contra del mismo, no lo es tanto. Aún así, no podemos dejar de apuntar que los últimos pinballs aparecidos en el mercado obtienen una gran resolución en sus tableros, no tanta como estos dos, es cierto, pero suficiente como para que el usuario se sienta más que satisfecho al jugar, ofreciendo además un mayor número de mesas, como es el reciente caso de Balls of Steel (nº 28 CGW), que ofrece cinco. Como todos sabemos la esencia de los pinballs reside en que siempre tenemos un juego nuevo cada vez

gran fidelidad. Aparte de eso, al menos los tableros han sido ejecutados en una muy alta resolución, son dinámicos, están llenos de difíciles accesos y resultan divertidos.

Ninguna de las dos mesas que podremos machacar ofrece muchas opciones: tan sólo seis vistas diferentes del tablero, incluyendo una en que juegas desde la parte de atrás de la máquina; movimientos de las bolas en tiempo real, un entorno 3D absoluto y efectos especiales muy buenos, tanto de sonido como visuales. Con esto no quiero decir que sean de forma necesaria espectaculares, no os llevéis a engaño. Disfrutarás además, tres niveles de dificultad,



subjuegos en la pantalla del fondo, en la que se aprecian tópicos de Worms —además de su juego multibola con seis esferas rodando al mismo tiempo—, y de World Rally Fever.

El truco es...

En la mesa Italy, cuando rompes todos los pilotos rojos de la zona central, accederás a la tienda en donde podrás adquirir ventajas para tu partida. Cuando elijas jugar Worms, no olvides que las sorpresas explosivas estarán por doquier. ¡Imaginas lo que esconde la caja situada al fondo, en el centro?

Calificación

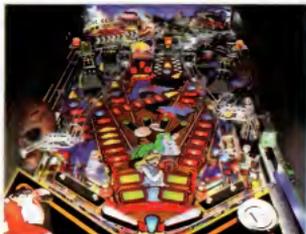
Addiction Pinball

DOO

Pros: Uno de los pinballs que más se acerca a la realidad de los existentes hasta ahora. Eso no quiere decir que, por ejemplo, sea el mejor, o el que más tableros tiene, sino sólo que es de los más reales: sonidos, diseño y física hacen que creas posible tocar la bola en ocasiones.

Contras: Tan sólo son dos mesas, cuando en pinballs similares aunque no de esta extremada calidad, siempre se ha superado con margen este número.

que comenzamos la partida, pero sin embargo el escenario es el mismo de siempre: no varía. Tan sólo las leyes de la física —en este universo al menos—, se encargan de hacer que cada partida sea singular, circunstancia que en Addiction Pinball ha sido ejecutada con un sobresaliente buen hacer y



El primero tiene hasta un aeroplano animado y el segundo incluye una potente banda sonora rockera. Pero es realmente una pena, porque a las alturas que estamos, la oferta nunca debería bajar de como mínimo cuatro mesas. En fin, sobre gustos no hay nada escrito pero sí sobre cantidades...

STAR CRAFT™

ESTRATEGIA SIN LÍMITES EN TIEMPO REAL

TRES RAZAS



UN UNIVERSO



SIN LIMITE DE ACCION

COMBATE ESPACIAL, ASALTO PLANETARIO, INCURSIONES SECRETAS... SI TE QUEDAS CORTO, USA EL INCREIBLE EDITOR DE CAMPAÑAS INCORPORADO.

SIN LIMITE DE JUEGO

SI SE TERMINAN LAS 40 MISIONES, NO TIENES MÁS IDEAS PARA EL EDITOR Y TUS AMIGOS ESTÁN CAMBIADOS DE QUE LOS MARCHAJQUES, ES EL ADONTEJO DE LA COMPETICIÓN VIA INTERNET GRACIAS AL BATTLE.NET



SIN LIMITE DE UNIDADES

MURDÉLAGOS DE FUEGO, CAZAS ESPECTRO INVISIBLES, ESCUADRONES ALPHA, PUERTOS ESTELARES Y AÍ HASTA MÁS DE 50 UNIDADES DIFERENTES.

CON LA EDICIÓN LIMITADA PARA COLECCIONISTAS



POR LOS CREADORES DE



ELIGE LA CAJA QUE REPRESENTA A TUS HÉROES



“Sim” coche

Streets of Sim City

Hacia ya algún tiempo que no se sabía nada de Maxis.

Tras su sonoro fracaso con Sim Copter, la compañía norteamericana parecía haberse replegado sobre sí misma.

Pensábamos que, como el ave Fénix, iban a resurgir de sus cenizas, y tras ver este Streets of Sim City nos hemos dado cuenta de que todavía les queda un largo camino por recorrer...

Parecen estar de moda los juegos en los que se coge un coche estilo América años 70 y uno se dedica a hacer barbaridades por la ciudad de turno. Streets of Sim City intenta apuntarse al carro de juegos como Carmageddon, Grand Theft Auto o Interstate 76. Pero lo hace a su propio estilo, tomando lo que la compañía considera mejor de los juegos de la competencia y adaptándolo a lo mejor que tienen en su catálogo.

Dividido en episodios

Streets of Sim City ha sido ambientado como una de las típicas películas de detectives de los años 70. Las animaciones que inician el juego se muestran sobre una TV y simulan los créditos de una serie de aquellas en las que los malos eran muy malos, y casi todos negros, y los buenos muy buenos, y casi todos blancos. Junto a unas animaciones muy bien hechas, los señores de Maxis se han buscado una música soul de primera categoría. Pegadiza y rítmica, es lo mejor del juego y comenzaremos a disfrutarla ya desde el mismo menú de instalación.

Los diferentes niveles del programa están divididos en episodios y cada uno tiene sus propios protagonistas. Cada “episodio” cuenta además con su misión correspondiente. Así, es posible dedicarse a la mensajería, echar unas carreritas o tener que sobrevivir al salvaje ataque de un grupo de “ángeles del infierno” que en lugar de potentes motos utilizan coches repletos de misiles.

Pero lo más curioso de SOSOC es que las ciudades en las que te moverás han sido diseñadas con

el conocido Sim City 2000. En el juego vienen alrededor de 50 pero si dispones del juego original podrás importar las tuyas. Además, este nuevo programa incluye un sencillo editor para modificar las ciudades y otro software para convertirlas en pistas de carreras. Y no podía faltar la inevitable opción de juego en red.

En SOSOC también se puede elegir coche, modificarlo, y colorarle todo un arsenal entre ametralladoras, misiles o bombas. Todo nos recuerda en muchos aspectos a Interstate 76. Os aseguramos que cuando vimos este juego hace meses no era tan similar. Huele a que los diseñadores vieron el popular juego de Activision y decidieron convertir el suyo en algo muy parecido...pero dentro de una ciudad.

Problemas, problemas

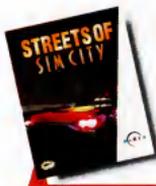
Pues ya sabéis lo que hay que hacer en SOSOC: elegir un coche, una ciudad y dedicarse a matar a todo bicho viviente antes de que ellos te maten a ti. Y no hay más. Pare-

ce que se queda en eso porque no lo consigue de ninguna manera.

Y todo porque SOSOC tiene problemas técnicos y de concepto. Técnicos porque para moverse con fluidez necesita una máquina que seguramente no tenga ni la Nasa. De concepto porque se queda en tierra de nadie. Olvida a los fans de Sim City y no atrae a nuevo público.

Pero vayamos por partes. SOSOC acepta la aceleración de tarjetas 3Dfx pero ni tan siquiera con una de ellas el ordenador, en nuestro caso un 166MMX con 64 Mbytes de RAM, es capaz de mostrar fluidez en los gráficos cuando aparecen 2 o 3 edificios juntos. Y tampoco es que éstos sean gran cosa, por lo que no se entiende demasiado si es un problema de optimización o es que en Maxis no saben hacerlo mejor.

En cuanto a concepto, el juego que nos ocupa no tiene el sufi-



Precio: 6.990

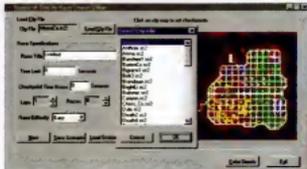
Requerimientos:

Pentium 166, 16 MB de RAM, SVGA, 46 MB libres en disco duro, CD-ROM 4X, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Nº de jugadores: 1

Editor: Maxis

Distribuidor: Electronic Arts



ce estar dedicado a un público con gusto a la acción y a apretar el gatillo, al que nunca antes había intentado llegar Maxis. Un intento



Las ciudades en las que te moverás han sido diseñadas con el conocido Sim City 2000



nen en el actual desarrollo de Sim City 3000 que todo indica será probablemente un gran juego. Pero que no intenten hacer mezcolanzas extrañas porque les puede salir el tiro por la culata. El que avisa no es traidor.



cienta gancho para los amantes de la acción ni atraerá a los fans de los juegos tranquilos tipo Sim City 2000. Todo porque también parece que en Maxis han querido realizar una mezcla que agradara a los dos grupos y eso es tan difícil que no lo han conseguido.

Pensar en el futuro

Maxis debería replantearse seriamente su futuro. Si quieren olvidar su antigua faceta de "SIMeros" deberían hacerlo con todas las consecuencias. Y si no quieren hacerlo, ahí tie-



El truco es...

Las gasolineras se pueden atravesar limpiamente y si te escondes detrás de una de ellas tus persiguidores creerán que has desaparecido. Utiliza este truco para escapar cuando estés en peligro.



Si SOSO tuviera más calidad técnica no hubiese sido un mal juego pero da la impresión de haber sido lanzado con prisas, que nunca son buenas consejeras. Esperamos que nuestros amigos de Maxis aprendan de sus errores.

Calificación

Streets of Sim City

Pros: Si disfrutaste con Sim City 2000 ahora tienes la oportunidad de recorrer las calles de tu ciudad favorita.
Contras: No está mal que Maxis diseñe juegos pensando en los procesadores del siglo XXII. Seguramente Intel se lo agradecerá. Claro que el resto de los humanos que no podemos cambiar de ordenador cada tres meses tendremos pequeños problemitas para correr con fluidez sus juegos. Y eso, ¿a quien le importa?

Un buen golpe

Tie Break: Tennis 98

Probablemente no te ofrezcan anunciar yogures, pero si pones todo tu empeño a la hora de jugar en la pista, podrás ganar a los mejores raqueteros del mundo. ¿No es suficiente recompensa?

Como el refrán español reza: "nadie es profeta en su tierra". Pero se da la circunstancia que nosotros no somos profetas, aunque estemos en nuestra tierra, y podemos aventurar por tanto, una opinión sobre la grata sorpresa que nos merece este juego de calidad y creación españolas. Sin pretender amedrentar las grandes producciones, Tie Break es un juego modesto, pero que supera unos mínimos con creces. Bajo la apariencia de gráficos claros y fáciles de descifrar al jugar, nos ofrece un

menú en el que podremos elegir un tipo de las ocho pistas más prestigiosas del mundo, desde Wimbledon hasta el Open de Australia, pasando por Sao Paulo y Tokio.

Podrás escoger el tipo de juego, bien sea práctica, parti-



resolución, vistas o detalle de los gráficos, contribuirán a potenciar el realismo del juego en gran medida. Además contempla una opción multijugador para cuatro personas a través de red IPX, módem o cable. En definitiva, es una representación de lo que está ocurriendo últimamente en nuestro país... y no se trata de algo está ocurriendo últimamente en nuestro país... y no se trata de algo malo precisamente.

El truco es...

A para los límites establecidos por las dimensiones para el saque. A menudo tu oponente no podrá hacer frente a una desviación tan pronunciada.

Precio: 2.995

Requisitos:

Pentium 100, 16 Mb de RAM, SVGA VESA, 40 Mb de disco duro, Windows 95 o MS-DOS, SVGA VESA, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: De 1 a 4

Editor: Hammer

Technologies

Distribuidor: Hammer

Technologies

Calificación

Tie Break: Tennis 98

Pros: Los gráficos son claros, y las perspectivas de juego bastante abiertas, ofrecen unas vistas limpias y con suficiente versión de conjunto. Algunos de los movimientos de los jugadores no están mal del todo. Y ¿para qué negarlo?, el precio no deja lugar para la inmensión.

Contras: Aunque claro, los gráficos también son simples. Los efectos especiales y de sonido casi no existen y el menú no ofrece mucha comodidad. Deberían haberse incluido en el juego componentes y técnicas de juegos más creativos para los tiempos.

Redline Racer

Computer Gaming World



CONCURSO

Red Line Racer es el mejor juego de carreras de motos que ha pasado por nuestros ordenadores en bastante tiempo. La sensación de velocidad que han logrado los programadores es única, y el diseño de los circuitos y el comportamiento de los vehículos, difícilmente superable. Por todo ello, y con la colaboración de Ubi Soft, Computer Gaming World premiará tu conocimiento sobre este juego si participas en este concurso respondiendo a unas sencillas preguntas. Entre los acertantes sortaremos cinco lotes de premios compuestos por:

un juego Red Line Racer
un reloj de Red Line Racer
un póster de Red Line Racer

- 1-2 Cuántos circuitos hay disponibles para competir? (sin contar los secretos)
- 2-2 Dónde podrás encontrar nuevos circuitos y pilotos todos los meses?

Premios:

- = 5 LOTES COMPUESTOS DE:
- = 1 JUEGO RED LINE RACER
- = 1 RELOJ RED LINE RACER
- = 1 POSTER RED LINE RACER



Cupón de participación

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

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

Respuestas:

- 1.
- 2.



Bases

1.- Podrás participar en el sorteo todas aquellas lectoras 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 IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26,
28037 Madrid

(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Redline Racer")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 2 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 5, que correspondan una de los lotes de premios compuestos por un reloj, un póster y un juego Redline Racer. 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 17 de Julio de 1998, tomando como referencia la fecha del matasello, que deberá ser como máximo del 15 de Julio de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Julio de 1998, publicándose el resultado en el número 33 correspondiente a Agosto de la revista Computer Gaming World.

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





A toda potencia

Jetfighter Fullburn

Al igual que ocurrió con *Top Gun*, las escenas de video con actores reales han vuelto a entrar en el mundo de los simuladores, para darle más personalidad y más realismo al juego.

Cada vez es más difícil encontrar un enemigo más o menos creíble. Ultimamente, se está volviendo a uno que ha dado muy buen resultado y que, por méritos propios, se ha convertido en uno de los mejores. Nos referimos a los rusos, tanto en su variante de general malo como de gobierno al completo. De nuevo nos enfrentaremos a este, siempre temido, enemigo, para situarnos en una invasión de Noruega.

De película

El uso de personajes de carne y hueso en simuladores de vuelo no es muy usual; éstos se llevan más en títulos del tipo de "Phantasmagoria", utilizándose animaciones en 3D en su lugar. Pero poco a poco parece que esto va cambiando.

Al igual que sucedió con otro simulador de vuelo, *Top Gun*, las escenas de video con actores reales están por doquier, implicándonos más profundamente en el juego. Las escenas de video nos introducirán en la historia del juego, y con la excepción del vuelo propiamente dicho, ocuparán la mayoría de nuestro tiempo libre.

Las escenas de video nos proporcionará la información necesaria sobre lo que está pasando y por qué; además darán pie a muchas de las opciones que tendremos a nuestra disposición. La forma de elegir cada una de estas opciones no es a través de los típicos menús de muchos simuladores de vuelo; es en primera persona, viéndolo como vamos caminando hacia nuestro destino. Veremos todo

como si estuviésemos dentro del propio lugar, pudiendo mirar a nuestro alrededor e interactuar con ciertos "puntos calientes" que nos vamos encontrando, aunque si este método no nos gusta dispondremos de un bloque de botones que nos permitirán ir a cualquier parte de una forma rápida y cómoda.

Dos bandos

En la mayoría de las ocasiones sólo hay una única elección en cuanto al bando a elegir, siendo en la mayor parte de los casos el ordenador el malo de la película. Pero esta vez podremos elegir nosotros con quien volamos: con capitalistas (los buenos) o con comunistas (los malos).

En función de nuestra elección, el juego tomará una ruta diferente, el escenario variará, aparecerá una mentalidad diferente y fija para cada uno. Si elegimos a los Americanos estaremos embarcados en un portaaviones; en cambio con los Rusos estaremos situados en una base terrestre, siendo las escenas de video diferentes y adaptadas a cada situación.

La acción

Como hemos dicho, la acción transcurre en Noruega. Los rusos invaden y los americanos de-

fienden, así que dependiendo del bando escogido las misiones variarán. Habrá misiones en las que únicamente nos tengamos que limitar a patrullar por una zona designada, aunque otras pondrán nuestros nervios y nuestra capacidad de pilotaje a prueba.

En cada misión una escena de video nos hará de introducción, y habrá otra al final del "briefing". Pero al contrario de lo que se puede pensar (que la escena de video es meramente decorativa y que está ahí solamente para darle más realismo) en ellas se nos podrá dar información de lo que debemos hacer en caso de encon-



Precio: 7.995

Requerimientos:

Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95 o MS-DOS 5.0., 30Mb de disco duro libres, SVGA 1Mb VESA, ratón, tarjeta de sonido

Nº de jugadores: 1

Editor: Take 2

Distribuidor: Proein





Los rusos invaden y los americanos defienden, así que dependiendo del bando escogido las misiones variarán

tramos en una situación en concreto; además, nos permiten descubrir las relaciones que hay entre los pilotos.

Junto con todo esto, también disponemos de una opción multijugador.



El truco es...

Ten la precaución de escoger el armamento que resulte más adecuado para cada una de las diferentes misiones, pues si no lo haces puedes encontrarte teniendo que intentar derribar aviones con bombas de racimo por culpa de una elección errónea.

donde en la que podremos retar a nuestro amigos a la lucha, pudiendo luchar juntos o unos contra otros.

Tierra, mar y aire

Dependiendo del bando, despegaremos desde el portaaviones o desde la base en tierra. Siendo, quizá, más espectacular el portaaviones, donde nos lanzarán desde una de las catapultas, viendo como otros aviones esperan su turno para el lanzamiento. Sea como sea, tanto la base como el portaaviones están perfectamente detallados, no dejando nada a la imaginación del jugador.

Una vez en el aire, el nivel de detalle no decae en

absoluto, tanto nuestro avión como el del enemigo se han construido fielmente exteriormente, e interiormente se ha conseguido un buen nivel de realismo a pesar de la simplicidad de ciertos detalles. Y por supuesto, no podíamos olvidar la ya imprescindible cabina virtual, que nos permitirá mirar a nuestro alrededor como si realmente moviésemos la cabeza.

En resumen, Jetfighter Fullburn es un buen simulador que nos hará pasar el doble de horas de diversión frente al ordenador al tener la posibilidad de elegir entre dos bandos.

Calificación

Jetfighter Fullburn



Pros: Las escenas de video te hacen más protagonista que nunca. La fidelidad con la que se ha recreado todo es muy buena.

Contras: Demasiado video; puede llegar a cansar. El comportamiento del avión es un poco exquisito, "protestándonos" a la mínima





Kesmai ha unido en un solo juego las tres guerras en las que se han asentado las reglas y bases de la aviación moderna.

Vuelo sin fronteras

Air Warrior III

Hace ya tiempo, Kesmai sacó al mercado Air Warrior, simulador que se alejaba un poco de los habituales, en cuanto a que no representaba explícitamente una guerra o batalla, sino que solamente se utilizaban los aviones de dicha guerra para hacer competir a varios jugadores entre sí o contra el ordenador, poniendo más énfasis en el fragor de la lucha, de la conquista sobre el resto, que sobre la realidad y fidelidad del simulador.

Ahora Kesmai ha vuelto a sacar Air Warrior, eso sí con una serie de mejoras con respecto a sus antecesores. Esta vez podremos jugar con otros 250 pilotos a través de Internet, o contra otro vía módem, aunque también podremos jugar sólo contra el ordenador, mediante una serie de campañas y misiones sueltas que nos situarán en misiones que sucedieron en la realidad, por lo que podremos cambiar el curso de la historia, aunque sólo sea en nuestro ordenador.

Solo o en compañía

Al igual que todos los simuladores, Air Warrior III dispone de campañas con sus preceptivas misiones, siendo su número variable, dependiendo de la guerra y el bando escogido. En total son unas 450, pero por sí esto nos parece poco, Air Warrior III dispone de un editor de misiones, pudiendo crearlas o modificarlas, con lo que la jugabilidad queda asegurada.

Cada campaña recrea a su homónima en la vida real, por lo que estaremos volando misiones totalmente reales, de hecho se nos informará de lo que tal o cual piloto hizo en su momento. Además, cada una toca un periodo diferente de la guerra que ha-

llamos elegido, por lo que dependiendo de la que elijamos tendremos ciertas ventajas o desventajas con respecto a nuestro enemigo (mejores aviones que él por ejemplo).

También disponemos, al igual que en la mayoría de los simuladores, de la posibilidad de jugar a través de módem con otros jugadores. Con esta opción solamente nos limitaremos a luchar con él, pudiendo volar exclusivamente en versiones reducidas de los escenarios del Pacífico y de Europa.

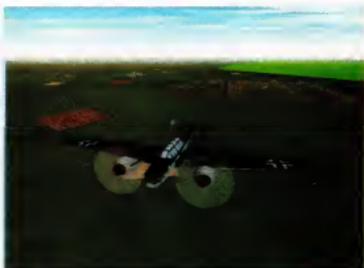
Y finalmente, queda la opción multi-jugador ON LINE, una posibilidad que muy pocos simuladores ofrecen, siendo quizá con la que mayor partido se le puede sacar jugo a Air Warrior III. Gracias a esta opción, podremos jugar a través de Internet contra 250 jugadores en total.

Air Warrior III, al igual que sus antecesores, ha sido creado para y por la posibilidad de multijugador, que es la filosofía de todas las versiones. Se ha dado más importancia a este hecho que al darle un realismo total al juego; obviamente es menos real que otros simuladores donde

podemos ver infinidad de detalles, pero aún así nos encontramos con un detalle que no tiene casi ningún otro simulador: la sensación de estar luchando contra otro avión controlado por un ser humano y no una máquina, de poder encontrarse en situaciones imprevisibles.

Chapa y pintura

Al contrario que sucedía en las anteriores versiones de Air Warrior III, en las cuales los gráficos no estaban demasiados conse-



guidos, en esta nueva versión se ha puesto mayor hincapié y se ha conseguido un nivel bastante alto, no sólo en los aviones sino en



Precio: 7.950

Requisitos:

Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, 70 Mb de disco duro, Modem 9600 (para juego en Internet), tarjeta de sonido, ratón

Nº de jugadores: De 1 a 250

Editor: Kesmai/Magic

Distribuidor: Friendware



Gracias a la opción de juego **ON LINE** podremos jugar a través de Internet contra **250** jugadores en total



el resto de los objetos que pultan por el escenario.

Tenemos dos elecciones posibles, aunque una de ellas estará condicionada al hardware y a la potencia de nuestro ordenador. Podremos elegir entre gráficos vectoriales, menor detalle y más velocidad o mapas de texturas, con más detalle pero menos velocidad si no disponemos de una tarjeta gráfica potente o una tarjeta aceleradora, por lo que el programa simulará la aceleración

por software, haciendo que el programa se ralentice hasta cotas exasperantes.

Si somos afortunados y disponemos del hardware necesario, podremos disfrutar de un entorno bastante conseguido y de unos aviones fieles a la realidad; si no, nos tendremos que conformar con los gráficos vectoriales que a pesar de ser una técnica ya vieja, los diseños son correctos y en poco envidiaremos a los mapas de texturas.

Es recomendable usar el nivel de gráficos vectoriales para jugar a través de Internet en el caso de no disponer del hardware de video necesario para escoger los gráficos con mapas de texturas, ya que, a pesar de todo, podremos identificar perfectamente al avión por el modelo creado.

Internet es la clave para sacarle partido a este simulador, ya que



la opción multijugador es sin duda la estrella de Air Warrior III. Si queremos sacarle el máximo partido, será a través de Internet y de las posibilidades de la opción multijugador.

Por último señalar que al igual que en las anteriores ocasiones, además de volar, también podremos conducir. Se han incluido una serie de vehículos, totalmente funcionales, que podremos utilizar en las misiones.

El truco es...

Estate atento a los mensajes de radio, y así sabrás dónde está el enemigo en cada momento. Aprende a usar los ordenes de vuelo y conseguirás sacarle el mayor partido a tu escuadrón.



Calificación

Air Warrior III

Pros: La infinidad de aviones que podemos volar. La posibilidad, probablemente única en el mundo de los simuladores, de poder jugar con tanta gente a la vez.

Contras: Si le quitamos la opción multijugador, Air Warrior III se queda en un simulador de vuelo tirando a normal. Le falta algo más de realismo al comportamiento de los aviones.



¿Simulación o realidad?

M1 Tank Platoon 2

EL M1a2 Abrams es un carro de combate de última generación. Con blindaje reactivo, los sistemas de visión nocturna más avanzados del mundo y su potente cañón Rheinmetal de 125mm, se consolida como el número uno de su clase para cualquier acción ofensiva en la guerra mecanizada actual.

El M1 Abrams es el carro de combate más versátil del mundo. Con sus compañeros y rivales más cercanos, el británico Challenger o el alemán Leopard o incluso el israelí Merkava, tiene en común que constituye la punta de lanza de la defensa acorazada de sus respectivos países, siendo el M1, el más moderno y letal de todos ellos. En comparación con él, los tanques enemigos más evolucionados como pueden ser el T-72 mejorado o el todopoderoso T-80 soviético, sólo pueden basarse en su mayor número o apoyo aéreo para estar en igualdad de condiciones. En esta ocasión y como segunda entrega, Microprose vuelve a rizar el rizo, y esta vez lo hace con un programa de simulación que roza la impecabilidad más absoluta. No sólomente es una segunda parte como muchas otras que se hacen amparadas en el gancho de un buen nombre y de unas aceptables ventas, sino también es un producto totalmente nuevo, estudiado y mejorado a fin de ofrecer al aficionado a la simulación algo completamente innovador, que soporta las últimas tecnologías y hace un uso más que correcto de ellas, ofreciendo unos niveles de realismo y adición, increíbles.

La simulación

Para el buen aficionado a la simulación, existen una serie de premisas fundamentales que deben ser cubiertas por la simulación. El entorno debe ser flexible, es decir, no debemos esperar que el terreno sea algo demasiado finito y limitado que nos de sensación de movernos en una caja. Por otra parte debe ser técnico; un programa de simulación que no consiga mostrar el funcionamiento de la máquina que simula y sus

capacidades reales, es un programa que decepciona. Por último, debe ser lo más real posible, tanto consiguiendo unos cánones basados en una depurada estética como imitando a la mayor realidad posible, la evaluación del entorno de combate y su desarrollo.

Valorando de esta forma, el programa que nos ocupa cumple con creces todas las condiciones arriba mencionadas, superando incluso con una depurada inteligencia artificial, los comportamientos más dóciles y menos humanos de nuestros adversarios.

El entorno

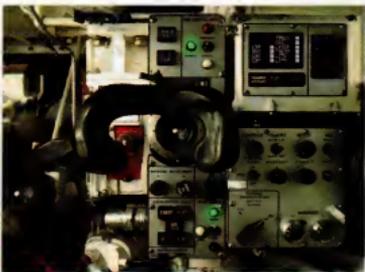
Es un entorno 3D absolutamente real, los efectos atmosféricos se hacen notar en el paisaje que nos rodea, expandiendo el humo y volviéndolo contra nosotros, moviendo la vegetación e impidiendo como es el caso de la lluvia y la nieve que veamos nada más que con nuestros sensores. Por otra parte, el movimiento del vehículo respecto del terreno es absolutamente real y la impresión que recibimos al observar desde dentro del vehículo su movimiento es co-

mo si realmente estuviéramos viajando desde dentro de él.

El entorno cambia en el programa según maniobramos en el desierto, pradera o en cualesquiera de los paisajes y escenarios en el que se desarrolle la acción y con ello cambia el comportamiento del monstruo metálico que conducimos. Las orugas pueden temporalmente inmovilizadas o decenas de inconvenientes que pueden surgir en el momento más inconveniente para nosotros y más favorable para el enemigo.

El aspecto técnico

Es otra de las increíbles facetas del programa, tanto las animacio-



Precio: sin determinar

Requerimientos:

Pentium 90, 16MB RAM,

Windows 95, CD ROM 4x,

tarjeta de sonido,

SVGA, ratón

Nº de jugadores: 1

Editor: Microprose

Distribuidor: Proein



Los carros enemigos se comportan de forma muy pareja a los relatos que todos los aficionados a la estrategia hemos leído una y otra vez

nes como el interior del vehículo son fotografías reales, teniendo en todo momento la impresión de estar realmente situados en el compartimento que ocupemos.

Las consolas de control se operan directamente desde el ratón activando con el puntero la palanca, botón o cualquier instrumento que necesitemos, o bien con el adecuado atajo de teclado, que en ocasiones será más rápido aunque menos vistoso y real.

El manejo de la torreta y el funcionamiento de las distintas ametralladoras, de casco, antiaérea, y coaxial funcionan también con el puntero del ratón, pudiendo asignar a un tripulante la función de manejar un arma, condu-

cir o disparar, a fin de poder estar más pendientes de un elemento específico o de el cumplimiento de la misión.

El realismo de la simulación

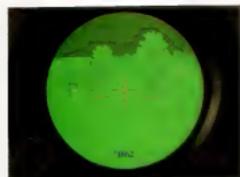
Aquí es donde destaca sobre todo este magnífico programa. No estamos hablando solamente de un realismo gráfico, ni de un realismo técnico, sino de un realismo que combine una correcta inteligencia artificial y un auténtico modus operandi de las unidades involucradas en el combate.

Los carros enemigos se comportan de forma muy pareja a los relatos que todos los aficionados a la estrategia hemos estudiado



acorazadas y la infiltración de unidades anticarro a la más fiel doctrina soviética de combate se hacen patentes en este programa.

Los carros de combate tocados intentan huir antes de ser destruidos o son abandonados por la tripulación, las unidades anticarro se retiran después de lanzar sus misiles "Sagger", y los helicópteros no aparecen en plan suicida sobre el terreno disparando sus misiles y casi entregándose a nuestra respuesta defensiva, sino que se ocultan tras los accidentes del terreno disparando sus armas cuando encuentran la ocasión más propicia. La inmensa mayoría de los carros soviéticos, sabiendo la inmensa superioridad ofensiva-defensiva del M1 en terreno abierto, intentan cuando menos ocultarse tras la vegetación en posición ventajosa y enterrarse protegiendo el casco del vehículo siempre que pueden. Por lo que podemos decir



El truco es...

El mejor truco es aprovechar al máximo todas las facetas ofensivas y defensivas de este imponente vehículo. Las capacidades de camuflaje, detección pasiva y sobre todo los sistemas de visión nocturna e infrarroja, son los ingredientes esenciales para seguir vivo.

una y otra vez gracias a eruditos como Tom Clancy y Larry Bond, pudiendo comprobar que las tácticas de combate cerrado, el embolsamiento de unidades





Los detalles estéticos del carro y de los vehículos de los enemigos son muy buenos incluso si no hacemos uso de una tarjeta 3D



grama dirige las conversaciones es tremendamente entretenido y real, consiguiendo establecer entre los jugadores las directrices necesarias para llevar a buen término la misión.

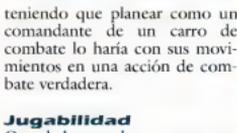
Atmósfera de juego

El ensordecedor ruido del cañón de 125mm disparando, el silbido de los proyectiles que cortan el cielo, las frenéticas comunicaciones por radio, las explosiones, el humo de los vehículos que arden y más mucho más, contribuyen a crear una de las atmósferas de juego más auténticas que podamos disfrutar.

Es como si realmente estuviéramos inmersos en la acción. Por si fuera poco, el completísimo sistema de seguimiento y cámara con el que cuenta el programa hacen que no nos perden

nos ni un minuto de la acción que pasa ante nuestros ojos. Los detalles estéticos del carro y de los vehículos enemigos son muy buenos incluso si no soportamos tarjetas 3DFX, siendo un auténtico lujo visual la utilización de este soporte.

En fin, producto obligado para todo buen aficionado a la simulación, que nos hará pasar más y más noches en vela intentado que nuestro vehículo vuelva de las misiones lo más entero posible.



de los vehículos que compone el pelotón contra una serie de objetivos y enfrentamiento que harán las delicias de todos. Aparte de esto el sistema de comunicaciones o "Chat" con el que el pro-

teniendo que planear como un comandante de un carro de combate lo haría con sus movimientos en una acción de combate verdadera.

Jugabilidad

Otra de las grandes sorpresas que nos depara es su jugabilidad inquestionable, puesto que aparte de las misiones y las campañas, que es posible modificar y jugarlas desde distintos lugares y con distintos objetivos, añadimos el juego por redes. La posibilidad que nos ofrece es la de jugar a través de IPX, Internet, Módem o por cable serie, con lo que nos enfrentaremos conjuntamente en una sección de ataque, donde cada jugador se hará cargo de uno

Calificación

M1 Tank Platoon 2

Pros: Impresionantes gráficos, sonidos, música, acción. Una realidad en el campo de batalla inusitada, vistas 3D reales. La acción es de lo más real que existe en la simulación de tanques y la inteligencia artificial con la que nos enfrentan nuestros enemigos es terrorífica. Además, se pueden jugar campañas por Internet. Impecable.

Contras: La propia complicación del simulador, con cientos de posibilidades de juego y atajos de tecla. Los requerimientos del sistema son duros, pues aparte del soporte 3DFX, no imprescindible, pero sí aconsejable, se necesita una máquina potente para sacar el máximo rendimiento a un gran programa.



ESTRATEGIA



UBIK

Una interesante mezcla de estrategia acción y aventura. Controla las 60 armas y los 48 poderes psíquicos en esta estrategia 3D a tiempo real.

R.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.500



DEEPER DUNGEON

Disco de misiones del Dungeon Keeper. Con 15 nuevos niveles, mejores gráficos y enemigos más inteligentes. ¿Eres tan malvado como creías?

R.V.P. 3.990

PRECIO OPEN: 3.990



STARCRAFT

Humanos, Protos y Zergs luchan por conquistar el espacio. Cada una de las tres razas es totalmente diferente a las otras. ¿Podrás dominarlas?

R.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.495



GETTYSBURG!

Sid Meier presenta un completísimo juego de estrategia en tiempo real. Ambientado en la guerra civil de EEUU. Manual en castellano y software en inglés.

R.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495



CONSTRUCTOR

Controla la mejor ciudad del mundo, para ello cuentas con el apoyo de los bancos y de la mafia. Un loco mundo donde podrán jugar de 1 a 4 jugadores.

R.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795



DARK REIGN

Un sencillo manejo para un gran juego. Misiones variadas que hacen que el juego esté en constante evolución desafiando al jugador en todo momento.

R.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.990



PANZER GENERAL II

Segunda parte de una saga que ve la estrategia desde una perspectiva histórica. Mejora gráfica sustancial. Manual en castellano y software en inglés.

R.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.990



LORDS OF MAGIC

Intérmate en un mundo místico poblado de fantásticas criaturas mitológicas. Elige entre 24 personajes distintos y 8 ciudades diferentes.

R.V.P. 6.750

PRECIO OPEN: 6.450



MYTH: THE FALLEN LORDS

Juego táctico de guerra fantástica, con un realismo y detalles sin precedentes. Gráficos 3D con inteligencia artificial.

R.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.250



OUTPOST 2

Lucha por la supervivencia en un nuevo mundo. Estrategia en tiempo real con centenares de unidades y edificios. Manual y software en castellano.

R.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495



BATTLEZONE

Estrategia a tiempo real en 3D. La carrera espacial ha comenzado con los descubrimientos de tecnología extraterrestre, ¿serás capaz de ganarla?

R.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.995



VIRTUAL CHESS 2

Compite con el Campeón del Mundo de Ajedrez Profesional para Microordenadores. Con guía interactiva de ajedrez para principiantes.

R.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



X-COM 3

Tu misión es combatir la agresión alienígena y descubrir sus mortales intenciones. Pero ten cuidado! Los infiltrados extraterrestres quieren matarte.

R.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



EVOLUTION

¿Conseguirás ser la primera raza inteligente? Compite contra cinco criaturas enemigas llevadas por el ordenador o desafía a tus amigos en red. Muy recomendado.

R.V.P. 4.990

PRECIO OPEN: 4.500



CIVILIZATION II

Elige una civilización y llévala desde la prehistoria hasta la era espacial. Estudia tecnologías, construye ciudades y lucha por la victoria.

R.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.990



RED ALERT: THE AFTERMATH

18 nuevas misiones en esta extensión del Comandó & Conquer Red Alert, el sensacional juego de estrategia de Westwood.

R.V.P. 2.990

PRECIO OPEN: 2.990



RISK

El tradicional juego de mesa ahora en ordenador. Toma tus soldados, tropas de caballería y cañones y conquista el mundo.

R.V.P. 5.990

PRECIO OPEN: 5.795



INCUBATION

Toma el mando de los marines espaciales en una cruzada contra la amenaza mutante. Una apariencia gráfica increíble unida a una trepidante acción.

R.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



TONE REBELLION

Juego de estrategia en tiempo real, en un marco de ciencia ficción. Tendrás 4 clanes con distintas habilidades y 15 misiones que superar.

R.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 5.490



SEVEN KINGDOMS

Juego de estrategia en tiempo real donde tendrás que administrar tus recursos, tu economía, la diplomacia y el comercio.

R.V.P. 7.990

A CONSULTAR



TOTAL ANIHILATION

Guía tus tropas de robots en un futuro completamente computerizado, alíate con otros jugadores y aniquila. Excelentes gráficos 3D.

R.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495

LOTE VAMPIRICO

RED LINE RACER INDY CAR RACING II MÁS DE 1000 JUEGOS

Red Line Racer, derrapes, tumbadas, salidas de pista, e inigualables instantes donde se activa el turbo de tu moto. ¡Dale gasly sal de tu ordenador. Además Indy Car Racing II, simulador de fórmula Indy de gran calidad gráfica y Más de 1000 juegos para Windows, con todas las categorías posibles.

13.000 PRECIO OFERTA 6.995

Lote Replicante

BLADE RUNNER SOULTRAP ISLAND PERIL

Blade Runner, la aventura gráfica del año. Basada en la película de Ridley Scott, presenta el mayor realismo jamás visto.

Escoge tu bando, replicante o Blade Runner, y adéntrate en el futuro. Incluye Soultrap, aventura gráfica en entorno 3D e Island Peri, juego de arcade/acción tipo "Doom".

17.000 PRECIO OFERTA 7.400

LOTE POLTERGEIST

WORLDWIDE SOCCER PC FÚTBOL 6.0 FÚTBOL PRO ISLAND PERIL SOULTRAP MÁS DE 1000 JUEGOS

Qué decir de este fantástico lote. Imprescindible para los futboleros, y más que recomendable para todos los demás. Entre nosotros, ¡hay que aprovechar este ofertón ya!

27.000 PRECIO OFERTA 12.900

LOTE ZOMBIE

EVOLUTION TERMINATOR FUTURE SHOCK SHAKII THE WOLF

Evolution, la estrategia de las especies. En este juego deberás llevar a tu especie animal al triunfo de la evolución biológica, original ¿verdad? pues espérate a verlo. Además, Terminator Future Shock, acción y sangre en primera persona y Shaki The Wolf, un juego de plataformas la mar de entretenido.

10.000 PRECIO OFERTA 4.900

LOTE ENDIABLADO

MS GAME PAD EXPECT NO MERCY VIRTUAL CORPORATION TERMINATOR F. SHOCK

Un fabuloso GamePad de Microsoft para que los disfrutes en juegos como el Terminator Future Shock, gran arcade con mucha acción. Además, Expect No Mercy juego de acción sangrienta y Virtual Corporation, una aventura gráfica.

15.000 PRECIO OFERTA 6.750

Lote MALIGNO

FLIGHT SIMULATOR '98 SOULTRAP ISLAND PERIL SHAKII THE WOLF MÁS DE 1000 JUEGOS

¡Superlote de 5 juegos! ¿Qué decir de FS'98? El mejor simulador de vuelo de la historia, indiscutiblemente. Tienes que probarlo. Además, Soultrap, de aventura, Island Peri, de acción, Shaki The Wolf, un arcade y Más de 1000 juegos, un pupurr.

19.900 PRECIO OFERTA 10.900

RÉSERVALO YA, LLAMA AHORA AL 93 457 82 75

LOTE MONSTRUOSO

ISLAND PERIL MÁS DE 1000 JUEGOS

El lote más barato, pero no menos interesante. Para los amantes de la acción y la aventura, *Island Peril* es un juego de acción trepidante tipo "Doom". Además, nuestro recopilatorio de juegos favorito, *Más de 1000 Juegos* para Windows 95, con todo tipo de juegos de todas las categorías.



~~6.990~~ **PRECIO OFERTA 995**

LOTE DE MIEDO!

SCREAMER RALLY INDY CAR RACING II MÁS DE 1000 JUEGOS

Impresionante pack de automóviles en el que encontrarás Screamer Rally, gran cantidad de modelos para el rally más rápido de la historia. Con Indy Car Racing II, prueba la velocidad en estado puro con los coches de Fórmula Indy. Finalmente, disfruta con Más de 1000 juegos para Windows.



~~10.000~~ **PRECIO OFERTA 3.750**

LOTE ALIENígenA

STARCRAFT SOULTRAP ISLAND PERIL

Starcraft, la estrategia espacial de manos de los creadores de *Warcraft II*. Escoge entre tres razas, para conquistar el espacio. Además, *Soultrap*, una aventura en 3D donde tendrás que rescatar tu alma de una pesadilla y *Shakii the Wolf*, el lobo más simpático en un arcade entretenidísimo.



~~15.000~~ **PRECIO OFERTA 5.990**

LOTE MALDITO

MONKEY ISLAND 3 SOULTRAP MTV UNPLUGGED MÁS DE 1000 JUEGOS

Vuelve *Monkey Island*, en esta tercera entrega con gráficos increíbles y el buen humor habitual de la serie. Además, *Soultrap*, una aventura alucinante en entorno 3D, *MTV Unplugged*, un paseo interactivo con tus cantantes favoritos y *Más de 1000 Juegos* para W95.



~~15.900~~ **PRECIO OFERTA 6.990**

LOTE FRANKENSTEIN

PLACA 3DFX VOODOO SOULTRAP SHAKII THE WOLF ISLAND PERIL

Prueba a jugar con una placa 3DFX y tus juegos no volverán a ser lo mismo: velocidad, calidad de imagen y acción en 3D en tu ordenador. Además, *Soultrap*, aventura en 3D *Shakii the Wolf*, un arcade de plataformas a *Island Peril*, acción y aventura.



~~40.000~~ **PRECIO OFERTA 27.000**

LOTE DE LA MUJER

FLYING CORPS GOLD EXPECT NO MERCY MÁS DE 1000 JUEGOS

Prueba *Flying Corps Gold* y experimentarás el vuelo tal como lo vivieron el Barón Rojo y los pioneros de la aviación bélica. Con *Expect No Mercy* aprenderás anatomía entre puñetazos y patadas; la acción más sangrienta. Y *Más de 1000 juegos* para Windows, el título lo dice todo.



~~9.900~~ **PRECIO OFERTA 2.990**

LLAMA AL 93 457 82 75 Y RESERVA TUS JUEGOS

AVENTURA Y ROL



HOLLYWOOD MONSTERS

Aventura gráfica a la vieja usanza con el doble de personajes de lo habitual y en castellano. Banda sonora original de "La Unión".

P.V.P. 2.995

PRECIO OPEN: 2.750



BROKEN SWORD II

Como protagonista te verás involucrado en los misterios de la civilización Maya. Dibujos animados en 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.700



LANDS OF LORE 2

Entra en un mundo medieval, donde deberás conseguir librarte de tu maldición y evitar que el mal nazca de nuevo. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



ZORK

Un reino mágico donde casi todo es posible, pero la magia está prohibida, quieren sustituirla por tecnología. Toma los mandos y salva la magia.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



BLADE RUNNER

Viaja al futuro Los Angeles y únete a los replicantes o conviértete en un Blade Runner. Fantásticos gráficos en 3D que reproducen a la perfección el ambiente de R. Scott.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



DARK EARTH

Descubre un oscuro futuro donde la luz es el bien más preciado. Fantástica aventura de ciencia-ficción en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 6.900



RIVEN: MYST II

Lo que ayer solo era miedo hoy es una realidad. Los estragos son mayores de lo que nunca habrías imaginado. Alguien ha de entrar y salvar a Riven.

P.V.P. 7.500

PRECIO OPEN: 7.495



PESADILLA TURCA

Aventura gráfica en Istanbul con un increíble ambiente realista. Son 6 CD-ROM que realmente te transportaran a la magia de los bazares turcos.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.900



DIABLO

Desafía al señor de las tinieblas en este mundo gótico de acción e tiempo real. Con su sistema generador de niveles cada nueva partida es diferente a la anterior.

P.V.P. 8.495

PRECIO OPEN: 7.600

El Monstruo Multimedia

Nuestra web es www.openmultimedia.com

ARCADE Y ACCION



QUAKE II

Segundo entrega del arcade más vendido; en él te esperen nuevos escenarios, enemigos y trucos. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



TOMB RAIDER II

Prepárate a disfrutar ya que Lara Croft regresa a tu ordenador para cautivar de nuevo. Gráficos mejorados. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



JEDI KNIGHT

Acción en primera persona en un nuevo juego de la saga Star Wars. Espectaculares gráficos 3D. Manual y software en castellano.

P.V.P. 7.900

PRECIO OPEN: 7.495



RESIDENT EVIL

Acción sangrienta en primera persona; cárgate a todo bicho viviente. Gráficos en 3D. Manual en castellano y software en inglés.

P.V.P. 5.500

PRECIO OPEN: 5.450



CROC

Intérmate en este alucinante juego de plataformas y ayuda a Croc a salvar a los Gobbo del malvado Barón y sus sicarios los Dantinis.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.750



ODD WORLD

Abe está en los huecos, solo lleva un taparrabos y va desarmado. Desata los poderes especiales de Abe y enfréntate a tus enemigos. Textos y voces en castellano.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.795



DEATHTRAP DUNGEON

Prepárate para la pesadilla que se avecina, Deathtrap Dungeon un impresionante juego de acción en tercera persona.

P.V.P. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



G-POLICE

Tome tu helicóptero de armamento pesado y patrulle los callejones empedrados por la lluvia, mientras investigas la muerte de tu hermana.

P.V.P. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495



TUROK

Disfruta de este fabuloso juego para 3Dfx, lucha contra las ordes de dinosaurios bíblicamente alterados en este mundo 3D.

P.V.P. 7.990

PRECIO OPEN: 7.800

El Monstruo Multimedia



Más de 2000 títulos de todo tipo de software a los mejores precios del mercado

DEPORTES



ACTUA SOCCER 2

Elige jugar con cualquiera de los 64 equipos profesionales que presenta, en uno de los 24 campos con diferentes condiciones atmosféricas.

R.V.R. 6.990

PRECIO OPEN: 6.495



PC BASKET 6.0

De los creadores del PC Fútbol 6.0 nos llega ahora el PC Baskét 6.0 el mejor simulador de Baskét de la liga ACB, para que sepas lo que es bueno. Soporta tarjeta 3Dfx.

R.V.R.

PRECIO OPEN:



FIFA '98

Realismo total en un entorno de detalles gráficos increíbles y múltiples posibilidades. Manual y software en castellano.

R.V.R. 5.990

PRECIO OPEN: 5.495



PC FÚTBOL 6.0

Disfruta de la liga nacional de la mano de Robinson. Conviértete en Director, Manager o Entrenador. Con un PC Quietas para que hagas tus apuestas.

R.V.R. 2.995

PRECIO OPEN: 2.995



JACK NICKLAUS 5

Juega al golf con Jack, con su estilo de golf y en su estilo de campo. Campos creados por Jack Nicklaus para que disfrutes del golf.

R.V.R. 5.990

PRECIO OPEN: 5.795



NBA '98

El más táctico simulador de baloncesto oficialmente por CART. Utiliza la misma tecnología de rendering que el FIFA 98. Jugadores y equipos actualizados.

R.V.R. 5.990

PRECIO OPEN: 5.750

El monstruo Multimedia

Visita nuestra sección de fotografía digital

SIMULADORES



TOURING CAR

Ocho coches y ocho circuitos de una realidad impresionante. La técnica de conducción lo representa todo en estos circuitos a corta distancia.

R.V.R. 5.990

A CONSULTAR



F1 RACING SIM.

Prepárate para correr con el simulador más real que nunca se haya creado para F1. Juega en modo arcade o simulación y gana el campeonato del mundo.

R.V.R. 8.995

PRECIO OPEN: 7.500



CART PRECISION RACING

Simulador de carreras licenciado oficialmente por CART. Utiliza un sistema nuevo de análisis de cámaras de última tecnología.

R.V.R. 7.990

PRECIO OPEN: 6.495



SCREAMER RALLY

Tercera entrega de esta exitosa saga. Gran cantidad de modelos y opciones en un entorno 3D. Manual en castellano y software en inglés.

R.V.R. 3.990

PRECIO OPEN: 3.750



FLIGHT SIM. '98

Vuele el mejor simulador de la historia. Esta versión integra nuevas tecnologías con el máximo realismo. Ideal para jugar con el joystick Force Feedback.

R.V.R. 9.990

PRECIO OPEN: 8.900



FLIGHT UNLIMITED 2

Lo que siempre habías deseado: 5 aviones para un simulador de vuelo muy realista. Pero vigila, no estarás solo en el aire.

R.V.R. 7.995

PRECIO OPEN: 7.495



F-22 ADF

Clasificado como el mejor simulador por la revista PC GAMER. Pilota, dirige y domina un caza F-22 o dirige una guerra desde la base aerotransportada.

R.V.R. 7.990

PRECIO OPEN: 7.495



REDLINE RACER

Derriba, tumba, activa el turbo y siente la potencia de estas motos en un juego magnífico e indescriptible. La realidad es su mayor virtud.

R.V.R. 6.995

PRECIO OPEN: 6.500



SABRE ACE

A los mandos de una amplia gama de aviones, deberás llevar a cabo varias misiones en un entorno 3D. Manual y software en castellano.

R.V.R. 4.990

PRECIO OPEN: 4.750



SIERRA PRO-PILOT

Capaz de satisfacer a los más expertos, este simulador raya en la realidad. Variedad de naves y opciones. Manual en castellano y software en inglés.

R.V.R. 6.750

PRECIO OPEN: 5.990



JSF

Combate con el nuevo proyecto de avión JSF (Joint Strike Fighter), un nuevo caza polivalente, contra diferentes enemigos según la zona de combate.

R.V.R. 7.995

PRECIO OPEN: 7.250



FLYING CORPS GOLD

Alévate a subir en un avión construido con madera y tela. Demuestra tus habilidades en una lucha aérea donde el buen piloto lucha contra el aire y la tecnología.

R.V.R. 2.990

PRECIO OPEN: 2.750

Consulta ahora nuestra página web en Internet

www.openmultimedia.com



El monstruo Multimedia

Contenido de los CD's

GOBLINS 3

La tercera y última entrega de esta serie de Coktel en la que sus protagonistas han de resolver enigmas y puzzles a lo largo de una ingeniosa serie de niveles.

FRECUENCIAS MÍNIMAS

486/33 MHz, 4 Mb RAM (1 Mb de memoria EMS) EMM386 RAM 1024, SVGA, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatible, MS-DOS 5.0 o superior, ratón.

MS-DOS

Cambia a tu unidad de CD-ROM [por ejemplo D:] y teclea INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla. Una vez instalado, teclea GOB3 para ejecutar el juego.

WINDOWS 95

Windows 3 es un juego de MS-DOS y no funcionará correctamente en ninguna versión de Windows. Selecciona el botón de Inicio, la opción Apagar el sistema y Reiniciar en modo MS-DOS. Sigue los pasos del punto anterior.

CONSEJOS

Utiliza los cursores para moverte, el ratón para navegar por la barra de menú y seleccionar acciones, y la barra espaciadora para realizar acciones. F1 y F2 salvan y cargan partidas respectivamente, y F3 sale del juego.

PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono. La solución de este juego está incluida en los Top Secret Interactivos de este mes.

SERVICIO TÉCNICO

Goblins 3 es un juego exclusivo para MS-DOS. No tiene por qué funcionar en Windows 95 ni ningún otro sistema

operativo. Además, necesita 1 Mb de memoria EMS, lo que significa que en el CONFIG.SYS ha de haber una línea que diga DEVICE=EMM386.EXE RAM 1024.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Asegúrate de tener memoria XMS y EMS (al menos 1 Mb de esta última).
2.- Si con tu arranque de disco duro, no funciona, haz un disco de arranque de MS-DOS con los controladores de sonido, ratón, el HIMEM.SYS y el EMM386 con el parámetro RAM 1024.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese 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.

Nuestro teléfono es el 304 5542 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. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE QUICK TIME (Solo Windows)

Abre la carpeta llamada QTIME del CD-ROM y pulsa dos veces sobre el ícono QB2INST si tienes Windows 95 o QTINSTALL si tienes cualquier versión anterior de Windows. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.

Si ya tienes instalado Quicktime, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el ícono 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.

INSTRUCCIONES DE INSTALACION DE MICROSOFT INTERNET EXPLORER

Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

MIINT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1

IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95

INSTRUCCIONES DE INSTALACION DE NETSCAPE NAVIGATOR

Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.

CDB16E403.EXE Netscape para Windows 3.1

CDB32E403.EXE Netscape para Windows 95

Demo Jugable

Die by the Sword

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

WINDOWS 95

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA, 55 MB de disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95, DirectX 5

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta DBTS que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo INSTALL y sigue las instrucciones de pantalla para instalar la demo. Si quieres, puedes ejecutarla directamente desde el CD pulsando el icono DBTS_DEMO.

Ejecución: En Programas encontrarás un acceso a la demo de Die by the Sword.

Controles: Puedes usar joystick. Desde el menú principal, selecciona opciones y ve a la pantalla de configuración de teclado, donde podrás ver las teclas necesarias para jugar. Tienes un resumen también en el archivo README que contiene la carpeta DBTS.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Vídeo de FEEBLE FILES

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta FEEBLE del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo 4DOS.BAT que contiene.

Vídeo de EXPEDIENTE X

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta VIDEOS del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo X-FILE que contiene. Si no funciona bien o no puedes verlo, tendrás que instalar QuickTime, incluido dentro del mismo CD en la carpeta QTIME.

Videos de Half-life, Gabriel Knight 3 Y King's Quest: Mask of Eternity

INSTRUCCIONES DE USO

Abre la carpeta VIDEOS del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo GK3 para ver el vídeo de Gabriel Knight 3, el archivo HALFLIFE para el de HalfLife, o el archivo MASKHIGH para el de King's Quest: Mask of Eternity.

TOP SECRET INTERACTIVOS

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI30 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-29. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en cualquier otro programa de Windows.

Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

Contenido de los CD's

Demo Jugable de Hexplore INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

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

Instalación: Abre el CD-ROM, ejecuta el archivo HEXPLORE y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Hexplore en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

CONTROLES:

RATÓN

MAPA

- Botón izquierdo en el mapa: moverse a ese punto
- Botón derecho en el mapa: manténlo pulsado para rotar el mapa
- Botón izquierdo sobre un enemigo: ir hacia él y atacarlo (si hay arma seleccionada)
- Botón derecho sobre un enemigo: luchar desde la posición actual
- Botón izquierdo sobre el minimapa: modo mapa

INVENTARIO

- Botón izquierdo sobre un arma u objeto: seleccionarlo
- Botón derecho sobre un arma: tirarla al suelo
- Botón derecho sobre una poción: usarla

PERSONAJES (parte superior de la pantalla)

- Botón izquierdo sobre un personaje: seleccionarlo
- Botón izquierdo sobre un personaje ya seleccionado: marcarlo como líder y hacer que los demás le sigan
- Botón derecho sobre un personaje: centrar la cámara sobre él

TECLADO

- YAB: Zoom In / Zoom out
- ESCAPE: menú con opciones para cargar, salvar, salir, ajustar sonido y resolución.
- SHIFT+botón izquierdo del ratón: luchar desde la posición actual
- 1, 2, 3, 4: seleccionar personaje
- ESPAÑO: beber poción

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.



Demo Jugable de Pandemonium 2 INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, tarjeta 3Dfx, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Windows 95, DirectX

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta PAND2 que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Pandemonium 2 en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

CONTROLES:

- Movimiento:cursores
- Salto:espacio
- Disparo:CTRL
- Especial:Z
- Pausa:ESCAPE

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Prost Grand Prix INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95

Instalación: En Abre el CD-ROM y la carpeta PROST que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Prost GP en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles: desde el menú de opciones puedes redefinir las teclas.

- A:acelerar
- Z:frenar
- B:izquierda
- N:derecha
- ESPAÑO:subir de marcha
- S:reducir marcha

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Redline Racer

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 133 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo SPANISH. Sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Red Line Racer en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles: puedes redefinir las teclas desde opciones.
Izquierda: cursar izquierdo
Derecha: cursar derecho

Acelerar:SHIFT izquierdo
Frenar:CTRL izquierdo
Subir marcha:cursor arriba
Reducir marcha:cursor abajo
Turbo:A
Saludar:Z
Salir:ESCAPE
Ayuda:F1
Cambiar vista:F2

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Specials Operations

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

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

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta SPECOPS que encontrarás dentro. Ejecuta el archivo SETUP y sigue las instrucciones de pantalla.

Ejecución: Habrá un acceso directo a Special Operations en Programas, y dentro otro acceso a la demo.

Controles:

CTRL: digame
ESC: pausa, opciones
CURSORES: movimiento
ALT: pagcharho
SHIFT: girar más despacio
ESPACIO: lanzar granada
TAB: cambiar de soldado
L: modo miras
INICIO: andar más lento
FIN: salir sígueme

SUPR:orden dispara
AVPAG:orden espera
ENTER:usar objeto de inventario
[]:alternar entre objetos del inventario
A: levantara
G:GPS
R:recargar
Z:al suelo
H:salud
T:modo entrenamiento
X:modo Sniper
N:gafas de visión nocturna
1-8:selección de arma
F1:ayuda
F4-F8:cambiar cámara

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.

Demo Jugable de Break Tennis 98

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de sonido, Windows 95 o MS-DOS 6.22

Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta TIEBREAK que

encontrarás dentro. Abre el archivo LEEME, donde encontrarás las instrucciones de instalación, ejecución y controles, así como soluciones a posibles problemas técnicos.

Demo Jugable de Jedi Knight: Mysteries of the Sith

INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

Requisitos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de sonido, DirectX 5.0

Instalación: Abre el CD-ROM y ejecuta el archivo WITH-DEMO. Sigue las instrucciones de pantalla.

Controles: el archivo README que se instala con la instalación indica la información necesaria para jugar.

Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM.



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

10 DIV Games Studio (para crear tus propios juegos)

Rellena 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 envíanosla 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 Edad

Dirección

Localidad

Provincia Teléfono ()



¿Aún no has puesto la Informática en tu curriculum?

DOMÍNALA FÁCILMENTE CON LOS CURSOS CEAC.

Ahora, con CEAC y los programas Office 97 y Works de Microsoft®, dominarás los programas informáticos más útiles y completarás tu currículum brillantemente.

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

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

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

Conseguirás tu diploma CEAC que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

902 102 103

Servicio 24 horas
http://www.ceac.com
Fax. (93) 265 57 33

CEAC

El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.

OBSEQUIO

INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.

Sí, 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. _____

Población _____ Provincia _____

Teléfono _____ F. nacimiento _____ Profesión _____

Re llena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.

Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otros negocios a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniqués.

Autorización por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (R.O.E. 3-6-83)

- **Empresariales:**
 - Análisis de Balances y Auditoría
 - Auxiliar Administrativo
 - Comercio Exterior
 - Contabilidad
 - Contabilidad Analítica y Presupuestario
 - Dirección Financiera y Contable
 - Dirección de Ventas
 - Gestión del Establecimiento Detallista
 - Gestión y Admón de la PYME
 - Gestión de Restaurantes
 - Gestión Hotelera
 - Marketing
 - Tributación y Asesoría Fiscal
 - Vendedor Profesional

- **Desarrollo personal:**
 - Acceso a la Universidad para mayores de 25 años
 - Graduado Escolar

- **Idiomas:**
 - Alemán
 - Francés
 - Inglés

- **Profesiones técnicas:**
 - Climatización
 - Delineación en Construcción
 - Delineación General
 - Delineación Mecánica
 - Electrónico Digital
 - Electrónico y Electricidad del Automóvil
 - Electrónica y Microelectrónica
 - Fontanero
 - Instalador de Antenas
 - Instalador de Gas
 - Instalador Electricista
 - Mecánico de Automóviles
 - Mecánico de Motas
 - Oficial de Albofilero
 - Técnico en Construcción
 - Técnico Electricista

- **Belleza y Moda:**
 - Corte y Confección
 - Diseño de Modas
 - Esteticista
 - Peluquero

- **Informática:**
 - Corel Draw 5.0
 - Introducción a la Informática
 - Master en Ofimático
 - Windows 95

- **Nuevas Profesiones:**
 - Camarero Profesional
 - Cocinero Profesional
 - Decoración e Interiorismo
 - Educación Infantil
 - Fotografía
 - Jardinería
 - Psicología
 - Puericultura

- **Ocio:**
 - Dibujo Artístico
 - Dibujo y Pintura
 - Guitarrero
 - Pintura al Óleo

Lista de ganadores de concursos

LOS GANADORES DE LOS 4 JOYSTICKS SIDEWINDER CORRESPONDIENTES AL SORTEO PUBLICADO EN EL N°28 DE CGW SON LOS SIGUIENTES

DIEGO VEGA LUQUINESTELLA (NAVARRA)
ADRIAN GOMEZ TOMASJJONA (ALICANTE)
JORGE GOMEZ MOMPO.....MADRID
PIERRE DE WANGEN DE GERVISECK.....BARCELONA

Nota importante

ANTE LA ENORME CANTIDAD DE ESCENARIOS RECIBIDOS PARA EL CONCURSO AGE OF EMPIRES, TENEMOS QUE CONFESAR QUE NOS HEMOS VISTO DESBORDADOS PARA EVALUARLOS EN EL PLAZO ANUNCIADO EN LAS BASES DE PARTICIPACION DEL CONCURSO. ASI PUES, OS ROGAMOS NOS DISCULPEIS, Y OS ANUNCIAMOS YA QUE EL GANADOR SERA PUBLICADO EN EL SIGUIENTE NUMERO DE CGW

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO
NECESITA
SELLO
A FRANQUEAR
EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. N.º 42
08080 - BARCELONA

LOS GANADORES DE LOS 15 JUEGOS ABE'S ODDYSEE CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL N°27 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JORGE JUAN PERELLO CASTILLO	MADRID
DANIEL SKARDA GONZALEZ DE HERRERO	VITORIA (ALAVA)
FERNANDO CALLES MATEOS	ZAMORA
VALENTIN EMETERIO MEDINA	ALICANTE
MIGUEL ANGEL CASCON FRANSECH	ALMONTE (HUELVA)
GINES DIAZ CARMONA	ELCHE (ALICANTE)
ROCIO GARCIA GALLARDO	MALAGA
PABLO ALFONSO GARCIA	PONFERRADA (LEON)
JOSE LUIS NUÑEZ VEGA	TALAVERA (TOLEDO)
AITOR MUGARZA FERNANDEZ	AMOREBIETA (VIZCAYA)
MARIA TERESA GONZALEZ DE DIEGO	MADRID
AMADOR GONZALEZ ESCUDERO	BARCELONA
JOSE LUIS PEREZ VARGAS	SEVILLA
MANUEL SUAREZ SALVATIERRA	MOSTOLES (MADRID)
JORGE GREGORI RICO	CASAVIEJA (AVILA)

LOS GANADORES DE LOS 10 JUEGOS RED BARON 2 CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL N°27 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

CARLOS AMERIGO ALONSO	ALICANTE
JUAN MANUEL BALASTEGUI TORRENT	GIRONA
VICENTE JAVIER FERNANDEZ MELIA	CASTELLON
ANA VALLET SANCHEZ	MADRID
JORGE JUSTRIBO FERNANDEZ	BARCELONA
JOSE GREGORIO URQUIOLA JAYO	BILBAO (VIZCAYA)
MARCO ALBA GREFE	MADRID
CARLOS MURIAS RIESCO	VALLADOLID
RAFAEL CARRASCO CARIÑANA	BENIMAMET (VALENCIA)
PAU DE SOTO CAÑAMARES	BARCELONA

LOS GANADORES DE LOS 10 DISCOS DE EXPANSION PARA DIABLO 'HELLFIRE' CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL N°28 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MIGUEL LIGERO NIETO	SEVILLA
JORGE GOLDAR DIEGUEZ	MARIN (PONTEVEDRA)
JOSE ANTONIO SANCHEZ ORDAX	VALLADOLID
DANIEL REVILLA MARTINEZ	BURGOS
ARTURO FRESQUET SOTO	BARCELONA
FRANCISCO JESUS MARTIN DELGADO	SALAMANCA
MANUEL CERVANTES MORALES	MALAGA
DAVID EGEA MUÑOZ	ALCANTARILLA (MURCIA)
JOSE MIGUEL ALCANTARA Y COLON	CADIZ
MIGUEL VIÑAS GUTIERREZ	MADRID

Especial Top Secret

TRUCOS de Última Hora

Al mismo tiempo que analizamos varios de los juegos en este número, hemos dado con numerosos códigos secretos para ellos, así que no tendrás que esperar ni un minuto más para poder hacer trampas.

STARCRAFT

Estos códigos sólo son válidos para el modo de un jugador, y no en multijugador. Pulsa ENTER, introduce el código, y después pulsa ENTER otra vez. Recibirás un mensaje de confirmación diciendo "Cheat Enabled". Para desactivar algunos de los códigos, sólo tienes que volver a introducir el mismo comando otra vez.

Power overwhelming Modo dios
Show me the money 10.000 de gas vespeno y 10.000 cristales
Operation CWAL Acelera la construcción de edificios y unidades
The Gathering Energía ilimitada para las unidades que utilizan habilidades especiales
Game over man Staying Alive Perder el juego

La misión no terminará

cumplas o no los objetivos

There is no cow level

Completar la misión

Whats mine is mine

Minerales gratis

Breathe deep gas vespeno gratis

Something for nothing Todas las mejoras de unidades y estructuras

Black Sheep Wall Ver todo el mapa

Medieval man Mejoras de unidades gratis

Modify the phase variance Puedes construir todos los edificios

War aint what it used to be Desactiva la niebla de guerra

Food for thought Puedes construir más unidades de las que permiten tus edificios de mantenimiento

Ophelia Introduce este código para activar el salto de nivel. Después introduce el nivel al que quieres ir, por ejemplo terran10



PANDEMONIUM 2

Introduce estos códigos en la opción PASSWORD del menú principal del juego y pulsa ENTER para activar cada uno. Obtendrás, en todos los casos, una frase de confirmación.

IMMORTAL 31 vidas
NEVERDIE Invencibilidad
HORMONES Salud al máximo
GETACCES Seleccionar nivel
OCMCKKEJ Seleccionar nivel
MAKMYDAY Armas
GONAHURL Cámara especial
SKATBORD Modo rápido
GENETICS Modo mutante
ACIDDUDE Texturas psicodélicas
JUSTKIDN Monstruos con regeneración

Códigos de nivel:

EMIAGCAI 1-Ice Prison
OMACCBAl 2-Zorscha's Lab
FAIAGCBI 3-Hot Pants
FEKAGCCA 4-Stan's The Man
LGBFIICE 5-Oyster Desoyster
LMBBIIIEE 6-Puzzle Wood
IEBBIIGF 7-Temple Of Nori
KNBBIIAI 8-Egg! Egg!
LGBJIICI 9-Huevos Libertad!
LOBJIIEI 10-Pipe Hous
IGBJIIGJ 11-Hate Tank
FFCAGCCC 12-Fantabulous
FFCAGCCC 13-Mr. Schneobelen
FJKEGCDC 14-Collide O Scope
FLKEGCDC 15-The Zoul Train
ADIKBIIB 16-Lick The Toad
ADMIBIID 17-The Bitter End
MAECCBEJ 18-Rub The Buddha





JEDI KNIGHT Mysteries of the Sith

Pulsa T, teclea el código, y pulsa ENTER para introducirlo. Recibirás un mensaje de confirmación.

boinga 1
boinga 0
cartograph
dieidiedie
freebird
gameover
gimmestuff
gospedgo 1
gospedgo 0
iamagod
statuesque 1
statuesque 0
trainme
trixie

Modo dios
Desactivar modo dios
Ver el mapa
Todas las armas
Volar
Pasar nivel
Todos los objetos de inventario
Activar modo lento
Desactivar modo lento
Über-jedi
Congelar enemigos
Descongelar enemigos
Subir un nivel de Fuerza
Maná al máximo



REDLINE RACER

Teclea INSOMNIA como nombre del piloto para acceder a todas las motos secretas y a todos los niveles.



DIE BY THE SWORD

Mantén pulsado F1 mientras tecleas los códigos durante el juego.

Mukor
Dedly
Golrg
Btiny

Modo dios
Arma mortífera
Personaje grande
Personaje pequeño

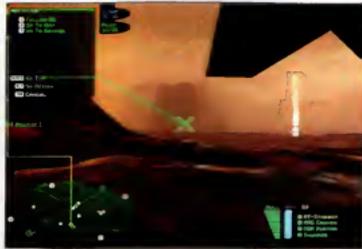


BATTLEZONE

Mantén pulsadas las teclas SHIFT y CONTROL y teclea los códigos.

BZBODY
BZFREE
BZRADAR
BZTNT

Escudo infinito
Recursos y pilotos infinitos
Ver todo el mapa
Municiones infinitas



TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo	Ubi Soft
2	The Curse of Monkey Island	Erbe
3	Broken Sword 2	Virgin
4	Mundo Disco 2	Electronic Arts
5	Blade Runner	Virgin

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires	Microsoft
2	Warcraft II	Ubi Soft
3	Civilization II	Proein
4	Theme Hospital	Electronic Arts
5	C&C Red Alert	Virgin

TOP 5 ACCION

1	Tomb Raider 2	Proein
2	Tomb Raider	Proein
3	Quake	N.S.C.
4	Duke Nukem 3D	Proein
5	Jedi Knight	Erbe

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA Soccer 97	Electronic Arts
2	PC Fútbol 5.0	Dinamic
3	FIFA 98	Electronic Arts
4	NBA Live 98	Electronic Arts
5	Fútbol Pro 97/98	Proein

TOP 5 SIMULADORES

1	Comanche 3	Electronic Arts
2	Red Baron 2	Coktel
3	Grand Prix 2	Proein
4	EF-2000	Infogrames
5	IF-22	Friendware

TOP 50

Juego	Distribuidor	Tipo
1 Tomb Raider 2	Proein	ACC.
2 Age of Empires	Microsoft	EST.
3 Warcraft II	Ubi Soft	EST.
4 Civilization II	Proein	EST.
5 Tomb Raider	Proein	ACC.
6 Diablo	Ubi Soft	AV/R.
7 Curse of Monkey Island	Erbe	AV/R.
8 Theme Hospital	Electronic Arts	EST.
9 C&C:Red Alert	Virgin	EST.
10 Quake	New Soft. Center	ACC.
11 Duke Nukem 3D	Proein	ACC.
12 Z	Virgin	EST.
13 Jedi Knight	Erbe	ACC.
14 Quake II	Proein	ACC.
15 Constructor	New Soft. Center	EST.
16 Doom II	Erbe	ACC.
17 Fórmula 1	Electronic Arts	ACC.
18 MDK	Virgin	ACC.
19 Outlaws	Erbe	ACC.
20 Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
21 POD	Ubi Soft	ACC.
22 Oddworld: Abe's Odyssey	New Soft. Center	ACC.
23 Fifa Soccer 97	Electronic Arts	DEP.
24 Broken Sword 2	Virgin	AV/R.
25 Blade Runner	Virgin	AV/R.
26 Carmageddon	Arcadia	ACC.
27 PC Fútbol 5.0	Dinamic	DEP.
28 Fifa 98	Electronic Arts	DEP.
29 Atlantis	Friendware	AV/R.
30 Broken Sword	Virgin	AV/R.
31 Comanche 3	Electronic Arts	SIM.
32 Caesar II	Coktel	EST.
33 Simon the Sorcerer 2	Erbe	AV/R.
34 X-Wing Vs. Tie Fighter	Erbe	ACC.
35 Larry 7: Love For Sail	Coktel	AV/R.
36 The Dig	Erbe	AV/R.
37 Riven	Electronic Arts	AV/R.
38 Commandos	Proein	EST.
39 Moto Racer	Electronic Arts	ACC.
40 Blood Omen	Proein	ACC.
41 Shadows of the Empire	Erbe	ACC.
42 Turok	New Soft. Center	ACC.
43 Red Baron 2	Coktel	SIM.
44 Dark Earth	Proein	AV/R.
45 Worms 2	Proein	ACC.
46 NBA Live 98	Electronic Arts	DEP.
47 Lands of Lore 2	Virgin	AV/R.
48 Fútbol Pro 97/98	Proein	DEP.
49 Redline Racer	Ubi Soft	ACC.
50 Sub Culture	Ubi Soft	ACC.

Ven a comprar
tus juegos favoritos
a Centro MAIL

¿Te has preguntado alguna vez
qué hubo antes de nuestra civilización?

Evolution

THE GAME OF INTELLIGENT LIFE™

- BARCELONA**
• Canals / Oques de Sangre, 1 / 901 14 31 11
Santiago de C. / Rodríguez Campiñá, 11 / 901 50 82 85
- BILBAO**
Vitoria-Gasteiz
C/Alfonso Izquierdo, 2 / 945 13 78 24
- BURJASSOT**
Alfonso C/ Padre Marqués, 21 / 96 514 30 98
Reinador / Av. los Limones, Edif. Foster-Jordan / 96 661 31 00
Pablo C/ Príncipe de Asturias, 22 / 96 546 79 39
- LEZAMA**
Alfonso Av. de la Estación, 28 / 950 26 06 43
- MAJADARICA**
Gijón Av. de la Constitución, 1 / 95 534 37 19
- MADRID**
Palmas de Mallorca
• C/ Pardo Dacal y Mat. 11 / 971 72 00 71
• C/ Juan Fernández de los Ríos, 6 / 971 48 59 73
- MÁLAGA**
Barcelona
• C/ San Diego, 89 / 95 412 80 18
• C.C. Gloria - Av. Dapunt, 20 / 95 486 00 64
• C/ Camí, 11 / 95 296 89 23
Bielandia
• C/ del Páramo, s/n / 95 485 80 78
• C/ Soler, 1 / 95 484 48 37
Málaga C/ Ángel Guzmán, 21 / 95 872 10 64
Málaga C/ San Andrés, 15 / 95 286 87 16
Sevilla C/ Flórez, 24 D. / 95 213 91 19
- MURCIA**
Murcia C.C. de la Peña, Martín Alca, Local 7 / 942 22 27 17
- NAVARRA**
Córdoba Moto Chirio, 3 / 957 48 66 69
- PALENA**
Palmas C/ Rúa, 14 / Est. Rúa, 6 / 972 22 47 29
Palmas C/ Enc. Vedo / s/n / 972 68 16 85
Palmas C/ Miera, de PROXIMA APERTURA
- VALENCIA**
Granada C/ Marqués Campos, 11 / 950 26 69 54
Málaga C/ San Sebastián, 23 / 95 284 44 66 60
Málaga C/ San Sebastián, 23 / 95 284 44 66 60
- VALENCIA**
Málaga C/ San Sebastián, 23 / 95 284 44 66 60
- VIZCAYA**
Leizor / Pinar de Ibañeta, 1 / 953 25 82 19
- ZARAGOZA**
Logroño C/ Doctor Muñoz, 6 / 941 20 70 33
San Sebastián C/ de Belduza
Las Palmas de G.C. C/ Pinedillo Mayor, 3 / 923 23 48 51
Las Palmas de G.C. C/ La Ballina
- ALICANTE**
Madrid
• C/ Madrid, 32 / 91 822 46 79
• C/ San Mateo de Cádiz, 1 / 91 527 52 25
• C.C. La Vagueta, Los Tólos, 1 / 91 378 22 22
• C.C. Los Rosos, PROXIMA APERTURA
Alcala de Henares C/ Mayor, 8 / 91 338 26 02
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 / 91 852 03 87
Alzira C/ Quiroga, 47 / 91 842 82 28
Las Rozas C.C. Raymundo, 1 / 91 637 47 83
Móstoles Av. de Portugal, 5 / 91 617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Pinar de Ginebra, 1 / 91 856 24 11
- MÁLAGA**
Málaga C/ Arjona, 31 / 95 261 52 92
Pineda de Mar, Av. Juan Sebastián, 4 / 95 246 35 09
- MURCIA**
Murcia C/ Plaza de Sanago, s/n / 960 29 47 04
- MURCIA**
Pamplona
• C/ Pinar de Ibañeta, 7 / 946 27 16 06
- PROVINCIA DE BURGOS**
Vigo C/ de la Princesa, 3 / 986 72 09 39
- SEVILLA**
Solomoneta C/ Topa, 61 / 923 26 16 61
- ESTRUCURACIÓN DE PROXIMA APERTURA**
S/n, Centro Turístico de Marabá y C/ de S. / 922 29 30 43
- SEVILLA**
Sevilla C/ C. Alameda, 1 / Local 4 / C/ Real / 921 48 34 62
- SEVILLA**
Sevilla C.C. Los Arroyos, Jardines / 95 467 52 23
- VALENCIA**
Valencia
• C/ Pastor Benito, 5 / 96 506 42 37
• C.C. El Soler, Local 32, A - B, S/n, 18 / 96 535 06 19
- VALENCIA**
Gandia
• Pinar Mayor, PROXIMA APERTURA
- VALENCIA**
Valldiada C.C. Avenida P. Zorrilla, 54-56 / 963 22 10 23
- VALENCIA**
Valencia P.A. Parque, 4 / 96 410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 10 / 94 484 97 03
- ZARAGOZA**
Zaragoza
• C/ Cito, 14 / 976 21 82 71
• C/ Arjona, 31 / 971 53 61 65
- ARGENTINA**
Buenos Aires San José, 535 / 4371 13 16



4.900 Ptas.



o pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:
pedidos@centromail.es

De los creadores de ATLANTIS llega la aventura gráfica del año...



¡REVIVE EL MUNDO DE EGIPTO
CON TODO SU ESPLENDOR Y SUS MISTERIOS!

EGIPTO

1156 a.C.

LA TUMBA DEL FARAON



Traducido y
doblado
al castellano



HAN ROBADO EN LA TUMBA DEL FARAÓN
TENDRÁS QUE ENCONTRAR AL CULPABLE



AVENTURA GRÁFICA EN CD-ROM PARA WINDOWS 95



Réunion
des Musées
Nationaux

CANAL+
MULTIMEDIA



Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. 91 308 34 46
Fax 91 308 52 97

www.friendware-europe.com